

PREMIERA MIESIĄCA OUTER WILDS

PIXEL

KULTURA GIER WIDEO

NUMER
50

KEANU REEVES NA E3 ■ LAYERS OF FEAR 2 ■ VADER IMMORTAL ■ MATRIX
PATHOLOGIC 2 ■ TESO: ELSWEYR ■ WARHAMMER: CHAOSBANE ■ PLATO
50 WYDARZEŃ Z HISTORII GIER ■ KING'S QUEST ■ FAR CRY 5 NA NOWO

DYING LIGHT 2

INSIDE

7 (50) / 2019 / LIPIEC-SIERPIEŃ

ISSN 2391-7962 INDEKS 404098

0 7>

50



9 772391 796909

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



WARSZAWSKA SZKOŁA FILMOWA
UL. GEN. ZAJĄCZKA 7

GAMEDEV & CREATIVE
CAREERS EXPO 16/11/2019

CHCIAŁBYŚ TWORZYĆ GRY WIDEO?

WSTĘP BEZPŁATNY

- ◆ **TARGI PRACY** W SEKTORACH KREATYWNYCH
- ◆ PREZENTACJE **WYSTAWCÓW**
- ◆ **KONFERENCJA** W KINIE ELEKTRONIK

REJESTRACJA: GCCE.EU

GOLDEN PARTNER



POWERED BY



CZAS PŁYNĄCY JAK RZEKA

Mieliśmy wytrwać tylko trzy numery, bo po trzecim dotarłyby wyniki sprzedaży i czwartego już nie powinno być. Człowiek, który pisał tę legendarną przepowiednię, okazał się karykaturą Nostradamusa, ale nie wiedział też, że w dzisiejszych czasach wyniki sprzedaży otrzymuje się praktycznie w czasie rzeczywistym, a nie trzeba na nie czekać miesiącami.

Nowoczesna dystrybucja zapewnia także to, że do salonów prasowych kierowanych jest tyle egzemplarzy, ile się tam zwykle sprzedaje, a w razie czego automat wskazuje od razu, żeby dostać kolejne z magazynu centralnego kolportera.

Mimo ogromnych postępów w zakresie druku i logistyki prasa drukowana przegrywa z sieciowym słowem pisanim, tak jak malarstwo musiało przegrać z fotografią, a radio z telewizją. Ale czy zniknie zupełnie? Nie, tak samo jak nie zniknęły inne stare media wyszukujące dla siebie odpowiednią przegródkę, by dalej funkcjonować, tyle że na innej niż wcześniej płaszczyźnie. W Pixelu cały czas dyskutujemy, w jakich aspektach nie mamy szans z internetem i nie ma co w ogóle próbować się zmagać, a gdzie jest miejsce na rywalizację. I nieprawdą jest też, że dziennikarze stali się niepotrzebni, bo influencerzy robią swoimi zasięgami cały show. W czasie chaosu informacyjnego, w epoce potopu złych i tandetnych gier ich rola stała się wręcz ważniejsza niż wcześniej. To oni mają za zadanie oddzielać ziarno od plew, starając się pokazać graczom, co dobre.

P.

W Pixelu jesteśmy przywiązani do papieru. Uważamy go za najszlachetniejszy nośnik informacji i to się w naszych głowach nie zmieni. Jednocześnie przez te pięćdziesiąt numerów udało się utrzymać trzon zespołu w niezmiennionej postaci. Oczywiście, kilku autorów przestało pisać, zajęli się innymi sprawami, przestali mieć czas na wizytowanie wirtualnych światów albo choćby rozmyślanie o nich. Zmagaliśmy się z kilkoma internetowymi gównoburzami, dopracowywaliśmy system obiegu tekstów, by zredukować możliwość popełniania wpadek i nadkładania sobie pracy.

Przez te ostatnich pięć lat wszystko działało się tak szybko, że naprawdę nie pamiętam już dokładnie co do dnia, kiedy narodził się pomysł na Pixela. Musiało się to stać w listopadzie 2014 roku, gdy było już jasne, że na początku grudnia przestanie obowiązywać umowa na wydawanie Secret Service. Zapadła wówczas decyzja, że nie możemy tego tak zostawić i że trzeba będzie wydawać własne pismo. Gdy jechałem z Łapuszem samochodem, wpadło mi do głowy, żeby nazwać je Pixel, co było nawiązaniem do Pixel Heaven. No i od stycznia kolejnego roku wagoniki szalonej kolejki poniosły nas na dobre.

Pamiętam numer trzeci, gdy na godzinę przed uruchomieniem maszyny drukarskiej okazało się, że nie mamy okładki i trzeba było szukać w sieci odpowiedniego screena na nią. Wywiad z Ronem Gilbertem, gdy wspomniałem o „Pixel magazine”, a on odpowiadał, że wie, słyszał o nas. Numer, w którym – choć nikt tego nie zauważył – namieszaliśmy trochę na okładce i nie było pewne, czy trafi on w ogóle do dystrybucji. Cztery poprawki dostarczonych przez Clare w niedzielę około 15.00, przy których wprowadzaniu grafik zasnął nad klawiaturą, a ja musiałem zabrać robotę do domu i finiszować w środku nocy. Spotkanie z Alem Alcornem w jego domu w Dolinie Krzemowej. Logo Pixela pojawiające się na billboardach podczas GDC. Zdan z Oculusem na swojej kudłatej głowie...

Dziękujemy wszystkim Czytelnikom, że jesteście z nami przez te pięćdziesiąt numerów. Nie będziemy jakoś szczególnie hucznie świętować rocznicy, bo zaraz wakacje, a potem trzeba się brać za numer wrześniowy. Życzę wam udanych wyjazdów, a przede wszystkim przyjemnie spędzonych dni. Spotkamy się ponownie 5 września, bo musimy zdążyć z wydrukowaniem relacji z gamescomu. Hasta la vista! ■



MICZ



PIXEL
KULTURALNA SCENA WIDEO

Redaktor naczelny
Piotr Mańkowski
piotr@pixel-magazine.com

Autorzy
Andrzej Bazylczuk, Marcin Borkowski, Artur Cnotalski, Bartosz Czaratoryski, Marek Czerniak, Bartłomiej Dramczyk, Paweł Gawlikowski, Paweł Gąska, Marcin M. Granat, Mikołaj Kamiński, Marcin Kłendra, 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

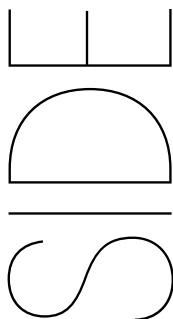
Oficer dy ury
Wolf
Opieka graficzna
Łukasz Szczepanowski
Korekta i redakcja
Marek Kowalik
Prenumerata
Marlena Kwiatkowska
hello@pixel-magazine.com

Wydawca



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

Ufff... Czas na wakacyjny numer Pixela. Wypocznijcie, może niekoniecznie zawsze przed ekranem, i do zobaczenia w kolejnym numerze 5 września!



ROBERT
ŁAPIŃSKI



WITAJCIE W PIXELU #50

Rynek prasowy cztery i pół roku temu, kiedy powstawał pierwszy numer Pixela: spadające nakłady z miesiąca na miesiąc, znikające tytuły, malejące wpływy z reklam, coraz trudniejsza współpraca z dystrybutorami.....

Podobnie jak dziś. My mieliśmy natomiast zapał, ja osobiście doznając miłość do prasy i jej klimatu, która zaczęła się wraz z kultowym Top Secretem, i znakomity zespół redakcyjny z nieocenionym Miczem na czele. To też identycznie jak dziś. Skład niepowtarzalny, gdzie spotkały się legendy dziennikarstwa groowego w Polsce, osoby które tworzyły takie tytuły jak Bajtek, Top Secret, Secret Service, Reset, Świat Gier Komputerowych czy Gambler z młodymi pasjonatami i znawcami świata elektronicznej rozrywki. Wiadomo, że Zepsół był tylko jeden, ale w redakcji Pixela też mamy do czynienia z sytuacją niecodzienną – od samego początku ten sam redaktor naczelny i znakomita większość osób, która pojawiła się w pierwszym numerze, jest z nami do dziś.

Łącznie z niezwykle utalentowanym grafikiem Szczepsssem i autorem cyklu KDP (Komiks Dla Pixela), czyli Michałem Śledzińskim. To pozwoliło zbudować markę Pixela, a samo pismo wywalczyło dla siebie miejsce wśród osób interesujących się szeroko rozumianą kulturą gier wideo. Dzięki pasji Micza i zaangażowaniu redakcji Pixel dotarł chyba do wszystkich najważniejszych żyjących osób, które odpowiadają za to, czym są dziś gry wideo. Nasze założenie jest takie, że skoro już wydajemy się na papierze, to szkoda go marnować. Ilość miejsca w numerze zawsze jest ograniczona, stąd liczy się jakość – zarówno ta merytoryczna, jak i estetyczna. Oczywiście muszą pojawiać się też wpadki – i to też jest urok prasy. W sieci problemu nie ma – babola można poprawić od ręki i nie ma po nim śladu. Wokół pisma powstała niesamowita społeczność, która wirtualnie spotyka się co dzień na fejsbukowej grupie Secret Level (zapraszamy do dołączania!), a realnie na Festiwalu Niezależnych Gier Wideo Pixel Heaven, Pixel Night czy Giełdzie Pixela. Udało się w ten sposób wielu osobom nawiązać znajomości, przyjaźnie czy choćby współpracę biznesową. To wielka wartość. Dziękuję też naszym reklamodawcom – bez was nie dalibyśmy rady! Tym bardziej dziękuję za to, że docenicie wartość prasy i jej odbiorcy – osoby, która poświęca swój czas, pieniądze i miejsce na półce, żeby mieć kolejny numer pisma. Taki czytelnik jest często wart więcej dla firmy informującej o swoim produkcie niż setki anonimowych odsłon w internecie. Uff, miejsce się kończy! Raz jeszcze dziękuję wam wszystkim. Trzymajcie się! 📌

5-24

LOADING

- 4. Inside • 6. Pięćdziesiątka Pixela
- 8. Wspomnienia z Pixel Heaven 2019
- 12. Indykarium • 16. Relacja z E3
- 22. Dying Light 2

25-42

PLAY THE GAME

- 26. Outer Wilds • 28. Draugen • 29. Vader Immortal
- 30. Pathologic 2 • 31. Conan Unconquered
- 32. Blood & Truth • 33. Observation
- 34. Everybody's Golf VR • 35. Void Bastards
- 36. The Elder Scrolls: Elsweyr • 37. Barotrauma
- 38. Irony Curtain • 39. Judgment • 40. Druidstone
- 41. Warhammer: Chaosbane • 42. Five Nights at Freddy's
- 123. Layers of Fear 2

43-72

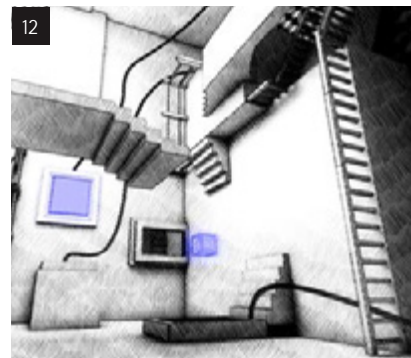
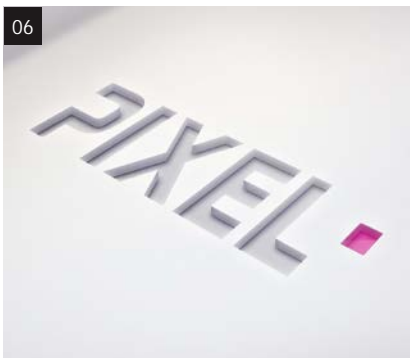
HALL OF FAME

- 44. 50 najważniejszych wydarzeń w historii elektronicznej rozrywki
- 54. Roland Pantoła i jego późniejsze gry
- 62. Dzieje sagi King's Quest
- 68. Wielka sława Grand Theft Auto

P check it out
PIXELPOST.pl
Blog redaktorów Pixela, na którym publikujemy artykuły, opinie i newsy. Codziennie świeża dawka elektronicznej rozrywki!

LOADING

ZA CIAN PONAD 30 STOPNI W CIENIU, ALE NA KLIMATYZOWANEJ SALI ROBI SI JESZCZE BARDZIEJ GOR CO, GDY NA SCEN W BLASKU REFLEKTORÓW, NICZYM PROROK, WYCHODZI KEANU REEVES!



73-94

SECRET LEVEL

- 74. Dwudziestolecie „Matrixa”
- 80. Gry programistyczne
- 86. Najgorsza kasetka świata
- 88. Big Box: Rise of the Dragon
- 90. Sidequest
- 94. Felieton Śledzia

95-122

CREDITS

- 96. Powrót do świata Far Cry
- 107. Felieton Bartłomieja Dramczyka
- 104. PLATO
- 119. Felieton Michała R. Wiśniewskiego
- 114. Felieton Piotra Pieńkowskiego
- 116. Felieton Piotra Gawrysiaka
- 117. Hardware miesiąca
- 118. Felieton Alexa
- 120. Felieton Borka

110-113

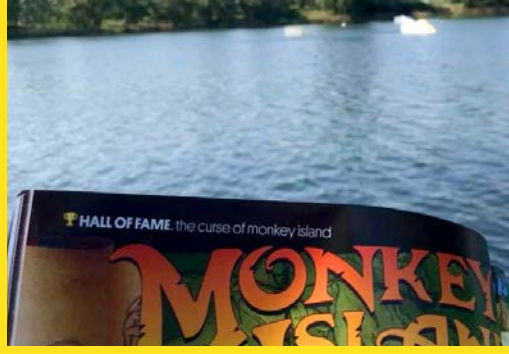
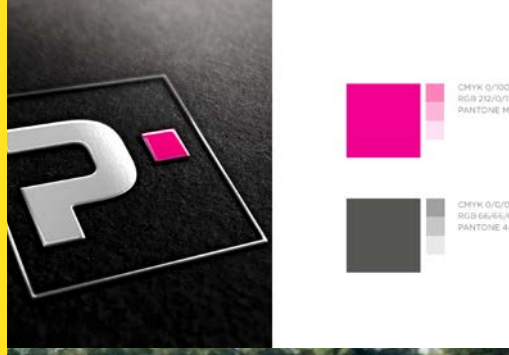
AUTOFIRE

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

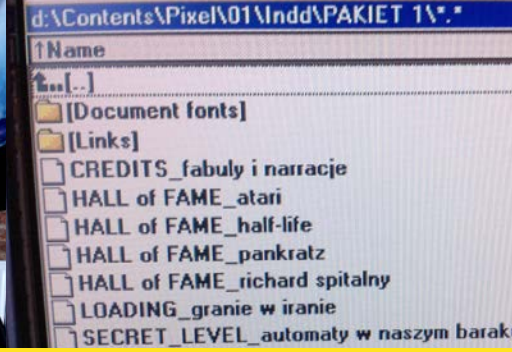
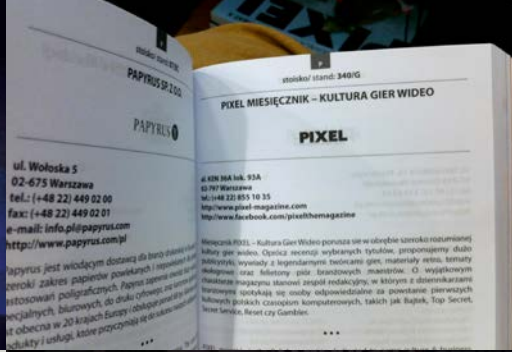


HISTORIA PIXELA ZACZ ła SI ODKU- PIONEGO PRZEZ ła- PUSZA KOMPUTERA PC Z KART GTX 760.

Prawie 6000 stron Pi- xela za nami. Nie będzie hucznych przyjęć ani buń- czucznych zapowiedzi. To był wspaniały czas - od- krywania nowych rzeczy i poznawania legend elek- tronicznej rozrywki. Dzię- kujemy wszystkim, którzy się do tego przyczynili, a zwłaszcza naszym Czy- telnikom kupującym co miesiąc Pixela. Przypomnij- my sobie te pięćdziesiąt numerów w fotoreportażu zawierającym w większości niepublikowane nigdy zdje- cia pokazujące, jak wyglą- dała Pixelowa kuchnia.



dziesiątka Pixela



NA NASZEJ PIERWSZEJ OKŁADCE MIAŁ BY PIERWOTNIE DYING LIGHT. HISTORIA ZATOCZYŁA KOŁO...

PIXEL HEAVEN

2019

GAMES FESTIVAL & MORE

SPOTKANIE Z LEGEND

Pixel Heaven to trochę taka rock'n'rollowa impreza, na której obok ogromnej rzeszy fanów pojawiają się na wyciągnięcie ręki gwiazdy gamedevu, tworzące kiedyś nasz świat elektronicznej rozrywki. W tym roku stężenie sław osiągnęło wręcz rekordowy poziom. Na scenie gościli David Fox, Hubert Chardot, Simon Butler czy Gary Bracey z brytyjskiego Ocean. I właśnie z tym ostatnim udało mi się uciąć niezobowiązującą zakulisową pogawędkę. Przede wszystkim Gary był pod wrażeniem, że w Polsce liczba miłośników starych gier i komputerów jest naprawdę duża. W latach osiemdziesiątych Europa Wschodnia była dla niego i innych wydawców oprogramowania wręcz nieznanym lądem, więc trudno było wówczas ocenić, jak duże jest u nas zainteresowanie 8-/16-bitowcami. Co ciekawe, w Ocean chcieli spróbować wejść na nasz rynek ze swoimi oryginalnymi grami, ale skutecznie im to odradzano, tłumacząc, że za żelazną kurtyną

panuje pirackie eldorado i zwyczajnie nikt tych produkcji nie kupi, kiedy za ułamek ceny może je swobodnie dostać na giełdzie. Rozmawialiśmy także o grach opartych na licencjach filmowych. Gary z rozbrajającą szczerością opowiadał mi o tym, że miał pełną świadomość słabej jakości takich produkcji, ale ponieważ było ogromne zapotrzebowanie na tego typu gry, a firma miała dobre kontakty z dużymi wytwórniami, wyciskali z tego ile się dało. To była dla niego wielka frajda – jeździć po świecie, odpowiadać plany filmowe i rozmawiać z całą śmietanką przemysłu filmowego. Szczególnie dobrze wspominał spotkania ze Stevenem Spielbergiem, który był wyraźnie zafascynowany całym przemysłem gier wideo. I właśnie dla takich niesamowitych opowieści warto pojechać na PH. (MK)



GOSZCZ C TADEUSZA BARANOWSKIEGO

Tadeusz Baranowski, autor komiksów, wśród których fani jednym tchem wymieniają chociażby „Skąd się bierze woda sodowa i nie tylko”, „Antresolka profesorka Nerwosolka” czy „Podróż smokiem Diplodokiem”, stawił się na scenie z najlepszym moderatorem, jakiego redakcja Pixela mogła mu zaproponować, czyli oczywiście z naszym komiksowym felietonistą Michałem „Śledziem” Śledzińskim. Namówienie autora na jakiegokolwiek spotkanie było zadaniem niezwykle trudnym, gdyż – jak sam przyznał – „przestaje być” ze względu na problemy zdrowotne. Przesiaduje dlatego głównie w domu i koncentruje się na pracy. Od tej uwagi zaczęła się zresztą cała rozmowa, a legendarny rysownik z urzekającą szczerością podkreślił, że wbrew zaleceniom lekarza nigdy nie zrezygnuje z twórczej działalności, bo bez niej

życie nie miałoby sensu. Autorowi przez cały czas towarzyszyła jakaś depresyjna, ale i przyciągająca aura. Sporo słów padło na temat komiksowego procesu twórczego. Z ciekawostek dowiedzieliśmy się, że Tadeusz Baranowski nie słucha podczas pracy muzyki, ale gdy ma już gotowy plan działania, pozwala sobie na odrobinę dźwięków klasycznych. Poruszono też kwestię niełatwej codzienności komiksowego artysty w Polsce (wiedzieliście, że twórcy muszą zamawiać odpowiedni papier z Francji lub Japonii?). Padły też uwagi dotyczące stylu, a czujne oko Śledzia zauważyło ewolucję kreski Baranowskiego, zmierzającą w kierunku bardziej szarpanej. Niedzielne spotkanie było inspirujące. Zwińczono je drugimi na festiwalu owocami na stojąco (pierwsze zebrał David Fox) i najdłuższą kolejką po autografy. (MMG)



WYSTAWA BIG BOX

Cóż to był za Pixel Heaven! Z bliska i daleka zjechali się żądni wrażeń miłośnicy retro, żeby chociaż przez weekend poprzebywać w obecności artefaktów będących wspomnieniem najlepszych lat elektronicznej rozrywki. A co może być bardziej ikoniczne, oczywiście oprócz oryginalnych maszyn, od big boxów?

W dawnych, dla niektórych lepszych czasach, kiedy gry nie konkurowały jeszcze między sobą liczbą FPS, liczyła się jakość wydania. Oprócz samego oprogramowania to opakowanie decydowało o tym, czy klient wyjdzie z nim ze sklepu zamiast produktu konkurencji. Wystawa została zrealizowana pod hasłem Sierra vs. Lucasarts i składała się z pięciu oszklonych witryn, z których jedna wyróżniała się ponadprzeciętną długością. Około 40 tytułów, pochodzących z kolekcji niżej podpisanego, Micza i Arka Staworzyńskiego, wypełniło szczerze przestrzeń wystawienniczą. King's Quest I–IV, Space Quest I–III, Larry (z rzadkim artefaktem – chusteczką z baru Lefty'ego), Black Cauldron i Hero's Quest (pierwsza wersja Quest for Glory) godnie prezentowały dorobek Sierri. Pod grubym szkłem spoczął Zak McCracken and the Alien Mindbenders oraz Rescue on Fractalus!, tworząc kącik Davida Foxa, a także Sam & Max,

X-Wing, The Dig i The Secret of Monkey Island wraz z kółkiem kodowym systemu copy protection. Dwa dodatkowe szklane kubiki na postumentach zawierały jedno z najcenniejszych skarbów w zbiorach – Maniac Mansion, Looma z kasetą, na której znajdowało się słuchowisko wprowadzające w klimat gry, księgę „Rogue Leaders: The Story of LucasArts” i jedną z pereł kolekcji – bardzo rzadkie trapezoidalne wydanie Gabriela Knighta, pięknie zafoliowane i bez żadnych uszkodzeń. Całości dopełniała gablota z kolekcjonerskimi edycjami gier Telltale, począwszy od Tales of Monkey Island, a na trzech sezonach Sama i Maxa skończywszy. Ci ostatni reprezentowani byli również przez wyjątkowo ładne figurki i komiks „Sam & Max: Surfin' the Highway” z autografem autora, Steve'a Purcella. Wystawa cieszyła się wielkim zainteresowaniem odwiedzających – staraliśmy się oprowadzać chętnych i, opowiadając o przedstawionych grach, skupiać się na nieznanym szerszej smaczkach. Odzew, który otrzymaliśmy tak bezpośrednio, jak i w internecie, skłania do tego, żeby zaplanować przyszłoroczny event jako jeszcze większy, bogatszy i ciekawszy. Kto wie, czy nie uruchomimy jednego/dwóch stanowisk do pogrania w niektóre prezentowane tytuły? (GAW)



PIXEL CRUNCH

Pomysł zrobienia jakiegoś jamu z okazji Pixel Heaven chodził za nami od dawna, ciała nabrał w tym roku. Żeby trzymać się klimatów retro, postanowiliśmy, że będzie to jam osmibitowy, żeby się wyróżnić, zdecydowaliśmy, że nie będzie się nazywać jamem, a żeby zapewnić emocje, za organizację wzięli się osobiście Borek. Borek do organizowania czegokolwiek nadaje się mniej więcej tak jak do podnoszenia ciężarów. Wystartowało osiem drużyn: trzech samotnych wilków i pięć zespołów, wykorzystujących pięć platform: ASCII wróć i Rockgovsky pisali na NES, Atarionline.pl i Grawitacja na Atari, Bold Pixel na Arduboya, Mantis Programiści Raczej Luźni i Sos Sosowski zdecydowali się na C64, a Speccy Riders (zgadliście) na ZX Spectrum.

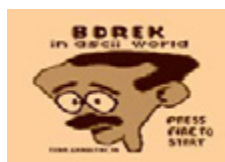
Zaczęliśmy w sobotę koło 9 rano od rozstawienia sprzętu i ogłoszenia tematu: Na początku było ASCII. Delikatnie zasugerowaliśmy, żeby w miarę

możliwości posługiwać się trybem tekstowym (technicznie rzecz biorąc, NES, Spectrum i Arduboy trybu tekstowego nie mają). Potem zaczęła się praca, przerywana przez zaglądnące do sali na górze wycieczki. W sobotę dominowali przechodnie, potem była przerwa nocna na Pixel Heavenove afterparty, a praca zaczęła przyspieszać w niedzielę. Skończyliśmy o 14.40. Dowiozły wszystkie drużyny. Głosowali zawodnicy i zaskakująco (jak na fakt, że Pixel Heaven już się kończył) duży tłum widzów.

Wyniki końcowe:

- 1. miejsce – Speccy Riders,**
- 2. miejsce – Mantis,**
- 3. miejsce – Sos Sosowski.**

Były nagrody, uściski i gratulacje, ale najważniejsze, że była dobra zabawa. Chyba powtórzymy to za rok. (MB)



Team Grawitacja: Borek płaski i tylko w ASCII.



Sos: Antiascij, czyli nikt nie wie o co chodzi



Mantis: niby siła spokoju, a zostają tylko zdliszczca.



Atarionline.pl: po Crunchu boje sie otworzyć lodówkę.



Speccy Riders: na Martene zawsze można liczyć.

SPOTKANIE REDAKCJI RESETU OCZAMI FANA

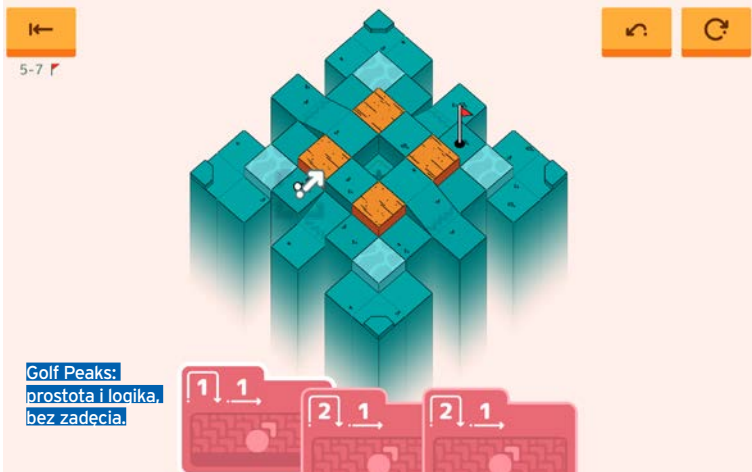


Pamiętam, jak będąc małym, natknąłem się w osiedlowym kiosku na pewien magazyn. Z okładki czasopisma spoglądał sam Diabło, co mnie – dzieciaka jarającego się Iron Maiden – wystarczająco zachęciło do wydania części swojego kieszonkowego na ten właśnie periodyk.

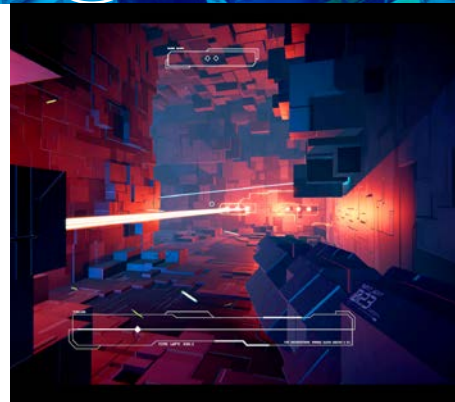
Mowa oczywiście o pierwszym numerze kultowego Resetu, którego oddanym czytelnikiem byłem przez cały okres istnienia owego Cybernietkulturalnego magazynu. Gdy tylko dowiedziałem się o specjalnym spotkaniu z redakcją miesięcznika w trakcie tegorocznego Pixel Heaven, wiedziałem, że muszę pojawić się w zajeźdni warszawskiego MZA. I tak bym tam zawitał, ale zobaczenie na żywo resetowej ekipy z miejsca stało się dla mnie zadaniem priorytetowym. W końcu nadszedł ten dzień – 18 maja – a ja nie mogłem uwierzyć, że w końcu na jednej scenie widzę tych kilku koleśki, dzięki którym mogłem rozwinąć

swoje hobby, jakim są gry komputerowe. Fajnie było usłyszeć opowieści Micza i Usera Jamy o początkach pisma. Przypomnieć sobie, że to właśnie dzięki Emilusowi jeszcze bardziej wsiąknąłem w Magic: The Gathering, a Gregoriusowi zawdzięczam zainteresowanie systemami RPG oraz bitewniakami. Dobrze wiedzieć, że wszyscy panowie miło wspominają Resetu. Pamiętają, jak szaloną jazdą była praca w tym magazynie, słysząc nie tylko z kultowych Odlotów, poczucia humoru, ale także z dość nieszablonego podejścia do projektu graficznego. Choć, jak wspomniał Hammer, jeden z odcinków komiksu „48 Stron” o mało nie narobił im problemów. I tylko szkoda, że spotkanie trwało tak krótko. Z drugiej jednak strony, dzięki temu było jeszcze bardziej wyjątkowe. A specjalny numer Resetu przygotowany z tej okazji dodatkowo osłodził fanom tęsknotę za dawnymi, luzackimi czasami. (PS)

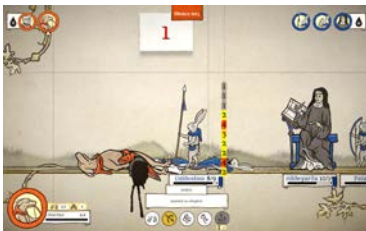
PIXEL AWARDS



Golf Peaks:
prostota i logika,
bez zadęcia.



Split: logika i grafika,
bez kompleksów.



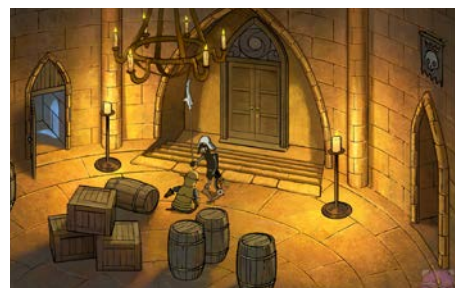
Inkulinati: iluminacje
i marginalia, bez złoceń.



Liberated: komiksowo
i zrecznościowo, bez pudła.

Jak Pixel Heaven, to Pixel Awards. W tym roku nieco zmieniły się nasze wewnętrzne zasady wyłaniania zwycięzców, więc w trakcie imprezy jurorzy nie biegali od stoiska do stoiska, żeby wyrobić sobie ostateczne zdanie. Wszystko było zapięte na ostatni guzik, zanim pierwsi goście weszli na teren targów. Nie znaczy to, że w jakikolwiek sposób zmieniły się emocje związane z głosowaniem i ogłoszeniem wyników.

W niektórych kategoriach wybór był naprawdę trudny, nominowani szli łeb w łeb i w ostatecznym rozrachunku twórcy kilku tytułów – które jak najbardziej na jakieś wyróżnienie zasługiwały – zostali z pustymi rękami. Szkoda, ale cóż – cudów nie ma, wszyscy wygrać nie mogli. Na liście nominowanych znalazło się 17 tytułów, ale w pewnym sensie zwycięzca był jeden – Liberated. Atomic Wolf zdominował scenę, wchodząc na nią cztery razy; tylko w jednej kategorii, w której zdobył nominację (Best Design), musiał ustąpić pola. Screenshoty z większości tytułów łatwo znaleźć w poprzednim odcinku Indykarium. (MB)



Tsiouge: klasyka i bajkowość,
bez ekstrawagancji.

- Best Art:** Liberated (Atomic Wolf)
- Best Audio:** Tsiouge (OhNoo Studio)
- Best Design:** Split (Woodland Games)
- Best Mobile:** Golf Peaks (Afterburn)
- Best Narrative:** Liberated (Atomic Wolf)
- Best VR Experience:** Mosh Pit Simulator (Sos Sosowski)
- Retro Roots:** Door in the Woods (Tomasz Wacławek)
- Big Bang!:** Inkulinati (Yaza Games)
- Indie Grand Prix:** Liberated (Atomic Wolf)
- Big Fish Grand Prix:** Chernobylite (The Farm 51)
- Warsaw Excellence:** Liberated (Atomic Wolf)

INDYKARIUM

INDYK JAMUJ CY



GRYF GAME JAM

Tydzień przed Pixel Crunchem odbył się w Szczecinie Gryf Game Jam.

Tematem było „Ziarno”. Powstały 22 gry. Wygrało Happy Seeds – gra o sadzeniu (z psychodelicznym twistem, zabawne, że w poprzednim numerze wspominałem strategię ekonomiczną pasującą do tego opisu), ale jednym z ciekawszych pomysłów była gra Run Chicken! Run! – jeden gracz ucieka kurczakiem, a drugi próbuje go złapać, używając jako kontrolera... tarczy do dartów. Widziałem grę, w której do sterowania służył banan, słyszałem o grze, w której sterowanie odbywało się wózekiem inwalidzkim, ale tarcza to dla mnie pomysł względnie nowy. Pewnie nie ostatni.

O Pixel Crunchu piszemy na stronie 10, więc nie będę powtarzać, ale specjalnie dla czytelników Indykarium dodam jedną informację. Pokazy miały nieoczekiwany aspekt komercyjny – po ogłoszeniu wyników w ciągu kilku minut wykupiono wszystkie Arduboye, które przez trzy dni cierpliwie czekały na kupca na jednym ze stoisk. Bold Pixel powinien dostać jakąś działkę za skuteczny marketing.



KOLEJKA DO NAGRÓD

W ramach komentowania rzeczy wydrukowanych w innej części numeru, jeszcze kilka słów o Pixel Awards. Nie chcę, żeby to zabrzmiało jak odcinanie się od wyników czy krytyka moich szanownych kolegów z jury – głosowaliśmy, wybraliśmy, jak wybraliśmy, zgodnie z regułami sztuki. Mimo to uważam, że Retro Synthesis

zostało skrzywdzone brakiem choćby jednej nagrody. Cóż, Liberated ukradł show (zresztą zupełnie zasłużenie), nie zostawiając wiele miejsca dla wszystkich innych.

Inny tytuł, który przepadł w naszym głosowaniu, to This is Zodiac Speaking.

Gra jest oparta na autentycznej historii niezłapanego seryjnego zabójcy, aktywnego na przełomie lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych w północnej Kalifornii. Boję się efektu, bo po zapaleniu światła przerażająca sylwetka zwykle staje się trywialną ścierką wiszącą na krześle, tajemnice lepiej zostawiać tym, czym są – ale rozmawiałem w czasie PH z przedstawicielką Punch Punk Games, a w czasie Warszawskich Targów Książki z pracującym nad scenariuszem Łukaszem Orbitowskim. Oboje zapewniali mnie, że nie usiłują dopisywać wyjaśnień do historycznej zagadki, raczej opowiadają historię, koncentrując się na wątkach pobocznych i zadając dodatkowe pytania. Trzymam kciuki, żeby im się udało.

W tym kawalku rzeczywistości growej to twórcy niezależni wykonują najważniejsze ruchy. 17-19 czerwca odbędzie się festiwal Games for Change.

Za miesiąc napiszę coś więcej o wynikach, w tym numerze tylko krótkie info, że wśród nominowanych tytułów znalazło się polskoindycze My Memory of Us.

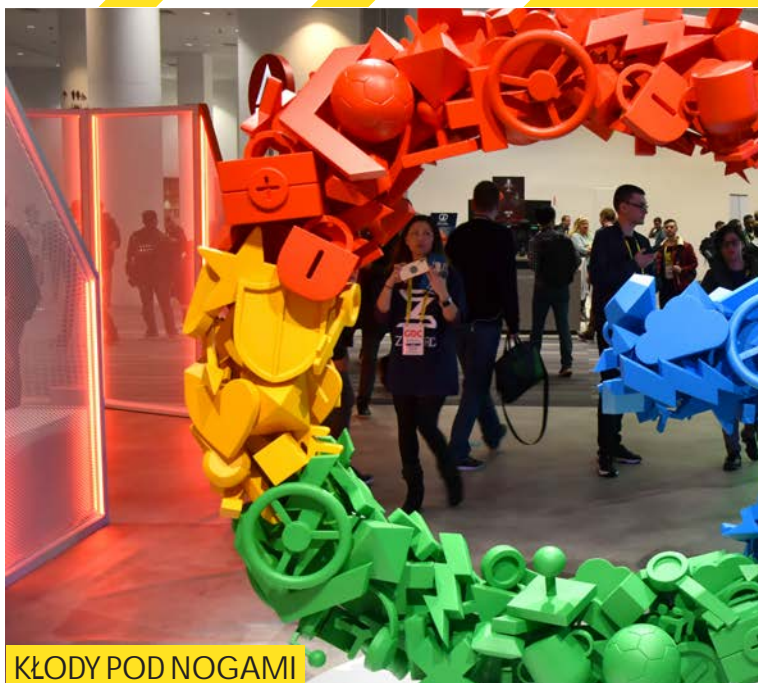


Na razie nie ma jeszcze nawet przybliżonej daty premiery (choćby enigmatyczne „2019” daje nadzieję, że nie będziemy czekać zbyt długo), ale już się jaram. Indyk: Sam Barlow (pamiętacie Her Story?) zapowiedział nowy tytuł – Telling Lies. Wpada nam w ręce laptop z materiałami z podsłuchu, trzeba z kawalków złożyć całość. Zapowiada się zagadka kryminalna łącząca elementy Her Story, Return of the Obra Dinn i Unheard, a nawet dopatrzyłem się pokrewieństwa z moim PDZWT. Listę skojarzeń można by pociągnąć dalej (A Normal Lost Phone), ale gdzieś trzeba ją skończyć.

Tego newsa muszę wrzucić teraz, bo studio planuje wejście na giełdę, a wtedy już trudno będzie mówić o niezależności. Krakowskie Starward Industries planuje egranizację jednej z powieści Stanisława Lema. Z wydanego komunikatu wynika, że mają podpisaną umowę licencyjną z rodziną pisarza i zrealizowane pierwsze kamienie milowe. Oficjalnie nie wiadomo, o którą książkę chodzi, nieoficjalnie mówi się o „Niezwyrodnym”.

STALKING

Z życia stalkera indyków: zaglądam sobie na fejsa, a tam Piotr Surmacz (np. muzyka do Bouncy Bob i Earthworms, obie gry znam z Pixel Awards) szuka krótkich fragmentów gier, które będzie mógł dać swoim studentom do udziwiewienia. Fajny pomysł, ot tak, spodobało mi się.



KŁODY POD NOGAMI



Pamiętacie historię sprzed miesiąca, z Apple Store'em robiącym porządkę? Tym razem indyjscy narzekali na Google Play zdejmujący gry ze sklepu. Koniec końców okazało się, że chodzi o drobiazg – ktoś uznał, że zgodnie z Developer Distribution Agreement wszystkie gry powinny mieć spisana politykę prywatności, nawet jeśli nie robią niczego, co by jej istnienie wymuszało. Kolejny przykład na to, że bez legalizacji się nie da.

Szczegóły dotyczące całej historii są prawnie dość zagmatwane i raczej nie nadają się do tłumaczenia w kilkuzdaniowej notatce, ale niektórzy graficy i deweloperzy (nie tylko indyjscy) dostali ostatnio maile, że ze względów licencyjnych korzystanie przez nich z niektórych wcześniejszych wersji oferowanych przez Adobe narzędzi rodziny CC stało się nielegalne. „Tę wersję programu, co ją pan od nas ściągnął i używa, to ją teraz proszę skasować i przestać używać, bo ktoś może pana ściągnąć”. Programy Adobe nigdy tanie nie były, teraz doszło wykręcanie rąk, żeby wymusić na użytkownikach swoje reguły gry. Temat jest oczywiście znacznie szerszy i nie tylko indyjscy, narzekanie na umowy licencyjne i odrzucanie jakiegokolwiek odpowiedzialności przez producentów oprogramowania pamiętam co najmniej od czasów Windows 3.0, ale jak widać, przez te wszystkie lata sytuacja się nie poprawiała. Bycie indykiem niestety nie sprowadza się do pisania gier, czasem trzeba jeszcze kląć w legalizację.

Jeśli ktoś myślał, że opisane wyżej historię wyczerpują temat indyjskich problemów, grubo się myli. W połowie maja glitch spowodował, że całą serię drobnych gier ze Steamu można było pobrać za darmo. Rozeszły się w ten sposób setki tysięcy egzemplarzy, nie przynosząc żadnego dochodu swoim autorom, a w niektórych przypadkach wręcz blokując sprzedaż i przynosząc realne straty. Jeden z dotkniętych sytuacją tytułów, Glare 1 more, wylądował nawet na liście „trending”, bo liczba „sprzedanych” rosta błyskawicznie. Za tym poszła nadpodaż kart kolekcjonerskich, przez co spadły ich ceny – co też obniża indyjskie dochody. Nie jest jasne, co się

dokładnie wydarzyło, zdaje się, że trudno mówić o czyjejkolwiek winie, raczej skumulowały się nieszczęśliwie zbiegi okoliczności po stronie deweloperów, Steamu i SteamDB.

Takie historie, to może zrezygnować ze Steamu? Mam złą wiadomość – nie ma realnej alternatywy. Jest oczywiście kilka innych opcji, być może kiedyś przyjrzymy im się dokładniej, na przykład itch.io, Game Jolt, Kartridge i GOG.com. Z wymienionej piątki Steam – nawet jeśli niczego nie gwarantuje – ma największą bazę użytkowników będących potencjalnymi klientami, lekceważenie ich jest poważnym błędem. Epic Game Store na razie na tej liście nie ma, dotychczas tytuły dokładane do sklepu wybierane są rzęcznie (tak samo zresztą jak w GOG), więc wprowadzenie drobnej indyjskiej gry do sprzedaży jest mało realne. Polityka Epica ma się zmienić w drugiej połowie roku. Niektórzy wydawcy decydują się na sprzedawanie gier wyłącznie na swoich stronach, ale to wymaga dodatkowego wysiłku organizacyjnego (ogarnięcie prawnych i finansowych aspektów sprzedaży) poza samym marketingiem.



INDYKARIUM

INDYCZY RYNEK



DANCE OF DEATH: DU LAC & FEY

Gra miała być znacznie bardziej rozbudowana, ale kampania na Kickstarterze nie wyszła, więc skończyło się dość skromną wersją zrobioną przy okrojonych funduszach. Dance of Death to przygodówka łącząca legendy arturiańskie z Kubą Rozpruwaczem. Brzmi dość abstrakcyjnie, ale wątki udało się pozyszywać dość zgrabnie. Supergrafika, staranna oprawa dźwiękowa, szkoda, że interfejs użytkownika szwankuje i nie ułatwia gry. Powolna, dla cierpliwych. Pełnej ceny niewarta, ale jeśli traficie ją na jakiejś wyprzedaży – ma swój urok. Indyk: Salix Games Ltd, PC.



CONAN UNCONQUERED

Wspominam bardziej dlatego, że ciekawy przypadek, niż żeby polecić. Zresztą recenzję znajdziecie na stronie 31. Jeżeli komuś tytuł się fonetycznie kojarzy z Command & Conquer, to słusznie, tak ma być. Indyk: Petroglyph to firma założona przez weteranów branży – lista gier, przy których pracowali, niekoniecznie wspólnie, zaczyna się od tytułów na Amigę i powinna zrobić wrażenie na każdym miłośniku retro. W latach dziewięćdziesiątych ich nazwiska można znaleźć na listach płac gier Westwood Studios, między innymi serii C&C, LoL czy The Legend of Kyrandia. Tyle że, jak już się wielokrotnie przekonałiśmy, same nazwiska niczego nie gwarantują. Choć Petroglyph jest aktywny od wielu lat, jakoś nie potrafi odnieść sukcesu – kilka razy próbowali już szczęścia, wydając kolejne tytuły MMORPG i MMORTS, ale żaden projekt nie chwycił na tyle, żeby nie został zamknięty po kilku, kilkunastu miesiącach. Na pierwszy rzut oka doświadczenie panów w grach typu C&C jest i zaletą (każdą kolejną łatwiej im zrobić), i przekleństwem (niektóre animacje i rozwiązania wyglądają, jakby zatrzymały się w rozwoju kilkanaście lat temu). W tym kontekście nie zaskakuje fakt, że Conan Unconquered to dość klasyczny RTS (choć zaklasyfikowanie go jako survivalu albo tower defense też ma sens) w starym stylu, z opcją coop (ale bez pvp).



CHINA: MAO'S LEGACY

Jeszcze raz z nutką wspomnieniową i nawiązaniem do lat dziewięćdziesiątych. Nie znalazłem w starych Top Secretach recenzji, ale jestem prawie pewien, że ktoś w redakcji grał w Crisis in the Kremlin. Gra napisana oryginalnie pod MS-DOS i wydana w 1991 roku doczekała się dwa lata temu wznowienia. Najwyraźniej wyniki sprzedaży były na tyle dobre, że producent (Indyk: Kremlingames) poszedł za ciosem i wydał dwa kolejne tytuły – Ostalgie: The Berlin Wall i China: Mao's legacy. Ta ostatnia miała premierę pod koniec maja. Wszystkie te gry to strategie polityczno-ekonomiczne, w mniejszym lub większym stopniu oddające rzeczywistość krajów demokracji ludowej. Dla kogoś, kto jak ja widział tę rzeczywistość w miarę świadomie z bliska, w stopniu raczej mniejszym, zawsze jest jakaś próba pokazania historii i autentycznych wydarzeń za pomocą gry. Środki proste, wygląd prząsny, ale hej, w końcu kadeele takie właśnie były. PC, Mac, SteamOS.

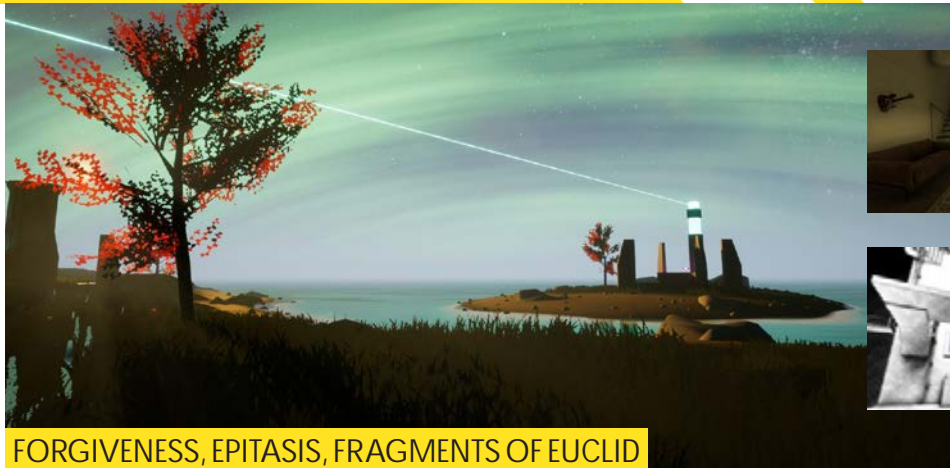


HOME

Tytuł najdziwniejszej gry miesiąca otrzymuje Home.

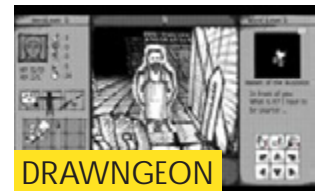
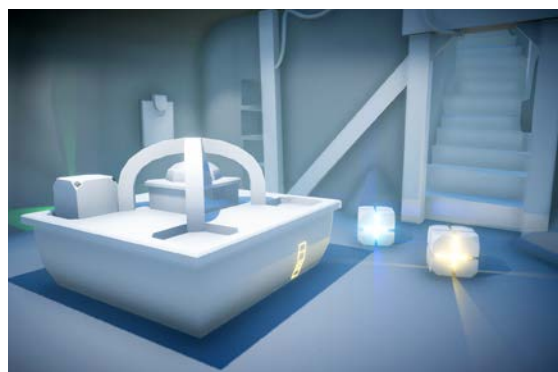
Takie pozytywne i miłe to jest, a jeszcze za darmo.

Żyli długo i szczęśliwie i wszyscy się kochali. Walking simulator na dziesięć minut, idzie się z pokoju do pokoju i klika, żeby pojawiły się serduszka. I można mieć kotka. I napisałem to wszystko bez odrobiny cynizmu i ironii, jak człowiek poczyta gazety albo obejrzy telewizję, to mu się odechciewa, dobrze wiedzieć, że są ludzie, którzy innym życzą dobrze, nawet jeśli jest to poziom tulących się bez powodu teletubisiów. Indyk: Lore Nine Studio, PC, Mac.



FORGIVENESS, EPITASIS, FRAGMENTS OF EUCLID

Gry bardzo różne, ale postanowiłem o nich napisać razem. Forgiveness (indyk: Chaos Minds, PC, Mac, Linux) to mroczny (przynajmniej w założeniach, siedem grzechów głównych, te rzeczy) escape room w realistycznej konwencji, Epitasis (indyk: Epitasis Games, PC, Mac) to takie skrzyżowanie The Witness (mocno stylizowana na jednolite plamy grafika) z The Talos Principle (typ zagadek). Fragments of Euclid (indyk: NuSan, PC, Mac, Linux) to trójwymiarowy, czarno-biały labirynt (trochę mi się kojarzył z Antichamber). Piszę o nich razem, bo stanowią dość dobry przykład na szerokość spektrum trudności puzzlerów. Epitasis to gra, w której się biega i mechanicznie rozwija puzzle, bo są w większości dość oczywiste, estetyka wygrywa tu z wyzwaniem. Wbrew nazwie Forgiveness raczej nie wybacza, trzeba się chwilami mocno nagłówkować, żeby wyjść z pomieszczeń. A Fragments of Euclid zrobił mi z mózgu w ciągu kwadransa totalną siećkę, Escher by się pogubił, usiłując znaleźć wyjście. Wszystkie mają swój wdzięk, choć mocno się różnią jakością, Forgiveness sprawia wrażenie czegoś wydłubanego wieczorami w domu (żeby nie było, lubię i cenię takich dłubaczy), po Epitasis widać zdecydowanie większy budżet (przekładający się na urodę i dbałość o szczegóły), Fragments of Euclid leży gdzieś pośrodku, grafika niby prosta, ale ładnie pomyślana i wystylizowana, za to dźwięki amatorskie jak w Teenagent CD.



DRAWNGEON

Dokładnie to, za co kochamy indyków – proste, ale świeży pomysł. Głównie graficzny, bo poza tym to właściwie prosciutki rogalik z elementami RPG i kilkoma drobnymi twistami, żeby nie było zbyt nudno. A przy cenie 5 dolarów naprawdę nie ma co narzekać. Indyk: DarkDes Labs, PC.



BALANCELOT

Gdyby nie grafika podobna w swojej średniowiecznej stylizacji do Inkulinati, które dopiero co zdobyło nagrodę Pixel Awards, pewnie bym na Balancekota nie zwrócił uwagi. Niby prosta platformówka, cały czas w prawo, ale z zabawną mechaniką gry (albo wkurzającą, zależy, czy gra się samemu, czy patrzy, jak gra ktoś inny). Indyk: AnvilBird Interactive, PC.

FILE://MANIAC

W sumie to nie bardzo jest o czym pisać, bo na razie mamy tylko bardzo krótkie demo (nazwane hucznie pierwszym epizodem) stworzone w czasie Global Game Jamu 2019, ale kupił mnie ciekawy pomysł. Gra, w której część sterowania odbywa się na zewnątrz i polega na użyciu notatnika i menedżera plików do kopiowania, usuwania i modyfikowania plików tekstowych. Kiedyś była taka gra, w której broniło się własnego systemu plików przed infekcją (Virus), ale tam struktura katalogów służyła wyłącznie jako mapa i nie była modyfikowana w trakcie gry. Indyk: Born Frustrated Studio, PC, Mac, Linux.

FOXHUNT

Właściwie Foxhunt mógłbym dołożyć do gier wymienionych powyżej, bo inspiracje ma ewidentnie te same. Godzinka grania (albo krócej, pół godziny zajęło mi dojście, że upuszczenie przedmiotu i położenie go na wskazanym miejscu to dwie zupełnie różne operacje). Ale o ile tamte tytuły generalnie koncentrują się na wprowadzaniu i wykorzystywaniu ciekawych mechanik (no, Forgiveness usiłuje pojąć kroczek dalej, ale z raczej marnym skutkiem), o tyle Foxhunt stara się wywołać jeszcze jakieś emocje. Ładne, klimatyczne, darmowe (datki mile widziane, ale niekonieczne), fantastycznie operujące bardzo skromnymi środkami wyrazu. Nic, tylko ściągać i grać. Indyk: Anomalia, PC, Mac.



E3

Micz

Pixel po raz pierwszy zjawił się w Los Angeles, żeby doświadczyć tego, czym jest konferencja Electronic Entertainment Expo niemal równe ćwierć wieku po swoich narodzinach. Wnioski raczej nie są wesole. Za kolorowymi makietami rozstawionymi w dwóch halach i setkami kręcących się po nich dwudziestoletnich dziennikarzy i dokooptowanych fanów, którzy kupili bilety, kryło się dojmujące przekonanie, że zbliża się kres tej długowiecznej imprezy. Prześledźmy, co się tam wydarzyło.

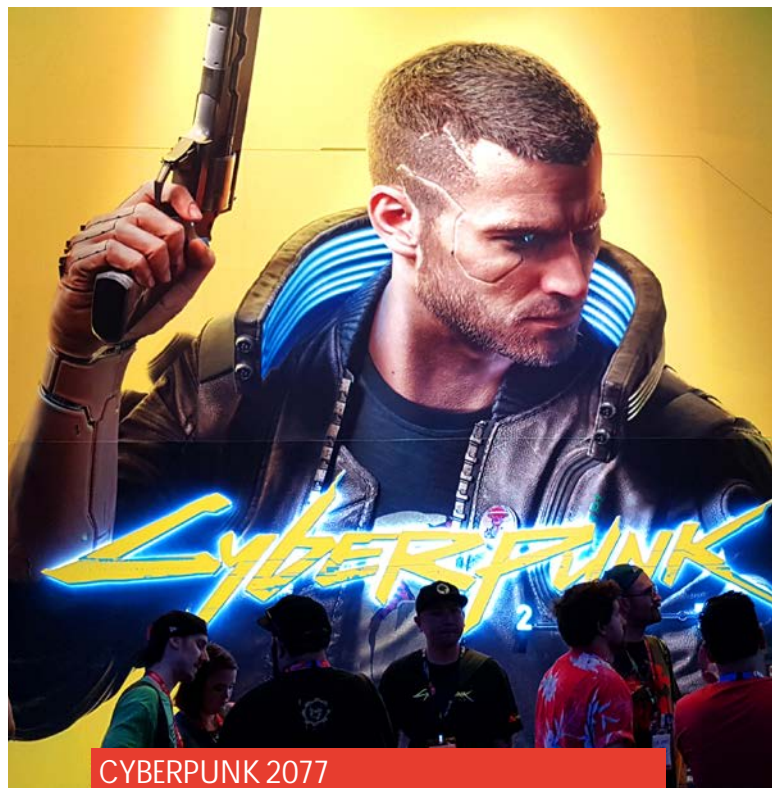


MIEJSCE

Los Angeles Convention Center znajduje się praktycznie w centrum Miasta Aniołów. Jeśli patrzycie na panoramę miasta, na której widać wyspę wieżowców, to dokładnie w ich sąsiedztwie wyrasta centrum konferencyjne. Obok jest zresztą Microsoft Theater, gdzie odbywają się słynne konferencje, na których Phil Spencer zapowiada kolejne cuda.

No właśnie, dwie hale. Każda z nich nieco mniejsza od gamescomowych, a przecież w Kolonii jest otwartych pięć wielkich boisk piłkarskich dla szerokiej publiczności plus cztery, tylko już nieco mniejsze, dla biznesu i mediów! To daje wyobrażenie o skali E3, na którym z gigantów nie pojawiły się ani Sony, ani Electronic Arts, ani Activision Blizzard. Nie żeby impreza jakoś ciwo z tego powodu bardzo ucierpiała, ale przełożyło się to na zmniejszone zaludnienie na powierzchni targowej. W efekcie zobaczenie wszystkiego da się odhaczyć w dosłownie godzinę, a potem pozostaje jedynie ustawianie się w długich ogonkach, jeśli chce się w coś zagrać, a nie ma się dostępu do zamkniętych prezentacji.

E3 nie poszło z duchem czasów. Kiedyś było najważniejszą imprezą roku, a obecnie, mimo że próbuje się na niej pożenić formułę biznesową z konsumencką, choćby poprzez wpuszczanie pewnej liczby „zwykłych” widzów, nie da się ukryć, że przechodzi poważny kryzys. Branża przybywa tu po to, by coś ogłosić oraz żeby zakulisowo się spotkać i być może przyklepać jakiś interes. Ale do tego trzeba wynajmować hali w centrum Los Angeles, za którą nie wiadomo, kto ma płacić.



CYBERPUNK 2077

Jest niedziela, 9 czerwca, gigantyczna sala Microsoft Theater. Za ścianą ponad 30 stopni w cieniu, ale na klimatyzowanej sali robi się jeszcze bardziej gorąco, gdy na scenę w blasku reflektorów, niczym prorok, wychodzi Keanu Reeves i ogłasza, że pojawi się w Cyberpunku 2077. Szczegółowe informacje na temat udziału aktora w grze uzyskaliśmy od szefa studia CD Projekt RED Adama Badowskiego i szefa działu projektowania misji Mateusza Tomaszewicza.

Udział Keanu w projekcie został przyklepany latem ubiegłego roku. Cała sprawa utrzymywana była w ścisłej tajemnicy, więc wszelkie prace musiały się odbywać w USA, bo gdyby aktor pojawił się w Polsce, z pewnością tajemnica by się wydała. Mockuping odbywał się w jednym ze studiów w okolicach Los Angeles i trwał

MICROSOFT OGŁASZA



Żeby zobaczyć, co się działo na gigantycznej widowni Microsoft Theater, sąsiadującej z LA Convention Center, warto było przyjechać do Miasta Aniołów. To jedna z ostatnich konferencji w starym dobrym stylu, na której próbuje się stworzyć aurę oczekiwania na wielkie wydarzenia i zachowuje się stosowny szacunek dla dziennikarzy. Nic dziwnego, że Sony nie zjawia się na E3, bo nie miałyby czym przykryć takiej prezentacji.

Pixel miał miejsce w pierwszym rzędzie przeznaczonym dla mediów i osób z branży. Przed nami siedzieli tylko twórcy, których bezpośrednio dotyczyła prezentacja, oraz dość dziwnie wyglądający ludzie, którzy na widok logo Xboxa zaczęli wykonywać dziwne gesty składania rąk w kształt litery X, a gdy na scenie zjawiał się człowiek orkiestra Phil Spencer – dowodzący sprawami związanymi z Xboxem, a także szef Microsoft Studios – zaczęli

mu bić pokłony. Spytałem, kim są ci napalerycy. Usłyszałem, że fanami, którzy wygrali na loterii specjalne zaproszenia na event. No tak, wszystko jasne.

Na konferencji Microsoftu zapowiedziano kilkadziesiąt gier, spośród których o wielu z nich dowiedzieliśmy się po raz pierwszy. Kulminacyjny moment nastąpił, gdy na scenie pojawił się Keanu Reeves. Z przecieków wiedzieliśmy, że będzie jakaś hollywoodzka gwiazda, ale CD Projekt RED udało się do końca utrzymać w tajemnicy jej personalia. Nieco speszony Keanu wyraził swoje wielkie podekscytowanie, że został zaproszony do prac nad tą grą, i na koniec podał datę premiery: 16 kwietnia 2020 roku.

Microsoft zapowiedział również nową konsolę o roboczej nazwie Scarlett. Parametry ma mieć zabójcze – między innymi obraz w rozdzielczości 8K czy wsparcie dla 120 FPS – ale kto dziś pamięta o hucznie zapowiadanym Scorpio? Xbox Scarlett ma trafić na rynek pod koniec 2020 roku.



filmu zobaczymy w Cyberpunku 2077. Dodatkowo w prezentacji wreszcie zobaczyliśmy, jak wygląda cyberprzestrzeń, do której postaci przenoszą się po podłączeniu do aparatury i zanurzeniu się w lodzie. Jest mroczna, niewiele w niej widać. Znacznie inna od tego, co pokazano choćby w BloodNecie.

Jak na razie żaden z dziennikarzy nie został dopuszczony do pogrania w Cyberpunka 2077. Jednak to, co widzieliśmy podczas pokazu, wydawało się lekkim krokiem wstecz w stosunku do zeszlatorocznej prezentacji na gamescomie. Może chodziło o to, że Pacifica jest obszarem niedokończonych inwestycji, zapuszczonym, pełnym mętłów. W każdym razie miałem wrażenie, że ze względu na optymalizację nastąpił pewien downgrade grafiki, która nie błyszczała już tak jak na zwiastunach, lecz wyglądała na coś na poziomie Wolfenstein II: The New Colossus. Twórcy zrezygnowali z sypiących się niczym iskry cyferki pokazujących trafienia przeciwników – teraz lecą one zmniejszone, nieco stłumione i nie w takiej intensywności. Pokazano za to wiele elementów RPG, takich jak choćby ubieranie postaci oraz awansowanie jej na kolejne poziomy rozwoju.

To będzie RPG, tyle że autorzy rozważają sposoby automatyzacji wielu elementów dla osób, które wolałyby zasmakować akcji, a nie interesuje ich dźwiękanie przy postaci. Wszystko jest jeszcze na wczesnym etapie, bo ekipa pracuje nad Cyberpunkiem 2077 tak na dobre dopiero od zakończenia Krwi i wina, czyli od późnej wiosny 2016 roku.

Nie było jeszcze cyberpunkowej gry, która by się w pełni udało i odniosła kasowy sukces. Prognozy analityków finansowych w garniturach od Gucciego, którzy gry znają tylko ze słyszenia, można z miejsca włożyć między bajki. Wiedźmin 3 wraz ze swymi dodatkami sprzedał się w ciągu czterech lat w nakładzie około 20 milionów egzemplarzy. Żeby Cyberpunk 2077 to przebił, musi się na to złożyć wiele różnych czynników. Choćby to, czy gracze dobrze poczują się w Night City, a nie zostaną szybko zmęczeni jego mrokiem. Dla mnie Cyberpunk 2077 pozostaje wielką zagadką i sam jestem ciekaw, czy doświadczymy tu zapowiadanego sukcesu – czyli przebicia wyników Wiedźmina 3 – czy będzie to kolejne Anthem. Na razie nie ma co narzekać, bo Cyberpunk 2077 zdobył nagrodę Best Game of E3 2019 plus parę innych.

trzy dni. Kilkanaście kolejnych dni zajęło nagrywanie kwestii dialogowych Johnny'ego Silverhanda, czyli postaci, w którą wcieli się Reeves. To głos w głowie V, postać będąca projekcją, konstruktem wpływającym na działania bohatera. Czy jest przyjacielem, czy wrogiem? Tego nie wiemy, ale pewne jest, że Johnny ma własne sprawy do załatwienia. Prowadzący prezentację, podczas której pokazano ponad pół godziny rozgrywki z obszaru Night City nazwanego Pacifica, określił Johnny'ego mianem „ducha nawiedzającego V”. RED nie chciało zatrudniać kogoś z hollywoodzkich aktorów kojarzonych z grami, lecz szukało kogoś nowego. I oczywiście szukali Neo, a nie zapomnianego przez czas Johnny'ego Mnemonica, co wprost potwierdził mi Adam Badowski. Jedyne elektryczny bicz plus kilka pomniejszych rzeczy z tego

BETHESDA



To był bardzo zaskakujący show, odbywający się w stylizowanym na barokową rezydencję Shrine Auditorium. Oto na scenę wychodzi Todd Howard i gdy wszyscy oczekują zapowiedzi nowego The Elder Scrolls czy Fallouta 5, on spokojnie zaczyna mówić o... Falloutcie 76 czy TES: Blades. Do tego pierwszego przygotowano darmowy dodatek Wastelanders (nazwa może się troszkę nie spodobać Brianowi Fargo), który już jesienią ma zmienić oblicze tej niezbyt dobrze przyjętej gry. Gdy kolejni przemawiający w Shrine Auditorium zaczęli wspominać o wydanym już Rage 2, zrobiło się nieco nerwowo, ale sytuację uratował trzymany jako as w rękawie Doom Eternal. Pokazano sieczkę, jaka nie przysłaży do głowy Carmackowi z Romero. Dosłownie wybebeszane były aorty, jelita i śledziony, oczywiście przy założeniu, że grasujące po ekranie bestie miały właśnie takie organy wewnętrzne. W każdym razie sypało się z nich wszystko, aż przyzwyczajona do krwi publika poczuła się nieco zaskoczona i dało się nawet słyszeć ciche okrzyki „Oooooo shit!”. To z całą pewnością był największy „reveal” całej tej konferencji.



PC GAMING SHOW

Impreza poświęcona w gruncie rzeczy „indykom AAA” w tym roku wypłynęła na szersze wody dzięki wstawiennictwu Epic Store, który został jej sponsorem. Miejscem akcji był niesamowity teatr wzorowany na kulturze starożytnych Majów. Na scenie pojawił się twórca Shenmue 3 (które będzie tylko na Epic Store!) Yu Suzuki, a Sven Vincke z Larian Studios wraz z człowiekiem z Wizards of the Coast dyskutowali o tym, jak doszło do przyklepania licencji na Dungeons & Dragons przy realizacji powstającego Baldur's Gate III. Wszystko działo się szybko, prowadzący gałę nawet nie byli tacy źli, tylko że kilku tytułów raczej nie powinno tu być, przez co impreza przedłużyła się do dwóch godzin i publiczność zaczęła ziewać. Z drugiej strony dobrze wiedzieć, że w obrębie targów zajmujących się wielkimi studiami jest również miejsce na prezentację projektów nieco mniejszych, ale często bardziej interesujących.



ELDEN RING

Bez większych wątpliwości największa premiera zaprezentowana na E3. Zaczęło się na konferencji Microsoftu, a potem na zamkniętym pokazie w budce Bandai Namco Pixel dowiedział się, że jest to największy projekt FromSoftware, rzecz dziejąca się w pełni otwartym świecie o terenie znacznie przekraczającym jakiegokolwiek Soulsy. Z Hidetaką Miyazakim współpracuje George R.R. Martin, znany szerokiej publiczności oczywiście z jednego, jednak starzy fani fantastyki powinni pamiętać choćby jego „Piaseczniki” drukowane w Fantastyce ponad trzy dekady temu. Zamiłowanie do horroru z pewnością więc ma. Samego Miyazakiego spotkaliśmy podczas konferencji Reboot w Dubrowniku, gdzie wydał się typem wykładowcy akademickiego – cichej, mówiący raczej banalne rzeczy, nieskory do popisywania się. Ale za to jakie robi gry! Tak właśnie działają rdzenni Japończycy, różniąc się pod tym względem od twórców amerykańskich.



MAN OF MEDAN

Nasz faworyt, nowe dzieło twórców Until Dawn. W budce Bandai Namco było nam wreszcie dane pograć w ten zapowiadany po raz pierwszy na zeszlórocznym gamescomie tytuł i co więcej, porozmawiać chwilę z jednym z twórców z Supermassive Games. Gdy robiłem mu zdjęcie, koledzy żartowali, że stał się Sharon Stone gier wideo. Man of Medan to pierwsza część serii The Dark Pictures Anthology, rzecz realizowana po tym, gdy Brytyjczycy wyswobodzili się z kagańca Sony. Gra powstaje na PC i konsole, opowiadając historię piątki dwudziestolatków, którzy podczas rejsu pakują się w paszczę szaleństwa. Trochę skojarzyło mi się to z filmami Amando de Ossorio o zmartwychwstałych templariuszach, tyle że w ogrywanym fragmencie ich rolę pełnią dziwni rybacy w sztomniakach. Zaczyna się to, co w Until Dawn – walka o przeżycie, dokonywanie wyborów, których nie da się cofnąć, poświęcanie życia kogoś innego, by samemu uciec. Jedną z ról gra Shawn Ashmore znany z Quantum Breaka. Aktorsko rzecz stoi na wysokim poziomie. Czegóż innego można się spodziewać po Supermassive? Jak powiedział autor gry, czeka na nas około pięciu godzin jazdy przez piekło bez trzymanki.



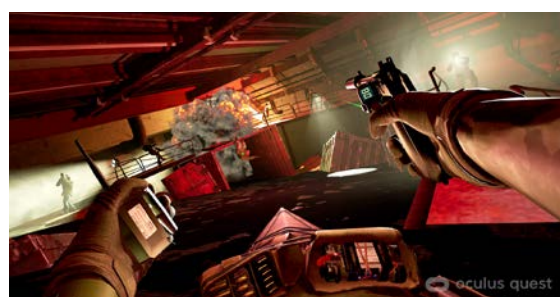
DOOM ETERNAL

W sali Bethesdy najpierw grałem w trybie kooperacji w mającego ukazać się w lipcu Wolfenstein: Youngblood. Blazko jest już podstarzały, a my sterowaliśmy jego córkami bliźniaczkami, robiąc to co zwykle, czyli rozwałkę w jakiejś niemieckiej placówce z malowniczym widokiem na nowoczesne miasto. Potem poprosiłem o przełączenie na Doom: Eternal. Zaczęło się: obłączenie przez truposzczyków w ciasnym pomieszczeniu, braki w amunicji, konieczność bycia cały czas w biegu. Czyli to, co w Doomie z 2016 roku. Bardzo sugestywne było przecinanie delikwentów w okolicach mostka piłą mechaniczną. Potem wyszedłem na zewnątrz, gdzie zaatakowały mnie spiderdemony, które już tak łatwe do upolowania nie były. Poziom trudności dla kogoś niezaprawionego w doomowym boju może okazać się zabójczy. Graficznie wyglądało to niemal identycznie jak w przeboju sprzed trzech lat. Fant tego typu rozrywki nie powinni jednak narzekać. Teraz tylko wystarczy zaczekać do 22 listopada tego roku.



NINTENDO

Stoisko Japończyków było wielkie, a jeszcze większe padły zapowiedzi podczas transmitowanej przez internet konferencji Direct. Nintendo podąża z duchem czasu i nie widzi sensu organizowania jakichkolwiek eventów czy prezentacji dla prasy, bo woli docierać z informacją bezpośrednio do konsumenta. Po co dziennikarze mają to przetwarzać i przeinaczać? W każdym razie doniesiono, że trwają prace nad przeniesieniem Wiedźmina 3 na Pstryka oraz japońska ekipa tworzy sequel Breath of the Wild, racząc widzów trwającym półtorej minuty filmikiem wyglądającym, jakby został wyjęty z oryginału. W jednej z budek na E3 prezentowano Luigi's Mansion 3, który wydaje się być znacznie bliżej premiery niż nowa Zelda. Wielkie kolejki ustawiły się też do konsol z remakiem Final Fantasy VII, co pokazuje, jak wielki potencjał nostalgii dźwiga ten tytuł. I wszystko byłoby świetnie, gdyby nie uświadomienie sobie, że ponad dwa lata po premierze Switcha z wyłącznych wielkich tytułów mamy tylko Breath of the Wild, Super Mario Odyssey, Kórliki i Super Smash Bros. Ultimate. Pewnie jeszcze coś, ale nie wygląda na wysyp wyjątkowej liczby przebojów. Sytuację naprawiają tutaj setki konwersji niezależnych gier, jakimi żywi się obecnie Switch. I dobrze, bo sama konsola jest świetna, byle tylko kombinat Shuntaro Furukawy zaczął wypuszczać w końcu nowe inkarnacje swoich sławnych serii.



PHANTOM: COVER UPS

Z firmą nDreams od razu nawiązaliśmy kontakt – okazało się, że to weterani Codemasters i Virgin Interactive. Ich nową grę testowaliśmy na Oculusie Quest, który okazał się świetnym sprzętem, tylko... nieco ciężkim, bo przecież ma w środku zapakowano czujniki ruchu i trochę innych bebeczków, w które nie był wyposażony Rift. Phantom: Cover Ups to gra umieszczająca bohatera na jakaku płynącym rzeczku obok instalacji wojskowych. Trwa zimna wojna, do odstrzelenia jest wielu nieomyłych ludzi, a my wioślujemy, chwytamy za snajperkę, rzucamy granatami. Brzmi absurdalnie, ale gra się w to bardzo przyjemnie. Przebijanie się rzeczka przez kolejne sekrety aż do jądra ciemności przypominało mi najlepsze gry na VR z Edge of Nowhere na ziele.

VR



BLAIR WITCH

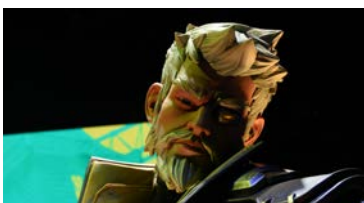
Bloober Team od ponad dwóch lat w ukryciu pracuje nad nowym projektem, który po raz pierwszy ujawniono podczas konferencji Microsoftu. Więcej dowiedzieliśmy się od samych twórców. Blair Witch powstaje we współpracy z posiadającym prawa do marki studiem Lionsgate. Wszystko, co Bloober zawrze w grze, wejdzie do

kanonu historii rozpoczętej w 1999 roku filmem Daniela Myricka i Eduardo Sáncheza. Blair Witch będzie rzecz jasna horrorem dziejącym się w nocnym lesie. Opowieścią, w której zło nie ma twarzy demona, lecz jest projekcją lęków i emocji bohaterów. Bardzo liczymy na ten tytuł, bo od ekipy pracującej nad oryginalnym Layers of Fear można oczekiwać wiele.



BORDERLANDS 3

To był jeden z najbardziej promowanych tytułów na E3. Ogromne stoisko, naturalnej wielkości figury bohaterów i długie kolejki po to, by zagrać we wczesną wersję Borderlands 3. Pixel na szczęście ominął te ogonki i trafił od razu za stery. Wszystko w tej grze jest komiksowe, podobnie jak poprzednio. Postaci w maskach sprawnie omijały strzały i tym różniły się od mięsa armatniego z dziesiątków innych gier, że były sprytne. Gdy przebijamy się przez postapokaliptyczne tereny, stojące tu i ówdzie beczki i butle z wszelakimi szkodliwymi dla zdrowia materiałami aż się proszą, żeby do nich strzelać. 2K wkłada mnóstwo potu i krwi w promocję tego tytułu, to ciekawa rzecz, ale czy jedna z najważniejszych w tym roku? Dowiemy się już 13 września.

CALL OF DUTY:
MODERN WARFARE

Pokaz Activision trwał jedynie kwadrans. Zaprezentowano misję, podczas której oddział wdierał się do prywatnej willi i na kolejnych piętrach rozstrzeliwał mniej lub bardziej uzbrojonych ludzi... to znaczy terrorystów. Były też kobiety z dziećmi, niektóre z nich próbowały odpalić ukryte ładunki. Wcześniej głos zza kadru informował, że nastały czasy, w którym zło ma ludzką twarz i jest ciężko odróżnialne od zwykłych obywateli. Poprzez to w walce z terroryzmem nie da się uniknąć przypadkowych ofiar. Osoby zmęczone symulatorami mordowania z pewnością nie na to czekają, ale przecież serię Call of Duty kupują miliony graczy. Dla nich nowy Modern Warfare może okazać się werystycznym strzałem w dziesiątkę.

NEW



MINECRAFT EARTH

Wielu chętnych do obejrzenia tej prezentacji nie było. Pixel był sam w towarzystwie czwórki ludzi z Microsoftu, w tym jednego człowieka zadziwiająco podobnego do Morrissey'a. Ale z dziećmi w coś musimy grać, więc ten projekt, podobnie jak Minecraft Dungeons, wydał mi się interesujący. W Earth zastosowano technologię AR – gra się komórkami albo tabletami, działając w świecie mniejszym (stół) lub większym (ulice normalnych miast), zespolonym z tym wymyślonym przez Mojanga. Rzecz robi wrażenie dzięki staranności implementacji efektów. Jeśli ktoś wejdzie w lawę, inni grający będą go widzieli jako palącego się. Można wspólnie kopać lub budować. To coś nowego, Pokemon GO dla miłośników klocków. Wersja beta ukaze się już latem.



WATCH DOGS: LEGION

Ubisoft wielkich rzeczy na E3 nie zapowiedział, poza tym tytułem mającym za zadanie wykapułtowanie serii w rejonie Assassin's Creed, czyli uczynienie z niej powszechnego hitu. Akcja Legionu dzieje się w Londynie w niedalekiej przyszłości. Miasto opanowały gangi i zadaniem gracza, a właściwie ekipy przejętych osobowości, jest jego „uleczenie”. Prezentacja była bardzo dobrze prowadzona, bo każdy z dziennikarzy miał swojego przewodnika, który pomagał przyswoić mechanikę gry. W akcji były drony, penetrujące teren pajęczki oraz detonowalne granaty. Oprócz tego w grze można przejmować samochody jak w Grand Theft Auto. Wszystko to zapowiada się niesamowicie i nawet osoby nietrawiące dotąd Watch Dogs powinny spojrzeć na ten tytuł przychylnie. A to, jak realistycznie został wykreowany Londyn, to po prostu miód. Mój przewodnik zdradził, że sama mapa miasta została zrobiona od zera, a jedynie wykorzystano niektóre historyczne zasoby budynków z Assassin's Creed: Syndicate.



SEGA MEGA DRIVE

Rozmawiając z Sega, wspomnieliśmy katastrofę miniaturowego PlayStation, które ze swoimi 20 słabo dobranymi grami nie mogło zdobyć poklasku. Mega Drive Classic ma wyjść poza tę formułę. Zapewni to ponad 40 gier, w skład których wchodzi takie hiciory jak Castlevania, Shinobi III, oczywiście Soniki, Altered Beast, podrasowane Ghost'n Goblins czy Phantasy Star. Dobrze zrobione menu i szybka możliwość przełączania się pomiędzy grami to z pewnością kolejne plusy. Do tego należy dodać starannie wykonaną konsolę, idealnie odtwarzającą oryginał. Na zdjęciu widać gigantyczną wersję pada Mega Drive'a.



OUTER WORLDS

Pierwsza pokazana lokacja wyglądała obłędnie, ale w grze pojawiły się pisane w dużej mierze przez Tima Caina (Fallout) dialogi, więc można było się poczuć jak w pociągu 20 lat wstecz. System konwersacji prezentuje się strasznie staromodnie, także kolejne etapy na obcych planetach sprawiały wrażenie, że to coś poniżej No Man's Sky. Lepiej sytuacja wygląda we wnętrzach, gdzie liczba detali może przyprawić o zawrót głowy. Ogólnie szalu jednak nie ma i pozostaje wrażenie, że ten przebój stanie się czymś w rodzaju również zapowiadanego Wasteland 3 Briana Fargo – próbą powrotu do przeszłości w nieco zmienionych szatach, czymś w rodzaju Pillars of Eternity.



DESTROY ALL HUMANS

Niemcy przygotowują remake konsolowej produkcji z 2005 roku. Zapowiada się to ciekawie, zwłaszcza dla miłośników teorii spiskowych. Lata pięćdziesiąte, ufoki rozpoczynają inwazję, a rząd USA próbuje ukryć sprawę, w najlepszym razie zwalając winę na Czerwonych. Pierwsze misje dzieją się na prowincji, gdzie zajmujemy się porywaniem krów i niszczeniem domostw. Potem ekipa efoeli przenosi się poprzez parodię Santa Moniki do wielkich miast, gdzie dalej czyni rozwałkę. Gra jest mocno niepoprawna politycznie, ale Niemcy nie boją się oskarżeń, bo twierdzą, że to groteska.

DYING LIGHT 2

Techland przygotowuje swoją największą i najważniejszą grę. Na pokład zostały rzucone wszystkie moce przerobowe i produkcja powstaje na pełnych obrotach. Ma być gotowa wiosną 2020 roku. Bez dwóch zdań stanie się przebojem. Pytanie tylko, jak wielkim?

■ Micz

Pierwszy raz miałem z tą grą do czynienia na ubiegłorocznym gamescomie i wtedy zapowiadała się jedynie na sequel sprawdzonego hitu.

Nieunikniony, skoro oryginał sprzedał się w nakładzie przekraczającym pięć milionów kopii, przynosząc Techlandowi obłędne zyski. Potem był pomysł na podłączenie się do bandwagonu z battle royale za pomocą Bad Blood, ale nie wypalił i dzisiaj ekipa pewnie chciałaby zapomnieć o tym wypadku przy pracy. Lepiej skupić się na tym, co potrafią robić najlepiej, czyli fabularnych opowieści ze świata zombie.

Pierwotny zespół działający przy Dying Light 2 miał podobną strukturę do tego pracującego nad oryginałem. Gdy jednak projekt się rozrastał, zaczęto poszukiwać nowej krwi, dlatego pojawił się Chris Avellone, który podczas ubiegłorocznego E3 zapowiedział, że pracuje nad scenariuszem oraz narracją. Podczas Reboota pytałem go o szczegóły, ale powiedział, że ze względu na podpisane NDA może tylko potwierdzić, że wciąż pracuje nad grą. Oprócz tego zatrudniono szefa całego projektu, formalnie nazywanego game directorem - Marca Albineta. Teraz to on odpowiada za jego ostateczny kształt i zatwierdza kolejne powstające elementy. Szefem projektowania gry, formalnie nazywanym producentem,

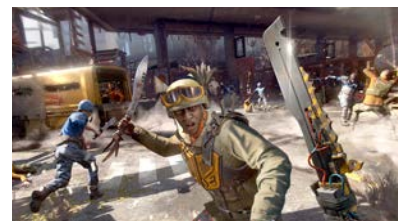


■ Pułkownik w akcji. Czy on odrobinię nie przypomina Marca Albineta?

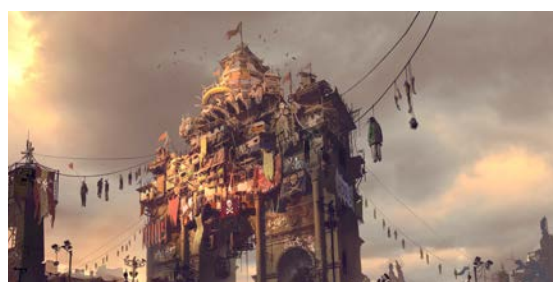
pozostał Tymon Smektała - było nie było, dawny dziennikarz growy. Jako ciekawostkę dorzucmy, że nad warstwą narracyjną Dying Light 2 pracuje były autor Pixela Ziemowit Poniewierski. Stało się jasne, dlaczego skończył mu się czas na pisanie artykułów, a jednocześnie jego obecność daje pewność, że przy tym projekcie pracują zawodowcy. Mało kto lepiej niż Ziemek czuje istotę gier wideo i potrafi rozpracować ich strukturę.

Na tegorocznym E3 w końcu odbyła się prezentacja Dying Light 2, po której stało się jasne, że mamy do czynienia z czymś wielkim. Poprowadził ją Tymon Smektała, a grał najlepszy zawodnik Dying Lighta Piotr Pawlaczyk. Znowu trafiamy do wielkiej metropolii, piętnaście lat po tym, jak wirus z Harran rozprzestrzenił się na cały świat, przy czym ani razu nie padło, że akcja toczy się właśnie w tym mieście. Zombie grasują po ulicach nocami, a za dnia siedzą

POLSKA



- ✚ Ci delkwenci są o wiele groźniejsi od zombie głównie przez to, że są szybcy i zadziorni. A może istnieje sposób napuszczenia na nich truposzczaków?
- ✚ Na tej klatce widać poziom szczegółowości, o jakiej konkurencja może pomarzyć.



przy tej jakości tekstur porusza się bardzo płynnie. Często słyszymy od twórców, że gra wygląda jeszcze nie tak, jak powinna, ponieważ jest w trakcie produkcji. Dying Light 2 nie ma z tym najmniejszego problemu. Już na tym etapie wygląda obłędnie.

Bohaterem jest Aiden Caldwell, człowiek zarażony wirusem, którego dni są policzone, jeśli nie znajdzie lekarstwa. To motywuje go do działania. Twórcy postanowili, że nie będzie możliwości grania kimś innym. Rozwój postaci pozostanie w formie znanej z oryginału - im więcej używamy pewnych zdolności, tym stają się one coraz doskonalsze.

Wraz z kamratami Aiden wdaje się w walkę z bandami i od razu musi podejmować decyzje, które rzutują na cały świat. W ogrywanym fragmencie trzeba było zdecydować, czy pomóc ratować kompana, czy podążać tropem ciężarówki, która mogła pomóc w dotarciu do Pułkownika, mitycznej postaci mającej dostęp do pomp mogących wyprowadzić wodę z pewnych terenów miasta. Aiden zaczął biegać po dachach, wykonywał

✚ Łuk Bandytów. Troszeczkę wzorowany na tym, przy którym zaczynają się Champs-Élysées. W jego pobliżu gromadzą się typy znacznie groźniejsze od złotych kamizelek.

✚ Jest szansa na uratowanie Franka, ale wówczas całe miasto znajdzie się w tarapatkach...

skoki, a nawet podczas jednego z nich posłużył się miniparalotnią. W pewnym momencie zawaliła się podłoga i bohater wpadł do nory pełnej delkwentów łaknących ludzkiego mięsa. Nie było czasu, żeby z nimi walczyć - grający pędził, żeby zdążyć za ciężarówką. W końcu wskoczył na nią i usadowił się na fotelu pasażera. Dojechawszy do warowni Pułkownika, trafiliśmy od razu do jego gabinetu i okazało się, że w świecie Dying Light 2 nie ma czarno-białych bohaterów. Demiurg okazał się mieć swoje racje, nie był wcale tyranem, jak go przedstawiano. Wybór, czy podążyć wraz z Pułkownikiem, czy podjąć wrogą mu decyzję o uruchomieniu pomp, ma zasadnicze znaczenie dla dalszego rozwoju wydarzeń. Smektała zasugerował to drugie. Po odpaleniu pięciu jednostek i odpompowaniu wody odsłonił się nowy fragment miasta.

Prezentacja kończyła się krótkim filmikiem zawierającym dość istotny dla świata Dying Light 2 element. Otóż widzimy, jak spod ziemi



zaszyte na strychach i w piwnicach. Nie ma jednak lekko, ponieważ za dnia rolę truposzczaków przejęły wszelakie bandy. Głównym problemem stał się brak wody i to o nią toczy się najbardziej krwawa bitwa.

Ale jak to wszystko wygląda! Dogorywające ruiny, w które wnika bezlitosna roślinność, doskonała gra światłocieni. To świat zniszczony, ale na swój sposób piękny, miejscami kolorowy - troszkę kojarzący mi się z Falloutem 4. Co ważne, wszystko



➤ Park wodny z całą pewnością nie służy już do zabawy.

➤ Zombie jeszcze nigdy nie były tak ludzkie. Zwłaszcza że niewykluczone, że Aiden w pewnym momencie zacznie działać jako jeden z nich...

- niczym w klasycznym filmowym „Martwym złu” - wyrasta łapa zombiego. Tyle że nie jest to tradycyjna trupia ręka, lecz wyposażona w jakieś kolce... Smehtała potwierdził, że niektóre zombie w Dying Light 2 przejdą pewną mutację i zyskają dodatkowe zdolności.

O ile w przypadku Cyberpunka 2077 miałem wrażenie, że projekt od czasu pierwszej prezentacji stoi

w miejscu, a niektóre wprowadzone optymalizacje wręcz spłaszczyły jego wizualny powab, o tyle Dying Light 2 kwitnie. Licznie obecna na konferencji ekipa Techlandu potwierdziła, że nie jest jeszcze znana konkretna data premiery, ale na pewno będzie to wiosna przyszłego roku. Nieustalenie w tym momencie żadnego terminu daje tę przewagę nad konkurentami z CD Projekt RED czy Ubisoftu, które też szykują wówczas swoje premiery, że będzie można się wstrzelić na przykład tuż przed nimi. Kiedykolwiek Dying Light 2 ujrzy światło dzienne, pewne jest, że to jedna z najważniejszych polskich gier w dziejach, kandydat na międzynarodowego blockbustera i zupełnie nowy rozdział w przeżywającej od ponad dekadę renesans modzie na zombie. Czekamy z niecierpliwością! ■

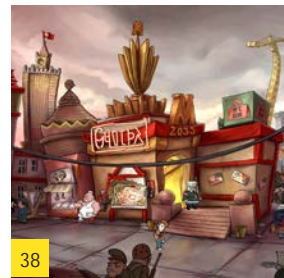
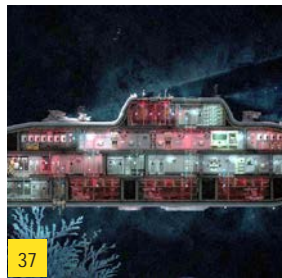
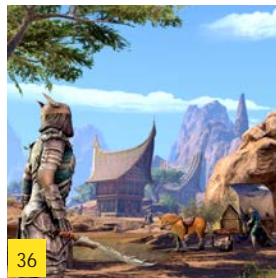
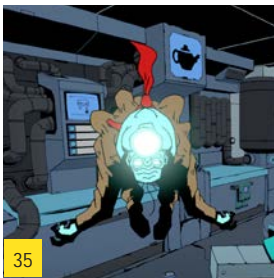
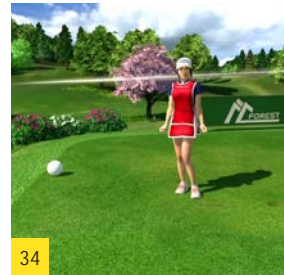
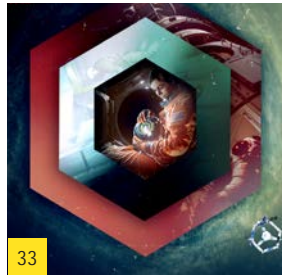
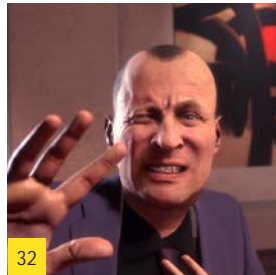
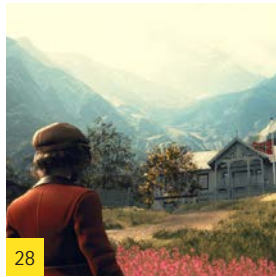


MARC ALBINET

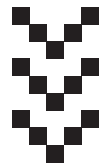
MARC TO WETERAN BRANŻY, KTÓRY W UBISOFCIE PRACOWAŁ JUŻ W 1984 ROKU, DZIERGAJĄC

GRY NA C64. To on pracował z Fredem Raynałem w Adeline Software, tworząc scenariusz i dialogi do Little Big Adventure. Do tego posiada wszechstronne doświadczenie – ukończył w Lyonie scenopisarstwo i produkcję filmową. Marc powiedział nam, że świadomie zdecydował się zastosować mechanizm autosave niepozwalający na cofanie decyzji. Ścieżka fabularna jest rozwinięta jak pajęczyna, oferując różne sposoby na ukończenie gry. Marc szacował, że po jednokrotnym przejściu gry nie widzimy nawet połowy wszystkich wydarzeń. Dodatkowe misje pozwalają na zdobywanie ekstrasbroni, a także na przykład poszerzenie swoich zdolności parkourowych.

Czas na skończenie głównego pnia fabuły, czyli pędzenie ku finałowi, Marc ocenia na około 20 godzin grania. Oczywiście wykonywanie misji dodatkowych i zwiedzanie całego środowiska gry może wydłużyć go kilkukrotnie. Do tego dochodzi „przeskoczona” część fabuły, możliwa do odkrycia tylko przy ponownym zagraniu i dokonaniu innych niż wcześniej wyborów. Dodajmy jeszcze możliwość grania w kooperacji we czwórkę. Łącznie Dying Light 2 ma zapewnić mnóstwo czasu na eksplorację zombifikowanego świata.



P



TAK
OCENIAMY GRY

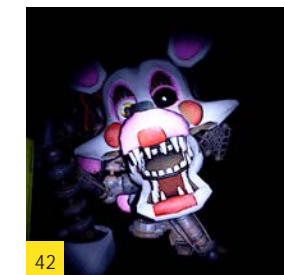
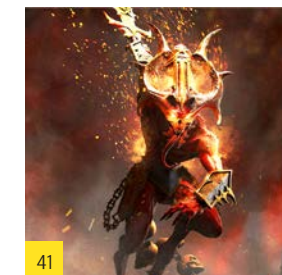
0-30
słabe
31-40
niegodne dłuższego kontaktu
41-50
średnie, miejscami przyzwoite
51-60
dobre, ale nie dla każdego
61-70
interesujące, godne
polecenia fanom gatunku
71-80
bardzo dobre
w swojej kategorii
81-90
znakomite, polecane
wszystkim
91-100
wybitne, ponadczasowe

PLAY THE GAME



DYSKUTUJ NA
FB.COM/GROUPS/
SECRETLEVEL

RZECZY MAŁE KIEŻ ZEWN TRZ OKAZUJ SI OGROMNE
W RODKU, GRAWITACJA WYWRACA SI DO GÓRY
NOGAMI, A PRZESTRZE ZAKRZYWIA.





Outer Wilds

■ PC ■ MAC ■ XONE

PRODUCENT Mobius Digital Wersja PL: tak

■ Paweł Schreiber

To co, warto kupować? Pewnie, że warto, jeszcze jak! Outer Wilds to najlepszy indyk od czasu Return of the Obra Dinn, lektura obowiązkowa, do sklepu Epica marsz, nawet jeśli kto sklepu Epica nie lubi.

No dobrze, skoro to mamy już z głowy, pozwolę sobie wejść w tryb dziadunia siedzącego przy kominku i wspominającego to i owo. Kiedy byłem mały, na świecie szalała komuna, pepsi-cola była smaczniejsza niż dzisiaj, a gry miały duszę (podobno), uwielbiałem zaglądać do książki „Czy umiecie się dziwić?”. Dzisiaj wiem, jaka to była kapitalna rzecz, napisana przez redaktorów pisma Mała Delta, czyli elitę polskich popularyzatorów nauki. Jako dzieciak, który ledwie

się nauczył czytać, nie doceniałem większości jej uroków, ale fascynowały mnie ilustracje, w których podstawowe problemy matematyki, fizyki i chemii zmieniały się w zwariowane wizje, jakich nie powstydziałaby się przesiadująca w oparach dymu gąsienica z „Alicji w Krainie Czarów”. Zdumiewały mnie. Trochę się ich bałem. To była bardzo dobra strategia. Zamiast oswajać nowe problemy, książka je, by tak rzec, odswajała. Odwrotnie niż w szkole, gdzie im dalej w las, tym więcej rutyny – tu im dalej w las, tym więcej było tytułowego dziwienia się. I przesłanie, że naprawdę twórczo myśli ten, kto umie się dziwić.

Dzisiaj takie czyste, dziecięce zdziwienie – podszyte fascynacją i niepokojem – wraca do mnie dość rzadko. Wyjątkowo rzadko przy graniu – bo gry wideo są najczęściej tworzone tak, że po pierwszym szoku i zachwycie człowiek przyzwyczaja się do powtarzalnej mechaniki i czerpie z grania różne uciechy, ale bardzo




✦ Kosmos może poczekać. Najpierw – ciepła pianka prosto z ogniska.

rzadko zdziwienie, przy którym otwiera się szeroko gębę. Jedni tłumaczą, że o to w grach chodzi – miłe poczucie, że opanowaliśmy zasady i nic nas już nie zaskoczy. Inni mówią, że na to spowodowanie nic się i tak nie poradzi, więc lepiej się z nim pogodzić.

A potem pojawia się takie Outer Wilds, przy którym nagle sobie przypominamy, że to wszystko nieprawda i gry są właśnie po to, żeby się nimi po dziecięcemu dziwić, nawet



Unbuckle 
View Map 

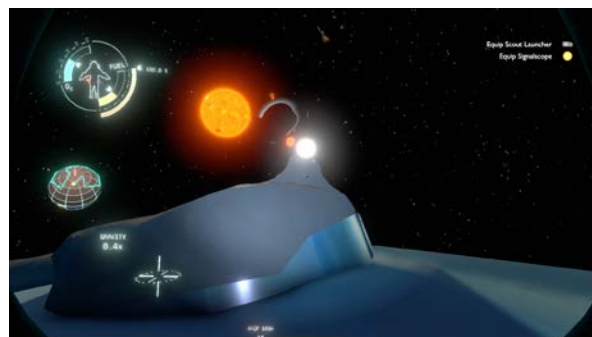


W takim statku nawet zagłada kilku planet i ich mieszkańców ma w sobie coś poczytowego.

Zdążyliśmy się już przyzwyczać do tego, że prognozom pogody, nawet tym z ładnymi wykresami w internecie, nie można ufać.

Mógłbym tu opowiadać bez końca – jak się udusiłem, bo tornado wyrwało z planety cały kontynent i wyrzuciło w kosmos. Jak zasypał mnie piasek spadający z jednej planety na drugą. Jak odzyskałem statek, wskakując w czarną dziurę, żeby za chwilę go stracić, wpadając w żar słońca. Każda planeta ma tu inną logikę i inne sposoby łamania jej zasad. A do tego ślady starożytnej cywilizacji, która próbowała ingerować w ten i tak już dziwny układ słoneczny. Może dzięki nim uda się w końcu uniknąć cyklicznej katastrofy.

Te ślady przeszłości znajdujemy i łączymy trochę jak w Her Story – w przypadkowej kolejności, bez żadnej wyznaczonej trasy przez opowieść. Wróciłem ostatnio na chwilę do Starlinka i No Man's Sky (skądinąd bardzo miłe gry) i byłem zdumiony, jak mizerne jest w nich w porównaniu z malutkim Outer Wilds zadziwienie światem gry. Tutaj, gdzie świat i tak umiera, a mi się odradzamy, nie trzeba się przejmować zasobami czy przeciwnikami (których i tak nie ma). Nic nas nie dekoncentruje, kiedy sobie odkrywamy kolejne



Lodowa powierzchnia komety, słońce, anomalia czasoprzestrzenna – wszystko na wyciągnięcie ręki!

Innych kosmicznych wędrowców odnajdujemy, śledząc ich sygnały. A konkretniej – melodyjki wygrywane na różnych instrumentach.

tajemnicie i patrzymy, jak dramatycznie zmienia się w każdym cyklu nasze otoczenie. To powrót do źródeł zdziwienia, o których wiele gier zapomina.

Ostatnio takie poczucie świeżości i wejścia w świat gry miałem przy Return of the Obra Dinn – innej dopieszczanej do granic możliwości grze, pokazującej, ile da się zdziałać czystą eksploracją, bez mnożenia skomplikowanych systemów i kilometrów kwadratowych mapy. Outer Worlds może śmiało stanąć obok Obra Dinna – mam przeczucie, że to kolejna gra, którą będziemy wspominać długie lata. Czy umiecie się dziwić? Jeśli tak, to w małym wielkim kosmosie OW czeka was prawdziwa uczta. ■

kiedy człowiek już grał we wszystko. Zaczyna się niepozornie, od nagłego przebudzenia przy ognisku, bo na niebie coś błysnęło. Jest cicha, spokojna noc, wokół szumią drzewa, nie chce się wstawać. Możemy jeszcze nabić na kijek piankę, żeby ją przypiec nad ogniem. Możemy też wsiąść w statek kosmiczny i polecieć na jedną z sąsiednich planet. Może ta decyzja nie jest zbyt istotna – i tak za 20 minut wybuchnie słońce i świat diabli wezmą. Ale po tych 20 minutach nagle obudzimy się przy ognisku, bo na niebie coś błysnęło, a potem znowu będzie koniec świata. Świat Outer Wilds odkrywamy w dwudziestominutowych porcyjkach, szukając wyjścia z tej pętli czasu.

Wszystko jest tu maleńkie – planety jak w „Małym Księciuku”, oddalone od siebie o kilka kilometrów. Ale skala, jak wiele innych rzeczy w tej grze, jest myląca – rzeczy maleńkie z zewnątrz okazują się ogromne w środku, grawitacja wywraca się do góry nogami, a przestrzeń zakrzywia. Każda kolejna wycieczka przynosi zdumiewające odkrycia i zdumiewające zgony.



91

Mamy kolejne arcydziełko. Małeńki kawałek kosmosu, w którym siedzi więcej tajemnic i odkryć niż w całym No Man's Sky. A do tego można piec pianki przy ognisku.



✚ Widok jak z pocztówki - Draugen potrafi zauroczyć oprawą audiowizualną. Jesienne klimaty przywołują klasyki walking simulatorów, takich jak Firewatch czy... Zaginięcie Ethana Cartera.

✚ Opuszczona do połowy masztu flaga, gorącego powitania brak... To nie będzie relaksująca wycieczka.

Draugen



PRODUCENT Red Thread Games. Wersja PL: nie

Maciej Bachorski

Po latach oczekiwań w końcu dostajemy do rąk mroczną przygodę w otoczeniu mroźnych norweskich fiordów. Czy jest tak dobrze, jak to sobie wyśniliśmy?

Żebyśmy dobrze się bawili ze współfinansowaną ze środków Unii Europejskiej produkcją Red Thread Games, musimy zdawać sobie sprawę, z czym będziemy mieli do czynienia. Draugen to zatem nic innego jak kolejny z przedstawicieli tak zwanych symulatorów chodzenia, w typie Gone Home czy Firewatch - podobnie króciutki i skuteczny tak długo, jak zechcemy podążać wytyczoną przez autorów ścieżką. Poza głównym wątkiem wiele do robienia tu nie ma - interakcja z otoczeniem ogranicza się do przewidzianych przez autorów miejsc, przestrzeń jest sztucznie ograniczona niewidzialnymi ścianami, a niektóre lokacje pozostaną dla nas zamknięte, dopóki nie znajdziemy się w odpowiednim punkcie historii. Zapomnieć możemy więc o radosnym wałęsaniu się po okolicy, o poszukiwaniu wskazówek odnośnie do przedstawianej nam historii czy choćby śladowej liczbie

Ragnar



Ragnar Tørnquist był najważniejszym autorem Funcomu. Po mało znaczącej zrzecznościówce o duszku Casperze zasłynął stworzeniem The Longest Journey. Apogeum kariery osiągnął wraz z premierą Dreamfalla: The Longest Journey (2008), ale potem nastąpiła porażka sieciowego The Secret World i po wydaniu średnio udanego Dreamfall Chapters Tørnquist odszedł z Funcomu. Niedawno rozpoczął działalność pod nową banderą, wydając Draugena.

zagadek logicznych. Tego typu atrakcje nie zostały tu przewidziane, jesteśmy prowadzeni za rączkę od początku do końca. Nic zatem nie staje nam na przeszkodzie, by - przynajmniej w teorii - rozkoszować się meandrami fabuły.

Draugen pozwala nam zatem wcielić się w rolę Edwarda Charlesa Hardena, jegomościa, który wraz z towarzyszącą mu młodą Alice wyrusza w 1923 roku do norweskiego Graaviku na poszukiwania zaginionej siostry. Już na miejscu okazuje się jednak, że coś jest zdecydowanie nie tak. Dookoła nie ma żywej duszy, a pozostawione w nieładzie rzeczy osobiste zdają się sugerować, że w urokliwej okolicy doszło do czegoś niedobrego. Od tego momentu nasi bohaterowie rozpoczynają śledztwo z nadzieją wyjaśnienia tajemnicy.

Brzmi to intrygująco? A i owszem. Sprawdza się w praktyce? Nieco gorzej, niż byśmy chcieli - przede wszystkim za sprawą dość ślamazarnego tempa. Nostalgia i melancholia grają tu pierwsze skrzypce, współgrając z piękną ścieżką dźwiękową, jednak nawet pomimo ciekawych

relacji między postaciami całość rozwija się powoli, szczególnie jak na produkcję, którą można ukończyć już po czterech godzinach. Gdy w końcu przyjdzie do fabularnej woltury, co bardziej doświadczeni odbiorcy mogą odnieść wrażenie, że wszystko to już gdzieś widzieli... i chyba w nieco bardziej wpływającym na emocje wydaniu.

Mimo tych narzekania nadal nie przekreślałbym Draugena jako pozycji wartą zakupu. To ten rodzaj interaktywnej przygody, który powinno się smakować niczym wykwintny trunk - powoli i z refleksją na temat tego, z czym obcujemy. Jeśli tego typu rozrywki obecnie wam brakuje, produkcji Red Thread Games możecie bez większych obaw dać szansę. ■



■ Bardziej interaktywny film niż gra, ale wciąż całkiem efektywny w tym, co stawia sobie za cel. Dla miłośników symulatorów chodzenia będzie to niezbyt wyczerpujący jogging po jesiennych Bieszczadach.



✚ Rozmowy z postaciami na wyciągnięcie ręki, tworzą olbrzymi ładunek immersyjny.

Najfajniejsze rzecz jasna są walki na miecze świetlne, do których został stworzony oddzielny tryb gry Light-saber Dojo, w którym poza doświadczeniem zdobędziemy również nowe gadzety, w tym nowe rodzaje mieczy.

Sama gra to w zasadzie interaktywny film, ale dzięki zastosowaniu najnowszej technologii Oculus Quest i Oculus Touch dostarcza nowych doznań. Uwalnianie się z zamkniętych imperialnych cel, walki na miecze świetlne, spotkanie z Vaderem i odkrycie jego tajemnicy, a także przemycanie się po olbrzymiej imperialnej bazie wraz z naszym prywatnym droidem ZOE3 - to elementy narracji, które pozwalają już nie wciągnąć się, ale wręcz wtopić w świat przedstawiony.

Spędziłem w nim na wdechu i bez nudności pełną godzinę - tyle mniej więcej zajmuje przejście pierwszej części, ale zarówno fabuła, jak i elementy interaktywne są wspaniałe. Szczególnie że inwentarz tworzą przedmioty przypięte u naszego pasa, po które możemy sięgnąć, przed oczami mamy wyglądający realistycznie świat z „Gwiezdnymi wojen”, pozbawiony przeszkadzających elementów UI, a Vadera możemy dotknąć.

Jedynie wady tej gry to fakt, że epizod jest stosunkowo krótki i tylko po angielsku. Mimo to za niecałe 40 złotych dostajecie godzinny seans, którego szukaliście. Zwłaszcza że zaraz po nim można potrenować prawdziwą sztukę walki na miecze świetlne.

Według mnie Vader Immortal: Episode I to genialne doświadczenie VR. Połączenie Oculus Quest z grą sprawiło, że warto było poczekać na drugi etap rozwoju virtual reality. Oby więcej podobnych produkcji i już nie mogę się doczekać drugiego epizodu tej wirtualnej opowieści. ■

VADER IMMORTAL: EPISODE I

OCULUS

PRODUCENT ILMxLAB Wersja PL: nie

Emilus VR ONLY OCULUS QUEST

Przez długi czas uznawałem swój brak wiary w VR za niepokojący. Jednakże trauma po doświadczeniach z poprzednimi wersjami Oculus, związana z nudnościami, zawrotami i bólami głowy po zaledwie 15 minutach gry, powodowała, że z dużą nieufnością sięgnąłem po najnowszą odsłonę wirtualnych gogli o nazwie Quest.

W wirtualnym sklepie ku mojemu zdziwieniu i oczarowaniu znalazłem grę, która jest aktualnie exclusivem na to urządzenie, a jej tytuł to Vader Immortal: Episode I.

Gra jest wspaniałą opowieścią, nawiązującą klimatem, sposobem



✚ W wirtualnym świecie będziemy mogli pociągnąć za wajchę od hipernapędu, ale nie tylko.

narracji i światem do tych pierwszych, najbardziej kultowych, trzech części „Gwiezdných wojen”. Wcielamy się w rolę kosmicznego przemysłnika, który po skoku w nadprzestrzeń - tak, będziemy mogli to zrobić - zostaje przejęty przez krążownik Imperium i zmuszony do lądowania na planecie Mustafar.

Oczywiście najmroczniejszego z rycerzy Jedi spotkamy osobiście. Doświadczymy wszystkiego, co było fajne w pierwszych trzech częściach „Gwiezdných wojen”, i dodatkowo będą to doznania interaktywne w wirtualnej rzeczywistości, więc na wyciągnięcie ręki.



✚ W grze osobiście spotkamy Vadera, ale jego relacje z naszym bohaterem można uznać za skomplikowane.



- Wiarygodny immersyjny wirtualny świat Star Wars,
- w efektywny sposób wykorzystujący możliwości Questa. Krótki epizod i tylko w języku angielskim,
- rekompensuje tryb treningu walk mieczem
- świetnym i zapowiedź kolejnych dwóch części.

PATHOLOGIC 2

PC PS4 XONE

PRODUCENT Ice-Pick Lodge **Wersja PL:** nie

Paweł Schreiber

Gra nie dla każdego". Znamy to, prawda? Ostatnio co druga gra jest nie dla każdego - i w sumie to dobrze, bo gry dla każdego to często ładnie wyglądające gry dla nikogo. Ale i tak trudno o przypadek bardziej specyficzny niż Pathologic (2005). Dla jednych to po prostu dziwolaż, dla innych - jedna z najciekawszych gier świata. Pathologic 2, ni to sequel, ni to remake Pathologica (opowiada niby tę samą historię, ale inaczej), raczej nie pogodzi obu stron. Czytaj: Schreiber przy graniu wciąż wzdycha z zachwytu, ale oczyma duszy widzi też takich, którzy pomyślą, że jest skończonym idiotą. Taki los recenzenta.

Dla tych, którzy nigdy się nie zetknęli z pierwszym Pathologic - to opowieść o stojącym samotnie w tajemniczym stepie Mieście, które nawiedziła zaraza. Realia świata przypominają trochę połowę XX wieku, ale trafiamy w rzeczywistość rządzącą się własnymi prawami. Step jest pełen mitycznych postaci, pijany architekt buduje wieże przeczące prawom fizyki, a ziemia ma ciało zupełnie jak człowiek - albo byk. To piękny i szalony koktajl z „Dżumy” Camusa, „Braci Karamazow” Dostojewskiego, środkowo-azjatyckiego szamanizmu i wódki doprawionej podejrzanymi ziółkami zebranymi na stepie przed wschodem słońca. To w sequele pozostało niezmiennione. Umierające Miasto jest straszliwe i piękne. Zostaje człowiekowi w głowie na długo po wyłączeniu komputera.

Scenariusz jest świetnie napisany - historia o Mieście staje się nieopstrzeżenie historią człowieka, który musi się jakoś odnaleźć w konflikcie między swoim ciałem, wyobraźnią

Życie jest straszniejsze i piękniejsze jeszcze jest; Wszystko przy nim błędnie, błędnie nawet sama śmierć!



i duszą, bo kiedy stajemy twarzą w twarz ze śmiercią, musimy zrozumieć, kim rzeczywiście jesteśmy. Nikt nie robi metafizyki w grach tak dobrze jak Ice-Pick Lodge, którego historię opisaliśmy w Pixelu #44.

Pierwszy Pathologic miał genialną atmosferę i fabułę, ale mechaniki rozgrywki były dość nużące. Drugi miał to poprawić, ale to wciąż gra o chodzeniu tam i z powrotem po tych samych dzielnicach oraz przegrzebywaniu wszystkich napotkanych śmietników, żeby przetrwać epidemię. Jest trochę lepiej - pojawiły się nowe sposoby na przetrwanie (od hodowania własnych ziółek po handel cudzymi nerkami), ale monotonia i tak daje się we znaki. Twórcy i fani tłumaczą, że Pathologic po prostu musi być trochę nieprzyjemny, ale ja, chociaż do fanów się zaliczam, nie jestem o tym do końca przekonany. Tym bardziej że widać, jak twórcy jednak starali się pewne rzeczy poprawić.

Gra nie jest do końca tym, czym miała być - dopieszczoną, dostosowaną do dzisiejszych odbiorców wersją kultowego tytułu sprzed dekady.

Obejmuje tylko jedną z trzech opowieści z jedyinki (czyli historię chirurga Burakha; następne podobno w drodze, ale szczegółów brak). Pozostaje gra trudną, miejscami nużącą. Z drugiej strony - właśnie takie były w swoim czasie Pathologic i Tension/The Void. Gry, które do dzisiaj zdumiewają atmosferą, konstrukcją świata i poziomem refleksji, przy którym większość gier z tak zwanymi przemyśleniami ma głębię kałuży pod blokiem.

Pathologic 2 jest taki jak jego poprzednik - niedoskonały, nieprzyjemny, piękny, fascynujący, autentyczny. W zestawieniu z dopieszczonymi hitami kasowymi jest jak lekko przypalony ziemniaczek z ogniska obok złocistej frytki z fast fooda. Co wolicie? ■

Ospina



Ospina to jeden z autoritetów świata Pathologic

— łączniczka między Miastem a dziwną kulturą stepów. Nie wiadomo, kim dokładnie jest - nie wiadomo nawet, czy jest do końca człowiekiem. Taki jest już świat tej gry...

76

Niecierplwi odejmują 10, miłośnicy Ice-Pick Lodge dodają 10. Gra niedopracowana, ale fascynująca. Próg wejścia - cierpliwość i otwarta głowa.



❏ Odpieranie obłędów to podstawowy element gry, w której ogień jest największym zagrożeniem zarówno dla murów, jak i budynków.

❏ Conan podczas eksploracji świata zdobywa doświadczenie, dodatkowe zasoby i artefakty rozszerzające zdolności.

CONAN UNCONQUERED



PRODUCENT Petroglyph **Wersja PL:** tak

■ Emilus

Któż nie marzył o byciu Conanem, latającym z gołą klatką i obnażonym mieczem, uwalniającym z rąk czarnoksiężników seksowne niewolnice? No właśnie. Ale nawet Conan dorasta, zdobywa królestwo i przybywa mu obowiązków. Takim właśnie los nam zgotowali twórcy strategicznej gry Conan Unconquered.

Gra łączy popularne mechaniki - strategię czasu rzeczywistego, buildera zamków, tower defensera, strategię 4X i grę ekonomiczną z zarządzaniem zasobami. Dodatkowo stworzyli ją twórcy hitu Command & Conquer. Połączenie - wydawać by się mogło - skazane na sukces, a jednak coś poszło nie tak.

Rozpoczynamy od wyboru bohatera. Oczywiście Conan jest domyślny, ale o dziwo słabszy, i to dwukrotnie, od niejkiej Valerii. W zderzeniu z tytułem Conan Unconquered staje się to niezrozumiałe. Żeby tego było mało, gracz jest uraczony już od dnia premiery okazją zakupu dodatkowego bohatera Kalanchesa - wystarczy

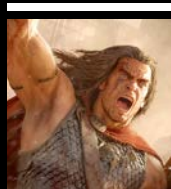
dopłacić 40 złotych do wersji deluxe. Gracze na Steamie się wściekli.

Gdy już wybierzemy, kim grać, czas na wybór bitwy. Na początku będzie dostępna misja Pustynne Wichry oraz opcja Unconquered - nieskończona fali napływających wrogów. Po zwycięstwie uzyskamy dostęp do kolejnej z pięciu lokacji. Stopniowo jest w nich przedstawiana historia pewnego złego, który powstał, aby opanować krainę Koharaja. Pokrzyżowanie jego planów będzie zadaniem gracza. Ciekawym dodatkiem jest umieszczenie w grze elektronicznego komiksu o historii Black Colossus, którego kolejne rozdziały odkrywane są podczas rozgrywki.

W trakcie misji musimy przygotować nasze królestwo, zbudować garnizon, wieże strażnicze, kaplice do uzdrawiania i mury - i tak przygotowani czekać na nadchodzące fale wroga. To relaksujący element gry. Odpieranie atakującego wroga, ginącego na murach pod gradem oszczepów, sprawia satysfakcję. Zabawa nabiera tempa, gdy pojawiają się katapulty niszczące mury i jednostki miotające ogień, które są największym zagrożeniem podczas obrony. Pomiędzy atakami miło jest zwiedzać krainę bohaterem i zdobywać w ten sposób doświadczenie i artefakty. To najciekawsze elementy gry.



■ Bohater



Tytułowy Conan jest najsłabszym z dostępnych bohaterów. Do dyspozycji jest dwukrotnie silniejsza i szybsza Valeria oraz dostępny za dodatkową opłatą 40 złotych czarnoskóry Kalanches. Gracze uznali to nie tylko za zdradę, ale i rasizm.

Ale to tylko pięć misji, w zasadzie takich samych, różniących się jedynie ilością napływających fal wrogów. To grzech główny gry. Po przejściu podstawowych misji zostaje nam tylko tryb Unconquered oraz ewentualnie gra w trybie kooperacji po sieci. Trochę mało, dosyć monotennie i nudno. Gdzie ta różnorodność misji jak w Command & Conquer? Gdzie ciekawa fabuła? Czyżby twórcy zapomnieli, jak się robi dobre gry?

Odniosłem wrażenie, że zabrakło im czasu albo środków, bo widać na Steamie, że uwagi graczy są na bieżąco poprawiane. Conan Unconquered rozczarował. Byłem bardzo napalony na pierwszego RTS w świecie Barbarzyńcy z Cymerii, ale powtarzalność, nuda i brak odpowiedniego balansu gry i ekonomii kompletnie spaliły tytuł. Szkoda, bo zapowiadał się fajny przebój, a wyszedł odgrzewany i przypalony kotlet. W pełnej cenie raczej gry nie polecę. ■



■ Relaksujący builder zamków, satysfakcjonujący tower defense. Fantastyczny setting Conana Cymeryjskiego, niestety z jedynie pięcioma nudnymi misjami i masą błędów, które twórcy poprawiają od premiery - reagując na uwagi graczy.



✚ Wspaniale jest dzierżyć w dłoniach dwie spluwę, ale z rzadka gra potrafiła wariować przy ich ładowaniu.



✚ Sekwencje „na szynach”, czy w zasadzie na kółkach, idealnie pompowały adrenalinę. Gdyby tylko były dłuższe...

Blood & Truth

PS4

PRODUCENT SIE London Studio **Wersja PL:** tak

✚ Piotr Pocztaerek



Gdyby Blood & Truth wyszło na początku 2017 roku, pozamiatałoby. Wtedy jednak mogliśmy pograć jedynie w The London Heist - technologiczne demko, które dopiero teraz, ponad dwa lata później, zostało rozwinięte do poziomu pełnoprawnej gry.

Blood & Truth jest w stanie wskrzesić to samo euforyczne uczucie. Jako Ryan Marks, członek rodziny powiązanej z mafijnym półświatkiem w stolicy Wielkiej Brytanii i były żołnierz, dobrze posługujący się spluwą czy dwiema, czułem się jak bohater kina akcji, kiedy stanąłem do walki z szumowinami wpływowego gangstera.

Po wyborze rodzaju sterowania (można padem, ale dwa kontrolery Move są nie do przebicia) przebijamy się przez 19 krótkich misji, w ramach których głównie postrzelamy, ale nie tylko. Czasem poruszamy się automatycznie, ale zazwyczaj wybieramy miejsce, w które chcemy się przemieścić, niczym w Batman: Arkham VR, na szczęście bez teleportu. Możemy też robić krok w lewo i prawo za pomocą przycisków X i O,

co przydaje się w trakcie wymiany ognia, ale u mnie powodowało delikatne mdłości.

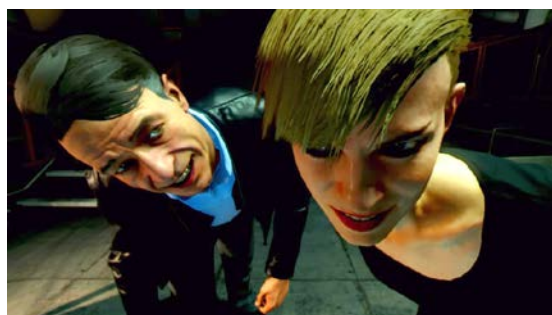
Bezbłędnie - o ile odpowiednio skalibrujemy kontrolery - wypada za to strzelanie. Chociaż podobno głupio wyglądałem, kucając za stolikiem i wychylając się ze świecącym kawałkiem plastiku, byłem w samym środku syczącej wymiany ognia. Pistolety, karabiny, strzelby, granaty i granatnik pozwalały mi z niekłamaną satysfakcją eliminować wrogów, szczególnie gdy udało się wysadzić butlę z gazem czy trafić w locie rzucony granat, czemu towarzyszy fajny efekt slo-mo. Broń można „powiesić” w kaburze przy pasku lub wrzucić na plecy, oczywiście trzeba ją też ładować odpowiednim ruchem ręki (szarpnięcie strzelbą rządzi!). Wszystko to przyprawiono kilkoma akcjami, których nie powstydziłoby się Call of Duty - wybuchy, pościgi

Aktor



Poznajecie pana na zdjęciu? To Colin Salmon, znany brytyjski aktor, który na potrzeby gry użyczył nie tylko swojej twarzy, ale i głosu. Znamy go z „Obcy kontra Predator”, „Angielskiej roboty” czy serialu „Mind Games”.

✚ Modele postaci są tak dopieszczone, że ciarki przechodzą, gdy staje się z nimi „twarzą w twarz”.



samochodowe, walka z helikopterem czy wreszcie akcja na pokładzie lecącego samolotu. Mnie więcej do szczęścia nie trzeba, ale Blood & Truth zachęca do szperania po szufladach i interakcji z przedmiotami - wytrychem, kombinerkami, ładunkami wybuchowymi czy zapalniczką. Nawet guzik windy trzeba wcisnąć, wysuwając rękę do przodu - mała rzecz, a dużo lepsza od wciśnięcia przycisku na padzie.

Blood & Truth wygląda bardzo ładnie jak na grę na VR, ciesząc chociażby pękające szyby czy dziury po kulach w tynku. Gra jest też świetnie udźwiękowiona, chociaż polski dubbing wypadł drętwo, a żeby włączyć oryginalny, trzeba grzebać w ustawieniach... konsoli.

B&T to doświadczenie na jedno posiedzenie. Chociaż czystej akcji jest tu sporo, mamy i dłuższy, w tym niekończące się rozmowy. Siedzimy na krześle i słuchamy, a dusza i ciało wrywają się do ponownego wymachiwania dwoma Move'ami w salonie. A namachać się można, bo nawet wspinaczkę czy przeciskanie się przez szyby wentylacyjne uskuteczniamy za pomocą ruchów rąk. ■



■ Dzięki tej grze przez moment poczułem się jak James Bond, Jason Bourne i Jack Bauer w jednej osobie.
 ■ Chciałoby się więcej i szkoda, że gra nie wyszła na przykład przed RE VII. Jako tytuł startowy mogłaby
 ■ zwiększyć sprzedaż PS VR, a tak to... warto zagrać!



Można by tu zrobić opis o tym i owym, ale, kurczę, patrzcie, jak się układa światło i cień na tym skafandrze. Widzieliście kiedyś ładniejszy?

Czy twoim zdaniem astronauta
a) relaksuje się,
b) nie żyje, c) trochę to, trochę to?



observati on

PC PS4

PRODUCENT No Code Wersja PL: nie

Paweł Schreiber

Coś łupnęło, coś huknęło, zrobiło się ciemno. Kiedy Emma Fisher doszła do siebie, na międzynarodowej stacji kosmicznej Observation panowała zupełna cisza. Zrozumiała, że teraz nie pomoże jej pewnie nawet doktorat. Była zupełnie sama. Samiusieńka... Czy aby na pewno? Nie. Gdzieś zamrugała mała lampka. Pokładowa sztuczna inteligencja budziła się do życia. SAM czuwał.

Pierwsze wrażenie - dawno nie miałem tak silnego złudzenia, że na ekranie oglądam film, a nie grową grafikę 3D. Observation robili weterani od dobrze znanego Alien: Isolation i mniej (niesłusznie!) znanego Stories Untold, którzy na fotorealizmie znają się jak mało kto. Faktury otoczenia, oświetlenie, nałożone na obraz filtry - wszystko to tworzy niesamowicie sugestywny obraz ciasnej stacji kosmicznej z pierwszej połowy XXI wieku - już większej od ISS, ale wciąż budzącej poczucie klaustrofobii.

Zwyczajna ekipa zrobiłaby grę, w której kierujemy Emmą Fisher

i z niewielką pomocą SAM-a dowiadujemy się, co zaszło na stacji. Ale No Code to nie jest normalna ekipa. Wobec tego gracz wciela się nie w Emmę, tylko w SAM-a. Pomaga astronautce, ale najwyraźniej ma też swoje motywacje i rozkazy - o których zapomniał, kiedy łupnęło i huknęło, ale od czasu do czasu wychodzą na wierzch.

Kiedy już ugasimy pierwszy pożar i ustabilizujemy systemy stacji, sytuacja, zamiast się uspokoić, zaczyna się coraz bardziej wikłać. I, podobnie jak w poprzedniej grze No Code, Stories Untold, idzie w kierunkach coraz dziwniejszych i coraz bardziej niepokojących. Lądujemy w samym środku historii zawieszonyj między „2001: Odyseja kosmiczną” Kubricka a delikatnym metafizycznym horrorem. Klimat jest perfekcyjnie dopieszczony - do tego stopnia, że nie kala pamięci filmu Kubricka. Wręcz przeciwnie.

No Code rozwija swój patent ze Stories Untold - opowiada niesamowitą historię, każąc graczowi wykonywać szereg przyziemnych, mechanicznych czynności. SAM skacze od kamerki do kamerki, nawiązując łączność z kolejnymi podsystemami, otwierając drzwi, czytając maile i naprawiając maszyny. Kliknij tu, naciśnij tam, przeciągnij siam.

W Stories Untold ta prostota miała w sobie coś genialnego. Tu spisuje się całkiem dobrze, ale w krótkich etiudach SU wypadła chyba jednak trochę lepiej. Observation miewa problemy z dramaturgią, kiedy bezradnie szukamy w ciasnych korytarzach stacji kolejnej maszyny do uruchomienia albo logina do komputera. Wtedy świetna fabuła robi się niepotrzebnie ociężała, a rozmiary stacji, zamiast robić wrażenie, po prostu denerwują.

No dobrze - porównania do Stories Untold mogą być trochę niesprawiedliwe, bo nie każda gra musi być wybitna. Niektórym wystarczy to, że są dobre. Potknięcia w Observation są zauważalne, ale całości nie psują. To wciąż niesamowicie oryginalna przygodówka opowiadająca niesamowicie zakreconą historię. No i ten kosmos - nie baśniowy, pełen kolorowych statków, tylko zwyczajny, z ciasnymi korytarzami, zaparowanymi szybami i czającym się gdzieś w przestrzeni... No dobrze. Wcale nie taki zwyczajny. ■

Observacja



Stacja kosmiczna Observation to przedsięwzięcie międzynarodowe. Składa się z modułów europejskich, amerykańskich, rosyjskich i chińskich - każdy ma trochę inną budowę i wystrój wnętrza. I inne kody dostępu do aparatury, które trzeba po kolei rozgryzać...

73

Duch „Odysei kosmicznej 2001” jest tu niesamowicie silny, więc łatwiej wybaczyć miejscami zbyt powolną narrację i nie zawsze ciekawe wyzwania. Innowacyjna, ciekawa przygodówka, tylko trochę ustępująca wspianiałemu Stories Untold.

EVERYBODY'S GOLF VR

PS4

PRODUCENT Clap Hanz Wersja PL: tak

Michał R. Wiśniewski  PSVR

Golf okazuje się sportem tak dobrze dopasowanym do wirtualnej rzeczywistości, że aż dziwne, że Everybody's Golf VR ukazała się dopiero teraz!

Pamiętam, jak pierwsza zapowiedź Cyberpunka 2077 mówiła, że to będzie gra dla dojrzałego gracza, co mnie wówczas rozbawiło - znałem bowiem klasyczną, „papierową” wersję CP2020, rzecz strasznie ekscytującą dla nastolatków. Zacząłem się wówczas zastanawiać, czy istnieją jakieś gry dla dorosłych. Dziś z całą pewnością mogę stwierdzić, że taką grą jest właśnie Everybody's Golf VR.

To najnowsza odsłona japońskiej serii gier (pierwsza ukazała się w 1997 roku), w której zaliczało się kolejne dołki, wcielając w karykaturalne awatary. Tym razem - w wersji VR, brakuje więc tych mangowych kulfonów, rzecz utrzymana jest w oprawie nieco bardziej realistycznego 3D. Kask na głowę, do ręki kontroler Move (można użyć pada, ale po co) - i przenosimy się do wirtualnego klubu golfowego. Można grać na siedząco, ale to psuje immersję, lepiej sobie stanąć, nawet się zbytnio nie zmęczymy - w przeciwieństwie do prawdziwego golfa nie trzeba biegać za piłeczką.

Pierwszy raz w komputerowego golfa zagrałem 30 lat temu na MSX-ie - była to gra Hole in One, wydana w 1983 roku przez HAL Laboratory. Siła i celność uderzenia zależała od zatrzymania w odpowiednim momencie „paska mocy”. Ten paradygmat towarzyszył chyba wszystkim cyfrowym golfom. Nową jakość wprowadziły kontrolery ruchowe, ale fajnie zrobiło się



✚ Fascynujące, jaką długą drogę przeszły gry o golfie - wspomniany Hole in One na MSX wyglądał gorzej niż ta mała mapka z Everybody's Golf VR.

dopiero teraz, w połączeniu z PSVR, gdy po prostu NAPRAWDĘ uderzamy wirtualnym kijem trzymany w ręce. Nie ma oczywiście poczucia ciężkości, ale gra nadrabia efektami dźwiękowymi - wystrzelenie piłeczki w siną dal sprawia naprawdę wielką satysfakcję.

Możemy potrenować strzały na odległość i przećwiczyć różne tereny, możemy też od razu zabrać się na pole. Początkowo odblokowany jest jeden z trzech torów i jeden tryb gry - trzy losowe dziury. Ułatwimy sobie zabawę, montując tornado w dziurach albo używając kijów dla początkujących.



✚ Nie ma niczego gorszego niż samotność w wirtualnej rzeczywistości - rozgadana asystentka sprawia, że ta bezkresna cyfrowa zieleń ożywa.

W miarę postępów zyskujemy dostęp do kolejnych rzeczy i treści; ze sklepu można też pobrać dodatkowe pomocniki. To chyba jest najfajniejsze w grze - oprócz samego doświadczenia pykania kijem towarzyszą nam wirtualne asystentki (i jeden koleś), które dają nam rady i umilają samotny pobyt w wirtualnym świecie; dla urozmaicenia między dołkami wyświetlane są krótkie scenki. To dopiero prawdziwy cyberpunk - przecież w mandze „Ghost In The Shell” występuje polityk ganiający po golfowym polu z asystentką-androidem. Cyberpunk 2077 ma poważnego konkurenta! ■

82

■ Grafika jest prosta, a treści mogłoby być więcej, ale samo doświadczenie jest jednym z lepszych dostępnych na PSVR. Wciągająca, relaksująca i zwyczajnie urocza gra, która pozwala na krótkie (lub dłuższe) ucieczki z okropnego reala, gdy tylko ma się ochotę na partyjkę golfa.



✦ Supermarket przyszłości. Amunicja, wihajstry na każdą okazję, świeże organy od chętnych dawców w przystępnych cenach. Bajzelek gratis.

Humor działa tym lepiej, że jest podany w przepysnej oprawie - każdy obrazek z gry wygląda jak świetnie narysowany komiksowy kadr.

Pomysł na Void Bastards jest prosty - struktura całości to rogalik przypominający FTL-a, a poszczególne misje to eskapady na kolejne porzucone statki w konwencji System Shocka, czyli zgodnie z zasadą „jak nie kijem go, to pałką”. Możemy biegać po stątkach i zabijać wszystkich obywateli, ale to się nie opłaca, bo amunicja nie leży za każdym rogiem. Lepiej się zakraść gdzie trzeba (jeśli potrzebujemy paliwa, to w okolicy silnika, jeśli jedzenia - do stołówek), zastawić kilka pułapek, włamać się do komputera pokładowego albo systemów bezpieczeństwa... To oczywiście taki mini System Shock - wchodzimy na statek i w pięć minut jest już po wszystkim, ale zabawa jest naprawdę niezła, a opcji działania coraz więcej, w miarę jak odblokowujemy nowe bronie i zdobywamy materiały, z których można je zbudować. Wtedy nie jesteśmy skazani na zwykłe pukawki, a w zamian możemy stosować na przykład psychopatycznego wybuchowego kotka-roboty.

I jest fajnie, chociaż niekoniecznie w dużych dawkach - po jakimś czasie zauważamy monotonię kolejnych wnetrz statków (jest tylko kilka rodzajów) i szukania kolejnych znajdziek. Brak ciekawego pomysłu na fabułę, więc przechodzimy przez ciąg zwariowanych żartów, zawsze prowadzących do szukania kolejnych przedmiotów. Kiedy się gra w małych porcjach - to nie przeszkadza, ale w dłuższych sesjach trochę dokucza.

Void Bastards nie jest może grą stulecia, ale bawiłem się bardzo dobrze. W świecie podobnych do siebie roguelike'ów jest miłym powiewem świeżości. ▀

Void Bastards

PC MAC

PRODUCENT Blue Manchu **Wersja PL:** nie

■ Paweł Schreiber

Mgławica robi z ludźmi różne rzeczy. Na przykład zupełnie normalny obywatel, który wybrał się na wczasy i leci sobie spokojnie do jakiegoś kurortu, zamienia się w świecąca radioaktywną chmurkę, która potrafi wybuchnąć ze zdenerwowania. Inni obywatele pluja czystą energią, a jeszcze innym skóra porasta ostrymi jak stłuczone szkło kolcami.

Najśmieszniejsze, że im się cały czas wydaje, że są zupełnie normalni. My wiemy swoje - od Mgławicy lepiej się

trzymać z daleka, a takich obywateli można po prostu likwidować, nikt po nich płakał nie będzie. Oczywiście, teraz już nie ma co tego powtarzać, bo jesteś w samym środku Mgławicy, ale jako skazany na liofilizację przestępca sam sobie na to zapracowałeś. Liofilizacja przestępców to piękna sprawa - zamiast budować więzienia, trzyma się takich w saszetkach, a później wystarczy dodać wody i jest jak nowy, gotowy do wypełniania kary, na przykład w formie niebezpiecznych zadań, na przykład w Mgławicy.

Poziom głupkowatości w Void Bastards jest cudownie wysoki. Zawsze, kiedy nam się wydaje, że już wszystko widzieliśmy, twórcy zaskakują nas zupełnie nowym pomysłem, jeszcze bardziej wariackim niż poprzedni.



80

ładny, pomysłowy i prześmieszny potomek FTL i System Shocka. Minusik za lekką monotonię, plusik za absurdalne poczucie humoru.



The Elder Scrolls Online: ELSWEYR

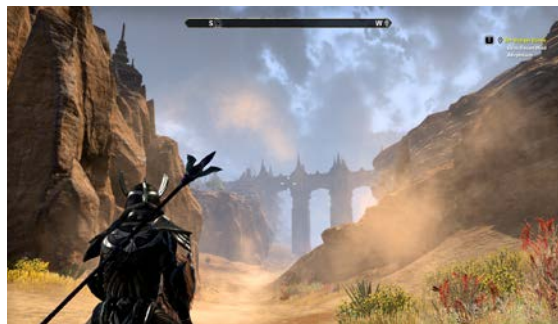
PC ■ MAC ■ PS4 ■ XONE

PRODUCENT ZeniMax Online Studios Wersja PL: nie

■ Borek

Należące do Bethesdy światy Fallouta i The Elder Scrolls nie mają od kilku lat dobrej prasy. Skyrim w 2011 i Fallout 4 w 2015 roku odniosły niekwestionowane sukcesy, ale wszystkie inne tytuły - czy to w wersjach dla jednego gracza, czy sieciowych - wypadają mocno poniżej oczekiwań.

O dziwo honoru broni The Elder Scrolls Online z 2014 roku - MMORPG, początkowo krytykowany jako krok wstecz po Skyrimie. TESO okrzepło, dorobiło się sporej, zaangażowanej społeczności i regularnie dostarcza kolejnych płatnych, bardzo solidnych dodatków.



■ Chociaż ciągle ładnie, po silniku graficznym coraz bardziej widać, że ma swoje lata.

■ Kilkanaście godzin grania, a na mapie jeszcze ciągle dużo do odkrycia.

Właśnie pojawił się nowy duży rozdział, czyli prowincja z zestawem nowych misji. Tym razem jedziemy do Elsweyr, krainy Khajiitów. Przed naszym przyjazdem pojawiły się smoki, nekromancerzy i uzurpatorka, która z najemnikami najechała prowincję, wybiła rodzinę królewską i sama się koronowała. Bardzo szybko okazuje się, że wszystkie te wydarzenia są ze sobą w jakiś sposób powiązane.

Mamy więc jak zwykle główny, wieloetapowy wątek, w którym mierzymy się z zadaniami, od których zależy los całej prowincji, plus kilkanaście czy kilkadziesiąt zadań lokalnych, wcale niekoniecznie krótkich i trywialnych. Oprócz nowych postaci po drodze spotykamy starych znajomych, czasem występujących w nieoczekiwanych rolach. W sumie - przynajmniej



■ W czasie walki słychać słowa mocy, ale okrzykami posługują się wyłącznie smoki.

kilkadziesiąt godzin nowej zabawy.

Nowej - ale dokładnie takiej samej jak poprzednio. Żadna z istotnych mechanik ani żaden z istotnych systemów nie zostały poważnie zmienione. Tak, można zostać nekromantą, tak, pojawiły się nowe warianty lochów, ale grając starą postacią, można tego nie zauważyć. Zmiany są, jak przy poprzednich dużych dodatkach, bardziej kosmetyczne niż istotne dla całości kształtu rozgrywki. Jedyne, co musiałem zrobić po uruchomieniu gry po niemal rocznej przerwie, to na nowo rozdysponować zresetowane punkty umiejętności związane z rasą, wszystko inne pozostało niezmiennione. ZeniMax od samego początku twardo trzyma się sprawdzonych rozwiązań i nie porywa się na ryzykowne eksperymenty.

Zatem jeśli ktoś szuka więcej dokładnie tego samego, może w ciemno kupować i się nie zawiedzie. Ale jeśli ktoś już grał, a szuka czegoś nowego, po pół godzinie będzie miał dosyć. To trochę jak spacer plażą: zmienia się układ fal, zmienia się szerokość, miejscami więcej patyków, miejscami czysty piasek, mimo to dziesiąty kilometr wygląda tak samo jak dziewięć poprzednich. Nie mam nic przeciwko długim spacerom, chętnie od czasu do czasu wracam nad Bałtyk, ale nie oczekuję, że mnie czymś zaskoczy. ■



71

■ Dodatek do MMORPG osadzonego w świecie The Elder Scrolls. Solidna kontynuacja bez zaskoczeń, coraz bardziej skierowana do fanów serii, a nie do nowych użytkowników.

Barotrauma

PC

PRODUCENT FakeFish, Undertow Games Wersja PL: nie

Piotr Pieńkowski

Wydaje się wam, że znacie już wszystkie trudne gry i że żaden hardcore wam niestraszny? To może oznaczać tylko jedno – jeszcze nie graliście w Barotraumę.

Tytułowe słowo znaczy w sumie tyle, co „uraz ciśnieniowy”. Wiem, niewiele to mówi, powołajmy się zatem na samych twórców, którzy twierdzą, że ich dzieło to: dwuwymiarowy kosmiczny symulator tonięcia w wersji solo i multi. Trochę jaśniej, prawda? Ale wciąż można lepiej. OK, po naszymu jest to symulacja okrętu podwodnego z widokiem bocznym à la platformówka, toczy się w otchłaniach panoceanu Europy, jednego z księżyców Saturna, a w całość można grać tak solo (kampania), jak i w wersji multi (do 16 graczy jednocześnie). Warto przy tym dodać, że w trakcie gry można także wyjść z okrętu i wplaw odkrywać niezbrane rejony, pozyskiwać surowce lub walczyć z potworami morskimi.

W tym miejscu pewnie wydaje się wam, że wszystko już wiecie. A gdzie tam! Wystarczy mój przykład.

Odpalam grę, ustawiam grafikę i gładko wchodzę w tutoriala. Gładko... Kurcze, jest tego aż pięć części, a ja mam kłopoty, żeby przejść pierwszą. Gdyby nie filmowe podpowiedzi, w życiu bym tego nie ukończył.



➦ Kolejna po polskim UBOACIE gra, która dotyczy podróży w głębinach morskich, a przy tym wykrywa przetrój boczny.

➦ Ogromna mapa zawiera mnóstwo zróżnicowanych lokacji z różnymi misjami – a w każdej podróży czeka nas kilka dodatkowych zadań do wyboru.

Powoli zaczynam podejrzewać, z czym mam do czynienia. Ale się nie poddaję. Opuuszczam sobie edytor batyskafów czy marynarzy, pomijam multi (gram sam) i od razu uruchamiam kampanię, wybieram okręt i siup – jestem na Europie.

W podwodnej kolonii mogę skompletować załogę, naprawić okręt, zakupić wyposażenie, a przede wszystkim wybrać na mapie cel swojej pierwszej podróży. Mapa jest ogromna, ale ja i tak mogę dopłynąć tylko do innej podwodnej bazy. Mogę za to zabrać ładunek leków, za transport którego otrzymam sporą sumkę. Gra przenosi mnie na pokład okrętu. Wchodzę jako kapitan do terminala sterowniczego, gdzie odcumowuję okręt, wybieram cel i uruchamiam autopilota.

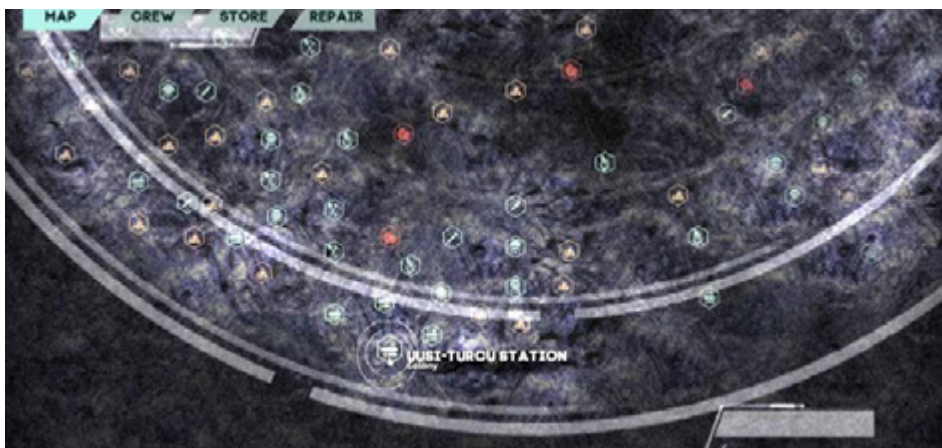
I... zaczyna się.

No właśnie. Najpierw przegrzał mi się reaktor i niemal doszło do wybuchu, ale ostatecznie inżynier jakoś sobie z tym poradził. Następnie coś zaatakowało mnie z zewnątrz

i uszkodziło kadłub. Mechanik załatwiłby przeciek, ale na pokład dostały się dziwne stwory. W tym czasie, jako kapitan, walczyłem z innymi stworami wokół okrętu, pojęcia więc nie miałem, że już jest bardzo źle. Potem mechanik zginął, po nim zaś inżynier, który chciał mu pomóc, a później kolejne przedziały zostały zalane i reszta załogi utonęła. Razem ze stworami, jeśli to w ogóle ma znaczenie.

I to była szósta rozgrywka z kolei. Przede mną zaś, zanim dopłynęłam po raz pierwszy do jakiegokolwiek celu, było jeszcze kilka takich porażek.

Jak widać, mapa jest duża, misji sporo, przeciwności jeszcze więcej. Coś wam to mówi? Tak, rougelike. W gruncie rzeczy Barotrauma nie jest erpegiem, trudno więc szeregować ją w tym podgatunku, ale czerpie zeń pełnymi garściami. I to jest piękne. Acz – jak sugeruje sam tytuł – traumatyczne. Nie przypadkiem zresztą tytuł ten wygrał główną nagrodę na Game Connection Europe 2018 w kategorii: The Best Hardcore Game. Polecam. ■



75

➦ Gra solo i multi, w wczesnym dostępie, z grafiką i animacją na przeciętnym, ale klimatycznym poziomie. Uwaga, niezwykle trudna, a wręcz traumatyczna – ale to akurat zaleta.



Irony Curtain: FROM MATRYOSHKA WITH LOVE

PC MAC

PRODUCENT Artifex Mundi Wersja PL: tak

User Jama

Polskie studio Artifex Mundi, znane w świecie z licznych gier z ukrytymi przedmiotami, postanowiło spróbować swoich sił w innym gatunku. Irony Curtain to rasowa przygodówka point & click i wielce udany debiut, nawiązujący do najlepszych tradycji LucasArts.

Dwa lata temu na Festiwalu Fantastyki Pyrkon firma po raz pierwszy zaprezentowała eksperymentalny dorobek wewnętrznego laboratorium gier. Wystawiono sześć funkcjonalnych prototypów różnych gier, od szybkiej siekanki Bladebastards, przez dynamiczną platformówkę Insection, po przygodówkę Matryoshka. Ten ostatni cieszył się największym wzięciem i został rozwinięty do pełnej gry - Irony Curtain: From Matryoshka with Love.

Rzecz jest ciętą satyrą na dobrodziejstwa komunizmu. Dziennikarz Evan Kovalsky, zafascynowany najlepszym na świecie ustrojem, wyjeżdża do matczynika i poznaje jego realia z pierwszej ręki. Jest tu wszystko z pigułke. Sklep mięsny z pustymi

Wzorcowy wygląd placu budowy najłatwiej można osiągnąć z wykorzystaniem fototapety.

Pomnik Towarzysza Przywódcy musi być większy, okazałszy od wszelkich innych pomników.

hakami, w którym kupuje się wódkę spod lady. Deficytowy papier toaletowy wymieniany na inne przysługi. Budowy, na których wszystko jest krzywe, brzydkie i nikt nie kala się pracą. Biurokracja. Wszechobecne pomniki i podobizny Towarzysza Przywódcy. Kolejki. Kartki. Więzienia. Wszystko na wesoło, ironicznie, prześmiewczo. Do tego pochowano tu i ówdzie różnorakie nawiązania popkulturalne, między innymi Metro 2033 czy figurkę jak z Fallouta.

Rozwiązanie zagadek wymaga zebrania odpowiednich przedmiotów, manipulowania nimi, czasem łączenia ich ze sobą i używania w sposób często różniący się od ich oryginalnego przeznaczenia. W kilku miejscach można solidnie utknąć. W takich przypadkach pomocna jest opcja wyświetlania

spacją wszystkich aktywnych obszarów w danej lokacji. Warto często z niej korzystać, również na przedmiotach z inwentarza. Wbudowano też w grę mechanizm podpowiedzi. Wszędzie tam, gdzie są telefony stacjonarne, można zadzwonić do towarzysza dyżurnego po pomoc. Oprócz główkowania jest też kilka sekwencji zręcznościowych, których nie można ominąć.

Graficznie gra jest stylizowana na film rysunkowy z dużymi postaciami i pięknie rysowanymi tłami. Muzykę skomponował Arkadiusz Reikowski, a tytułowy kawałek Peter McConnell, który wcześniej komponował do wielkich hitów LucasArts, takich jak Monkey Island, Full Throttle czy Day of the Tentacle. Świetny jest też pełny podkład głosowy, który pozwala wczuć się w matryoszkowy klimat. Wszystko jest dopięte na ostatni guzik i dopieszczane na wysoki polysk. ■



81

Przygodówka z klimatem, którego nie powstydziliby się sam Bareja. Komuna w pełnej krasie widziana oczami naiwnego dziennikarza zza żelaznej kurtyny, pełna absurdów, dziwactw i nedorobek.

JUDGMENT

➤ Holmes i Watson mogą się schować przy tych bajeranckich koleśkach.



PS4

PRODUCENT Ryu Ga Gotoku Studio Wersja PL: nie

Michał R. Wiśniewski

Stęskniłiście się za Kamurocho, dzielnicą kolorowych ptaków, gdzie można dostać wszystko, ale i wszystko stracić? Można znów ją odwiedzić w spin-offie serii Yakuza.

Gangster Kazuma Kiryu po siedmiu latach (nie licząc eskapady w czasie samurajów i cosplayu Fist of the North Star) udał się na zasłużony odpoczynek - tym razem bohaterem został prawnik Takayuki Yagami. Ulizany, w garniturze, gwiazda biura adwokackiego, który musi opędać się od klientów. Wybronił właśnie typa przed skazaniem za morderstwo. Chwilę po odzyskaniu wolności typ zadźgał nożem swoją narzeczoną.

Trzy lata później Takayuki wygląda jak menel. Ale szybko okazuje się, że to tylko przebranie - rzucił zawód adwokata i został prywatnym detektywem. Przemierza neonowe uliczki dzielnicy Kamurocho, śledząc niewiernych mężów, odszukując nieuczciwych dłużników i wykonując drobne prace śledcze dla biura, w którym kiedyś praktykował. Z potarganymi włosami, w skórzanej kurtce, niebieskich dżinsach i białych sportowych butach wygląda znacznie lepiej niż Kazuma w jego obciachowym



➤ Kamurocho znów się zmieniło - widać w nim ślady pożaru sprzed dwóch lat (Yakuza 6).

➤ Fighting Vipers w salonach gier - bijatyka zapamiętana głównie dlatego, że po przyjęciu ciosu na klatkę traci się odzież wierzchnią.



garniturku i kolorowej koszuli. Ale to nadal gra o yakuzie, jakby seria bała się wziąć rozwód ze swoimi korzeniami. Byłym yakuzą jest partner Takayukiego, on sam zaś został wychowany przez pomniejszego bossa miejscowego klanu Tojo.

Wokół gangsterów kręci się też główny wątek gry - seryjny morderca zabija członków pozamiejscowego klanu, wydłubując im oczy. Policja zgarnia Kohei Hamurę, kapitana klanu Tojo - Takayuki dostaje zaś zlecenie dowiedzenia prawdziwości jego alibi. Ale to tylko początek - i wierzchołek - góry lodowej, spiętrzonych walk o władzę, tajemnic i typowych dla serii melodramatycznych flashbacków.

Judgment to skrzyżowanie Yakuzy i Ace Attorney - chociaż nie zabieramy głosu na sali sądowej, to w podobny sposób zbieramy dowody i zeznania.

Współczesny detektyw ma do swojej dyspozycji pomocnego hakera oraz drona; do tego klasyczne metody - śledzenie podejrzanych (podchody z chowaniem się za tablicami i samochodami) i pościgi w stylu parkour (z QTE).

Wizyta w Kamurocho oznaczała zawsze kupę dobrej zabawy. Tym razem w salonach Segi można zagrać m.in. w Puyo Puyo (!) i Fighting Vipers (!!!). Jest też zombi-strzelanka Kamuro of the Dead, parodia Segowskiej House of the Dead. Oprócz tego - wyścigi dronów w stylu Wipeout, wizyty w wirtualnej rzeczywistości, przerwa na papierosa i wiele innych. Dla zbieraczy - zakupy w spożywczakach dają punkty, które można wymieniać na płyty winylowe, a maskotkami z automatów można dekorować biuro. ■



➤ Jeśli zaprzyjaźnimy się ze sklepiarką, może nam na przykład pomóc w czasie ulicznej bijatyki.



Judgment wnosi niezbędny powiew świeżości do kultowej serii. Fanów ucieszy powrót na stare śmieci w zupełnie nowym ujęciu. Jest też dobrym punktem startowym, dając możliwość wejścia w świat gangsterów bez przekopywania się przez całą historię Kazumy. ■



Druidstone: THE SECRET OF THE MENHIR FOREST



PRODUCENT Ctrl Alt Ninja Ltd. Wersja PL: nie

Artur Cnotalski

Druidstone ma niesamowitą właściwość: pozwala graczowi poczuć, że jest sprytny. To fantastyczne, taktyczne RPG, w którym wrogów jest zawsze więcej i nawet pierwsza misja okazuje się całkiem wymagająca, jeśli chcemy wykonać ją z wszystkimi dodatkowymi celami, ale jednocześnie to nie gra o zabiceniu hord przeciwników. Częściej ważne jest to, żeby wpaść na to, jak przeżyć. I otworzyć kilka skrzyń.

Produkcja Ctrl Alt Ninja, nowego studia twórców dwóch części bardzo solidnego Legend of Grimrock, trzyma poziom poprzednich produkcji, wychodząc przy okazji z założenia, że nie ma co prowadzić gracza za rękę. W pierwszej misji bohaterowie są już jakoś osadzeni w świecie, który niemal natychmiast wyrwca się do góry nogami. Każdy ma tu jakąś historię, przeszłość czekającą na odkrycie w kolejnych misjach i choć wymiany między postaciami są zazwyczaj dość krótkie, twórcom udało się wpleść w nie całkiem sporo kreacji świata.

Przygoda, przez którą będziemy się przebiegać około dwudziestu godzin, przez większość czasu unika sztampy

i odtwarzania ogranych schematów. Kiedy wchodzi na znajome, oklepane tereny, zazwyczaj robi to, nabijając się z gatunku, zamiast epatować charakterystycznym dla gier fantasy patosem. Cała gra jest zresztą naprawdę przyzwoicie napisana, a niektóre dialogi, jak ten o problematycznej tradycji noszenia przez druidów masek, czyta się bardzo przyjemnie. Choć tekst nigdy nie jest centralnym elementem rozgrywki (no, poza paroma zagadkami), twórcy poświęcili czas, by go doglaskać i starannie rozpisac.

W sercu Druidstone leży jednak taktyczna walka bohaterami o z góry określonym zestawie talentów, które rozwijamy i dokupujemy w miarę zdobywania kolejnych poziomów. Posiadanie postaci o konkretnych specjalizacjach i sposobach poruszania sprawia, że taktyczna, turowa walka często staje się łamięglówką i lekcją z zarządzania zasobami, a nie czymś przypominającym X-COM czy Mutant Year Zero: Road to Eden. Rzadko jesteśmy w stanie zaatakować wszystkich wrogów w jednej turze, szybko uczymy się więc planować, kogo i w jakiej kolejności musimy ubić.

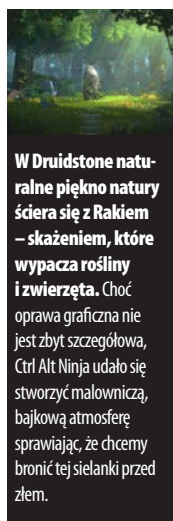
W każdym starciu musimy zrealizować cele, które bardzo często nie polegają na wybiceniu wszystkich – ba, wrogowie potrafią się czasami pojawiać w nieskończoność – tylko na zebraniu przedmiotów, pozbyciu się konkretnego zagrożenia czy nawet

rozwiązaniu łamięglówki. Wszystko to powoduje, że ruch szybko staje się równie ważnym zasobem, co pojedynczy punkt ataku, który możemy przeznaczyć co turę na akcję, a kluczem do wygranej jest manewrowanie między wrogami i pułapkami, a nie wycinanie sobie drogi przez zastępy potworów.

Ctrl Alt Ninja nie rezygnuje też ze swojego zamiłowania do łamięglówek – zagadki napotkamy tu zarówno w walce, jak i specjalnych misjach, próbach, które zdają się być sposobem na rozładowanie napięcia przed kolejnymi, wymagającymi trochę główkowania starciami. Wszystko to ładnie wyważono, co sprawia, że od gry trudno się oderwać.

Jedno zastrzeżenie, jakie mam do Druidstone, to ilość tekstów pomocniczych, które upychane są na ekranie w niezbyt czytelny sposób – czasem ważne informacje giną w natłoku literek. Poza tym to naprawdę solidny taktyczny RPG, który zaskakuje pomysłowością i realizacją historii. Potrzebujemy takich więcej. ▀

Lasy



W Druidstone naturalne piękno natury ściera się z Rakiem – skażeniem, które wypacza rośliny i zwierzęta. Choć oprawa graficzna nie jest zbyt szczegółowa, Ctrl Alt Ninja udało się stworzyć malowniczą, bajkową atmosferę sprawiającą, że chcemy bronić tej sielanki przed złem.



- ▀ Druidstone: The Secret of the Menhir Forest to nieco bajkowa, fantastyczna przygoda o imponującej głębi rozgrywki i ciekawie opowiedzianej fabule.
- ▀ Bez zbędnych fajerwerków, skupiając się na mięsie, daje dwadzieścia godzin zabawy.



✦ Jak zje się za dużo grochówki i ziele-
niny, to trzeba uważać i mieć pod ręką
maga wysokich elfów.

Każdym gra się zdecydowanie inaczej i to
czuć. Z uwagi na posturę i miłość do piwa
i siekier musiałem wybrać krasnoluda
i powiem wam - było naprawdę przyjem-
nie. Kombinacje umiejętności wchodzą
w oponentów jak nóż w masło, a ja czułem
się jak mała maszyna do mielenia mięsa.
To element zdecydowanie na plus. Broni
się także związana z nim dynamika walki.
Przeciwników jest dużo, często trzeba
się przemieszczać, co rusz odpalać nowe
umiejętności. To też rozwiązano bardzo
sensownie. Sam rozwój postaci przebiega
standardowo, jeśli chodzi o tego typu gry,
choć miłym akcentem jest dodatkowe
drzewko umiejętności tak zwanych boskich
- inne dla każdej postaci. Wprowadza to
dodatkowe kombinacje, a to zawsze plus.

Minusy? Jest kilka, ale konkretnych. Po
pierwsze - wrogowie. Przez całą grę miałem
wrażenie, że walczę z tymi samymi
przeciwnikami, a zmieniają się tylko ich
kolorki. Jak na grę hack'n'slash - słabo!
Do tego dochodzą dość nudne lokalizacje
- ot, tu miasto, tu jakieś kanały, ale
nic z tego nie zostaje w pamięci. Szkoda,
bo świat Warhammera jest dość bogaty
i można było go wykorzystać dużo lepiej.
Mankamentem jest też sama długość
gry - można ją skończyć dość szybko.
Ratunkiem pozostaje dość rozbudowa-
ny „endgame” i inne postacie, w które
możemy się wcielić.

Czy mogę polecić tę grę? Umiarkowa-
nie tak. Jeśli należycie do wspomnianych
wcześniej dwóch grup (ja należę), powin-
niście bawić się całkiem nieźle. Reszta
niech się zastanowi. ■

65

- Solidny tytuł, który niestety cierpi z powodu niedopracowania kilku kluczowych elementów. Na plus zasługują system rozwoju postaci oraz dynamika walki.

WARHAMMER:

Chaosbane

■ PC ■ PS4 ■ XONE

PRODUCENT Eko Software **Wersja PL:** tak

■ Zdan



Twój topór z pełną mocą wbija się w czaszkę zwierzoczątka! Od stóp do głów obryzguje Cię ciemna, lepka krew. Wyrzwasz topór z baraniego łba tego pomiotu Chaosu, obserwujesz jego ostatnie drgawki, a zaraz potem widzisz trzech podobnych wybiegających z za rogu. Co robisz?!".

Ach! Znów być młodym, mieć absurdalne ilości czasu na RPG, turlać kostki i zabijać tych paskudnych zwierzoludzi i insze mutanty na kolejnych sesjach papierowego Warhammera. Rozmarzyłem się, bo to były piękne czasy.

✦ Przed naszym bohaterem stoi prawdziwe wyzwanie. Trudniejsze niż wszelkie demony i plugawe potwory, które musiał pokonać. To wyzwanie to... schody.

✦ Jak widać, możemy podczas naszej radosnej wędrówki w celu wyróżnienia wszystkiego, co żyje, podziwiać ładne widoczki.

Na mojej twarzy wykwitł więc chory uśmiech, gdy dowiedziałem się, że szykuje się hack'n'slash w świecie Warhammera. Dawać mi to tu!

Dobra. Mieśmy to z głowy, bo w przypadku tej gry porównanie do innego tytułu paść musi. Lubicie Diablo 3? Jeśli tak - to jest gra dla was. Serio. Jeśli dodatkowo jesteście jeszcze fanami Warhammera, to spokojnie możecie inwestować zaskórniaki. Co prawda nie jest totalnie różowo - o czym będzie za chwilę - ale bawić powinniście się dobrze. Za co grze należy się runiczny krasnoludzki topór, a za co wrzucenie do jamy z mutantami Chaosu?

Zacznijmy od rzeczy pozytywnych - na pierwszy ogień idą postacie. Dobrano wyraziste archetypy, które całkiem nieźle oddają klimat Warhammera - jest krasnoludzki Zabójca (taki typ, co toporami sieka i pancerza unika), mag wysokich elfów, krzepki ludzki żołnierz Imperium czy zwiadowczy elfów leśnych.





✚ Ukryte na każdej planszy żetony można wykorzystać, aby kupić sobie jakąś śliczną pamiątkę w uroczym sklepiku.

jest niezbyt dużo. Aby dotrzeć do rana, trzeba uważnie gospodarować zasobami, na przykład zamykać drzwi tylko wtedy, gdy któraś z maskotek jest w pobliżu. Trzeba więc je śledzić przez system kamer. W teorii – proste. W praktyce – maksymalnie stresujące!

Help Wanted umożliwia zagranie w poprzednie części cyklu (FNaF 1, 2 i 3, a także nieco zmodyfikowaną czwórkę) w wirtualnym środowisku, co sprawdza się doskonale, potęgując uczucie osaczenia i, oczywiście, immersji. Kontrolery Move pozwalają używać dłoni do podnoszenia przedmiotów, otwierania szuflad i naciskania przycisków. Oprócz tego gra oferuje minigry, takie jak serwisowanie szybów wentylacyjnych czy robotów (jeden fałszywy ruch i po nas!), które okazuje się nawet bardziej przerażające niż sama gra – dominująca obecność tych wielkich, topornych maszyn to coś strasznego!

Na każdym etapie można zbierać żetony (do wymienienia na nagrody w sklepiku) oraz taśmy magnetofonowe, których przesłuchanie pozwoli poznać historię stojącą za wszystkimi wydarzeniami. To właśnie legendy i domysły fanów zbudowały popularność serii, eksplorowaną między innymi w powieściach. Sama gra bierze wszystko w nawias metanarracji – doświadczenie VR ma odtwarzać te zdarzenia, do których rzekomo doszło w poprzednich grach. Co jest prawdą, a co nie – to już rozkminają sobie miłośnicy serii na jednym z licznych forów dyskusyjnych. Cała reszta może po prostu skorzystać z okazji, żeby poznać świat przerażających maskotek w najlepszym możliwym medium. ■

FIVE NIGHTS AT FREDDY'S VR: HELP WANTED

PC PS4

PRODUCENT Steel Wool Games, Inc. Wersja PL: nie

Michał R. Wiśniewski

VR ONLY HTC VIVE OCULUS, PS VR

Kultowa niezależna seria horrorów powraca – jeszcze straszniejsza, bo w wirtualnej rzeczywistości.

Dzięki VR robiłem rzeczy, jakich nie da się doświadczyć w zwykłym życiu. Byłem pilotem wielkiego robota i małej rakiety, zwiedzałem obce planety i wiktoriańskie sierocińce, chodziłem po zielonych japońskich polach golfowych i czerwonym gruncie Marsa, pomagałem ratować małe roboty i walczyłem

✚ Wesoła kaczkuszka to ulubienica wszystkich naszych milusińskich!



✚ Oczko się odkleiło temu misiu-króliśsiu. Teraz otworzymy mu buzię i już można zająć się strojeniem pozytywki.

z londyńskimi bandziorami. A teraz, dzięki grze Five Nights at Freddy's VR: Help Wanted, mogę poznać ekscytujące życie nocnego stróża w pizzerii Freddy Fazbear's Pizza. Oł, nudy, siedzę sobie w stróżówce, gapię w ekrany telewizji przemysłowej i AAA!

NIE ŻYJĘ.

Zabił mnie animatronik – jeden z robotów-maskotek, które w dzień zabawiają dzieci odwiedzające pizzerię, a w nocy snują się jak obłąkane po lokalu. Celem gry jest przetrwanie tytułowych pięciu nocy przez zabarykadowanie w stróżówce. Drzwi z lewej, drzwi z prawej, światło – wszystko konsumuje prąd, którego



75

■ Gra jest brzydka, ale ma być brzydka, tak jak brzydkie są stare animatroniczne maskotki. Jest tu wszystko, co powinno być w dobrym horrorze – osaczenie, napięcie, nagle zgony (wrażliwi niech przygotują zapas bielizny), dużo dodatkowej treści dla fanów – i zabawy dla każdego.

HALL OF FAME



WYGLĄD JOHNSONA ZAŁĄCZAKI I LICZBY ZJADANYCH FAST FOODÓW ORAZ WYKONYWANYCH WICZE FIZYCZNYCH.



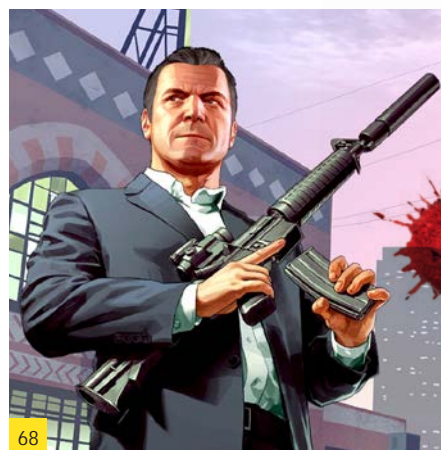
Już podczas tworzenia pięćdziesiątki najważniejszych naszym zdaniem wydarzeń w dziejach elektronicznej rozrywki pojawiały się komentarze w stylu „A dlaczego nie ma Amigoi albo Dreamcasta?”. To zestawienie subiektywne, nasze własne, Pixelowe.



Pierwszą część opowieści o Rolandzie Pantole zamieściliśmy w Pixelu #48. Teraz przyszła pora na przyjrzenie się czasom Schizmu, Reah i innych przebojów, o których usłyszał wielki świat. Były to pierwsze polskie gry eksportowe.



O historii serii King's Quest pisze w Pixelu człowiek, który w 1984 roku, mieszkając wówczas w USA, grał na PC Juniorze w oryginale! Dzieje królewskiej serii są również opowieścią o tym, jak Sierra On-Line dochodziła do wielkiej sławy.



Można nie lubić gangsterskich wyczynów z Grand Theft Auto, ale nie można nie docenić roli, jaką odegrała ta seria w kwestii tworzenia wirtualnych światów. Rockstar rozwinął model gry pozwalającej robić właściwie wszystko, spełniać najbardziej grzeszne przyjemności.





1951 NIMROD

Zwiedzający wystawę Festival of Britain tłoczyli się przed tajemniczym urządzeniem wielkości solidnej meblówki. Lampki błyskały, zachęcając do sięgnięcia do pulpitu sterującego. Manipulując umieszczonymi tam przełącznikami, chętni mogli stoczyć z maszyną pojedynkę w grze Nim, polegającej na zbieraniu pionków z wybranych stosów w taki sposób, aby przeciwnik został z ostatnim pionkiem. Gasnące i zapalające się żarówki obrazowały stan partii, a obecny przy maszynie operator opowiadał, w jaki sposób urządzenie „myśli” i jak próbuje pokonać człowieka. Nimrod miał promować brytyjską firmę z branży elektronicznej Ferranti i wkrótce po wystawie został rozebrany, więc po mocnym kandydacie do tytułu pierwszego automatu z grą wideo zostało tylko kilka zdjęć. Oraz przesvědzenie, że gry mogą być atrakcją przyciągającą tłumy. (BK)

Colossal Cave Adventure ▶ Score: 35 ▶ Turns: 4

Somewhere nearby is Colossal Cave, where others have found fortunes in treasure and gold, though it is rumored that some who enter are never seen again. Magic is said to work in the cave. I will be your eyes and hands. Direct me with commands of 1 or 2 words. I should warn you that I look at only the first five letters of each word, so you'll have to enter "Northeast" as "ne" to distinguish it from "North." (Should you get stuck, type "help" or "info" for some general hints).

You are standing at the end of a road before a small brick building. Around you is a forest. A small stream flows out of the building and down a gully.

> go south

You are in a valley in the forest beside a stream tumbling along a rocky bed.

1975 COLOSSAL CAVE ADVENTURE

CCA był tworzony w latach 1975–1976 przez Williama Crowthera i Dona Woodsa na PDP-10 i łączył speleologię z elementami przygodowymi. Trafił w dobry moment, gra szybko zyskała popularność i kultowy status, co więcej, wychowało się na niej pokolenie ludzi, którzy wkrótce zaczęli tworzyć podwaliny rynku komputerów domowych. W efekcie pomysły Crowthera wyznaczyły standardy do dzisiaj obowiązujące w przygodówkach tekstowych, a wiele zastosowanych w grze rozwiązań przetrwało w niewiele zmienionej formie w przygodówkach point'n'click. (MB)



1978 SPACE INVADERS

Space Invaders to jeden z pierwszych hitów wśród gier. Wydana w roku 1978 przez firmę Taito na automaty, odniosła olbrzymi sukces komercyjny. W Japonii wyprodukowano 100 tysięcy automatów z tą grą, a w USA 60 tysięcy. W ciągu pierwszych 30 lat wygenerowała dochód w wysokości pół miliarda dolarów. Gra była tak popularna, że w Japonii spowodowała niedobór monet 100-jenowych, którymi się ją opłacało. Wydana w roku 1980 konwersja Space Invaders na konsolę Atari 2600 stała się pierwszą killer application na konsolach, zwiększając sprzedaż urządzenia czterokrotnie. Była też jedną z pierwszych gier, która motywowała gracza do osiągania jak największej liczby punktów. Sam Shigeru Miyamoto uważa ją za iskrę wzniesającą rewolucję gier wideo. Przed zagranieniem w Space Invaders nie interesował się grami, a przedziez stał się autorem takich przebojów jak Super Mario Bros. czy Legend of Zelda. (EL)

HIT



1979 ACTIVISION

W trakcie złotej ery czwórka programistów – David Crane, Alan Miller, Robert Whitehead i Larry Kaplan – opuściła Atari i postanowiła założyć własną firmę. Activision stało się pierwszym w branży niezależnym producentem gier wideo. Początkowe problemy prawne z Atari, które stało na stanowisku, że tylko ono jest władne, by wypuszczać software na swoje maszyny, rozwiązał kluczowy w dziejach proces przed sądem USA. Od tego momentu każdy mógł wydawać gry na Atari VCS. (PM)

Z okazji pięćdziesiątego numeru Pixela przygotowaliśmy zestawienie najważniejszych naszym zdaniem wydarzeń w historii elektronicznej rozrywki. Jest to lista subiektywna, zawierająca to, co jako gracze i miłośnicy historii gier uznaliśmy za najbardziej wpływowe dla branży.



1980 NINTENDO GAME & WATCH

Tak jak Walkman Sony pozwolił cieszyć się muzyką zawsze i wszędzie, tak Game & Watch pozwoliło umieścić gry w kieszeni. Pomysł Gunpei Yokoi, żeby zabawić znudzonych biznesmenów za pomocą prostych, ale niezwykle wciągających gier opartych na wyświetlaczu LCD z ładną analogową grafiką (w przeciwieństwie do wcześniejszych prymitywnych gier opartych na diodach LED), zmienił sposób myślenia o cyfrowej rozrywce. Znane w Polsce z radzieckich podróbek („ruskie gierki”) konsolki to przodkowie Game Boya PSP. (MRW)



1980 CENTIPEDE

To nie była pierwsza gra na automatach, jaką zobaczyłem, ale właśnie ona zmieniła moje postrzeganie tego, czym ma być elektroniczna rozrywka. Co było w niej takiego, że wydała się lepsza od Defendera, Pac-Mana i Donkey Konga? Przede wszystkim feeria kolorów, tajemnicze dźwięki i walka z czymś prawdziwie niezwykłym. Centipede nie miało na celu doprowadzenia do zawału grającego, jak wielu jego konkurentów. A gdy na górze ekranu pojawiał się ślimak, wszystkimi zmysłami próbowało się go ustrzelić. W warszawskim salonie gier „glizda” była oczywiście upośledzona – nasz stateczek nie mógł się poruszać do góry – żeby graczom nie było zbyt prosto. Podobnym modyfikacjom poddano też Vastara, pozbawiając robota tarczy. (PM)



1982 MICROPROSE

W 1982 roku Sid Meier i Bill Stealey pracowali dla General Instrument, dużego producenta części elektronicznych. Sid był utalentowanym młodym programistą, a Bill konsultantem mającym na koncie karierę pilota w rezerwach U.S. Air Force. Obaj niedawno kupili sobie Atari 800. Razem zostali wysłani na targi. Drugiego wieczoru imprezy spotkali się w hotelowej piwnicy, gdzie stały automaty z grami. Wśród nich stał Red Baron firmy Atari. Stealey jako pilot wiedział, o co chodzi w tej grze. Wykręcił 75 tysięcy punktów, co dało mu trzecią pozycję na tablicy najlepszych wyników. Grający po nim Meier zrobił 150 tysięcy. Gdy oszołomiony Bill spytał Sida, w jaki sposób wygrał z doświadczonym pilotem, ten odpowiedział: „Gdy grałeś, zapamiętywałem algorytmy”. Jeszcze tego roku obaj panowie założyli MicroProse. (DJM)



1982 ZX SPECTRUM

ZX Spectrum, nazwany tak dzięki możliwości wyświetlania ośmiu kolorów na ekranie, stał się ikoną wśród ośmiobitowych komputerów do gier. Dzięki niskiej cenie i łatwości programowania w języku BASIC błyskawicznie podbił Wielką Brytanię i uruchomił pierwszą falę deweloperów indie. Jego twórca Clive Sinclair uzyskał tytuł szlachecki za rewolucję technologiczną, którą zapoczątkował właśnie ZX Spectrum. Szacuje się, że wyprodukowanych zostało łącznie 5 milionów tych komputerów, a na platformę powstało przeszło 12 tysięcy gier. (EL)



1983 KING'S QUEST

Trudno uwierzyć, że Sierra On-Line wyprodukowała tak zaawansowaną grę, w której można było chodzić bohaterem po wielkim świecie, w czasie gdy konkurencja robiła proste zręcznościówki. Fabularne gry przygodowe napędzały przez pierwszą dekadę technologiczny rozwój całej branży gier na peceta. To przygodówki nieustannie podnosiły poprzeczkę, wykorzystując możliwości najnowszych kart graficznych, przyczyniły się do powstania rynku kart dźwiękowych dla PC, spopularyzowania tak podstawowych dzisiaj urządzeń jak myszka, twardego dysku czy napędu optycznego, a także do powstania pierwszych prawdziwych silników gier. (JM)

KON
SOLA

1983 FAMILICOM/NES

Tutaj właściwie zaczyna się droga Nintendo do wielkości. Co więcej – bez tej ikonicznej konsoli rynek gier wideo wyglądałby dziś zupełnie inaczej. To właśnie na NES-a wyszły rzeczy, które teraz są wręcz czczone jako klasyki historii gier – Super Mario Bros., Metroid, Zelda i wiele innych. Dodajmy do tego rolę tej konsoli w ożywieniu rynku gier w Ameryce i możemy mówić o absolutnym filarze współczesnego rynku gier wideo. Zresztą – w Japonii produkcję Famicoma przerwano dopiero w 2003 roku! (MZ)

1986 DRUGIE ŻYCIE ATARI

Chociaż małe Atari było udanym komputerem, to miało relatywnie krótkie życie komercyjne. Kiedy konkurenci spod szyldu Commodore i Sinclaira do końca lat osiemdziesiątych dostawali regularny zastrzyk oprogramowania, to w przypadku Atari'ni zachodni wydawcy nie interesowali się już modelami XL/XE. I nagle jak grzyby po deszczu zaczęły się pojawiać coraz to nowe produkcje pisane przez polskich programistów. Zadanie mieli trudne, bo raz, że ludzie przesiadali się już na 16-bitowce, a dwa, powszechne piractwo skutecznie ograniczało sprzedaż, co mogło zabić entuzjazm u niejednego twórcy. A mimo to powstawały znakomite tytuły, jak Miecze Valdgira, A.D. 2044, Kłątwa czy Robbo, dając tym samym Atari drugą młodość. Szkoda tylko, że poza naszym rodzimym rynkiem nikt tymi grami specjalnie się nie interesował. Gdyby ukazały się kilka lat wcześniej, z pewnością zaważowałyby świat. (MK)



1986 LEGEND OF ZELDA

Dziś pierwsza część legendarnej serii wydaje się całkowicie niepozorna, ale w 1986 roku musiała robić piorunujące wrażenie. Kombinacja gry akcji z elementami RPG i prawdziwym światem, który można było zwiedzić – czegoś chcieć więcej? Zelda dała początek całemu gatunkowi action RPG, a kolejne części serii często były grami wręcz wybitnymi. Poza tym – mówiąc krótko i konkretnie – bez tej gry nie mielibyśmy genialnego tytułu, jakim jest Breath of the Wild. (MZ)

Intruder, halt!



Walk to
Push
Pull
Give
Open
Close
Read
Walk to
Pick up
What is
Unlock
New kid
Use
Turn on
Turn off
Fix

1987 SCUMM

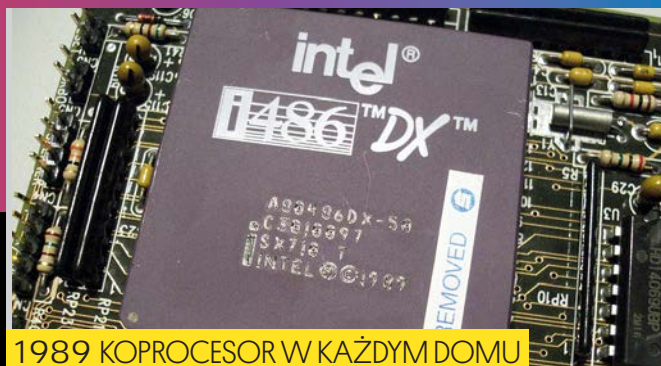
Do dziś pamiętam, ile krwi napsuły mi stare przygodówki od Sierry oparte na dość topornym silniku AGI, w którym postacią sterowało się za pomocą kursorów, a komendy, nawet te najprostsze, jak „Open door”, należało wpisywać z klawiatury. Dlatego kiedy w 1987 roku Lucasfilm Games wprowadził w grze Maniac Mansion system SCUMM, było to dla mnie niczym przeskok z mroków średniowiecza w epokę renesansu. Wreszcie miałem do dyspozycji przejrzysty interfejs obsługiwany myszką z jasno określonymi poleceniami do wyboru oraz spisem niesionych przedmiotów. Zabawa przed ekranem komputera zdecydowanie nabrała lepszego wymiaru. SCUMM przez następne lata przechodził kolejne ewolucje, stając się coraz bardziej intuicyjny w odbiorze, i można uznać, że dał impuls innym twórcom do tworzenia swoich odmian interfejsów stosowanych w wielu grach przygodowych pod wspólnym szyldem point'n'click. (MK)





1988 DELPHINE SOFTWARE

Francuskie studio, które miało na koncie kilka przyzwoitych przygodówek, a potem zmieniło świat gier dwoma megahitami – **Another World (1991) Erica Chahiego** i **Flashbackiem (1992) Paula Cuisseta**. Realistycznie animowane produkcje pełne „kinowych” przerwów – równie ważna co mechanika i rozgrywka była opowiadana historia. *Another World* wpłynął na sposób, w jaki prowadzi się narrację w grach. Do inspiracji nim przynajmniej między innymi Fumito Ueda, twórca *Ico*, czy Hideo Kojima, autor *Metal Gear Solid*. (MRW)



1989 KOPROCESOR W KAŻDYM DOMU

Przez lata obliczenia zmiennoprzecinkowe w przeciętnym komputerze były zbyt wolne do symulacji fizyki i liczenia geometrii świata w czasie rzeczywistym. Stosowano różne tricki, tablicowanie, liczby stałoprzecinkowe, nie było to ani wygodne, ani dokładne. Forpczą zmian był w 1989 roku procesor 80486DX, w 1993 roku stan rzeczy poprawiło Pentium – od tego momentu koprocesor arytmetyczny znajdował się w każdym komputerze. Geometrię przejęły karty graficzne, ale FPU pozwoliły na implementację silników fizycznych w grach od *Angry Birds* do *Wiedźmina*. (MB)



1988 SUPER MARIO BROS. 3

Mówimy tutaj o grze nazwanej swego czasu „Mona Lisą gamingu”. Wydawało by się, że z NES nie da się już więcej wyciągnąć... a jednak. Ten tytuł pokazał, że w konsoli wielkiego N drzemie prawdziwa potęga. Poza tym – wszystko tutaj jest dopięte na ostatni guzik. Grafika, muzyka i przede wszystkim – grywalność. Można powiedzieć, że po SMB 3 wszystkie pozostałe gry z gatunku platformówek 2D to tylko przypisy do tego tytułu. Jest po prostu tak dobry. (MZ)



1992 WOLFENSTEIN 3D

Kamień milowy w rozwoju gier. Polegał on na jakościowym skoku grafiki, która z płaskiej nagle stała się w wiarygodny sposób przestrzenna. Pradziadek Wolfa był protoplastą rodziny, z której wyrosły właściwie wszystkie współczesne gry FPS w rodzaju *Gears of War*, *Counter-Strike*, *Battlefield*, *Call of Duty* i wiele innych. (JM)

GRAFIKA

1989 SIMCITY

W 1984 roku Will Wright miał na koncie grę *Raid on Bungeling Bay* i mnóstwo dolarów za 800 tysięcy egzemplarzy tej gry sprzedanych na Famicoma. Podczas jej tworzenia zauważył, że dużo większą przyjemność sprawia mu tworzenie map w edytorze niż późniejsze burzenie budynków. Rok później miał gotową grę *Micropolis* na C64. Bröderbund Software, z którym Wright wydał poprzednią grę, uznał pomysł za ciekawy, ale niesprzedawalny: w grze nie było warunków zwycięstwa, strzelania ani zagadek. Inni potencjalni wydawcy mówili to samo. W 1986 roku Wright wybrał się na pizza party do znajomych. Poznał tam Jeffa Brauna, prowadzącego firmę amigową robiącą oprogramowanie do edycji fontów. Braun uważał gry za branżę przyszłości. Sprzedał swoją firmę za 100 tysięcy dolarów i zainwestował je w projekt Wrighta, dzięki czemu rok później powstała firma Maxis. W 1989 roku ukazało się *SimCity* w wersji na Amigę i Maca. Kilka lat później Wright wpadł na kolejny „niesprzedawalny” pomysł na grę. Wykielkował z niego *The Sims*. (DJM)





1992 DUNE II

W latach osiemdziesiątych obóz komputerowych strategów był niemal całkowicie rozłączny z pozostałymi miłośnikami elektronicznej rozrywki. Zmienił to Westwood Studios, który równocześnie próbował zmieniać RPG i przygodówki. Dune II było strategią, w której potrzebny był refleks, a także taka, w której muzyka odgrywała ważną rolę. Ilu naśladowców pojawiło się w kolejnych latach, tego nie zliczyłby sam Louis Castle. (PM)

GRAFIKA



1993 POCZĄTEK SERII FIFA

FIFA miała swoje wzniości i upadki, ale trudno nie docenić sukcesu, który odniosła. Szacuje się, że do dziś wszystkie części serii rozeszły się w około 260 milionach kopii, co czyni z niej najchętniej kupowaną grę sportową. Co ciekawe, niewiele brakowało, a seria w ogóle by się nie narodziła, gdyż w EA nie wierzono w jej sukces. Jeden z producentów, Marc Aubanel, twierdził, że gdyby FIFA International Soccer powstawała w studiu w USA, a nie w Kanadzie, to ktoś z szefostwa kazałby zamknąć projekt. (AB)



1993 THE 7TH GUEST

To był dziwny moment w dziejach, gdy nie jakość fabuły czy mechaniki, lecz wizualne i muzyczne wykonanie decydowało o popularności.

Więcej – zdecydowało o rozwoju całej gałęzi hardware w postaci czytelników CD-ROM. Twórcy The 7th Guest, czyli działająca w stanie Oregon firma Trilobyte, stała się z dnia na dzień jedną z najbardziej gorących marek w branży. Porównując to, co oferowała ich gra, z tym, w co grano jeszcze chwilę wcześniej, spoglądamy w przepaść. Nastąpiło przewartościowanie całego przemysłu gier. Od momentu pojawienia się technologii CD-ROM programiści otrzymali możliwość nieskrępowanej twórczości. Dyskietka nie była już granicą dla pomysłowości. (PM)



1994 SONY PLAYSTATION

W czasach, gdy gry wideo powszechnie uważane były za zabawkę dla dzieci albo nerdowskie hobby, pojawiła się konsola Sony PlayStation. Jej rewolucja nie polegała tylko na wprowadzeniu gier w epokę multimedialną (dzięki wbudowanemu CD-ROM) i grafiki 3D, ale na zmianie podejścia do elektronicznej rozrywki – dzięki narracji Sony promującej PlayStation gry stały się „cool”, jak moda czy muzyka. Nowe gry szły za rękę z nowymi trendami (soundtrack serii Wipeout), stając się równorzędnym elementem popkultury. (MRW)

UFO



1993 GAMES WORLD

Rozemocjonowany komentator zapowiada kolejny pojedynek. Oto naprzeciwko zestresowanego, nerwowo zerkającego w oko kamery nastolatka staje brzęczący więziennymi łańcuchami kat. Obaj sięgają po pady. Dziś areną pojedynku będzie Mario Karts. Stawką jest kurtka z logo programu i awans do finału, który najlepszy gracz opuści z automatem arcade. My patrzmy na te cuda przyklejeni do telewizorów. Emitowane w brytyjskiej satelitarnej sieci Sky One show udowodniło, że gry wideo są rozrywką godną pokazywania w telewizji. I że nakopanie w grze piratów, wojownikowi ninja czy przemądrzałem kujonkowi nie musi być łatwym zadaniem... (BK)

1994 TAJNY PROJEKT



UFO: Enemy Unknown zaczął powstawać w 1991 roku jako Laser Squad 2. Brief projektu został zaprezentowany MicroProse, ale nie zachwylił wydawcy. Wszyscy pamiętali jednak o Laser Squadzie, więc pozwolono kontynuować projekt. Wnieśli do niego tylko kilka poprawek. Gra miała powstać w 18 miesięcy, ale termin nie został dotrzymany. MicroProse został przejęty przez Spectrum HoloByte. Gra nie spodobała się nowemu właścicielowi i nakazał ją skasować. Na wewnętrznym zebraniu kierownictwa MicroProse UK postanowiono nie podporządkować się tej decyzji i nie informować o tym SH. Gdy w grudniu 1993 roku okazało się, że nie ma żadnego produktu, który można byłoby umieścić w sprawozdaniu finansowym kończącym kwartał rozliczeniowy w marcu 1994 roku, wyciągnięto „skasowany” projekt. Był słabo zaawansowany, ale dzięki pracy deweloperów przez trzy miesiące codziennie po 11 godzin na dobę udało się grę wydać. Co prawda zabrakło czasu na solidne testy, ale UFO: Enemy Unknown wyznaczyło standardy i dało początek serii gier X-COM. (DJM)



1994 GWIAZDY W GRACH

Gry długo starały się pozbyć łatki infantylnej rozrywki dla dzieciaków. W walce z nią z pewnością pomogło angażowanie znanych aktorów, którzy pojawiając się na monitorze, w pewien sposób uwiarygadniali cyfrową rozrywkę. Duże zasługi ma tu firma Origin i jej seria Wing Commander. Chris Roberts i jego koledzy nie oszczędzali na gażach dla aktorów, dzięki czemu za sprawą trzeciej odsłony kosmicznego symulatora do wirtualnego świata już w 1994 roku przenieśli się między innymi Malcolm McDowell, Mark Hamill i John Rhys-Davies. (AB)

1994 DONKEY KONG COUNTRY

Ponad 9 milionów sprzedanych egzemplarzy. Gra, która „pokonała Shigeru”. Jedno jest jednak pewne – nikt nie spodziewał się, że ze SNES-a można wyciągnąć taką grafikę.

Są gry, które kiepsko się starzeją – Donkey Kong Country do dziś wygląda znakomicie. Pamiętajmy, że w 1994 roku ukazało się już Sony PlayStation – czyli Nintendo deptała po piętach konkurencja. Donkey Kong Country to gra, która pokazała, że ze SNES-em trzeba się liczyć, a być może wręcz uratowała tę konsolę. (MZ)



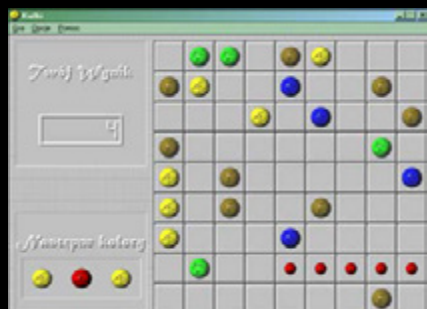
1995 AKCELERATORY GRAFICZNE

W pierwszych komputerach domowych za grafikę odpowiedzialny był procesor. Zajmowało mu to dużo czasu i mocno ograniczało możliwości sprzętu. Już w osmiobitowcach pojawiły się specjalizowane układy przejmujące część związanych z generowaniem obrazu zadań. Ale prawdziwa rewolucja przyszła w połowie lat dziewięćdziesiątych, z wyspecjalizowanymi kartami do renderowania obrazu 3D. Gdyby nie one, jakość obrazu generowanego przez procesor byłaby dzisiaj mniej więcej taka jak dwadzieścia lat temu. (MB)



1995 MORTAL KOMBAT W KINIE

Test your might! „Kiedy Liu Kang leci w powietrzu, kopiąc po twarzy przeciwnika, kiedy Sub Zero zamraża wroga w pół skoku i rozwala go na kawałki – serce każdego gracza przepełnia ekstrakt czystej rozkoszy” – pisał zachwycony recenzent Gamblera. Po kilku spektakularnych porażkach (Super Mario Bros., Double Dragon, Street Fighter) wreszcie na ekrany kin trafili bazujący na grze wideo film, którego gracze-kinomani nie musieli się wstydzić. Uczucie to w przyszłości nie towarzyszyło nam zbyt często, niemniej obraz Paula Andersona dobrze zapisał się w historii X muzy. (BK)



1995 CAŁE BIURO LECI W KULKI

„Umieściłem grę na kilku uczelnianych serwerach i przez długi czas nie byłem świadomy, że jest popularna. Myślę, że po raz pierwszy to do mnie dotarło, gdy czekając w banku na obsługę, zauważyłem, że na jednym ze stanowisk na ekranie komputera dumnie uruchomione są Kulki, w które niestrudzenie gra obsługująca klientów pracownica” – opowiadał autor tego hitu Jarosław Lewandowski. Jego Kulki – bazujące zresztą na rosyjskich „szarżkach” (prawdziwy tytuł: Color Lines) – stały się dla wielu pracowników biur i urzędów pierwszym kontaktem z grami komputerowymi. Nie wszyscy zaczęli przygodę z tym medium od Pac-Mana czy Doom. Czasem „ten pierwszy raz” oznaczał kontakt z Saperem, Żużlem czy „Małymsem”. Lub z Kulkami. (BK)



1996 COVER CD



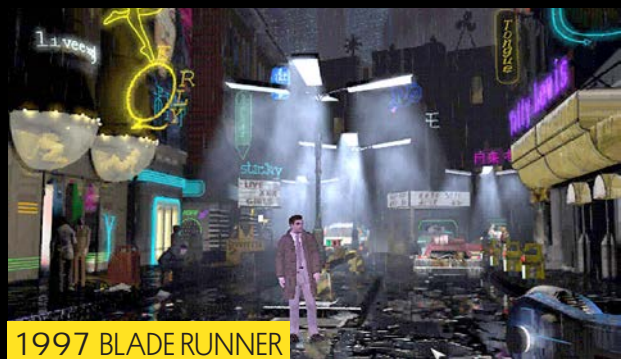
W połowie lat osiemdziesiątych rozpoczął się trend udostępniania wersji demonstracyjnych gier, kiedy to wydawcy zamieszczali fragmenty swoich nadchodzących produkcji na bonusowych nośnikach dołączanych do czasopism dla graczy. To zjawisko rozwijało się przez wiele lat i było istotne w kontekście możliwości przetestowania konkretnych gier przed ich premierą. Zaczęło się od kaset (tzw. cover-tape) zamieszczanych głównie w brytyjskich pismach poświęconych osmiobitowcom, dzięki czemu co miesiąc można było sprawdzić trzy lub cztery dema. Następnie przyszła kolej na cover-dyski, które zawierały także nad Wisłę za sprawą Secret Service, aż w końcu doczekaliśmy się epoki cover-CD wypełnionych po brzegi świeżym oprogramowaniem. I to był prawdziwy róg obfitości zawierający gry, utility, shareware, patche oraz materiały dodatkowe przygotowane przez redakcje. (MK)





1997 FALLOUT

Kiedy zostaniemy zapytani o produkcję w klimacie postapokaliptycznym, istnieje gigantyczne prawdopodobieństwo, że pierwszym tytułem, jaki przyjdzie nam do głowy, będzie Fallout. Obie części wydane przez Interplay odpowiednio w 1997 i 1998 roku to absolutna klasyka gatunku RPG. W bardzo krótkim czasie seria doczekała się rzeszy zatwardziałych fanów, którzy nigdy nie zaakceptowali zmian, jakie zaszerwowała marce Bethesda po przejęciu do niej praw. Lata mijają, a klasyczne odsłony wciąż czarują. (PST)



1997 BLADE RUNNER

Zapowiadała się taka katastrofa jak przy wszystkich poprzednich próbach przeniesienia filmu do świata gier. Dodatkowo współpracy odmówili Ridley Scott, Harrison Ford oraz Vangelis. No i ten gatunek: kto to słyszał, by z kultowego Blade Runnera zrobić przygodówkę point & click? A jednak magikom z Westwood Studios udało się stworzyć nie tylko wybitną, innowacyjną grę (przygoda w czasie rzeczywistym, wiele zmieniających się za każdym uruchomieniem programu wariantów tej samej historii, różne zakończenia...), ale także napisać nowy – znakomity – rozdział historii opowiedzianej w filmie. Twórcy gier wreszcie nauczyli się, jak to robić. (BK)

1997 FINAL FANTASY 7

Dla całej rzeszy graczy ich pierwszy kontakt z gatunkiem JRPG. Do tego mamy do czynienia z grą, przez którą wielu ludzi zdecydowało się właśnie na zakup PlayStation. Legenda FF 7 to dziś rzecz praktycznie niemożliwa do opisania. Książki, filmy, animacje, nadchodzący remake – to wszystko świadczy o miłości, jaką grający darzą ten tytuł. W tym przypadku słowo „kultowy” jest jak najbardziej na miejscu. FF 7 to gra, która spokojnie może zająć miejsce obok starych klasyków i będzie to miejsce zasłużone. (MZ)



HIT

1997 SNAKE

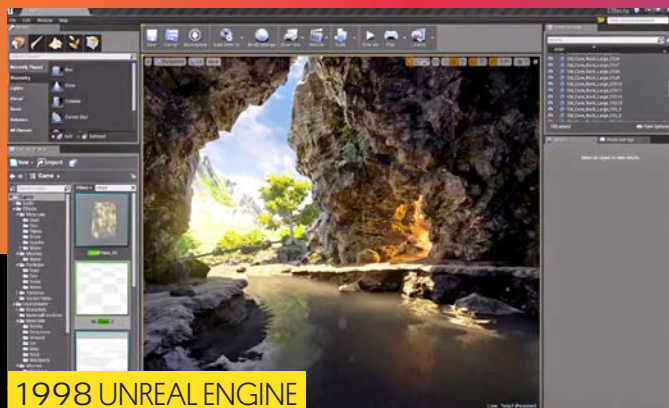


W 1997 roku firma Nokia wydała grę Snake na telefonach komórkowych. Mimo że pierwszą grą mobilną był Tetris wydany na telefonie Hagenuk MT-2000 w roku 1994, to właśnie Nokia i słynny Wąż zapoczątkowały rewolucję i rozwój gier mobilnych. Stanowią one obecnie 50 proc. całego rynku gier wideo o łącznych wpływach 130 miliardów dolarów amerykańskich rocznie. Popularność takich sklepów jak Google Play czy App Store nie byłaby możliwa, gdyby nie gry na urządzenia mobilne, których protoplastą był właśnie Snake. (EL)



1998 INFINITY ENGINE

Można zaryzykować stwierdzenie, że w kategorii RPG na przełomie wieków tandem Black Isle/Bioware nie miał sobie równych. To właśnie na autorskim silniku przyszłych twórców Mass Effecta – Infinity Engine – w ciągu dosłownie trzech lat powstały tak kultowe dziś tytuły jak: Baldur's Gate, Planescape: Torment oraz Icewind Dale. Obie produkcje, których akcja była osadzona w Faerûnie, doczekały się kapitalnych dodatków oraz jeszcze lepszych kontynuacji. Szkoda, że niedługo później Interplay skonał w męczarniach. (PST)



1998 UNREAL ENGINE

Pierwsza wersja silnika powstała w 1998 roku i zadebiutowała w grze Unreal. Unreal Engine zyskał olbrzymią popularność dzięki łatwej modyfikowalności architektury, napisanej w C++, oraz językowi skryptowemu. Silnik jest ważny dla rozwoju elektronicznej rozrywki ze względu na rewolucję w tworzeniu i rozwoju gier, która wywołała nową falę deweloperów indie. Rozwijany przez 16 lat, stał się najpopularniejszym silnikiem do tworzenia gier. Jego młodszy konkurent Unity3D został zaprezentowany światu dopiero w 2005 roku. (EL)



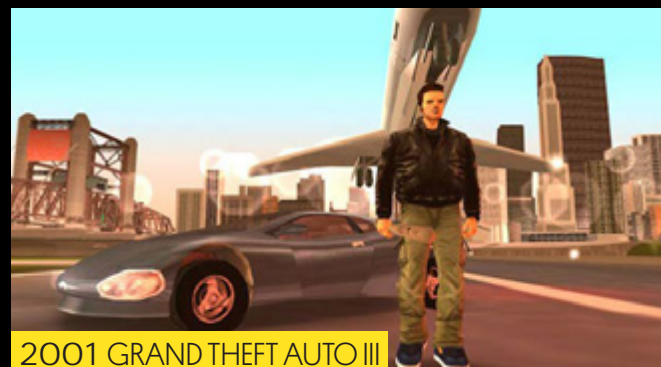
2001 FILM „LARA CROFT: TOMB RAIDER”

O filmie z Angeliną Jolie można powiedzieć bardzo dużo złego, lecz trudno nie zauważyć, że jest pewnym symbolem. Oczywiście gry już wcześniej odwiedzały kino, ale kierowane były raczej do fanów i rzadko kosztowały więcej niż 30 milionów dolarów. Tymczasem budżet „Tomb Raidera” zdecydowanie przekraczał 100 milionów, a w roli głównej pojawiła się jedna z najjaśniejszych wówczas gwiazd sceny aktorskiej. To pokazało, że bohaterowie gier wyszli ze swojej niszy i mogą rywalizować z postaciami z książek i komiksów o uwagę (i pieniądze) widzów. (AB)



1999 DELUXE SKI JUMPING

Polscy gracze zazwyczaj podążali za modami z Zachodu, które w dodatku docierały do nas ze sporym opóźnieniem. Jest jednak kilka zjawisk typowo „naszych”. Jednym z nich było ogólnonarodowe granie w DSJ. Prosta gierka fińskiego programisty Jussiego Koskeli idealnie trafiła w moment, gdy ulice polskich miast wyludniały się na czas skoków Adama Małysza. Kiedy nie latał Orzeł z Wisły, robiła to reszta Polaków. DSJ na długo sparaliżował lekcje informatyki czy prace biur. Rozpisywały się o nim nawet dzienniki, które zazwyczaj nie znajdowały miejsca dla wirtualnej rozrywki. (AB)



2001 GRAND THEFT AUTO III

Złoty standard wyznaczył Rockstar Games. Wcześniej niektóre gry były nielineowe, niektóre gry miały wielką mapę, a niektóre pełne 3D. Wszystkie te kluczowe dla otwartego świata elementy udało się zebrać razem dopiero w GTA III. Można było swobodnie zwiedzać wielkie, trójwymiarowe miasto, w którym każdy krzątał się ze swoimi sprawami, a także załatwiać zadania w dowolnej kolejności, co znacząco podnosiło realizm rozgrywki. (JM)

SAND
BOX

2000 HARLEY DAVIDSON WHEELS OF FREEDOM

Kolejny wiekopomny próg został przekroczony wraz z wykorzystaniem zasad realnej fizyki w wirtualnym świecie gier. Czy będzie to dostosowanie współczynnika tarcia piłki nożnej w FIFA, czy też obliczenie, jak będą spadały słupy i skrzynie po trafieniu przez wielkiego ptaka w Angry Birds, symulacja fizyki jest niezbędna dla maksymalnego realizmu interakcji obiektów w przestrzeni 3D. Pionierem w tej dziedzinie była firma Havok. Pierwsza gra wykorzystująca jej silnik fizyki to właśnie Harley Davidson Wheels of Freedom. (JM)





2001 EKSPANSJA NEOSTRADY

Były czasy, gdy największą znie wagę w sieci stanowiło nazwanie kogoś „dzieckiem neo”. Ten wynalazek Telekomunikacji Polskiej miał też jednak plusy. W dużej mierze to dzięki niemu internet trafił pod strzechy. Dla polskich graczy oznaczało to możliwość śledzenia newsów, pobierania łatek czy wymieniania się opiniami (i bluzgami). Upowszechnienie się dostępu do sieci miało także pewien smutny skutek uboczny – przyczyniło się do śmierci pism o grach, które przestały być jedynym oknem na wirtualny świat. (AB)

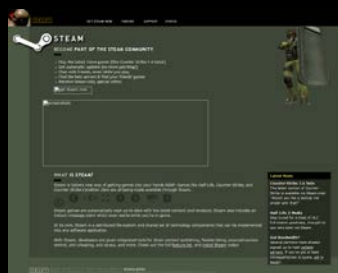


2002 DEFENSE OF THE ANCIENTS

Współcześnie gatunek MOBA święci triumfy zarówno jako rekreacyjna rozrywka po pracy, jak i jedna z ważniejszych „dyscyplin” na scenie e-sportowej. Początki tego sukcesu znajdziemy w pozornie mało znaczącym wydarzeniu: wydaniu specjalnej mapy do Warcrafta III, rozwijającej pomysły z wcześniejszej mapy do StarCrafta. DotA przesunęła nacisk z kontrolowania armii na kierowanie pojedynczym bohaterem, odsuwając w cień gatunek RTS, z którego wyrosła, i tworząc pole dla bardziej widowiskowego e-sportu. (PG)

2003 STEAM

SKLEP



Sklep Steam powstał w roku 2003 i dzisiaj jest jednym z największych centrów dystrybucji cyfrowej na świecie. Obecnie zrzesza przeszło 125 milionów użytkowników. Początkowo był platformą multiplayer dla Half-Life'a, a także dla pozostałych gier firmy Valve. Steam to także system antypiracki, największa biblioteka gier, a także największa społeczność graczy, która poprzez system ocen potrafi zniszczyć albo wynieść na wyżyny wydawane tytuły. Większość współczesnych hitów sprzedażowych odniosła sukces właśnie na tej platformie. (EL)



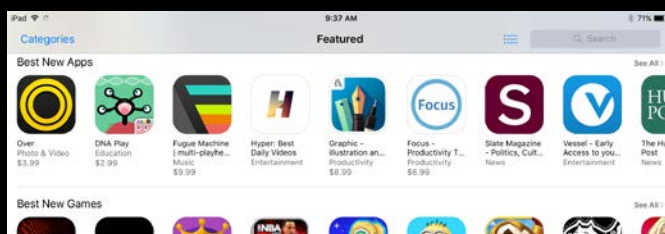
2004 WORLD OF WARCRAFT

W ciągu dwóch miesięcy od wydania World of Warcraft zdetronizował EverQuesta, stając się niepodzielnym królem MMORPG. Odniósł sukces zarówno na Zachodzie, jak i na rynku azjatyckim. Rozpoczął trwający dekadę boom na gry MMORPG, z których każda obiecywała, że właśnie ona będzie „zabójcą WoWa” i żadna nie była w stanie tego celu osiągnąć. W szczytowym momencie grało w niego 12 milionów graczy, a nawet dzisiaj jest jedną z niewielu gier MMO, która nie musi przechodzić na model F2P. (PG)



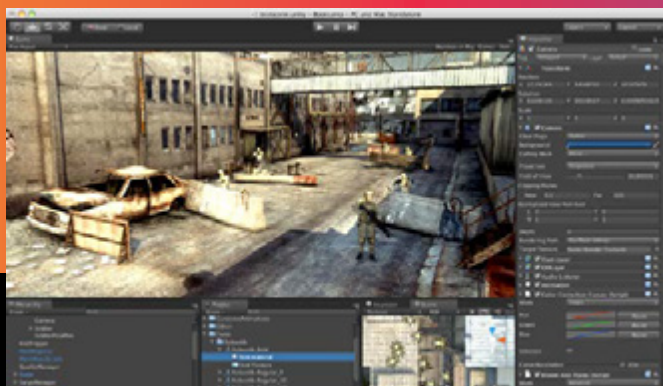
2006 NINTENDO WII

Konsole, która przypominała, że gry mogą być fajną zabawą dla każdego, a nie tylko hardkorowych graczy poświęcających długie godziny na przechodzenie skomplikowanych i trudnych tytułów. Prosty pomysł kontrolera ruchu Wii Remote sprawił, że Nintendo wróciło na tron – i zainspirowało konkurencję do pójścia w jego ślady (PlayStation Move, Xbox Kinect). Graczom nie zaszkodziła odrobina ruchu w grach sportowych, a kilka „normalnych” (takich jak No More Heroes) pozycji zostało rozszerzonych o fajne pomysły. (MRW)



2008 SKLEPY Z APLIKACJAMI MOBILNYMI

Gry mobilne budzą wiele kontrowersji. Z jednej strony to właśnie one skłoniły do zagrania w gry osoby, które w żadnej innej formie by tego medium nie ruszyły. Z drugiej strony wiele szemyranych praktyk monetaryzacyjnych wyrosło właśnie z rynku gier mobilnych. Czy je lubimy, czy nie, są one zjawiskiem o gigantycznym zasięgu. I chociaż istniały dużo wcześniej, to prawdziwy boom na nie przyszedł w 2008 roku wraz z rozwojem smartfonów i założeniem App Store oraz Android Market (później przerobionego na Google Play). (PG)



2015 UNITY I UNREAL DARMOWYMI SILNIKAMI

Nie byłoby takiego wysypu gier niezależnych bez łatwego dostępu do tanich, łatwych w obsłudze narzędzi deweloperskich. Unity, Unreal, CryEngine, a nawet RPG Maker dołożyły swoją cegiełkę do rozwoju indyjskiej sceny. Przejście dwóch najpopularniejszych silników na model „projektuj za darmo, płać od pewnego progu sprzedanych gier” zwiększa możliwości samotnych projektantów oraz pomaga niewielkim studiom szukać specjalistów posiadających pożądane przez nich umiejętności. (PG)



2018 EPIC GAMES STORE

Trudno po tak krótkim czasie stwierdzić, jakie dokładnie będą skutki założenia przez Epic Games własnego sklepu. Jednak gdy patrzy się na kolejne ruchy wykonywane przez ekipę Tima Sweeneya, pewne jest, że krajobraz PC właśnie jest w trakcie dużych przekształceń. Począwszy od zmiany modelu podziału zysków między sklep a deweloperów, aż do pojawienia się na pecetach (znanej dotychczas jedynie z konsol) opcji czasowej wyłączności tytułów – o EGS jest cały czas głośno. (PG)



2016 PLAYSTATION VR

W drugiej połowie drugiej dekady XXI wieku spełniło się wreszcie jedno z największych marzeń cyfrowej rozrywki – pod strzechy trafiła wirtualna rzeczywistość. Najbardziej przystępny (cenowo i nie tylko) system VR zaprezentowała firma Sony – proste podłączenie, wykorzystanie istniejących akcesoriów (kamera czy pałki Move), ale przede wszystkim wsparcie biblioteką tytułów wykraczających poza proste „techniczne demo” – Resident Evil VII, Déraciné, Astro Bot: Rescue Mission, Tetris Effect i wiele innych. (MRW)



2019 SZTUCZNA INTELIGENCJA

Firma DeepMind rozwija techniki uczenia maszynowego, dzięki którym komputer nie znając z góry zasad danej gry, może, grając sam ze sobą, w krótkim czasie osiągać poziom lepszy od najlepszych ludzi. Pierwsze próby przeprowadzono na prostych zręcznościówkach typu Space Invaders czy Breakout, jednak w tym roku SI o nazwie AlphaStar pokonała na zasadach turniejowych dwóch zawodowców w złożonej grze RTS, jaką jest StarCraft II. Za kilka lat przeciwnicy w grach staną się nieludzko inteligentni. (JM)



K R O N I K I

W I E L K I E J

P R Z Y G O D Y



AVALON MARKETINGOWO PRZEDSTAWIAŁ
A.D. 2044 JAKO GRĘ PRZYGOTOWYWANĄ
W NIEMALŻE ZACHODNICH WARUNKACH.
JEDNAK W RZECZYWISTOŚCI WARSZTAT
PRACY ROLANDA PANTOŁY WYGLĄDAŁ
WŁASNIE TAK.

Roland Pantoła to ojciec polskich przygodówek, twórca hitów takich jak A.D. 2044, Reah czy Schizm. Po latach powraca do swojego najwi kszego przeboju.

■ Bartłomiej Kluska

Rekлама nowej gry z Laboratorium Komputerowego Avalon przekonywała, że XXI wiek rozpocznie się w 1996 roku. Firma, dobrze znana miłośnikom ośmiobitowców, na rynku PC radziła sobie dotychczas co najwyżej średnio (historię ich przasnego Sołtysa opisaliśmy w Pixelu #15). Zresztą - może z wyjątkiem Teenagenta od Metropolis - to samo można było powiedzieć o rodzimych pecetowych grach w ogóle. Wszystkie one wyraźnie odstawały pod względem jakości wykonania od zachodniej konkurencji, a recenzenci mogli co najwyżej napisać: „dobre jak na polską grę”. Nowa produkcja Rolanda Pantoły dawała nadzieję na zmianę tej sytuacji.

Seksmi sja. Powrót

Pantoła nie był w branży nowicjuszem. Przygodówkami takimi jak Klątwa i Władcy ciemności podbił serca krajowych atarowców, a gry te zasłużenie trafiły już do pixelowego Hall of Fame (patrz ramka). W 1994 roku ambitny twórca bez sentymentu porzucił jednak starzejącą się ośmiobitową platformę i rozpoczął robienie gier na PC.





DOSWIADCZENIA ZEBRANE PRZEZ ROLANDA PANTOŁĘ PODCZAS TWORZENIA GIER NA MAŁE ATARI ZAOWOCOWAŁY W JEGO PESETOWYCH PRODUKCJACH.

ROLAND PANTOŁA PRZEZ LATA UNIKAŁ OPOWIADANIA W MEDIACH O SWOICH GRACH. DLA PIXELA ZROBIŁ WYJĄTEK.



PRZEPIS NA GR PRZYGODOWĄ PIKNA TRÓJWYMIAROWA GRAFIKA PLUS ARCYTRUDNE ZAGADKI LOGICZNE.

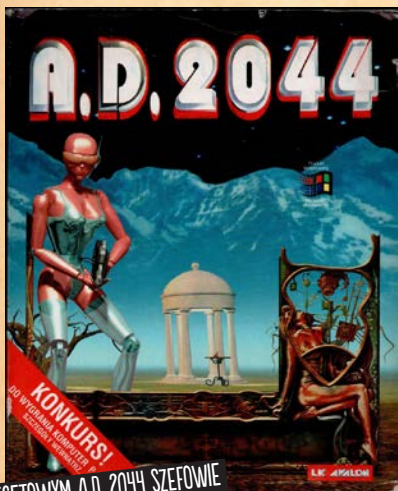
Na dobry początek postanowił stworzyć remake swojego pierwszego wielkiego hitu – bazującej na filmowej „Seksmisji” A.D. 2044. Wymarzył sobie przy tym, że będzie to przygodówka z trójwymiarową renderowaną grafiką. Ta światowa nowość zachwycała już graczy w produkcjach takich jak Myst czy The 7th Guest. Pantoła – w odróżnieniu od twórców tych hitów – był jednak sam i miał do dyspozycji tylko archaiczny komputer 386 z 4 MB pamięci RAM. Na szczęście w pierwsze, chałupniczo wyrenderowane demo uwierzyli szefowie Avalonu, wspierając autora ludźmi i sprzętem.

Prace nad grą i tak jednak trwały prawie trzy lata. Nic dziwnego, skoro w pewnym momencie renderowanie jednej klatki animacji na firmowym komputerze Pentium zajmowało dobre dwie godziny. Także znalezienie w Rzeszowie programisty z odpowiednim doświadczeniem okazało się niemożliwe, ostatecznie więc programować musiał sam Pantoła. Problemem było również... znalezienie męskiego noworodka, który jako jedyny żywy aktor miał wystąpić w grze. Szczęśliwie po kilku dniach coraz bardziej nerwowych poszukiwań Łukaszowi Pisarkowi, grafikowi Avalonu, urodził się syn, który szybko zadebiutował przed kamerą.

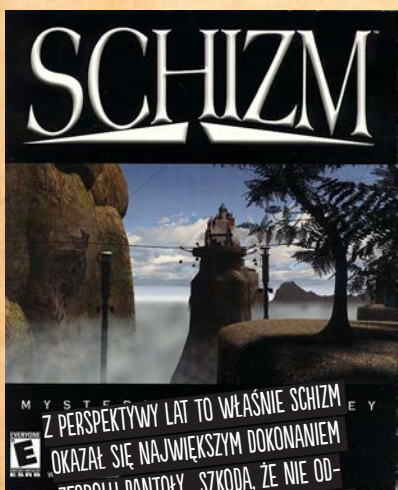
Efekt końcowy, który zmieścił się na dwóch płytach CD, wart był jednak poświęceń. Przygody ostatniego mężczyzny na Ziemi opanowanej przez kobiety cieszyły udaną, pełną humoru fabułą i przemyślanymi zagadkami, a rekomendacji grze

udzielił nawet twórca filmowego pierwowzoru Juliusz Machulski. Osobną kwestię stanowiła oczywiście niespotykana dotychczas w polskich produkcjach oprawa. „Grając w A.D. 2044, odniosłem wrażenie, że wszystko dzieje się naprawdę. Jest to wspaniałe, wywołujące wzmożone wydzielanie adrenaliny doświadczenie, które polecam wszystkim graczom” – zachwycał się recenzent CD-Action. „Nie mogłem się oderwać od monitora” – przyznawał na łamach Secret Service nieskoro do pochwalił późniejszy redaktor naczelny Pixela.

Recenzenci wskazywali oczywiście na mankamenty, takie jak nie-naturalne poruszanie się renderowanych postaci czy błędy interfejsu powodujące, że do niektórych




PRZY PESETOWYM A.D. 2044 SZEFOWIE AVALONU MUSIELI JUŻ ZADBAĆ O „BŁOGOSŁAWIENSTWO” JULIUSZA MACHULSKIEGO, TWÓRCY FILMOWEJ „SEKSMISJI”.



MYSTERY Z PERSPEKTYWY LAT TO WŁAŚNIE SCHIZM OKAZAŁ SIĘ NAJWIĘKSZYM DOKONANIEM ZESPOŁU PANTOŁY. „SZKODA, ŻE NIE ODCZUŁEM TEGO FINANSOWO” – WSPOMINA PAN ROLAND.

RENDEROWANE, NIENATURALNIE WYGLĄDAJĄCE I PORUSZAJĄCE SIĘ POSTACIE BOHATEREK A.D. 2044, MIMO ICH KUSYCH STROJÓW, UZNAJĄNO ZA JEDEN Z GŁÓWNYCH MANKAMENTÓW TEGO TYTUŁU.





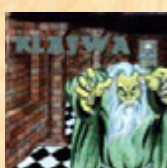
PLANETA ARGILUS PEŁNA BYŁA TAKICH
TAJEMNICZYCH URZĄDZEŃ I BUDOWLI.
ICH ODKRYWANIE STANOWIŁO GŁÓWNA
MOTYWACJĘ DLA GRACZY.

przedmiotów dawalo się dotrzeć tylko jedną - często dość zaskakującą - drogą, do której animację stworzyli wcześniej autorzy. Z perspektywy czasu największą bolączką okazała się jednak lokalność fabuły, zrozumiałej w zasadzie tylko dla Polaków, co zamknęło naszej pierwszej superprodukcji drogę na Zachód. Na szczęście A.D. 2044 odczocz kupowali rodzimi gracze. - Zarobiłem na niej więcej niż na wszystkich moich następnych grach - zdradza Roland Pantoła. Najważniejsze jednak, że i on, i szefowie Avalonu uwierzyli wówczas, że możliwe jest stworzenie w Polsce - w Rzeszowie! - gry, którą mogą zachwyć się gracze na całym świecie.

Sen nawiędzonego artysty

Aby przygotować taką superprodukcję, Avalon zainwestował w nowoczesne komputery do renderowania grafiki, zatrudnił aktorów (w tym kilku nawet z teatralnym doświadczeniem), wynajął studio do nagrywania w technice blue box, a także zaprosił do współpracy przy soundtracku zespoły takie jak

ATARI



Roland Pantoła na początku lat dziewięćdziesiątych na ośmiobitowym Atari wymyślił unikatowy interfejs graficznych gier przygodowych. „Widziałem wtedy tylko gry tekstowe, które komunikowały się z odbiorcą za pomocą pisanych komunikatów, choć tekstom towarzyszyły też ilustracje” - wspominał. „Pomyślałem, że skoro jest tam grafika, to czemu nie można czegoś wskazać na obrazku, zamiast pisać o tym pod spodem”. Efektem przemyśleń Rolanda Pantoły były trzy kultowe gry: A.D. 2044, Kłątwa i Władcy ciemności. Tę historię opowiedzieliśmy w Pixelu #48.



W RAMACH OSZCZĘDNOŚCI O STROJE I CHARAKTERYZACJĘ AKTORÓW GRAJĄCYCH W REAH DBALI GRAFICY AVALONU - DANUTA SIENKOWSKA I ROBERT OŹÓG.

Fading Colours czy Mesmerisa. - Ja mogłem wreszcie skupić się na wymyślaniu zagadek i ulepszaniu silnika gry - wspomina Roland Pantoła, zastrzegając przy tym, że trudno oczywiście porównywać budżet jego nowej produkcji z tytułami zachodnimi. - Robiliśmy to za mały procent tego, czym dysponowali oni! - dodaje.

A „oni”, czyli zachodnia konkurencja w gatunku „renderowanych” przygodówek, byli wyjątkowo silnymi przeciwnikami w walce o serca i portfele graczy. Riven, Zork: Grand Inquisitor, Journeyman Project 3 czy Atlantis: The Lost Tales - by wymienić tylko kilka najgłośniejszych produkcji - nie budziły jednak kompleksów u Polaków. „Riven - grafika OK, ale w zasadzie statyczne obrazki, zagadki takie sobie. Atlantis - ciekawsze zagadki, ale grafika nie powaliła nas na kolana” - opowiadał w prasie szef Avalonu Mirosław Liminowicz.

Gdy w 1998 roku, po osiemnastu miesiącach intensywnej pracy, gra Reah: Zmierz się z nieznanym była gotowa, gracze mogli wreszcie sprawdzić, czy rzeczywiście jest ona lepsza od zachodniej produkcji. Zachęcały do tego recenzje w branżowej prasie, zgodnie wyrażające zachwyt nad grafiką („Ta gra naprawdę żyje” - pisano w Resecie) i z fantazją przygotowanymi lokacjami (Secret Service: „Krajobrazy są jak ze snu nawiedzonego artysty geniusza”).

**ROLAND PANTOŁA UDOWODNIŁ, ŻE W POLSCE
MOŻE NA STWORZYĆ SUPERPRODUKCJĘ. ALBO
PRZYNAJMNIEJ GRĘ, KTÓRA NA TAK WYGLĄDA.**





SCHIZM BYŁ GRĄ NA ŚWIATOWĄ SKALĘ,
ALE KOSTIUMY I MAKE-UP NADAŁ
TWORZYLI SAMI AUTORZY.



MOTYW ROZCZAROWANIA FINANSOWYM ASPEKTEM TWORZENIA GIER CZY STO WRAÇA W OPOWIE CI ROLANDA PANTOŁY.

Recenzenci utyskiwali natomiast na nieco pretekstową i do bólu liniową fabułę, która pozwalała wcielić się w dziennikarza penetrującego tajemnicze krainy dostępne poprzez portal na planecie nazywającej się tak samo jak gra. Trochę rozczarowały także, stanowiące przeciwieństwo istoty każdej przygodówki, zagadki. Ograniczały się one w zasadzie do logicznych szarad i łamigłówek, praktycznie odchodząc od standardowych w tym gatunku czynności, takich jak zbieranie i używanie

przedmiotów czy rozmowy z napotykanymi po drodze postaciami. W intencji autorów zabieg ten miał zachęcić do zabawy komputerowych nowicjuszy, w pierwszej kolejności zniechęcił jednak część doświadczonych miłośników gier typu adventure.

Ostatecznie werdykt w tej sprawie wydać mieli jednak gracze zachodni, szefowie Avalonu nie ukrywali bowiem, że stworzenie tak dużej produkcji z myślą wyłącznie o niszczonej przez piractwo rynku krajowym nie miało by finansowego sensu. W 1999 roku Reah został wydany na Zachodzie przez firmę Project 2, która zapewniła wersję anglojęzyczną i nagranie gry - w kraju rozpowszechnianej na sześciu płytach CD - na płytę DVD, jako że ten nowoczesny nośnik pozostawał wówczas poza finansowymi możliwościami Avalonu. Niestety, nie udało się sprzedać gry do USA, co na pewno miało wpływ na jej ograniczony sukces komercyjny. Gdy pytam Rolanda Pantołę, czy patrząc na ten tytuł z perspektywy lat - coś by zmienił w Reah, odpowiada gorzko: na pewno wysokość wynagrodzenia dla autorów.

Reah był jednak bardzo istotny z innego powodu. Podczas jego produkcji formował się zespół, który wkrótce dał się poznać graczom jako Detalion. Obok samego Rolanda Pantoły trzon tej ekipy tworzyli pracujący już przy A.D. 2044 graficy Danuta Sienkowska, Robert

Ożóg (obydwoje wcześniej projektujący okładki dla ośmiobitowych gier Avalonu), Łukasz Pisarek (odpowiadający także za charakterystyczną grafikę w przygodówce Sołtys Janusza B. Wiśniewskiego) oraz programiści Krzysztof Bar i Maciej Miąsik (znany polskim graczom z gier Electro Body i Fire Fight). Ich doświadczenie miało wkrótce zaowocować jedną z najważniejszych produkcji w historii polskich gier komputerowych.

Jaka pi kna katastrofa Nowa gra zespołu Rolanda Pantoły to efekt ciężkiej pracy, ale i odrobiny... magii. Tak było choćby w przypadku autora fabuły, którym został Terry Dowling, australijski pisarz fantastyki i science-fiction, tyleż doświadczony, co w Polsce w ogóle niezany. Gdy okazało się, że zatrudniony do opowiedzenia tej historii Tomasz Kołodziejczak ma trudności z dostosowaniem się do specyfiki pracy w branży gier, do Avalonu przyszedł list właśnie od Dowlinga, który pisał, że... zafascynował go Reah i chętnie pomoże przy następnej produkcji jego autorów.

Tak samo było z zagadkami do gry, które - jak opowiadał w jednym z wywiadów - Roland Pantoła brał... z kosmosu. „Kiedyś musiałem w krótkim czasie wymyślić kilkanaście zagadek, bo opracowywanie gry stało się w miejscu. Pojechałem na wieś. Siadłem pod drzewem i postanowiłem wymyślić w ten dzień trzy zagadki. Przy pomocy

PRZED REAH NAWET NIE ŚNIO NAM SIĘ,
ŻE ZOBACZYMY TAKIE RZECZY W GRZE
MADE IN POLAND.



NINA



Była to strzelanka FPP (2002) wykonana na zamówienie raczkującego w branży i szukającego swojej niszy w budżetowych produkcjach Lemon Interactive (później CI Games). Mimo fatalnych recenzji jej twórcy nie wstydzą się Ninę. Jak tłumaczył Maciej Miąsik: „Dostaliśmy gotowy silnik, zrobiliśmy nowe, całkiem ładne lokacje, wrzuciliśmy jakichś przeciwników i oddaliśmy produkt zamawiającemu. A ten sprzedał grę na wielu rynkach światowych i zarobił pieniądze. Wszyscy byli zadowoleni. To właśnie dzięki Ninie Detalion zaczął sensownie funkcjonować”.

wszechświata, który był nade mną, się to udało. Przez cały tydzień codziennie siadałem pod kopułą wszechświata i opracowywałem trzy całkowicie nowe zagadki. Gdy przyszła sobota, energia wszechświata chyba się wyczerpała, bo zdołałem wpaść tylko na dwie” – wspominał.

Zatytułowana Schizm gra ukazała się w 2001 roku i na rynku przygodówek musiała konkurować między innymi z trzecią częścią Atlantis oraz trzecim Mystem, ale z tej konfrontacji – mimo nieporównywalnych budżetów – wychodziła z podniesioną głową. Gracze docenili przede wszystkim oprawę graficzną – nie tylko jej techniczną doskonałość, ale i wizualną kreatywność autorów. Wszystkie owoce wyobraźni grafików wyglądały tak fascynująco, że wprost zmuszały graczy do penetrowania kolejnych zakamarków tajemniczej planety Argilus i badania losów jej zaginionej cywilizacji. Warto przy okazji podkreślić, że zagadkę tę rozwiązywało się, sterując dwójgim bohaterów. Jeśli w którymś miejscu gracz się zaciął, mógł

TO W RZESZOWIE POWSTAWAŁY PIERWSZE POLSKIE GRY KOMPUTEROWE, KTÓRE PODBIJAŁY ZACHÓD.

przełączyć się na drugą postać i przy jej pomocy pchać fabułę do przodu.

Bardziej niż pozytywne były również recenzje w krajowej prasie. Nikt nie zamierzał już stosować wobec gry taryfy ulgowej pod hasłem „dobre jak na polskie”. Utyskiwano zatem odrobinę, że przydałaby się już pełna swoboda ruchu postaci, a nie tylko obracanie głowy w ograniczonym zakresie. Narzekano też trochę na niedociągnięcia interfejsu, takie jak niemożność przerywania filmików ilustrujących wędrowkę bohaterów, i wyrażano życzenia, by świat gry był nieco bardziej żywy i animowany. Niewielkim mankamentem była również całkowita liniowość scenariusza. Potknięcia te nie mogły jednak zatrzeć ogólnego dobrego wrażenia: „Wieczorem, ze słuchawkami na uszach, można rzeczywiście poczuć się jak w innym świecie” – przyznawał Micz na łamach Secret Service.

Co najważniejsze, entuzjazm Polaków podzielili także gracze i dziennikarze na Zachodzie. Schizm otrzymał nie tylko bardzo wysokie oceny w branżowych mediach, ale i sprzedał się zdecydowanie najlepiej ze wszystkich gier Rolanda Pantofy. Komercyjny sukces nie przełożył się jednak na zarobek twórców. Ci bowiem najpierw, gdy wyczerpały się finansowe możliwości Avalonu, zdecydowali się kontynuować prace nad grą za własne pieniądze, później zaś bezskutecznie oczekiwali na wynagrodzenie. Maciej Miąsik wspominał, że po ukończeniu produkcji, którą z perspektywy lat uznaje za najlepszą i najbardziej dopracowaną grę w swojej karierze, popadł w dług i musiał sprzedać mieszkanie.

– Najpierw zbankrutował nasz europejski wydawca, firma Project 2, później okazało się, że DreamCatcher, który wydawał Schizm w Ameryce, ociągał się z przelewem, ostatecznie płacąc nam tylko za jeden kwartał sprzedaży... Jaka piękna katastrofa! – tłumaczy Roland Pantofa, cytując Greka Zorbę. – Od tamtej pory utrzymywałem się głównie z satysfakcji – podsumowuje gorzko.

Na własny rachunek Sprawy nie ułatwili szefowie Avalonu, podejmując decyzję, że rzeszowskiej firmy nie stać już na finansowanie superprodukcji takich jak Schizm. Twórcy gry założyli zatem firmę Detalion i zaczęli działać na własny rachunek. Nie zmienili jednak miasta – nadal tworzyli w Rzeszowie. Drobne chałturki – jak Draggo i niesławna Nina: Kroniki Agenta (zobacz ramki) – którymi początkowo zajmowało się to studio, choć dawały pewny zysk, nie spełniały jednak artystycznych ambicji zespołu. Szybko zapadła zatem decyzja – musi powstać Schizm II.

Ten jednak, w odróżnieniu od swojego poprzednika, rodził się



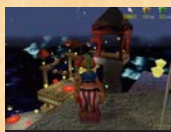
SCHIZM II DAŁ GRACZOM PEŁNĄ SWOBODĘ W PORUSZANIU SIĘ. JUŻ NIE MUSIELI CHODZIĆ TYLKO TYMI DROGAMI, KTÓRE WCZEŚNIEJ WYRENDEROWALI AUTORZY.

SCHIZM II ZACHĘCAŁ DO ZWIEDZANIA. GRACZE JEDNAK NIE MOGLI WYBĄCZYĆ AUTOROM, ŻE TYM RAZEM NIE WĘDRUJĄ PO ARGILUSIE.



Z CZASEM OKAZAŁO SIĘ, ŻE NIE MA CHYBA TNYCH, BY FINANSOWA TAK KOSZTOWNE I SKIEROWANE TYLKO DO AMBITNYCH GRACZY PRODUKCJE.

DRAGGO



Tym zamówionym przez LK Avalon drobiazgiem (2002) Roland Pantoła na moment powrócił do swoich atarowskich korzeni, gdy zajmował się pisaniem gier logiczno-zręcznościowych. W odróżnieniu od pierwszych jego produkcji, takich jak Gabi czy Kwadryk, Draggo oferował jednak wyzwania w trzech wymiarach i zdecydowanie bardziej urozmaiconą grafikę. Przygody młodego smoka miały podbić serca najmłodszych graczy, jednak – być może na skutek niezbyt przemyślanego sterowania, być może przez słabą promocję – gra nie odniosła wielkiego sukcesu. Na rachunki Detalionu jednak wystarczyło.

w wielkich bólach. Podjęto bowiem decyzję, że nowa gra ma być znacznie większa. By nadać projektowi odpowiedni rozmach, rozbudowano zespół, co jednak wygenerowało trudności ze spójnością całego projektu. Jak tłumaczy Roland Pantoła, widać to już na samym początku rozgrywki, który w fazie produkcji zmieniano tyle razy, że w efekcie jest on trudny i przytłacza gracza stopniem skomplikowania zagadek.

– Po prostu nie miałem czasu, by tego dopilnować – przyznaje. Nieco rozczarowywała również oprawa wizualna, tym razem tworzona przez silnik generujący grafikę w czasie rzeczywistym (ciekawostka: ten sam, który wykorzystano w strzelance No One Lives Forever 2). Rozwiązanie to pozwalało wprowadzić na swobodny ruch postaci po polu gry, ale nie zapewniało obrazów tak pięknych jak w prerenderowanym poprzedniku (trzeba przy tym uczciwie zauważyć, że podobne kroki podejmowali też zachodni konkurenci, na przykład autorzy znakomicie przyjętego Uru: Ages Beyond Myst).

Prawdopodobnie największy kłopot stanowiła jednak fabuła. Schizm II, mimo dwójki w tytule, fabularnie nie miał nic wspólnego z pierwszą częścią. I to był błąd. Tym razem gracz wcielał

się w odhibernowanego bohatera o dość mrocznej przeszłości, który uwięziony został na skazanej na zagładę stacji kosmicznej. By przeżyć, musiał uciec i przy okazji zmienić losy wojny trwającej na pewnej tajemniczej planecie. Planetą tą nie był jednak Argilus! – Początkowo chcieliśmy zrobić klasyczną kontynuację – mówi Roland Pantoła – ale Terry Dowling zdecydował, że fabułę gry oprzemy na jego zupełnie nowym pomysłe. Wielu graczom się to nie spodobało.

Gdy jednak w 2003 roku gra wreszcie się ukazała, ci, którzy polubili styl wcześniejszych produkcji Rolanda Pantoły, byli Schizmem II usatysfakcjonowani. Otrzymali bowiem kolejny zestaw piekielnie trudnych łamigłówek do rozwiązywania w bardzo efektownych sceneriach.

Game over? Never!

Rok później następną porcję tego typu rozrywki przyniosła kolejna gra Detalionu – Sentinel. Choć autorzy działali pod presją czasu – DreamCatcher chciał produkt do wydania „na już” – ich nowa produkcja sprawiała wrażenie bardziej dopracowanej niż Schizm II. Bazująca na opowiadaniu science-fiction Terry’ego Dowlinga fabuła była intrygująca, zagadki nadal trudne, ale lepiej zbalansowane, grafika – znów w pełni trójwymiarowa – zachęcała do zwiedzania wszystkich tajemniczych światów. Tych było niestety zdecydowanie mniej niż w poprzedniku, co wymusił poniekąd narzucony przez wydawcę krótki czas realizacji projektu. – Nowość stanowiły zagadki zintegrowane z otoczeniem, zagadki-lokacje – wspomina Roland Pantoła. – Sentinel zawierał załączki wielu pomysłów, które chciałem realizować w kolejnych grach – dodaje.

Twórcy Schizma nie otrzymali jednak takiej szansy. DreamCatcher (ciekawostka: wydawca również hitowego Painkillera), popadłszy w finansowe tarapaty, nie zdecydował się na kontynuację współpracy z Detalionem. Funduszy pozwalających sfinansować tak dużą produkcję nie miał również polski Avalon, zaś malejąca popularność

SENTINEL POWSTAŁ NAJSZYBCIEJ ZE WSZYSTKICH GIER DETALIONU. TYM BARDZIEJ TRZEBA DOCENIĆ OSZAŁAMIAJĄCĄ GRAFIKĘ W OSTATNIEJ PRODUKCJI TEGO STUDIA.





JUŻ WKRÓTCE GRACZE POWROĆĄ NA
ARGILUSA...

DETALION DOBRZE ZAPISAŁ SI W HISTORII POLSKICH GIER KOMPUTEROWYCH. BYŁ METEOREM, ALE ZOSTAWIŁ PO SOBIE LAD.

ambitnych przygódówek dla koneserów sprawiła, że nie udało się także pozyskać innego inwestora. - Spadała też atrakcyjność peceta jako platformy do grania, a gry takie jak nasze słabo wpisywały się w konsolowy styl zabawy - wzdycha Roland Pantoła. Dla jego firmy oznaczało to kres istnienia.

- Po Sentinelu finansowo wyszliśmy właściwie na zero - mówi Pantoła. Zespół w poszukiwaniu nowej pracy opuścił Rzeszów, a jego większość trafiła wówczas do stolicy, by w CD Projekcie pracować przy Wiedźminie lub dla City Interactive przy przygodowej serii Art of Murder. Tylko Roland Pantoła chciał nadal realizować swoją autorską wizję elektronicznej rozrywki. Rozpoczął tworzenie Galandera - innowacyjnej, wieloosobowej gry akcji, gdzie na małych arenach strzelano, by zawierało taktyczne sojusze i blefowano, by pokonać przeciwników... - Nie było wtedy dobrych darmowych silników, a mnie nie było stać na skorzystanie z rozwiązań komercyjnych.

Mimo to w pojedynkę zrobiłem trzy poziomy tej gry, ale w końcu musiałem zająć się utrzymaniem rodziny - opowiada.

Chcąc nie chcąc, Roland Pantoła objął posadę - jak sam mówi - „robotnika komputerowego”, pracując przy grach takich jak Bulletstorm, Enemy Front czy Sniper, gdzie projektował poziomy i część grafiki. Odświeżając zainteresowania z młodości, gdy zajmował się stolarstwem, pod szyldem Detalion tworzył również... meble dla graczy. Sam, jak przyznaje, nie grał wtedy zbyt dużo, a jeśli już, to głównie w gry strategiczne. - Grając w produkcje takie, jakie sam robię, nie mam radości, bo znam wszystkie ich mechanizmy. Ale muszę to robić, żeby obserwować rozwój gatunku. The Talos Principle, Obduction czy The Witness realizują część pomysłów, które i ja chciałem wprowadzić po Sentinelu.

Być może będzie ku temu okazja, ponieważ sześćdziesięcioletni Roland Pantoła wciąż nie myśli o emeryturze. Wskrzesał Detalion, by stworzyć trzecią część swojego



...ROLAND PANTOLEA OBIECUJE,
ŻE NIE BĘDZIE TO TYLKO SENTRY-
MENTALNA WYCIECZKA DO KRAINY
MŁODOŚCI.

największego przeboju. Choć już bez fabuły Terry'ego Dowlinga, gracze będą mogli jeszcze w tym roku powrócić na planetę Argilus. - Gry przygodowe przeżywają renesans, ale nie da się ich tworzyć metodą przemysłową, wymagają autorskiego podejścia. Porównałbym tworzenie takich gier do pisania książek - mówi.

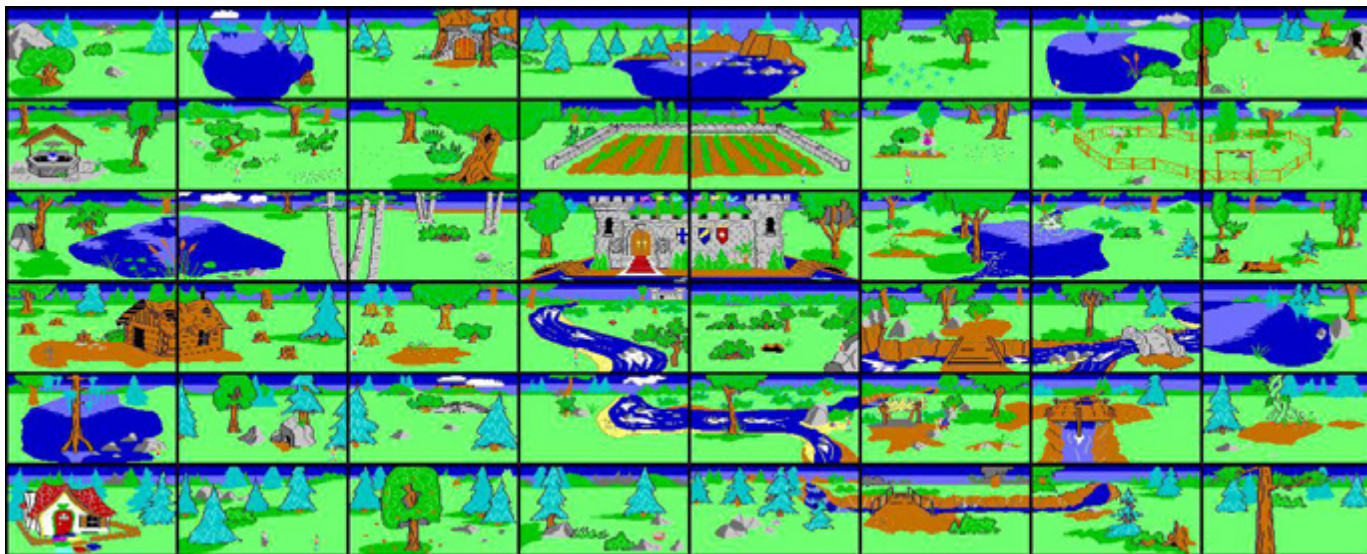
Dlatego też Schizm III powstaje w małym zespole, a nad całością czuwa właśnie Roland Pantoła. - Istotną dla gatunku nowością mają być zagadki o zmiennym poziomie trudności, które nie zniechęcą nowicjuszy i jednocześnie usatysfakcjonują weteranów poprzednich części - opowiada autor. Czas pokaże, czy po premierze po raz trzeci trafi do pixelowego Hall of Fame. ■



KRÓLEWSKA KWESTIA

Obecnie szczyt tego, co można wycisnąć z komputerów, wyznaczają kolejne części wielkich serii gier akcji, takich jak Battlefield czy Assassin's Creed, a tradycyjne przygódówki można uruchamiać na byle smartfonie.

■ User Jama



Zupełnie inaczej było w pionierskich czasach, w pierwszej dekadzie istnienia pecetów. Wtedy to właśnie przygodówki były w ścisłej szpicie zmian. Sztandarowa seria King's Quest firmy Sierra On-Line wytyczyła wtedy właściwie wszystkie nowe trendy technologiczne w świecie gier.

KING'S QUEST I

Pierwsza gra serii powstała na zlecenie IBM dla promocji nowego komputera PC Junior. Firma małżeństwa Kena i Roberty Williamsów dostała prototypy tego sprzętu od komputerowego giganta przed oficjalną premierą. Były one szczelnie zamknięte w zaspawanych ołowianych pudłach, odpornych na prześwietlenie rentgenem. Dodatkowo mogły być używane tylko w pokoju bez żadnych okien, który bezwzględnie musiał być zamykany na klucz.

Pojawienie się pierwszego King's Quest (1984) można porównać do wynalezienia koła. Owszem, na pecetach znane były wcześniej w pełni tekstowe gry przygodowe, takie jak Microsoft Adventure (1981) czy Zork - The Great Underground Empire (1982). Były też przygodówki tekstowe okraszone bardzo prostymi obrazkami w rodzaju The Hobbit (1983), ale dopiero King's Quest wszystko zmienił. Tu grafika stała się podstawowym medium, a opisy

KIEDY PRACOWAŁAM NAD PIERWSZYM KING'S QUESTEM, MUSIAŁAM NAZWAĆ MIEJSCE, Z KTÓREGO POCHODZIŁ SIR GRAHAM. SPOJRZAŁEM NA ANGLIĘ I ZAUWAŻYŁAM MAŁE MIASTECZKO POŁOŻONE NA PÓŁNOC OD LONDYNU O NAZWIE DAVENTRY.

i komendy tekstowe jego uzupełnieniem. Animowaną niczym w filmie rysunkowym małą figurką bohatera wędrowaliśmy po ekranie będącym wycinkiem świata gry. Kiedy Sir Graham wchodził za kamień, jego postać była częściowo zakryta, kiedy przechodził przed drzewem, to drzewo było częściowo zakryte.

Osiągnięto to za pomocą systemu priorytetów przypisanych każdemu obiektowi na ekranie. Obiekty dalsze miały niższy priorytet, obiekty bliższe wyższy. Im wyżej na ekranie była postać bohatera, tym niższy miał on priorytet. Po porównaniu priorytów bohatera i drzewa wiadomo było, co jest za czym. Obszary niedostępne były ograniczone niewidocznymi liniami. Graham mógł pływać, wspinać się na drzewa, przesuwac kamienie. Dzięki tym wszystkim właściwościom tytuł był reklamowany jako pierwsza gra przygodowa 3D.

Lokacje były po prostu piękne. Choć na ekranie widzieliśmy tylko 16 kolorów, to na tle dominujących wówczas monochromatycznych pecetów z kartą graficzną Hercules lub obrzydliwymi czterema kolorami kart CGA wydawały się wprost

bajecznie kolorowe. Aby całość zmieściła się na jednej dyskietce i w RAM-ie komputera, trzeba było sięgnąć po sztuczne rozwiązania. Po wejściu bohatera do nowej lokacji była ona na bieżąco rysowana. Najpierw pojawiały się główne linie w różnych kolorach, a potem tak rozgraniczone płaszczyzny wypełniały się barwami. Trwało to kilka długich sekund, za to zajmowało mniej zasobów pamięci. Całość przygotowana była na tabletach graficznych Calcomp. Pierwsza, bogata w szczegóły lokacja z zamkiem w Davenporty zajmowała dzięki tej metodzie tylko 2400 bajtów. Najmniejsza z 80 lokacji w grze zajmowała tylko 470 bajtów. Dla porównania, gdyby lokacje były przechowywane jako bitmapy, to każda z nich przy rozdzielczości 160 x 200 zajmowałaby aż 16 tysięcy bajtów. Każda lokalizacja miała przypisane skrypty, które opisywały możliwe aktywności, w tym innych postaci w grze. Najbardziej rozbudowane pod tym względem lokacje zawierały 180 linii skryptów. Rysowaniem tej wektorowej grafiki, obsługą komend tekstowych do wydawania poleceń bohaterów, a także interpretowaniem





➤ Most w KQ2 po kilku przejściach zawałał się, blokując gracza na jednej ze stron urwiska.



➤ Remake KQ3 zrobiony przez AGD Interactive na licencji dla fanów, gdy Sierra była już własnością Activision.

skryptów zarządzał jeden z pierwszych silników gier z prawdziwego zdarzenia, zwany AGI - Adventure Game Interpreter. Wszystko wyglądało prosto na ekranie, ale stał za tym solidny kawałek nowoczesnej technologii.

KINGS' QUEST II

Sierra poszła za ciosem i już w kolejnym roku wydała King's Quest II (1985). Pod każdym względem była to kontynuacja, wykorzystano ten sam silnik gry, bardzo podobnie wyglądała grafika, zwiększyła się liczba lokacji. Z nowości - usprawniono narrację. Świat gry zaczął zmieniać się wraz z postępami gracza. Przykładowo postać syrenki pojawia się dopiero po odkryciu pierwszych magicznych drzwi, a sklep z antykami będzie otwarty dopiero po natknięciu się na drugie magiczne drzwi. Dodatkowo niektóre zagadki miały alternatywne rozwiązania.

KING'S QUEST III

W następnym roku, niczym ze sztancy, wyszła trzecia odsłona serii - King's Quest III (1986). Nowością w mechanice tej gry była magiczna mapa, która pozwalała łatwo, szybko i przyjemnie teleportować się do dowolnej lokalizacji, jeśli uprzednio dotarło się do niej na piechotę. Funkcjonalność ta została niezbyt przychylnie przyjęta przez graczy ze względu na zbytnie ułatwianie rozgrywki.

Pojawiła się także istotna nowinka narracyjna - uzależnienie aktywności od czasu rzeczywistego. Zadaniem w grze jest zebranie kawałków zaklęć, aby móc wyrwać się z niewoli u złego czarodzieja. Jeśli przyłapie on bohatera ze skrawkiem zaklęcia, to natychmiast go unicestwiał.

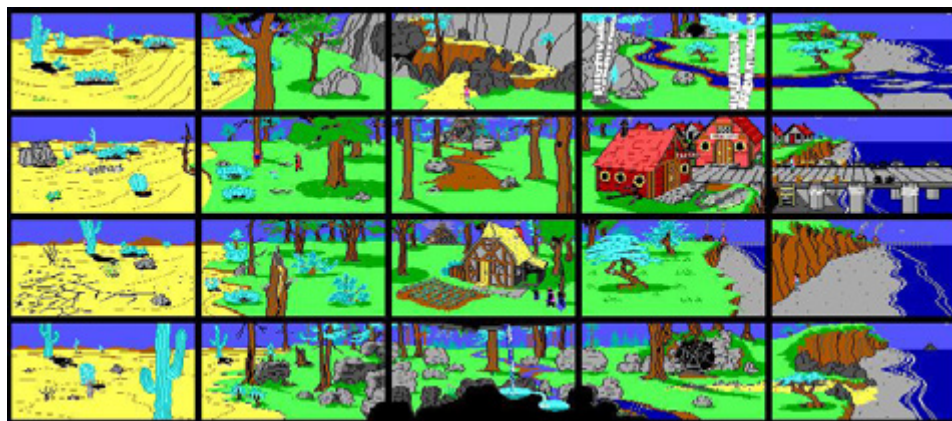


➤ KQ1 na monochromatycznych kartach graficznych Hercules. Wyższa rozdzielczość pozwalała na symulowanie odcieni.



➤ Oryginalny KQ3 ukazał się w 1986 roku. Doczekał się dwóch wznowień: Infamous Adventures oraz AGDI.

GRA PRZYGODOWA TO NIC INNEGO JAK DOBRZE OPowiedziana HISTORIA Z WCIĄGAJĄCYMI ŁAMIGŁÓWKAMI, KTÓRE IDEALNIE PASUJĄ DO TEJ HISTORII I POSTACI, A TAKŻE WYGLĄDAJĄ I BRZMIĄ PIĘKNIE.



➤ Mapa Llewodoru z KQ3. Razem z Tamirem tworzą dwie krainy Tanalore'u.

Podobnie jeśli nie wywiązujemy się w czasie z zadanych prac typu sprzątanie. Trzeba więc zapoznać się z rozkładem dnia czarodzieja i buszować w jego rzeczach, kiedy śpi lub załatwia swoje sprawy. Kiedy zbliża się czas powrotu ciemności, należy jak najszybciej pochować trefne rzeczy. W czasie kiedy czarodziej siedzi nam na karku, nie pozostaje nic innego, jak czekać, aż sobie pójdzie.

W fabułę wpleciono dodatkowe zabezpieczenie przed nielegalnym kopiowaniem gry. Było to sprytnie uzupełnienie stosowanego w poprzednich częściach, a mianowicie skutecznego mechanizmu sprawdzającego obecność oryginalnej dyskietki w napędzie. Otóż przepisy na zaklęcia zawarte były tylko w podręczniku do gry. Jeśli ktoś dysponował jedynie kopią dyskietki, to nie był w stanie ukończyć gry. W kolejnych częściach serii, aby uruchomić grę, trzeba było po prostu podać losowe słowo z podręcznika gry, na przykład piąte słowo z szóstej strony.

KING'S QUEST IV

Następna gra serii, King's Quest IV (1988), ni mniej, ni więcej stworzyła praktycznie od zera pecetowy rynek na karty dźwiękowe. Jak to wyglądało, wyjaśnił sam Ken Williams, prezes Sierra On-Line, w artykule w firmowej gazecie Sierra News, rozsyłanej do klientów i dystrybutorów. Otóż Ken zadzwonił do Stana Milandera, który był agentem dla różnych artystów z Hollywood. Powiedział mu, że poszukuje topowego kompozytora, aby napisał muzykę do interaktywnego filmu, co wydawało się najlepszym opisem dla osoby spoza branży gier. Cierpliwie wytłumaczył agentowi, że jego produkt pozwala graczowi wcielić się w rolę bohatera „filmu” i doświadczyć przygód króla, policjanta, kosmicznego ciecica czy łysiejącego playboya. Stan zaproponował



William Goldsteina, znanego z muzyki do serialu „Fame”. Ken powtórzył kompozytorowi swój monolog wyjaśniający, na czym polegają gry Sierry. Dodał, że będzie to historyczny przełom oraz że w przyszłości komputerowa rozrywka zastąpi tradycyjne filmy, telewizję, książki i płyty. Goldstein zadał fundamentalne pytanie - jak brzmi dźwięk na pececie?

Pecety miały wtedy proste buczi, przeznaczone do robienia „bip”. Mogły odegrać naraz jedną nutę, bez narastania ani opadania, ponieważ sprzęt nie pozwalał na regulację głośności. Maszyny Tandy 1000 umożliwiały odegranie trzech nut naraz, ale te również nie brzmiały, jakby pochodziły z prawdziwego instrumentu. Nawet wychwalana przez wszystkich Amiga pozwalała na odegranie tylko czterech nut naraz, a tylko dwóch, jeśli dźwięk miał być stereofoniczny.

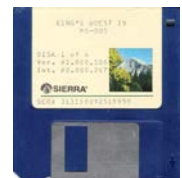
Ken zabrał Billa do swojego biura, gdzie odsłuchiwali dźwięk na różnych pecetach. Pierwszy werdykt kompozytora był druzgoczący - „Ken, szkoda pieniędzy, te komputery nie nadają się do muzyki”.

Jednak Bill wpadł na pewien pomysł. Jako kompozytor współpracował z działającą na rynku profesjonalnego sprzętu muzycznego firmą Roland. Testował prototypowe wersje ich nowych keyboardów. Zaproponował Kenowi, by zadzwonił do prezesa Rolanda i spytał, czy nie zrobiliby przystawki do PC, która umożliwiłaby granie prawdziwej muzyki.

Ken wykręcił numer Toma Beckmana z Rolanda i po kolejnym monologu o interaktywnym filmie usłyszał, że nie ma problemu. Roland rok wcześniej wypuścił na rynek sprzęt MT-32, który pozwalał dowolnemu keyboardowi brzmieć jak setki różnych instrumentów. Do tego można było na nim grać naraz 32 nuty. Tom stwierdził, że dałby radę dostarczyć MT-32 w formie karty do peceta razem z oprogramowaniem do tworzenia muzyki w cenie 550 dolarów. Później firma AdLib zrobiła kartę muzyczną, która co prawda obsługiwała tylko 11 nut jednocześnie, ale miała bardziej przystępną cenę 200 dolarów.

Kiedy Goldstein zaczął komponować, okazało się, że praca nad ścieżką dźwiękową do gry różni się od pracy nad filmem. W filmie dokładnie wiadomo, co bohater robi i kiedy. W grze jest to zależne od gracza. Dla tego przykładowo sekwencja pościgu bohatera przez ogra musiała składać się z trzech kawałków muzycznych.

🚩 KQ4 z 1988 roku był pierwszą przygodówką na pecety z żeńską postacią w roli głównej - księżniczką Rosellą.



🚩 Czwarta część serii była w swoim czasie dużą objętościową grą. Zajmowała aż cztery dyskietki 3,5 cala.

🚩 Dyskietki

KQ1 mieścił się na jednej dyskietce 5,25" o pojemności 360 KB. KQ2 zajmował już dwie takie dyskietki, a KQ3 trzy. KQ4 zgodnie z trendem cztery dyskietki, ale takie 3,5" o cztery większej pojemności, 1.44 MB. KQ5 spuchł do ośmiu dyskietek 3,5". Od tej części zaczęły się wydania na CD-ROM.

NIE ROZUMIEM, DLACZEGO WPROWADZENIE ROSELLI W CZWARTEJ CZĘŚCI KING'S QUESTA MIAŁOBY BYĆ KONTROWERSYJNE. TO BYŁA KLUCZOWA GRA W ANGAŻOWANIU WIĘKSZEJ LICZBY KOBIET.

DODANIE PRAWDZIWEJ MOWY ORAZ STEREOFONICZNYCH ŚCIEŻEK DŹWIĘKOWYCH DO NASZYCH PRODUKTÓW JEST TAKIM SAMYM SKOKIEM, JAKI BYŁ UDZIAŁEM FILMÓW STO LAT TEMU, KIEDY PRZESTAŁY BYĆ NIEME.

Jeden na pierwsze spotkanie, drugi na pościg, trzeci, kiedy ogr łapie bohatera. Jako że czas trwania pościgu był zależny od akcji gracza, drugi kawałek musiał być zapętłony. William Goldstein skomponował do King's Quest IV ponad 40 minut oryginalnej muzyki, która budowała emocje w grze na podobnej zasadzie jak ścieżka dźwiękowa w prawdziwym filmie.

KING'S QUEST V

Aby nadążyć za błyskawicznym rozwojem sprzętowym pecetów, Sierra opracowała od podstaw nowy, obiektowy silnik gry, nazwany SCI - Sierra Creative Interpreter. Czwarta część gry została wydana w dwóch wersjach, AGI na starsze komputery oraz SCI na nowsze. Jednak dopiero King's Quest V (1990) w pełni wykorzystał nowe możliwości i został wydany wyłącznie w wersji SCI.

Piątka jako pierwsza obsługiwała nowe karty VGA, z wyższą rozdzielczością (320 x 200) oraz paletą barw 256 kolorów. Różnica w grafice była bardzo widoczna, natomiast prawdziwą rewolucją było odejście od tekstowego wydawania komend na rzecz systemu point & click. Dodajmy, rewolucją zapoczątkowaną wcześniej przez inną przygodówkę, Maniac

Mansion firmy Lucasfilm Games. Koniec z frustrującym szukaniem tego jednego, określonego wyrazu na przedmiot lub czynność, żeby przejść dalej. Początek używania myszki do wygodnego sterowania przebiegiem gry. Dodajmy, że dopiero w tym czasie pojawiła się pierwsza w miarę popularna wersja Windows (3.0), a więc i powód, by kupić komputerowego gryzonia, podobnie jak twardy dysk, którego wielu użytkowników komputerów nie posiadało. Również w tym czasie pojawiła się absolutna nowość sprzętowa, napędy CD-ROM.

W wydanej nieco później edycji King's Quest V na płycie pojawiają się po raz pierwsze nagrane głosy postaci w grze. Mówionego materiału jest ponad 10 godzin. Pojemność audio płyty CD to tylko godzina, więc znowu trzeba było zastosować sztuczki techniczne. Wokale zostały nagrane jako dane, w sposób skompresowany. Ken Williams lubił porównywać to wydanie King's Quest V do momentu w historii kina, kiedy zamiast filmów niemych pojawiły się filmy mówione.

Nie umniejszając w żaden sposób zasług firmy dla rozwoju gier, trzeba powiedzieć, że te pierwsze przymiarki do gadających postaci były ułomne. Głosy podkładali szeregowi pracownicy Sierry, a nie profesjonalni aktorzy,



❖ KQ5 na płycie CD-ROM zlikwidował wachlowanie dyskiectkami i został wzbogacony o podkład głosowy.

więc efekt końcowy, choć technicznie zupełnie nowatorski, aktorsko był mizerny.

KING'S QUEST VI

Na tym etapie Sierra zatrudniała 500 osób i prowadziła już bardzo wiele bardzo dużych projektów. Ken Williams zaczynał mieć obawy dotyczące możliwego spadku jakości produktów firmy. Aby być w stanie zarządzać coraz bardziej rozbudowanymi zespołami i pracami, postanawia wykorzystać metody sprawdzone w przemyśle filmowym. Zatrudnia nowego dyrektora kreatywnego z zadaniem nadania pracy w firmie i jej produktom bardziej hollywoodzkiego charakteru. Został nim Bill Davis, który nie miał co prawda doświadczenia z mediami interaktywnymi, ale był otrząskany z produkcją telewizyjną oraz z animacją. To Davis wprowadził pracę opartą na klasycznym storyboardingu. Główni interesariusze projektu, czyli projektant gry, projektant grafiki, główny programista oraz dyrektor muzyczny, zasiadali nad czymś w rodzaju komiksu przedstawiającego całą grę.

Kiedy pojawił się King's Quest VI (1992), było to szczytowe osiągnięcie serii. Pierwszą nowością stanowiło niesamowite filmowe intro. Trwająca siedem minut animowana sekwencja została zlecona firmie Kronos Digital Entertainment, której szef pracował przy efektach specjalnych do filmów „Kosiarz umysłów” czy „Powrót Batmana”. Rzecz wyglądała jak film animowany w realistycznej trójwymiarowej przestrzeni, z ujęciami kamery pod różnymi kątami. Widzimy w niej, jak książę Aleksander powraca, stęskniony za Cassimą, ale widzi w magicznym lustrze, że ta ma wyjść za innego. Wyrusza więc w długi rejs, aby uwolnić ją z rąk złego wezyra.

Animacja postaci w grze powstała metodą rotoskopingu, wczesnej wersji motion capture. W tej technice filmowani są prawdziwi, ubrani w kostiumy aktorzy, a następnie na klatkach filmu odrysowywane są postacie, by odwzorować naturalny ruch ciała człowieka. Podobną metodą osiągnięto niewiarygodną wręcz płynność ruchu bohatera w grze Prince of Persia. Dodatkowo, aby uwiarygodnić wygląd twarzy

❖ Piąta część serii wraz ze wsparciem nowych kart VGA wprowadziła skokową poprawę jakości grafiki.





🚩 W opinii wielu przygody na Łądzie Zielonych Wysp w KQ6 to najlepsza część oryginalnej serii.

WYRWIJ SIĘ ZE STADA, NIE BÓJ SIĘ RYZYKOWAĆ. WIELE RAZY PRZEGRASZ, CZASEM WYGRASZ. WIELKIE WYGRANE W ŻYCIU ZWYKLE BIORĄ SIĘ Z FLIRTU Z PORAZKĄ.



postaci w zbliżeniach, Sierra zakupiła firmę Bright Star Technologies z Seattle, która rozwijała na potrzeby programów edukacyjnych technologię synchronizacji ruchu ust z nagraniem mowy. Gra zawiera 6 tysięcy linii dialogowych. Sierra nie powtórzyła błędu i tym razem opłaciła profesjonalnych aktorów głosowych. W główną rolę księcia wcielił się aktor telewizyjny i filmowy, Robby Benson.

Zawarta na płycie miłosna ballada pod tytułem „Dziewczyna na wieży”, zaśpiewana przez duet Bob Bergthold i Debbie Seibert, jest jedną z pierwszych piosenek z gier komputerowych puszcanych w radiu. W ramach kampanii marketingowej gry tysiąc lokalnych stacji radiowych otrzymało kopię nagrania, aby mogły puszczać je w eterze na żądanie słuchaczy, a w pudełku do gry były podane numery telefonów, pod które należało dzwonić.

KING'S QUEST VII

Siódma część serii wyróżnia się wsparciem dla nowych kart graficznych SVGA, które zapewniały jeszcze wyższą rozdzielczość (640 x 480). W zamierzeniu Roberty Williams gra miała kojarzyć się z pełnometrażowym filmem w stylu studia Disneya. Występują w niej duże, tradycyjnie animowane postacie. King's Quest VII (1994) zawiera pięciokrotnie więcej klatek animacji niż jakakolwiek poprzednia część. Aby zapewnić taką ilość animacji, które jakością dorównywały albo wręcz przewyższały poziom filmów rysunkowych, Sierra wynajęła do pomocy cztery studia podwykonawcze - w Kalifornii, Nowym Jorku, Rosji i Chorwacji.

King's Quest VII ponownie eksperymentuje z narracją. Gra została podzielona na oddzielne rozdziały, w których naprzemiennie wcielamy się w dwie role - księżniczki Roselli

oraz królowej Valanice. Dalszemu uproszczeniu uległ interfejs point & click, jak również okrojone zostały zadania opcjonalne.

EPILOG

W lutym 1996 roku firma Sierra, będąca wówczas największym na świecie producentem gier komputerowych, została wykupiona przez firmę CUC za zawrotną kwotę, przekraczającą miliard dolarów. Od tej pory, jak za dotknięciem czarodziejskiej różdżki, cała magia nagle zniknęła. Ostatnia część, King's Quest VIII: Mask of Eternity (1998), w niczym nie przypominała poprzedników, próbując nawiązać nierówną walkę z konkurentami typu Tomb Raider. Sierra wędła w agonii przez następne 12 lat. Na pocieszenie mamy udany reboot w postaci King's Quest: Adventures of Graham (2015) w wykonaniu The Odd Gentlemen. ■

🚩 Współczesna przyziarnka do legendy King's Quest nie rozczarowuje i rozbudza nostalgię.

NIEMALŻE IDEALNA, ZDECYDOWANIE NIEŚMIERTELNA SERIA

Grand Theft Auto

Cykl Grand Theft Auto osiągnął status, który okazał się nie do zdobycia nawet dla niektórych genialnych gier. Stał się ikoniczny nie tylko dla graczy, ale też dla osób zupełnie niezwiązanych z elektroniczną rozrywką.

■ Marcin M. Granat

Historia znanego na całym świecie cyklu zaczyna się w szkockim mieście Dundee. W 1984 roku czterech chłopaków – Michael Dailly, Steve Hammond, David Jones i Russell Kay – uczęszcza do klubu komputerowego KACC (skrót od Kingsway Amateur Computer Club). Kumpie nie tylko interesują się grami wideo, ale zabierają się też za ich pisanie. Tworzą zróżnicowane tytuły, wśród których znajduje się miejsce zarówno dla klonu Breakouta nazwanego Freek Out, jak i shmupa pod tytułem Nemesis.

W PÓŁŚWIATKU

Programistyczne zacięcie młodych geeków prowadzi do powstania firmy Acme Software, przemianowanej w 1987 roku na DMA Design. To właśnie pod tym szyldem zostają w 1995 roku rozpoczęte prace nad nienazwaną jeszcze grą. Na początku nikt nie wie nawet, jak tytuł będzie wyglądać. Podczas gdy jeden z programistów wybiera miasto jako miejsce akcji, drugi wypełnia to środowisko biegającymi dinozaurami. Całe szczęście, że trzeci z nich zamienia ogromne gady na samochody. Powoli rodzi się Race'n'Chase, produkcja mająca „dostarczyć pełnego frajdy,

uzależniającego i szybkiego multiplayera ze ścigającymi i zderzającymi się samochodami w nowatorskiej oprawie graficznej”.

Gra jednak nadal zmienia swoją formę, bo twórcy wypełniają jej świat przechodniami i dodają możliwość ich przejeżdżania. Wszystko zaczyna skręcać w przestępcze klimaty. Gracz dostaje możliwość kradzieży samochodów i ucieczek przed policją, pojawia się też broń palna. Za taką metamorfozą słusznie poszła w parze zmiana tytułu gry. Postawiono na Grand Theft Auto – amerykański termin związany z łamaniem prawa, bo oznaczający akt lub próbę zawłaszczenia sobie czyjegoś samochodu.

Przestępcza wersja gry okazała się niezwykle wciągająca. Na szczęście dla twórców jej urokowi uległ Sam Houser, wielki entuzjasta gier pracujący

w BMG Interactive. Firma ta zgodziła się zostać wydawcą pierwszego GTA, a produkcja ujrzała światło dzienne w 1997 roku.

Tytuł witał gracza widokiem z lotu ptaka w fikcyjnym Liberty City wzorowanym na Nowym Jorku, a później przenosił nas do Vice City inspirowanego Miami, jak również San Andreas bazującego na San Francisco. Każde z miast było żyjącą metropolią, w której mogliśmy rozbijać się na sandboksową modłę. Po ulicach jeździły nie tylko samochody osobowe, ale także ciężarówki, autobusy i jednoślady. Wystarczyło wciśnięcie jednego klawisza, aby nasz bohater podszedł do wybranego pojazdu, rzucił na ziemię jego właściciela i odjechał z piskiem opon. Otwarty świat był wielkim atutem gry. Poza rozjeżdżaniem niewinnych i sianiem wielkomiejskiego chaosu można było też przyjmować zlecenia od bossów przestępczego półświatka. Najpiękniejsze jednak było to, że otoczenie gry płynnie reagowało na poczynania gracza. Do leżących na chodnikach ofiar podjeżdżały ambulanse, wozy strażackie gasiły płonące wraki, a brutalny protagonista zawsze miał na ogonie policję na sygnale.

IDĄC ZA CIOSEM

Po premierze w 1997 roku branża dosłownie oszalała na punkcie GTA. Gra nie tylko podbiła Europę, ale też, niczym koloniści, ruszyła zdobywać Nowy Świat. Niech miarą popularności tytułu będzie fakt, że zanim został wydany w USA, poświęcona mu strona internetowa stworzona przez jednego z fanów zrobiła karierę wirala. Po premierze w Stanach amerykańskie periodyki wypełniły się recenzjami. I choć wśród tych pochlebnych były też te surowsze (Entertainment Weekly wystawił najniższą ocenę F), fali uderzeniowej, jaką niosło ze sobą GTA, nie dało się powstrzymać.

Do zaoceanicznego kraju zawędrowali też twórcy. W 1998 roku w Nowym Jorku osiedlili się między innymi Sam Houser, jego brat Dan, Gary J. Foreman i Lucien King. Ich zadaniem było stworzenie dodatków i kontynuacji. Te pierwsze opatrzone podtytułami London 1969 i London 1961. Zgodnie z nazwą akcję osadzono w stolicy Anglii, która w latach sześćdziesiątych była niezaprzeczalnie atrakcyjna, ale





jednocześnie podszyta wyrafinowaną przestępczością. A może po prostu twórcy nagle zatęsknili za ojczyzną?

Jednak znacznie większe poruszenie wywołał pełnoprawny sequel z 1999 roku. Według Davida Kushnera, autora książki „Jacked: The Outlaw Story of Grand Theft Auto” poświęconej omawianej w tym tekście serii, GTA2 wzorowało się po części na „Blade Runnerze”. Pisarz dopatruje się podobieństw między obydwooma dziełami, przyglądając się ich uniwersom, które są zakotwiczone w niedalekiej przyszłości.

Jednak poza delikatnie zarysowaną retrofuturystyczną nutką świat drugiej odsłony cyklu jest ciekawy głównie za sprawą wyrazistych grup przestępczych. Przemierzając trzy dzielnice bliżej nieokreślonego amerykańskiego miasta, mamy okazję współpracować z gangiem szaleńców Loonies, Redneckami wożącymi się pick-upami ozdobionymi flagą Konfederacji czy mafią naukowców, dla których genetyczne modyfikacje i eutanazja

✚ Wbrew pozorom czołg z GTA2 nie był niewyciążony. Cztery trafienia z wyrzutni rakiet i pojazd stawał w płomieniach.

✚ Zaraz zawitamy do specjalisty w celu zamontowania w aucie bomby. Co jest bardziej filmowego od samochodu pułapki?

są narzędziami do budowania lepszej przyszłości. W grze zaimplementowano system przestępczego szacunku, dlatego wykonując zadania dla jednych, podpadaliśmy drugim. Od teraz trzeba było się dwa razy zastanowić, czy chcemy pomóc fanatykom Hare Kryszny wysadzić elektrownię, czy raczej zbierać autobusem ludzi z przystanków, by przerobić ich na hot dogi, zgodnie z poleceniem rosyjskiej mafii. Wybór był ważny, bo gdy trafialiśmy do rejonu kontrolowanego przez wrogi nam gang, ogień otwierano bez zadawania pytań.

Idea niczym nieskrępowanej wolności, przyświecająca cyklowi od pierwszych chwil jej istnienia, została zachowana również i w GTA2. Znów każdy pojazd można było ukraść (i znów czołg był najlepszy!), a każdą postać zastrzelić serią z karabinu, podpalić miotaczem ognia czy wysadzić w powietrze wyrzutnią rakiet. Podniesiono poziom zaciekleści, z jaką ścigają gracza służby porządkowe. Poza policją i jednostkami SWAT do akcji wkraczało też FBI, a gdy panowie w czarnych garniturach nie dawali rady, zastępowali ich ci noszący mundury moro, czyli wojsko.

KRYMINAŁ W NOWEJ JAKOŚCI

Trzeba uczciwie przyznać, że seria Grand Theft Auto nie była pod koniec lat dziewięćdziesiątych wzorem technologicznego zaawansowania. Skoro Tomb Raider już w 1996 roku korzystał z trójwymiarowego środowiska, tak i opisywana tu marka nie mogła zbyt długo ignorować nowoczesnej grafiki. Pełne 3D zagościło w serii w 2001 roku podczas premiery GTA III. Zmianom wizualnym towarzyszyło dodanie

nowego systemu nawigacji po miejskiej dżungli, będącego przypominającą GPS minimapą. Pojawił się również cykl dobowy, który jeszcze bardziej zbliżył GTA do niemalże idealnej symulacji.

Poza niuansami technicznymi deweloperzy porządnie przyłożyli się do narysowania postaci protagonisty. Bohatera poznawaliśmy podczas napadu na bank w Liberty City, podczas którego zarabiał zdradziecką kulkę od partnerki. W prosty, aczkolwiek przekonujący sposób dostawaliśmy więc motyw zemsty, który pchał nas przez mroczne i zaśmiecone ulice cyfrowego odpowiednika Nowego Jorku.

Przygoda była bardzo filmowa, Sam Houser inspirował się bowiem „Ucieczką gangstera”, „Gorączką” i serialową „Rodziną Soprano”. Konfrontacje z gangsterami, jak i stróżami prawa były więc kinowe jak nigdy wcześniej. Wrogowie dosłownie przelatywali nad maskami naszych samochodów, po raz pierwszy w serii oddano nam też do dyspozycji łodzie.

Nad wyraz realistyczne i nierzadko posępne miasto przyszło nam jednak opuścić już po roku. Poza scenografią zmienił się też czas akcji: 2001 rok z GTA III został zastąpiony rokiem 1986. Graczom ukazał się wypełniony jaskrawymi kolorami i brzmiały popem i techno, pełen palm i pomarańczowych zachodów słońca świat z GTA: Vice City. Rockstarowa interpretacja Miami garściami czerpała z kinematograficznego dorobku amerykańskich reżyserów. Sam Houser wynajął nawet kino, by ekipie tworzącej grę wyświetlić „Człowieka z blizną” (już wiem, dlaczego willa bohatera z końcówki gry przypominała siedzibę Tony’ego Montany!). Odniesienia do lat osiemdziesiątych sięgały głęboko:



od stylu ubioru postaci, po auta wzorowane na sportowym Chevroletie Corvette (C4) czy pierwszej generacji Lincoln Town Car. Nie brakowało też charakterystycznej dla epoki przestępczości. Były to w końcu czasy baronów narkotykowych i gangów mniejszości etnicznych z Haiti i Kuby.

KARIERA GANGSTERA

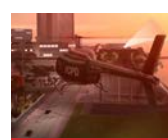
W 2004 roku przyszła pora na Grand Theft Auto: San Andreas. Tytuł porzucił Wschodnie Wybrzeże USA na rzecz Zachodniego i osadził rozgrywkę na początku lat dziewięćdziesiątych. Obszar gry był największy ze wszystkich wydanych do tej pory odsłon serii i składał się z trzech miast. Los Santos wzorowane było na Los Angeles, San Fierro przypominało San Francisco, a Las Venturas nawiązywało do Las Vegas. Ogromne połacie terenu potrafiły obudzić w graczach żylkę wędrowca. Wybierając się na wyprawę z jednego

miasta do drugiego, można było odnieść wrażenie zwiedzenia dobrego kawałka Stanów.

Gracza postawiono w roli czarnoskórego Carla „CJ” Johnsona, którego głównym antagonistą był skorumpowany funkcjonariusz policji. Nowością w cyklu było to, że bohater San Andreas wykazywał od czasu do czasu przejawy empatii, a jego konflikt z niesprawiedliwym systemem miał w sobie coś romantycznego. Kolejnym novum było pojawienie się w grze elementów RPG. Wygląd Johnsona zależał nie tylko od tego, jaką fryzurę mu dobraliśmy, ale także od liczby zjadanych fast foodów oraz wykonywanych ćwiczeń fizycznych. Pamiętam nawet, że od formy CJ-a zależało jego powodzenie u kobiet!

Można stwierdzić, że GTA: SA zamykało coś na kształt nieoficjalnej trylogii, która rozpoczęła się w dniu premiery GTA III. Co prawda wydano

Helikoptery



Loty tymi maszynami umożliwiło po raz pierwszy Vice City, a później śmigłowce na stałe zagostiły w serii. Bez opanowania sztuki latania nie dawano się ukończyć wielu misji (ileż ja się namęczyłem przy zadaniu Demolition Man).

☛ **Pałace słońce, hawajska koszula, kobiety w bikini, a w radiu hit 99 Luftballons. Można podbić świat!**

później jeszcze całkiem udany zbiór misji jako GTA: Liberty City Stories i Vice City Stories, lecz na kolejną dużą kontynuację trzeba było poczekać do 2008 roku. Cierpliwość się opłaciła, gdyż wraz z wydaniem Grand Theft Auto IV powróciliśmy do Liberty City. Miasto stworzono z istic aptekarską precyzją. Tłum mijanych na chodniku postaci nie miał prawa przypominać grupy klonów. Wieczorem przed klubami nocnymi tworzyły się kolejki głodnych zabawy imprezowiczów, o poranku zaś ich miejsce zajmowały pijane i nierzadko wymiotujące rozrywkowe niedobitki. Gra nie była wolna od błędów (gdy NPC robił zdjęcie komórką, a się na niego wpadło, telefon łądował na ziemi, a postać zamiast go podnieść... wyjmowała drugi z kieszeni), ale i tak skutecznie imitowała tętniące życiem miasto.

Przekonujący był również protagonista. Niko Bellic był tak powściągliwy i szorstki, że można go było niemalże dotknąć. Pochodził z Jugosławii i charakteryzował się typowo słowiańskimi rysami twarzy oraz zamilowaniem do dresów. Jego historia to podszyta zemstą smutna opowieść o imigrancie próbującym spełnić swój amerykański sen. Tytuł nie stronił od uderzania w mroczne i pełne przemocy tony. Podobnym tropem szedł dodatek The Lost and Damned, traktujący o motocyklowej subkulturze. Lecz jak przystało na GTA, tak i w tej odsłonie nie zabrakło kilku humorystycznych prób spojrzenia na świat przedstawiony. Największą koncentrację zabawnych charakterów osiągnięto w drugim rozszerzeniu: The Ballad of Gay Tony.

DIAMENT W KORONIE

Łata pracy i budżet przekraczający ćwierć miliarda amerykańskich dolarów



Jak ekran startowy, to tylko boss z cygarem. To właśnie tu co przebieglejsi gracze wpisywali kody na niewidzialność, broń, pieniądze...



Utrzymane w ciemnych odcieniach grafiki z GTA III zdawały się sugerować, że gra ma coś wspólnego z filmami noir.



Cykl ma okładki z charakterystycznym podziałem, począwszy od trzeciej części, ale to w VC podkreślono kolorystykę. Fun fact: na okładce pierwszego GTA widnieje Trump Tower.



Ekran ładowania z GTA: SA to nie tylko świetna kolorystyka, ale i fajne przedstawienie postaci z uniwersum. Powyżej lider wrogiego nam gangu, T-Bone Mendez.



❖ CJ zaczyna jako biedak z getta. Seria umiejętnie przedstawia przestępczą karierę od pionka do szefa wszystkich szefów.

z charakterystyczną muzyką i pogawędkami mogłyby posłużyć za materiał do osobnego artykułu. Tak jak w okresie świetności Dooma byliśmy świadkami powstawania jego duchowych spadkobierców, określanych mianem Doom-like games, tak ten sam trend można zauważyć w odniesieniu do GTA. Absurdalne Saints Row, niestroniące od demolki Just Cause czy hakerskie Watch Dogs – wszystkie te i wiele innych cykli mają w sobie coś z Rockstarowej supermarki.

Uzbrojenie



W tej kwestii cykl zawsze dawał szeroki wybór. Poza realnym arsenałem twórcom zdarzało się też popuszczać wodze fantazji. W dwojce pojawiła się broń rażąca prądem, w San Andreas walczyliśmy bukietem kwiatów, a w GTA V kijem golfowym.

❖ Michael przypomina granego przez De Niro Neila McCauleya z „Gorączki.” Do filmu otwarcie nawiązuje zresztą misja Blitz Play.

Supermarki niebanalnej, bo zaczynającej jako mały, zainicjowany przez entuzjastów projekt, który odważnie zrywał z wszechobecnymi w branży gier klimatami fantazy i science fiction. Supermarki, która przeszła drogę od niewielkiej firmy do korporacyjnego molocha, który budżetem na swoje produkcje przebił nawet Hollywood. Supermarki, która ewoluowała na naszych oczach, zmieniając się wraz z całą naszą branżą od strony audiowizualnej, aż po metody narracyjne. Supermarki, będącej równocześnie źródłem naukowych dysput oraz internetowych memów. Supermarki próbującej się wreszcie zmierzyć z ideą wolności: zarówno tej twórczej, bo bezkompromisowej w przekazie i niebojącej się wywoływać kontrowersji, jak i wolności darowanej podczas rozgrywki graczowi, umożliwiającej eskapizm niemalże doskonały. Supermarki, która słusznie zasłużyła na miano klasyka medium gier wideo i której ignorować po prostu nie wypada. ■

zaowocowały w 2013 roku premierą Grand Theft Auto V. Po roku gra ukazała się też na konsole ósmej generacji, a jeszcze później na PC-ty. Produkcja pokazała naszej branży, że poprzeczkę w symulowaniu rzeczywistości można zawiesić jeszcze wyżej, niż się dotychczas komukolwiek wydawało. Niech dowodem na precyzję, z jaką zaprojektowano metropolię Los Santos, będzie fakt, że środowisko GTA V zaczęło z czasem wykorzystywać do uczenia sztucznej inteligencji, jak poruszać się po drogach, co znalazło zastosowanie w rozwoju samochodów autonomicznych.

Poza elementami technicznymi nie omieszkano dopracować aspektów fabularnych. Historię opowiedziano w eksperymentalny sposób, przedstawiając nie jednego, ale trzech głównych bohaterów. Gracz mógł się pomiędzy nimi przełączać, co niosło za sobą możliwość spojrzenia na misje z trzech perspektyw. Niesamowicie ciekawą i jedną z najlepiej napisanych postaci w grach wideo w ogóle był Michael De Santa. Poznawaliśmy go jako mężczyznę po czterdziestce, który wie dzie na pozór ustatkowane życie. Niestety jego kryminalna przeszłość i rozpadające się relacje z żoną i dziećmi sprawiają, że bohater zmaga się z wewnętrznymi konfliktami. Kształtuje to jego wybuchowy i destrukcyjny charakter. Co robi bohater, gdy dowiaduje się, że jego córka bawi się na jachcie z podejrzanymi typami? Rozwścieczony wskakuje do wody prosto z mołu, dociera na łódź wplaw i niczym tyran siłą zabiera z niej swoje dziecko.

Jednak jeszcze bardziej niebezpieczny od Michaela był jego kumpel z dawnych lat, Trevor, który zakrawał na socjopata i był kwintesencją szaleństwa. Scenarzyści wprowadzili również postać Afroamerykanina Franklina, najmłodszego z trójki. Nie miał on jednak zbyt wiele charyzmy

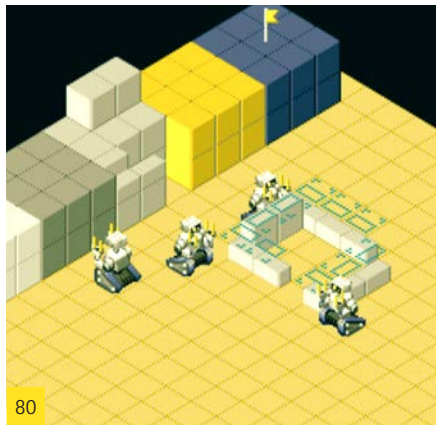
i jako postać pierwszoplanowa wypadł najslabiej na tle swoich towarzyszy.

Koniec końców trio gangsterów sprawnie uzupełniało się podczas planowania i wykonywania przestępczych akcji. Tylko dzięki ich nieopohamowanemu pomysłu doświadczyliśmy skoku na jubilerski sklep, pędziliśmy motocyklem po rozpędzonym pociągu czy infiltrowaliśmy siedzibę firmy będącej growym odpowiednikiem Facebooka. Wielkim hitem okazał się tryb wieloosobowy. Sukcesywnie rozwijany i otrzymujący regularne aktualizacje, dostarcza kooperacyjnych misji i przedłuża życie najnowszej części aż do dnia dzisiejszego.

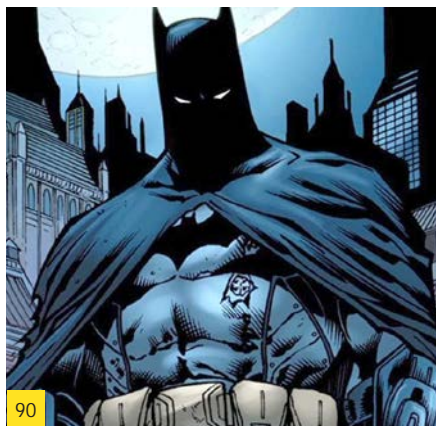
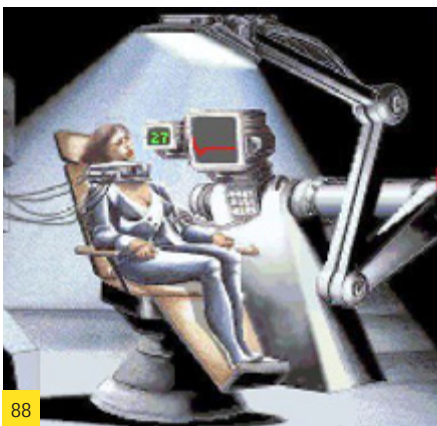
FESTIWAL RÓŻNORODNOŚCI

Grand Theft Auto to marka, która jest dopracowana w najdrobniejszych szczegółach. Minigray, easter egg, modele pojazdów, postacie drugoplanowe i misje poboczne – wszystko to składa się na doświadczenie niepowtarzalnego uniwersum. Kultowe stacje radiowe





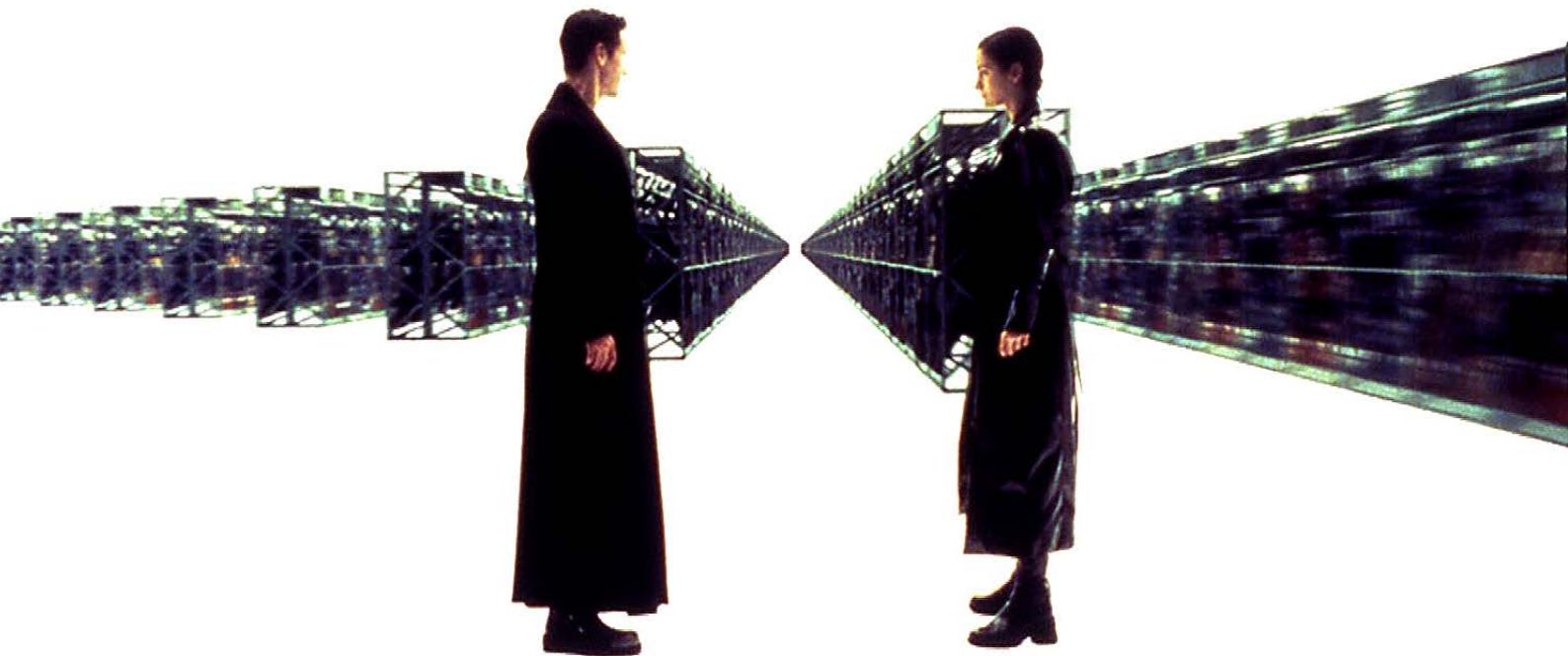
SECRET



LEVEL

DLA MNIE W CAŁYM FILMIE – I FRANCZYZIE – NAJWA NIEJSZE BYŁO JEDNO ZDANIE, KTÓRE WYPOWIADA NEO PODCZAS OSTATNIEJ WALKI Z WIRUSOWYM AGENTEM SMITHEM.





DWADZIEŚCIA LAT MATRIKSA

W 1999 roku pochodzące z Chicago siostry Wachowskie nakręciły „Matriksa”, cybergnostycką ewangelię na nowe milenium. Dzieło inspirowane japońskimi animacjami, amerykańskimi komiksami i francuską filozofią ujęło widzów nie tylko rewolucyjnymi efektami specjalnymi, ale również doskonałym wyrażeniem zeitgeistu.

■ Michał R. Wiśniewski

W 1995 roku kino odkryło cyberpunka i internet. Ukazały się takie filmy jak „Hakerzy” czy „System” („The Net”) z Sandrą Bullock, thrillery straszące zagrożeniami, jaką dla poczciwych mieszczan przyniesie podłączenie się do sieci.

Na ekrany kin trafiła też adaptacja klasycznego cyberpunkowego opowiadania „Johnny Mnemonic” ze zbioru „Wypalić chrom” Williama Gibsona. Opublikowane w 1982 roku opowiadanie stanowiło preludium do przełomowego, młodszego o dwa lata „Neuromancera”. Film okazał się

dziwnym zlepkiem wspaniałych scen w niezłych dekoracjach - i kulawej fabuły, która złożony świat przyszłości próbowała wtłoczyć w odwieczną walkę dobra ze złem.

O wiele dojrzsze było anime „Ghost in the Shell” w reżyserii Mamoru Oshii na podstawie mangi Masamune Shirow. Zamiast ulicznych hakerów walczących ze złymi korporacjami pokazano machinę zależności między biznesem, polityką i wojskiem. Sensowniej wyglądały też futurystyczne gadżety, zwłaszcza cyberprzestrzeń. Szybka akcja, melancholijne miejskie pejzaże, trochę filozofii - GitS pokazał, jak powinien wyglądać porządny film science fiction.

„Matrix” jest trochę dzieckiem tych dwóch filmów. Tytułową rolę w „Johnnym...” zagrał wspaniale Keanu Reeves („Chcę obsługi hotelowej!”). Z twarzy - korposzczurek, z wyboru (no, prawie wyboru) - buntownik. Może właśnie dlatego dostał główną rolę w „Matriksie”, gdzie wystąpił

■ Broń, dużo broni. „Matrix” to wizualna perełka pełna ikonicznych obrazów, grających inteligentnie nie tylko rozbuchanymi efektami, ale i pustką.



✚ Filozofia, szybka akcja - i fetyszystyczne stroje. „Matrix” to również historia o tym, że w sieci jesteśmy fajniejsi niż w realu.



w podobnie podwójnej roli - programisty Thomasa Andersona, który nocami szuka sensu życia, wszechświata i całej reszty jako hacker o pseudonimie Neo. „Ghost in the Shell” był zaś najbardziej widoczną inspiracją „Matriksa”, nadając mu ton i styl. Właśnie ten film siostry Wachowskie pokazały producentowi, Joelowi Silverowi, wyjaśniając założenie swojego projektu. Żywe anime, filozoficzne, wystylizowane kino akcji. I przełomowe efekty specjalne, udana próba przeniesienia do filmu aktorskiego ekspresji znanej z japońskich animacji.

„THE MATRIX”

Film, od którego wszystko się zaczęło. Nie od razu się w nim zakochałem - po anime, książkach Philipa K. Dicka odbierałem film jako wtórny. Tymczasem to okazało się jego największą zaletą - zebrał to, o czym wiedziały nerdy, w atrakcyjny pakiet, który można było pokazać szerszej publiczności. Nawet dziś, gdy te rewolucyjne efekty spowszedniały, to metafora Matriksa, systemu, który nas więzi, jest ciągle żywa i przekraczająca komputerowe lęki.

Fabula jest tu jeszcze prosta - Anderson aka Neo czuje, że coś jest nie tak ze światem - i wkrótce okazuje się, że ma rację. Spotyka hakerkę Trinity, która prowadzi go do Morfeusza, przywódcy grupy buntowników; ten odkrywa przed nim prawdę - żyją w symulacji, wykorzystywani przez inteligentne maszyny, które pokonały ludzkość w wojnie. Neo staje przed wyborem - zapomnieć o wszystkim i śnić sen ignoranta albo przebudzić się do reala i walczyć z Matriksem i jego agentami (w tym ze wspaniale demonicznym agentem Smithem) - logować się, żeby iść wbrew zaprogramowanemu światu, przekraczać jego reguły, łamać prawa symulowanej fizyki (co właśnie dało filmowcom pretekst do zabaw z efektami specjalnymi).

„Matrix” to kopalnia kultowych scen i memów. Od początkowej sceny, gdy Trinity walczy ze szturmującą policją, zawisając w powietrzu, a kamera tańczy dookoła niej, przez scenę ucieczki i przebudzenia Neo, przez kolejne sceny walk, skoki z wieżowców, „broń, dużo broni”, strzelaninę w holo (którego filary zbrzydują się jak w „Ghost in the



✚ Deszcz zielonych glików zainspirowany przez czołówkę „Ghost in the Shell” - tam cyfry kodów ASCII zmieniły się w nazwiska twórców filmu.

✚ Ironia: metafora czerwonej pigułki została przejęta przez ruch „mężczyzn uciskanych przez kobiety”.

Shell”) i na dachu wieżowca (ze słynnym „dodżowaniem bulletów”) - w zasadzie to jedna nieskończona kultowa scena. I te nośne metafory, jak sam Matrix, „nie ma łyżki” czy wybór między czerwoną i niebieską pigułką.

„THE MATRIX RELOADED”

Pierwszy „Matrix” był historią narodzin superbohatera. Na koniec filmu Neo, wybraniec z przepowiedni, wydaje się wszechmocny, można by się spodziewać, że zaraz wszystkich obudzi z cyfrowego koszmaru. Nie dałoby się z tego zrobić filmu. Druga część weszła na ekrany kin w maju 2003 roku i nie spotkała się z tak pozytywnym przyjęciem co pierwsza. Nic dziwnego - brakowało już



tej świeżości, a fabuła okazała się zbyt skomplikowana (wielu widzów do dziś nie wie, o co właściwie tam chodzi, po co i kto za kim goni). Cóż, film pokazał znacznie szerszą perspektywę - już nie tylko małą sektę Morfeusza, ale cały Zion, ostatnie miasto ludzi (w którym urządzone są naprawdę czadowe techniawy), skonfliktowane w sprawie tego, jak należy walczyć z Matriksem.

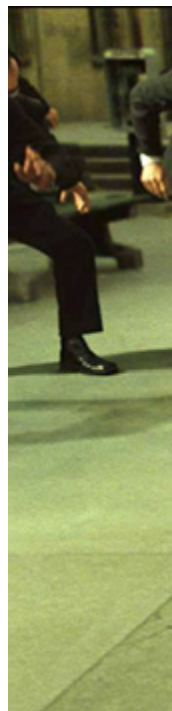
Widać w tym filmie presję, jakiej musiały ulegać siostry Wachowskie. Mam wrażenie, że „The Matrix Reloaded” zrodził się z tej samej emocji, co gra Fade to Black, sequel Flashbacka - zrobiliśmy coś przełomowego, trzeba zrobić bardziej! Zaczyna się więc od sceny walki, gdzie Neo nie bije się już z jednym agentem Smithem, jak w pierwszej części, ale z całą bandą klonów Smitha. I coś jest nie tak, najpierw człowiek myśli sobie „wow, ale scena”, ale potem ona się dłuży i dłuży i dłuży... Znacznie fajniej wypadł kolejny nowy pomysł, żeby wprowadzić byty nadprzyrodzone - legendy o wilkołakach czy duchach biorące się z glitchy w Matriksie. Jest wreszcie długa scena pościgu - i serii pojedynków - na autostradzie. I mam wrażenie, że nieźle broni się po latach.

Najwięcej zamieszania wprowadzają rewelacje na temat samego Matriksa, oprócz ludzi zamieszkiwanego przez niezależne programy z własnymi celami. A potem na scenę wkracza Architekt i zdradza wielki sekret...

„ANIMATRIX”

Popularność pierwszego filmu została wykorzystana bardzo ambitnie. Premierze „The Matrix Reloaded” towarzyszyło wydanie antologii (głównie) japońskich filmów animowanych, które bawiły się konceptem Matriksa, rozszerzały naszą wiedzę na temat świata filmu i wreszcie - stanowiły integralną część fabuły głównej trylogii.

Najbardziej lubię te z pierwszej grupy - „Nawiedzony dom” („Beyond”) mojego ulubionego Koji Morimoto, pokazujący grupkę dzieciaków odkrywających beztruską



■ Cała kupa Smithów. Więcej, szybciej, mocniej - druga część „Matriksa” postawiła na techniczną widowiskowość, ale zabrakło efektu świeżości.



■ „Animatrix” pozwolił nie tylko na prezentację nieznanymi normikami japońskich twórców, ale i na ciekawe spojrzenie na symulowany świat.



■ Pierwsza z matriksowych gier była ambitną próbą połączenia różnych mediów w ciągłą, równoważną narrację. Okazała się zbyt ambitna.

magię ukrytą pod matriksowym glitchem, i „Rekord świata” (reż. Takeshi Koike, „Afro Samurai”), stylizowaną opowieść o sprinterze, który biegł tak szybko, że obudził się w realu. „Program” spod ręki mistrza Yoshiakiiego Kawajiriego, łączącego cyberpunk i klimaty samurajskie, wreszcie narko-artystyczny „Zniewolony” („Matriculated”) Petera Chunga („Aeon Flux”). Z kolei Shinichiro Watanabe, znany z „Cowboy Bebop” i „Samurai Champloo”, bawi się figurą noirowego bohatera w „Opowieści detektywa”.

Wachowskie napisały scenariusze do „kanonicznych” segmentów. Dwuczęściowe „Drugie odrodzenie” („The Second Renaissance”) pokazywało zapisy z archiwów wojny między ludźmi i maszynami - pojawienie się sztucznej inteligencji i jej zniewolenie, które doprowadziło do eksplozji przemocy. Wreszcie - „Historia ucznia” („Kid's Story”),

opowieść o nastolatku, który budzi się w realu po popełnieniu samobójstwa (bardzo mi się to nie podoba) - chłopak odegrał ważną rolę w trzeciej części „Matriksa”. I najbardziej spięty z trylogią „Ostatni lot Ozyrysa” („Final Flight of the Osiris”) w reżyserii Andy'ego Jonesa, historia samobójczej misji, która, jak się później okazało, ocaliła Zion. To w zasadzie prequel „Reloaded” i jako taki był nawet pokazywany w kinach. Segment wykonany został w stylu realistycznym, znany z poprzedniego dzieła Jonesa, ambientnego, ale nieudanego filmu „Final Fantasy: The Spirits Within”.

ENTER THE MATRIX

„Animatrix” nie był jedynym dziełem rozszerzającym kinową rzeczywistość. Shiny Entertainment stworzyło grę Enter the Matrix - coś oczywistego, gdy pomyśli się, że Matrix sam w sobie jest czymś w rodzaju



gry - ale od innych adaptacji filmów na gry różniło ją, cóż, praktycznie wszystko. Ówczesna generacja konsol obfitowała w tytuły tworzone na podstawie kinowych hitów (i kitów zresztą też), wszystkie oparte na tej samej, sprawdzonej formule - fragmenty filmu przeplatane fragmentami gry. Dobrym przykładem jest „Batman: Początek”. Tu nie było inaczej, na pozór - tyle że wszystkie filmy zostały nakręcone specjalnie na potrzeby tej gry, która jest tak zwanym sidequelem „The Matrix Reloaded”, czyli ukazuje wydarzenia, które dzieją się jednocześnie z tymi pokazanymi w kinie. Główną bohaterką jest Niobe, kapitanka statku Logos, i jej załoga. W kinie widzimy, jak w ostatniej chwili ratuje Morfeusza, w grze musimy do tego zdarzenia doprowadzić.

Ambitny pomysł stworzenia gry jako elementu świata przedstawionego nie wszystkim się spodobał. Niektórych graczy zraziło to, że nie można sterować ulubionymi bohaterami, tylko jakąś drużyną B. Gameplay się nieco zestarzał, jak większość gier z tamtego okresu (no i na samym starcie nie był szczególnie wybitny). Twórcy byli zresztą litościwi i dla wszystkich, którzy



☒ Ręce do góry, Agencie Smith, Niobe rusza z odsieczą - to zabawne, że gra wygląda, jakby naprawdę miała miejsce w wirtualnym świecie.



☒ Trinity i Neo - zakochana para w czarnych okularach.



☒ Keanu Reeves z czasów, gdy o coś walczył, a nie tylko mścił się za ps...

chcieli poznać stronę B historii bez konieczności przebijania się przez interaktywne fragmenty, dołączyli nagrane na potrzeby produkcji filmy na płytę w wydaniu specjalnym trylogii. Mimo wszystko należy oddać szacunek Wachowskiom za potraktowanie gier jako równorzędnego medium.

„THE MATRIX REVOLUTIONS” Zakończenie dwójki wydawało się absurdalne - oto Neo użył swoich technomagicznych mocy w realu, a agent Smith załadował się do ludzkiego ciała. Można powiedzieć, że drugą częścią Wachowskie zastawiły na siebie pułapkę, a potem w nią wpadły - gdyby nie to, że oba filmy powstawały równocześnie (trochę jak „Powrót do przyszłości II” i „Powrót do przyszłości III”). I jakoś wybrnęły. W tym filmie widać, że skończyło się „bardziejowanie” - pomysł na scenę walki ze zmienną grawitacją (wrogowie na suficie, laboga!) nie zrobił wrażenia. Trzeba było dopiero „Incepcji” Nolana, żeby ten koncept użyć a) z sensem, b) widowiskowo, c) doprowadzić do



☒ Morfeusz kontra bliźniacy albinosi - matriksowe glitche zachowujące się jak duchy.

„MATRIX” BYŁ CHYBA OSTATNIM KULTOWYM FILMEM – TAKIM, O KTÓRYM DYSKUTOWANO DŁUGO PO PREMIERZE I KTÓRY ODMIENIŁ POPKULTUR . DAŁ J ZYK DO OPOWIADANIA O WSPÓŁCZESNYM, NASYCONYM TECHNIK KOMPUTEROW WIECIE.

logicznego końca. Dlatego też bardziej niż naładowane efektami potyczki pamięta się Monicę Bellucci wylewającą się z lateksowego wdzianka. Och, była jeszcze bitwa o Zion. Zupełnie zapomniałem! Może dlatego, że wyglądała jak rozbiegówka przed „Transformersami”.

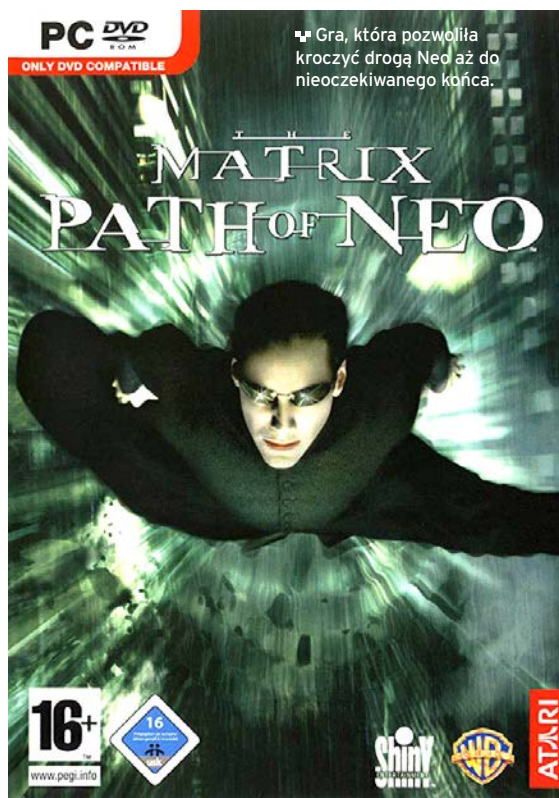
No i co z tym Neo? Dla mnie w całym filmie - i franczyzie - najważniejsze było jedno zdanie, które wypowiada Neo podczas ostatniej walki z wirusowym Agentem Smithem. Gdy ten pyta go, dlaczego tak uporczywie walczy i się nie poddaje, Neo odpowiada: „Ponieważ tak wybrałem”. To jest kino!

Po latach Wachowskie udzieliły wywiadu portalowi io9. Mówiły w nim o mesjanizmie i odrzuceniu panującego w Ameryce kultu wyjątkowości i indywidualizmu. Choć „Matrix” bawił się mitem wybrańca, tak naprawdę mesjaszem musiał zostać nie tylko Neo, ale cała grupa bohaterów, zwycięstwo było bowiem opłacone wspólnym wysiłkiem. Bycie „wybranym” polega na tym, że każdy może zostać Neo i każdy może stać się Agentem Smithem - ale w pierwszym przypadku trzeba dokonać odpowiednich wyborów, a w drugim przypadku trzeba te wybory odrzucić.

THE MATRIX: PATH OF NEO

No ale jak już wspominałem przy okazji Enter The Matrix, gracze po prostu chcieli być Neo. Klient nasz pan - powstała więc gra The Matrix: Path of Neo, która przerabiała trylogię na grę w taki sam sposób, jak został przerobiony „Batman: Początek”. Zatem trochę nic ciekawego, a trochę - wręcz przeciwnie.

Ciekawie się w nią gra zwłaszcza po latach, na PlayStation 2, z tą starusieńką grafiką, która mile łechce receptory retronostalgii. Ach, rozmarzyłem się - a co, jeśli by nakręcić „Matriksa”, ale wszystkie sceny w symulowanym świecie byłyby w niskiej rozdzielczości, słabych wielokątach i rozpikselowanych teksturach! Gra pomysłowo bawi się z graczem - pozwalając na przykład wybrać, czy chce się pokonać



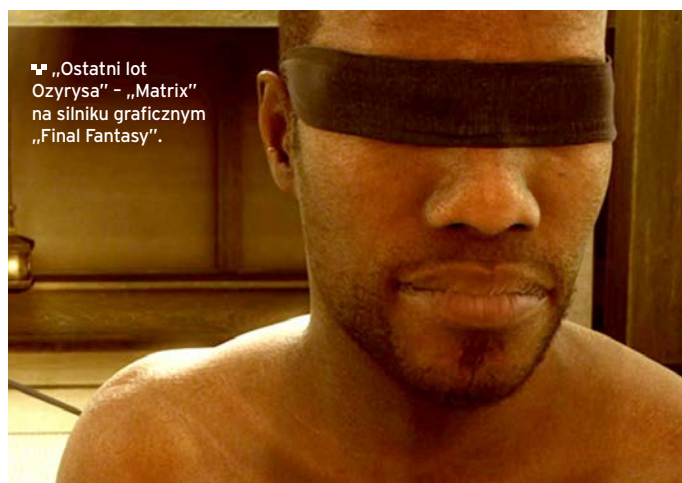
■ Gra, która pozwoliła kroczyć drogą Neo aż do nieoczekiwanego końca.

niebieską, czy czerwoną pigułkę (niebieska niestety oznacza powrót do Matriksa i game over, ale znów - rozmarzyłem się - szkoda, że nie można wtedy było grać nudnym korporacyjnym, chodzić do biura i nie robić niczego ekscytującego!). Na początku odtworzona zostaje bitwa w holu wieżowca - Neo musi pokonywać kolejne fale wrogów, a na podstawie tego, jak sobie radzimy, gra ustala poziom trudności. Dalej jest tradycyjnie, sceny z filmu zostają w rozgrywce rozciągnięte (na przykład ucieczka z biura przed agentami z początku filmu zmienia się w długą skradankę).

Gra różni się nieco od filmów (rozbudowano na przykład wątek zamku Merovingiana). Najbardziej zwrócił moją uwagę brak „dysonuansu ludonarracyjnego” - zwykle w grach razi różnica między narracją (która jest poważna) a grą (w której się strzela, jakby to była zabawa). Tu to zjawisko nie występuje - dokładnie z tego



■ „Ostatni lot Ozyrysa” - „Matrix” na silniku graficznym „Final Fantasy”.



■ Morfeuszu, czy masz jeszcze trochę tych niebieskich pigulek? Pytam dla kolegi.



■ Może i w realu kiepsko karmili, ale mieli najlepsze przywarki na świecie.

GRA

PROGRAMISTYCZNE

INFORMATYCY KOCHAJĄ PISAĆ PROGRAMY. CHOCIAŻ NIE – WYRAŻĘ SIĘ PRECYZYJNIEJ. PROGRAMIŚCI KOCHAJĄ TWORZYĆ PROGRAMY. INFORMATYKA BOWIEM TO JEDNA Z TYCH DYSCIPLIN NAUKI, CZY TEŻ TECHNIKI, W KTÓREJ – PODOBNIIE JAK W MEDYCYNIE – POSTĘPUJE PROCES DALEKO POSUNIĘTEJ SPECJALIZACJI.

■ Piotr Gawrysiak

I tak jak już od dawna nie udajemy się z naszymi rozlicznymi dolegliwościami po prostu do lekarza, lecz raczej do specjalisty – okulisty, gastrologa, kardiologa czy choćby seksuologa – tak też i nie każdy informatyk rozwiąże nasze problemy dotyczące komputerów.

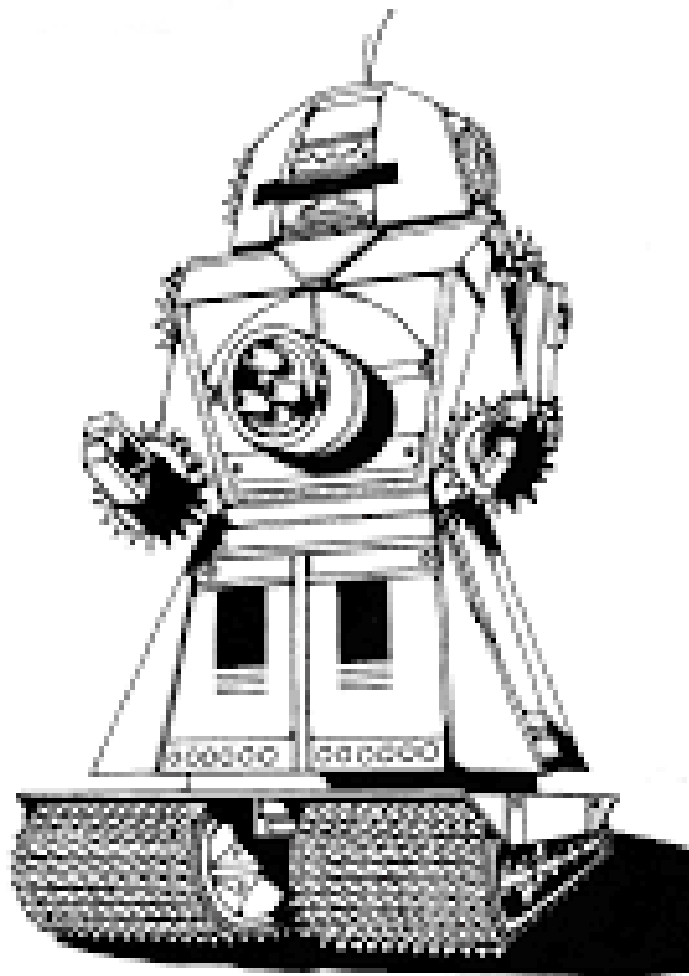
Specjalista baz danych, projektant serwisów internetowych, analityk data science, „sieciowiec”, można by długo wymieniać. Każdy z nich jest ekspertem jedynie w swojej wąskiej dziedzinie wiedzy. U wielu z nich zaś umiejętność programowania uległa – jako sztuka nieużywana – atrofii. Nawet zaś jeśli potrafią jeszcze napisać jakiś nietrywialny program, to szczerze tego nienawidzą i traktują jako zło konieczne.

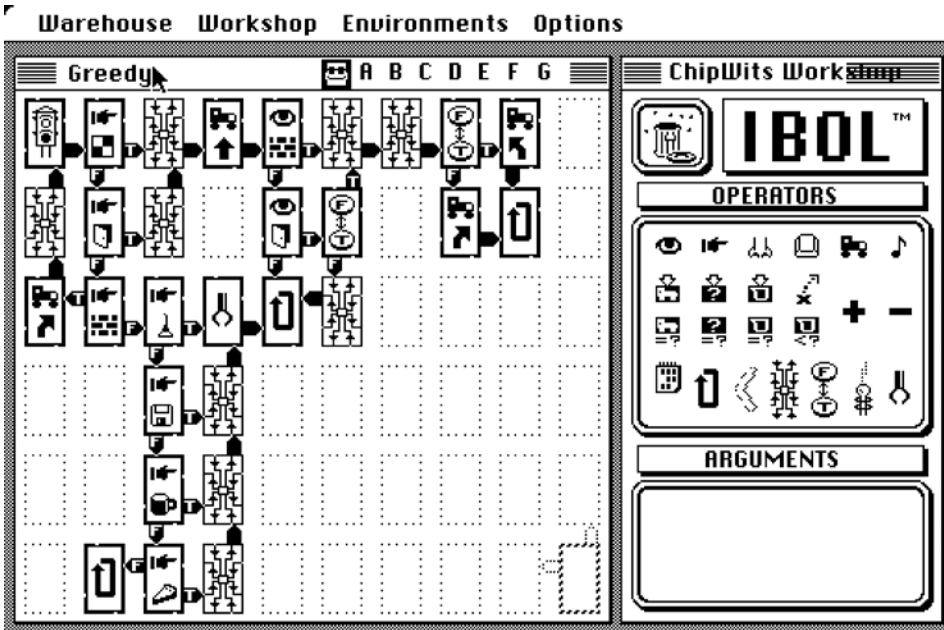
Wśród wszystkich tych specjalizacji istnieje oczywiście także grupa elitarna – prawdziwych programistów, którzy żyją po to, by tworzyć kolejne linijki kodu źródłowego. Odżywiają się głównie pizzą i kawą (niektórzy co prawda przedkładają nad tę ostatnią colę, choć raczej w odmianie Jolt), zaś jakiegokolwiek urządzenie wyposażone

w mikroprocesor traktują jako wyzwanie do napisania przeznaczonego nań programu. Oczywiście jest zatem, że jedyną akceptowalną przez nich rozrywką są gry komputerowe. Klasyczna gra, która została stworzona z myślą o zwykłych śmiertelnikach takich jak my, będzie jednak dla nich zbyt nudna – nie da się przecież wykorzystać podczas zabawy umiejętności programowania!

Dopiero takie tytuły, w których samo tworzenie kodu – czy też dokładniej budowanie algorytmu – stanowi meritum rozgrywki, mogą być dla nich odpowiednie. Ośmielę się je określić mianem „programistycznych” i zaznaczę przy tym, że prawdziwa taka gra powinna spełniać warunek kompletności Turinga (tak, tak, sprawdźcie w Wikipedii – albo przyjmijcie dla uproszczenia, iż chodzi o gry, które można by wykorzystać – przynajmniej teoretycznie – do stworzenia innych gier). Laser Squad, X-Com i Robo Sport się zatem nie kwalifikują...

Oczywiście tego rodzaju oprogramowanie rozrywkowe to nisza – a nawet nisza nisz, jest to bowiem





podgatunek gier logicznych, które same nigdy nie były specjalnie popularne. Nawet jednak pomimo ich niewielkiej liczby da się wśród nich wyróżnić pewne rodzaje. Mamy tu zatem klasyczne łamigłówki - gdzie należy stworzyć algorytm, który rozwiąże postawione przed graczem zadanie (na przykład odszyfrować kod czy znaleźć wyjście z labiryntu). Równie ważna jest kategoria gier bitewnych, w których tworzymy cyfrowego wojownika i wyposażamy go w program (tak jest, w sztuczną inteligencję), który zawiadywać będzie jego poczynaniami tak, aby pokonał innych podobnych sobie wojowników. Wreszcie kategoria pewnie najciekawsza - ale też i najmniej liczna - gry hybrydowe, z pozoru klasyczne (przygodówki, RPG, FPS), w których gracz może - tworząc program komputerowy - bezpośrednio zmieniać mechanikę gry. Co więcej, na samym początku rozgrywki może nawet nie być oczywiste to, że programowanie będzie potrzebne do jej ukończenia - czy wręcz to, iż jest dla gracza dostępne.

Jako rzekłem, to nisza. Nie dziwi się zatem, jeśli okaże się, że o tego rodzaju grach nigdy nie słyszeliście. Nie oznacza to jednak, że jest to pomysł nowy. Bynajmniej.

Pierwszy tytuł, który można by określić mianem gry programistycznej,

▲ Jak widać najprostszym robotom w Chipwits tylko kawa i ciastka w głowie.



▲ W pudełku z grą Omega znajdziemy wiele tajnych dokumentów. Szkoda tylko, że nie dołączyli umowy o pracę i zachowaniu poufności...

▲ Czy zamieszczona tu ilustracja pokazująca przebieg rozgrywki w DARWIN-ie powinna być nazwana screenshotem - czy raczej punch-card-shotem?

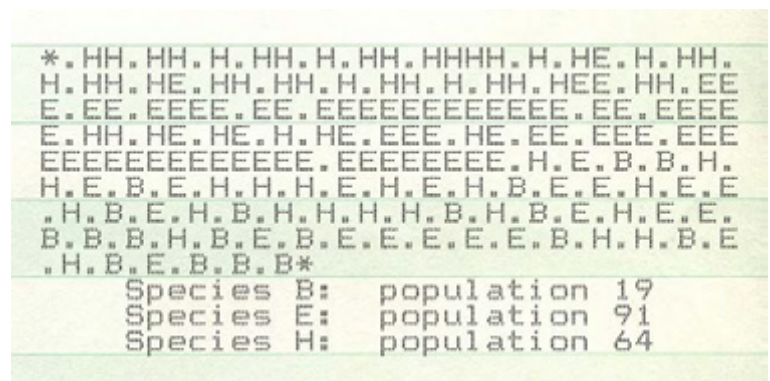
pochodzi z czasów prehistorycznych. Już bowiem w 1961 roku Wiktor Wysocki z Bell Labs opublikował artykuł (naukowy, a jakże) traktujący o systemie DARWIN, który pozwalał programom, napisanym w języku maszynowym komputera IBM 7090 (termin „maszyna cyfrowa” wydaje się tu pewnie bardziej na miejscu, jako że rzeczony komputer to typowy mainframe, zajmujący sporej wielkości pokój), na walkę o jego zasoby. Dokładniej zaś o pamięć operacyjną - celem graczy było stworzenie takiego programu-wojownika, który odnajdzie miejsce w pamięci, gdzie znajduje się kod przeciwnika, po to by go skasować i w tak stworzone puste miejsce replikować własne instrukcje.

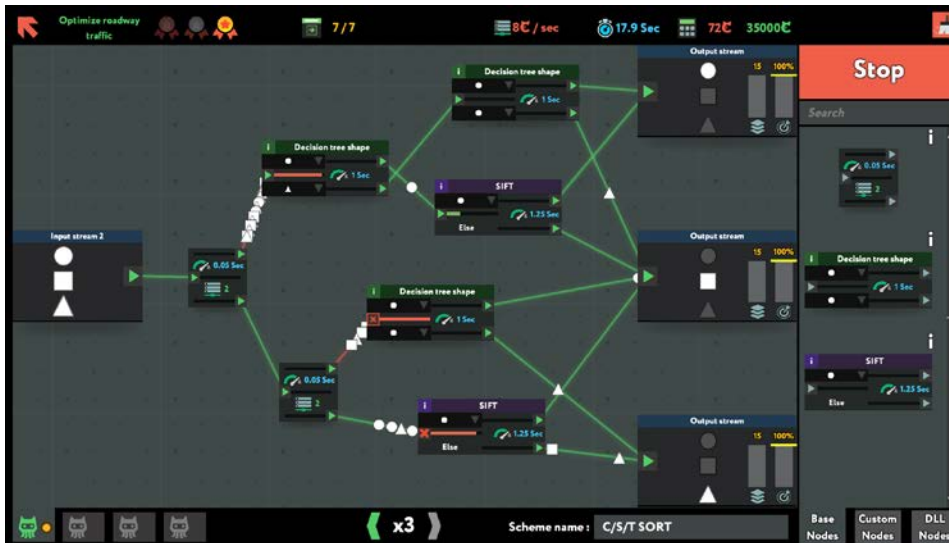
DARWIN nie był popularny, bo i taki być nie mógł. Liczba osób, które miały dostęp do dużych maszyn IBM, była,

delikatnie mówiąc, znikoma.

Co gorsza, tworzenie walczących programów wymagało znajomości kodu maszynowego, co nie było wiedzą powszechną nawet wśród tych, którzy mieli szczęście używać tych komputerów. Pomysł uległ zatem na kilkanaście lat zapomnieniu, aż do 1984 roku, kiedy to panowie Dewdney i Jones zdecydowali się stworzyć poprawioną i przede wszystkim uproszczoną wersję DARWIN-a. Zamiast prawdziwego komputera walczącym programom oddano do dyspozycji wirtualne pole walki (ciągły i zapętlony obszar komórek pamięci) możliwe do implementacji w dowolnej maszynie, zaś ich kod gracze implementowali nie przy wykorzystaniu instrukcji rzeczywistego procesora, lecz w specjalnie zaprojektowanym języku Redcode - co prawda wciąż przypominającym assembler, niemniej jednak dużo łatwiejszym do opanowania.

Całość nazwano Core War (czyli „wojna rdzeniowa”, choć w Polsce przyjęła się forma mnoga tej nazwy), co oczywiście wydaje się określeniem kompletnie idiotycznym do momentu, w którym nie przypomnimy sobie, iż aż do lat osiemdziesiątych najpopularniejszym rodzajem pamięci komputerowej była pamięć rdzeniowa, zbudowana z malutkich pierścieni (rdzeni właśnie) ferromagnetyka nanizanych misternie na pajęczynę drukików. Wojny rdzeniowe pozostałyby ciekawostką mało znaną poza środowiskiem akademickim, gdyby nie to, że Dewdney przejął po Douglasie Hofstadterze redagowanie słynnego działu rozrywek matematycznych w Scientific American i tamże tę grę opisał. Efekt był łatwy do





DLA KOCHAJĄCYCH PROGRAMOWAĆ TO GENIALNA ROZRYWKA. DO NAUKI PROGRAMOWANIA TE GRY NADAJ SIĘ JUŻ JEDNAK NIE ZAWSZE...

przewidzenia – zaczęły powstawać rozliczne implementacje, pozwalające na rozgrywanie bitew Core War (w latach dziewięćdziesiątych jedną wydała krakowska firma Cordat), organizowano konkursy i turnieje (także w Polsce).

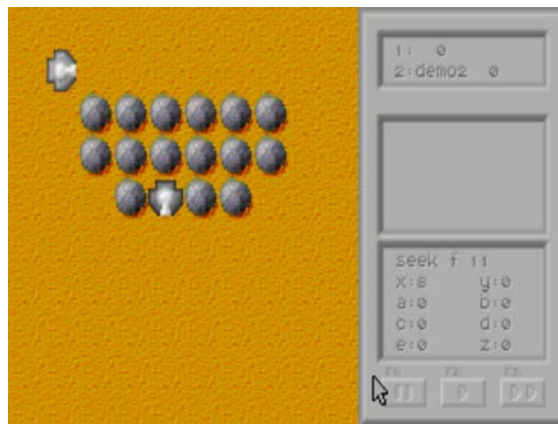
Szybko jednak pojawiły się też problemy. Po pierwsze, o ile samo pisanie kodu programów-wojowników jest jak najbardziej ciekawe, o tyle już obserwowanie ich potyczki – szczególnie przez osoby postronne, które nie przestudiowały uprzednio owego kodu – raczej nudne. Ot, na ekranie przesuwały się kropki w dwóch kolorach, pojawiając się w pozornie losowych miejscach, po czym jednego koloru zaczyna robić się coraz więcej i więcej, aż następuje koniec. Po drugie zaś, Redcode, pomimo iż łatwiejszy niż assembler, jest wciąż językiem trudnym w opanowaniu i interpretacji. Tworzenie bardziej zaawansowanych programów bardziej przypomina rozwiązywanie zagadek logicznych niż klasyczne programowanie. Tego zaś już tak bardzo programiści nie kochają. W efekcie dziś w Core War grają jedynie najbardziej zagorzali fanatycy...

Cóż było zatem robić – niezbędne było zmodyfikowanie koncepcji (walka sztuczno-inteligentnych wojowników)

i powrót do korzeni (klasyczne programowanie – najlepiej w języku wysokiego poziomu). Łatwo zgadnąć, czym to się skończyło – tak, mam na myśli gry pozwalające wystawić na arenę walczące roboty. Pierwsza z nich stworzona została przez Silasa Warnera w 1981 roku (a zatem nawet wcześniej niż Core War – ale później niż DARWIN). Nazwana niezbyt oryginalnie RobotWar, przeznaczona była dla terminali systemu PLATO (piszemy o nim szerzej w Credits), którego posiadały bogatsze szkoły w Stanach Zjednoczonych – już wtedy próbowano przemycić treści rozrywkowe, udając, iż służą one wyłącznie celom edukacyjnym.

■ Sztuczna inteligencja w `while true: learn()` jest troszkę naciągana – czyli zupełnie tak, jak ta prawdziwa.

■ Może tego nie widać, ale te dwa czołgi walczą właśnie ze sobą na śmierć i życie – zarówno na polskim, swojskim poligonie (Digital Warriors)...



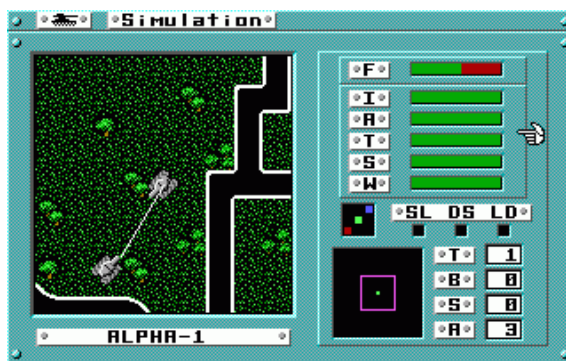
Jako że do PLATO mało kto miał dostęp, Warner szybko stworzył wersję dla Apple'a II, która stała się najbardziej popularna. Rozgrywka była prosta – ale wciągająca. Do pięciu uzbrojonych robotów na arenie (obserwowanej z góry), każdy sterowany przez program w języku nieco podobnym do BASIC-a – oczywiście wzbogaconym o komendy służące do obsługi radaru (odnajdywanie przeciwników), broni (ich niszczenie) i oczywiście przemieszczania robota. Grywalność była zdecydowanie powyżej przeciętnej, zatem szybko zaczęły powstawać modyfikacje, pisane przez zwolenników (o przepraszam, wyznawców – mówimy wszak o programistach) innych języków programowania. Dziś bawić się walkami robotów mogą miłośnicy Pascala (P-Robots), C i C++ (CRobots), Javy (Robocode), a nawet o dziwo assemblera (AT-Robots), zresztą liczbę odmian tej gry trudno już zliczyć.

Za najbardziej chyba rozbudowaną jej inkarnacją uznalbyśmy Omegę – dzieło Stuarta Marksa, wydane przez (tak, tak) Origin w 1986 roku (są też wersje dla PC, Atari ST i Amigi, nieróżniące się zbyt od siebie). W dalszym ciągu budujemy i programujemy tu autonomiczne maszyny wojenne – nie są już jednak abstrakcyjne roboty. Tym razem stajemy się pracownikiem korporacji o groźnie brzmiącej nazwie Organization of Strategic Intelligence, zaś nasze kreacje to czołgi (o przepraszam, cybertanks). Całość opakowana jest w bardzo zgrabną otoczkę korporacyjnego systemu informatycznego, co razem z dokumentacją, jaką znajdujemy w pudełku, w którym gra była sprzedawana (różne dokumenty – na przykład New Personnel Orientation Guide i podręczniki opatrzone pieczęcią Top Secret), pozwala się poczuć jak świeżo zatrudniony pracownik zbrojeniówki. To zresztą strategia typowa i dla późniejszych gier Origin – weźmy choćby Strike Commander i jego instrukcję obsługi udającą gazetę dla najemników.

Poza powyższymi aspektami podstawowa różnica pomiędzy Omegą i RobotWar to świat, w którym nasze kreacje toczyć będą bitwy – mamy tu do czynienia z dość bogatym

środkami pełnym dróg, mostów, drzew i bunkrów (za którymi można się choćby schować), podczas gdy w tej drugiej arena jest pusta. Pisząc o Omedze, nie sposób nie wspomnieć o Digital Warriors - polskiej grze o dość podobnej fabule (choć wydanej dużo później, bo dopiero w 1994 przez Xland), a której jednym z autorów jest znany czytelnikom Pixela Borys Zajączkowski. Szkoda tylko, że język programowania nie jest w niej bardziej rozbudowany (na to zresztą zżymał się Borek, recenzując tę grę w Top Secret) i przypomina bardziej assembler niż język wysokiego poziomu.

Walka i zniszczenie to rzeczy miłe sercu większości graczy - nie dla wszystkich są jednak akceptowalne. Nie oznacza to jednak, że programiści-pacyfiści nie znajdą nic dla siebie wśród gier programistycznych. Przeciwnie. Jak zaznaczyłem na wstępie, znamienitą część populacji tych gier stanowią różnego rodzaju łamigłówki. Jedną zaś z najstarszych to Robot Odyssey, w której musimy pomóc nieszczęśnikowi, który podczas snu został wciągnięty do podziemi miasta Robotopolis i z których musi się teraz wydostać. Pomagać mu w tym będzie



zaś trzech przyjaznych mieszkańców tegoż miasta (oczywiście roboty). Nie są oni (one?) jednak zbyt rozgarnięci, a zatem musimy wyposażyć ich w inteligencję. Ale tu czeka nas niespodzianka - nie będziemy tego dokonywać, pisząc program. Zamiast tego grzebać będziemy we wnętrznościach robotów, łącząc przewodami i brankami logicznymi ich czujniki i silniki. To też rodzaj programowania, a co więcej, jest łatwiejsze do zrozumienia dla osób, które nigdy informatyką się nie parali (i na dodatek uczą logiki matematycznej i elementów elektroniki).

Nic zatem dziwnego, że wydawcą Robot Odyssey była The Learning

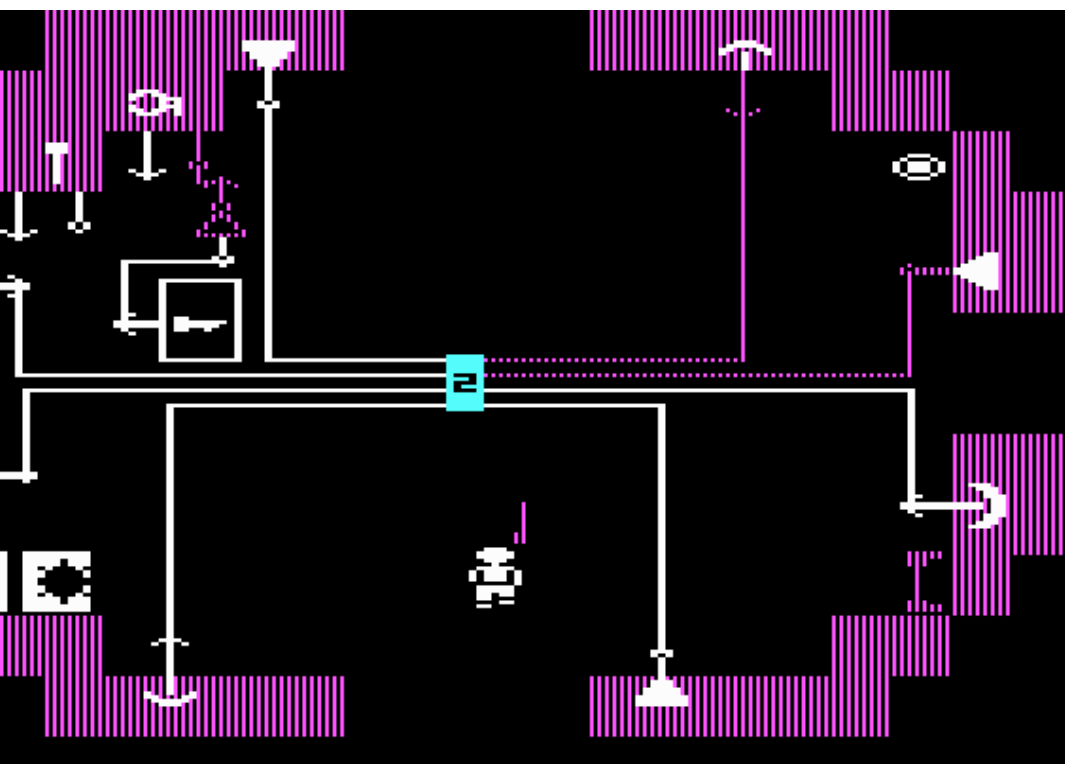
✦ ...jak i w amerykańskim, korporacyjnym i profesjonalnym ściśle tajnym ośrodku badawczym (Omega). Od razu widać, która armia ma większy budżet...

✦ Pustka w głowie robota z Robot Odyssey to pozór. Ten niebieski prostokąt to układ scalony (który też gracz może - a nawet musi - zaprojektować).

Company, znana z wielu innych programów edukacyjnych, w szczególności dla małych dzieci. Zresztą - jeśli jesteśmy rodzicami właśnie małego dziecka, to Robot Odyssey (i jej wersjom - Rocky's Boots i Gertrude's Secrets) powinniśmy się przyjrzeć - co od niedawna jest nietrudne dzięki projektowi Robot Odyssey Rewired, który pozwala zagrać bezpośrednio w przeglądarce internetowej (<https://www.robotodyssey.online/>).

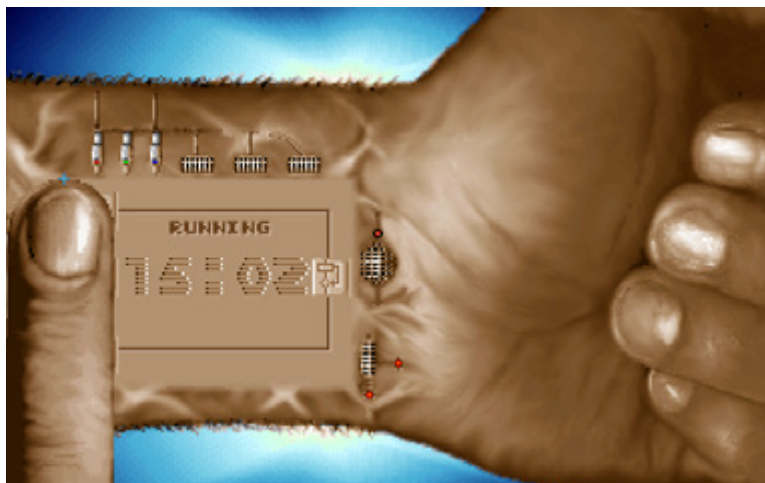
Powyższe nie znaczą oczywiście, że tego paradygmatu (to jest łączenia elementów drucikami) nie da się wykorzystać i w mniej niewinnych grach, w tym w szczególności tych bitewnych. Najlepszy przykład to dość już nowoczesny (bo pochodzący z 2000 roku) MindRover, gdzie w taki właśnie sposób projektujemy walczące roboty (dodatkowo, poza samą „inteligencją” mamy także wpływ na ich wygląd i parametry techniczne) - zaś wybuchów i dymu jest tu aż nadto. Gra się świetnie, ale niestety do całości dorobiono wątpliwej jakości historię science-fiction (podtytuł gry to The Europa Project i bynajmniej nie chodzi tu o kontynent na naszej planecie) i promowano jako program - a jakże - edukacyjny. Prawdę mówiąc, wydaje mi się, że to właśnie zadecydowało o tym, iż sukcesem komercyjnym MindRover nigdy się nie stał, zaś o wydawcy - małej, praktycznie jednoosobowej firmie Kenta Quirka CogniToy - nikt już dziś nie pamięta.

Czemu tak uważam? Cóż, ryzykuję stwierdzenie, iż dopiero po nabraniu pewnej biegłości w rzemiośle programowania można osiągnąć prawdziwą satysfakcję z zabawy z tego rodzaju grami. A mimo to edukacja (kiedyś sama nauka programowania, dziś zaś słynne STEM - czyli Science Technology Engineering and Mathematics) używana jest niemal do znudzenia jako temat przewodni wielu gier tego gatunku, które mogłyby być znacznie lepsze, gdyby ich twórcy po prostu skupili się na samej frajdzie, jaką mogą osiągnąć gracze. Mimo to i tak lista znamienitych (czyli takich, w które warto zagrać) tytułów z poziomu edukacyjnych nie jest taka krótka. Znajdzie się na niej choćby stareńkie (bo z 1984 roku) ChipWits, w którym



zastosowano wizualny - oparty na ikonach ustawianych na kwadratowej siatce - język programowania do sterowania robocikiem zwiedzającym mniej lub bardziej bezpieczne labirynty. Język zresztą bardzo zgrabny, który później (od 1995 roku) wykorzystali Japończycy z Artdink, aby stworzyć serię gier programistycznych Carnage Heart. Artdink w Europie znana jest przede wszystkim z genialnej strategii ekonomicznej A-Train, ale na koncie ma bardzo wiele innych porządnych gier - z czego miłośnicy tych programistycznych powinni szczególnie spojrzeć też na HR2 - perełkę, symulator budowy wysokościowca, w którym koparki i inne maszyny budowlane należy... zaprogramować. Wróćmy jednak do Carnage Heart. Tu już nie ma mowy o pokojowej eksploracji ani budowaniu czegokolwiek, tu programujemy maszyny bojowe (dokładniej mechy, nazwane tu pięknie Overkill Engines), których jedynym celem jest eksterminacja przeciwnika...

Ach, no tak, znowu okazuje się, że opowieść o grach logicznych i edukacji doprowadziła nas na pole bitwy - tak często bywa i w rzeczywistości. Dlatego też na szczególną pochwałę zasługuje podejście Bartha Zacha (tego od Infiniminer i SpaceChem), który swoimi grami programistycznymi nikogo nie usiłuje czegokolwiek nauczyć. Zamiast tego dostajemy skomplikowane łamigłówki, stawiające nas w roli pracownika korporacji produkującej sprzęt elektroniczny (Shenzen I/O), informatyka rozgryzającego tajemniczy sprzęt komputerowy (TIS-100) czy wreszcie hakera przyjmującego zlecenia włamania się do kolejnych systemów, aby otrzymać tak potrzebną mu „działkę” (Expunks). Wszystkie te gry mają jedno ze sobą wspólne - jeśli programowanie was nudzi albo jest dla was zbyt trudne, nawet nie czytajcie ich opisów. Ale jeśli to rzemiosło was interesuje - cóż, każda z produkcji



✚ To już nie smartwatch, a raczej smart-arm. I to programowalny (B.A.T.2).

Zachronics to kilka tygodni wyrwanego z życiorysu.

Na koniec kilka jedynie (Pixel nie jest bowiem z kauczuku) słów o ostatniej kategorii gier programistycznych. Takich, w których programowanie wydawać się może jedynie nieistotnym dodatkiem do głównej mechaniki gry. Gdy rzeczywistość jest niezbyt potrzebna, to stanowi swego rodzaju przyprawę - jak choćby we francuskich grach z serii B.A.T. (Bureau of Astral Troubleshooters), które są zwykłymi (no, upraszczam) przygodówkami, ale w których możemy dowolnie modyfikować działanie wszczepionego w nasze przedramię komputera (aby ostrzegał nas przed chorobami, tłumaczył język czy też choćby działał jako prosty zegarek).

Czasem jednak programowanie okazuje się niezbędne, choć jego



✚ W B.A.T. 1 nie był tak zmminiaturyzowany... Dalibyście sobie wszczepić coś takiego?

✚ CodeSpells wygląda ładnie i jest nawet całkiem grywalne - niestety brak fabuły sprawia, iż to wciąż jedynie demo.



wplecenie w fabułę i mechanikę gry nie jest proste. Często się nie udaje - jak w CodeSpells, grze FPS, w której programowaniem, w języku podobnym do JavaScript, mieliśmy tworzyć czary, umożliwiające między innymi modyfikację terenu i walkę z przeciwnikami, a która już od kilku lat pozostaje jedynie bardzo obiecującym demem technologicznym. Czasem zaś powstaje małe arcydzieło, takie jak Else Heart.Break(). Z pozorów przygodówka TPP - do momentu, w którym znajdujemy terminal pozwalający na oglądanie i modyfikację kodu źródłowego sterującego elementami gry. To zaś otwiera przed graczem zaskakujące możliwości. Nasz bohater czuje się zmęczony? Zmieńmy kod sterujący właściwościami wody, tak aby wypicie tego płynu usuwało potrzebę snu. Nie znamy kombinacji otwierającej szyfrowy zamek do drzwi? Zajrzyjmy do jego kodu źródłowego - może znajdziemy tam odpowiednie wskazówki. Skojarzenia z wiadomym filmem sióstr Wachowskich? Ależ oczywiście!

Mam nadzieję, że udało mi się choćby zgrubnie zarysować krajobraz tajemniczej i mało znanej krainy gier programistycznych i zachęcić do jej odwiedzenia. Pomiąłem wiele „obowiązkowych” tytułów (fani Colobot/CeeBot, nie obrażajcie się), nie wspomniałem o grach massive multiplayer (choćby Screeps), nic też nie napisałem o najnowszych tytułach, które pozwalają implementować graczom już nie tylko proste algorytmy, ale też prawdziwe mechanizmy uczenia maszynowego - na przykład while.True.learn(). Ale o nich może następnym razem? ■

GDY NASTANIE ERA SZTUCZNEJ INTELIGENCJI, KLASYCZNE PROGRAMOWANIE PRZESTANIE BY POTRZEBNE, A PROGRAMI CI ZASIL SZEREGI BEZROBOTNYCH.



NINTENDO SWITCH™

KIEDYKOLWIEK, GDZIEKOLWIEK, Z KIMKOLWIEK

Nintendo



3

www.pegi.info

© 2019 Nintendo

SUPER MARIO MAKER 2



PO RAZ
PIERWSZY
W STYLU
SUPER MARIO
3D WORLD!

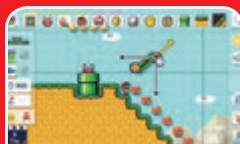
Standardowe oprogramowanie

Zawiera indywidualne 12-miesięczne członkostwo



Graj na praktycznie nieskończonej ilości plansz stworzonych przez społeczność, nawet do **4** graczy!

Twórz kiedykolwiek... Graj z kimkolwiek!



Łam zasady i twórz plansze Mario, o których zawsze marzyłeś!
Buduj samodzielnie poziomy, dziel się nimi i graj na tych stworzonych przez innych!



28. 6. 2019

www.nintendo.pl

CONQUEST

NAJGORSZA KASETA WIATA

Na pierwszy rzut oka oferta wyglądała znakomicie: aż pięćdziesiąt gier na jednej kasecie, atrakcyjnie brzmiące tytuły, no i ta cena – równowartość jednego przeboju od konkurencji...

■ Bartłomiej Kluska

Wczytywanie gry z kasety magnetofonowej do pamięci ośmiobitowca trwało od kilku (na ZX Spectrum czy Commodore 64) do kilkunastu (na Atari XL/XE) minut. Oczywiście zdarzały się tytuły, na których załadowanie czekało się dobre dwa kwadransy, niemniej standardowa kasecja mogła pomieścić co najmniej pięć, może nawet dziesięć hitowych produkcji.

Doskonale rozumieli to piraci, kompilując i sprzedając rozmaite zestawy, ale również oficjalni wydawcy szybko doszli do wniosku, że nie trzeba kurczowo trzymać się zasady „jedna gra – jedna kasecja”. Narodziły się składanki. Historię jednej z pierwszych – i zarazem najsłynniejszych (choć pewnie nie o takiej sławie marzyli jej twórcy) – opowiemy dzisiaj.

50 GIER, ZEGAREK GRATIS!

Bohaterka artykułu na zachodnioeuropejskim rynku pojawiła się w 1983 roku i kusiła już samą szokującą liczbą gier – było ich aż pięćdziesiąt! Również tytuły zwiastowały świetną zabawę: Breakout, Frogger, Tanks, Voyager, Alien, Inferno, koszykówka, kręgle, motocross... Część z nich brzmiała bardzo znajomo, ale i pozostałe niosły za sobą obietnicę wielu godzin spędzonych przed ekranem. No i ta cena – niecałe 10 funtów za

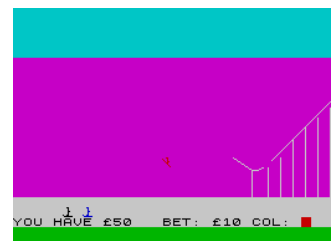
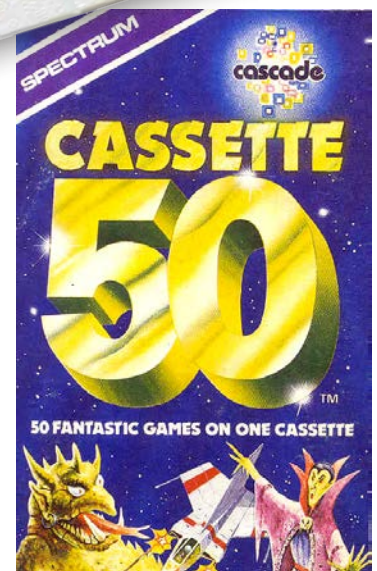
całą kasetę atrakcji (tyle samo kosztowały przecież pojedyncze gry, jak Knight Lore). Reklamy Cassette 50 – bo tak nazywała się owa składanka – nikogo nie pozostawiały obojętnym.

Warto też zauważyć, że reklamy tych było bardzo dużo – ukazywały się przez lata w niemal wszystkich istotnych branżowych periodykach. I to niezależnie od platformy sprzętowej, ponieważ Cassette 50 miała swoje – różniące się częścią tytułów – edycje na rozmaite istniejące wówczas komputery: tak oczywiste jak ZX Spectrum, Atari XL/XE, Commodore 64 czy Amstrad CPC, lecz także bardziej egzotyczne: Oric 1, BBC Micro, VIC-20 czy ZX-81... W głośnej akcji promocyjnej do kasety dodawano nawet hitowy prezent – zegarek z kalkulatorem!

Nikogo z kupujących nie przestraszała nieznaną w branży nazwa producenta tego zestawu – Cascade Games. Pod tym szyldem ukrywało się dwóch brytyjskich komputerowców hobbystów, Guy Wilhelmy i Nigel Stevens. Byli oni autorami większości z pięćdziesięciu gier, które trafiły na kasetę. Resztę kupili od znajdowanych za pomocą ogłoszeń w prasie podobnych sobie pasjonatów. Płacili grosze, ale za produkcje powstające często w wieczór albo dwa było to i tak uczciwe wynagrodzenie. Oczywiście wówczas gracze nie mogli o tym wszystkim wiedzieć. Nie wiedzieli również, że Cassette 50 była sprytnym skokiem na kasę żądnych okazji młodych fanów gier komputerowych.

50 CRAPÓW

Kto skusił się na wysyłkowy zakup tej składanki, szybko przekonywał się, że reklamy obiecujące godziny fascynującej zabawy dość poważnie miały się z prawdą. Gry bowiem – choć różne – łączyło jedno: fatalne wykonanie. Pisane na kolanie, niedopracowane, brzydkie, banalnie proste, nie zapewniały nie tylko godzin, ale często choćby minut rozrywki. Nawet te, które – jak Breakout



Niestety, te skoki narciarskie nie są przodkiem kultowego Deluxe Ski Jump. Tu rolę gracza jest tylko obstawianie, który z sześciu skoczków poleci najdalej. Podajemy kwotę zakładu, wybieramy zawodnika, a potem patrzymy, jak wszyscy skaczą. I zasypiamy po trzecim zawodniku.



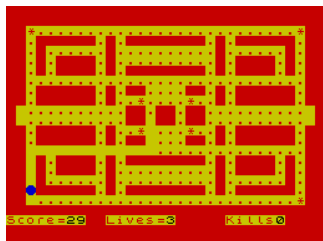
czy Frogger - tytułami nawiązywały do znanych arkaadowych hitów, okazywały się kiepskimi, paskudnymi przeróbkami pierwowzorów. Na siłę można doszukać się w nich ledwie dwóch atutów: wczytywały się z kasyty co najwyżej kilkadziesiąt sekund i były napisane w BASIC, więc nawet średnio zdolny nastolatek mógł łatwo wyświetlić ich kod źródłowy i wprowadzać własne modyfikacje.

Jednak ze względu na to, że w żadnym branżowym magazynie nie ukazała się recenzja felernej kasyty, jej nabywcy o wszystkich tych mankamentach przekonywali się dopiero po zakupie. Cassette 50 była dużym sprzedażowym

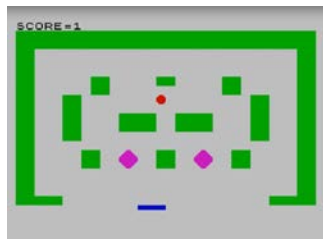
hitem. Dla autorów składanki okazała się źródłem łatwych pieniędzy, a dla pechowych graczy wyraźnym ostrzeżeniem, by uważać na cwaniaczków obiecujących pięćdziesiąt gier w cenie jednej. Co chyba najsmutniejsze, egzemplarze Cassette 50 sprzedano tyle, że dziś większość jej wersji nie stanowi żadnej atrakcji na rynku kolekcjonerskim (patrz ramka). Kto ćwierć wieku temu zainwestował w kasetę dla ZX Spectrum 10 funtów, a teraz spróbuje ją sprzedać, nawet nie odzyska swoich pieniędzy!

Z historii tego przekrętu wynikło jednak coś dobrego. Cascade Games kontynuowało działalność wydawniczą i wkrótce portfolio firmy wzbogaciło się o kilka znacznie lepszych tytułów. Bodaj najistotniejsze z nich to seria ACE: Air Combat Emulator, realistyczne i skomplikowane - przynajmniej jak na standardy lat osiemdziesiątych - symulatory lotów, ale docenić też trzeba gry takie jak 19: Boot Camp (part 1) czy DNA Warrior. Cascade Games zakończyło swój żywot dopiero wraz z końcem ery ośmiobitowców, w międzyczasie odrobinę rehabilitując się za kiepski start.

Druga puenta jest o wiele mniej optymistyczna, jako że twórcy Cassette 50 znaleźli licznych naśladowców, próbujących upchnąć na jednym nośniku kilkadziesiąt gier. Zazwyczaj skutek tych działań był opłakany. W tym miejscu wspomnijmy choćby niesławny cartridge Action 52 na konsolę NES, uznawany za jedną z najgorszych gier wszech czasów. To już jednak temat na zupełnie inną opowieść. ■



Czy Muncher to najgorszy klon Pac-Mana w historii? Sprawdźmy. Grafika? Jak widać. Dynamika rozgrywki? Nie istnieje. Jakies zalety? Nie stwierdzono. Aż żal, że bohatera ganiają tylko dwa duszki, bo śmierć okazuje się wybawieniem... A to i tak jedna z lepszych gier na całej kasety.



Patrząc na ten zrzut ekranu, nikt zapewne nie domyślił się, że prezentowana na nim gra to... pinball. Gdzie ten flipper ma łapki? - zapytacie. Otóż nie ma. Ma tylko jedną przesuwaną na boki paletkę (jak Breakout), ale to i tak najmniejszy problem tego tytułu.

NINTENDO SWITCH.

KIEDYKOLWIEK,
GDZIEKOLWIEK, Z KIMKOLWIEK

Nintendo



FIRE EMBLEM THREE HOUSES

© 2019 Nintendo / INTELLIGENT SYSTEMS
Co-developed by KOEI TECMO GAMES CO., LTD.

12
www.nintendo.com



26 LIPCA

TRZY KRÓLESTWA, TRZY DOMY.
TWOJA DECYZJA.



Trzy królestwa dominują nad kontynentem Fódlan: Adrestia, Faerghus i Leicester. Najlepsi i najzdolniejsi z każdego z nich zebrałi się w prestiżowej Akademii Oficerskiej, Studentów z której krainy wybierzesz, aby pokierować nimi jako nauczyciel oraz dowódca? Los kontynentu Fódlan zależy od twojego wyboru.

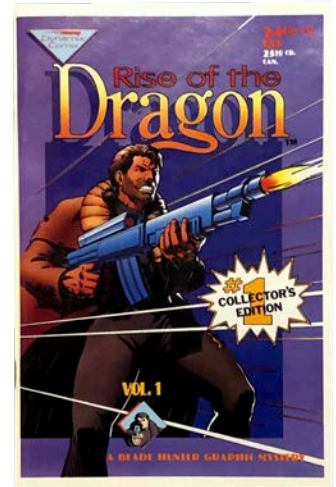
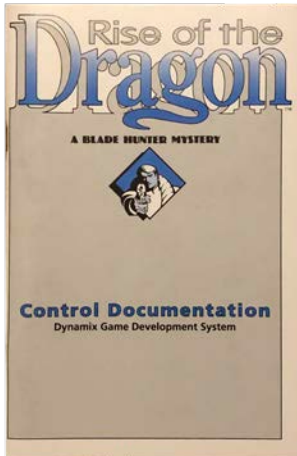


SPRZEDAWANE ODDZIELNIE

www.nintendo.pl

CONQUEST

✦ Grę prezentowaliśmy podczas wystawy Sierra vs. Lucasfilm Games na Pixel Heaven. Nasze stoisko odwiedził Piotr Łukaszuk.



✦ Dołączony do pudełka komiks stanowił uzupełnienie fabuły gry. W przyszłości nie ma miejsca na subtelnosci - kiedyś broń starano się ukrywać pod płaszczem...

Rise of the Dragon

Odgłosy miasta w dole przebiły się przez mgłę zalegającą ulice, a ja zastanawiałem się, co przyniesie kolejny dzień w moim życiu prywatnego detektywa w Los Angeles 2053 roku.

Długi płaszcz, ponure spojrzenie, kac gigant po kolejnym samotnym pijaństwie - skąd my to znamy? Kanon ustanowiony przez wielkich, takich jak Philip Marlowe czy Sam Spade, twórczo rozwijany przez dekady naśladowców, w przypadku Rise of the Dragon nie zostaje w nadzwyczajny sposób zmodyfikowany czy przetworzony - wszystkie elementy są na swoim miejscu. Dodatkowego smaczku nadaje ponura przepowiednia głosząca przyjście smoka, który zapanuje w mieście pełnym zbrodni i występku, a pokona go jedyny sprawiedliwy...

Tutaj należałoby zapytać, czemu tak poważne tematy znalazły się w grze przygodowej firmowanej przez Dynamix, będący z kolei w tamtym czasie własnością Sierry? Jeff Tunnel, założyciel firmy, na początku lat dziewięćdziesiątych postanowił pójść w ślady firmy matki i stworzył trylogię nowatorskich przygodówek, której pierwszą część stanowiło Rise of the

Obudziłem się w skotłowanej pościeli. Za oknem z ołowianych chmur siąpił lekko kwaśny deszcz.

✦ Paweł Gawlikowski

Dragon. Dwie kolejne to Heart of China, przygoda w stylu Indiany Jonesa, i The Adventures of Willy Beamish - doskonale narysowana animka przeznaczona dla trochę młodszych poszukiwaczy niebezpieczeństw.

W tworzeniu RotD, jak i pozostałych dwóch gier, brał udział nieodżałowany Darek Łukaszuk, nasz rodak, który razem z bratem Piotrem tworzył zręby i podwaliny nowatorskich produktów, z których na przełomie lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych znany był Dynamix. Piotr współpracował później między innymi przy produkcji jednego z najbardziej znaczących tytułów w historii firmy - Betrayal at Krondor.

Nowatorstwo tytułów wypuszczanych przez firmę, która wcześniej znana była głównie ze strzelanek Stellar 7 i Nova 9: The Return of Gir Draxon, jak i z ulubionej przez wielu, najlepszej w tamtym czasie symulacji samolotów z czasów I wojny światowej - Red Baron, polegało na zastosowaniu


niestandardowego interfejsu sterowania, jak również wielu rozwiązań, które pojawiły się dużo później w bardziej skomplikowanych produkcjach. Na ekranie rzadko widzieliśmy postać naszego bohatera, większość czasu towarzyszył nam widok z pierwszej osoby, co w tamtych czasach było raczej rzadkością. Jeżeli rozmawiając z kimś, zbytnio go zdenerwowaliśmy, to w dalszej części gry nie mogliśmy już liczyć na pomoc tej osoby, co mogło zemścić się w przyszłości. Dodatkowo każda podróż między lokacjami zabierała cenny czas - i jeżeli nie znaleźliśmy sposobu na opóźnienie działań naszych przeciwników, gra nie dawała szansy na pozytywne zakończenie.

W pudełku typu sleeve-box (twardy karton z nasuwaną okładką) znajdziemy przede wszystkim masę dyskietek. RotD było dużą, świetnie opracowaną graficznie grą, dodatkowo firma miała w zwyczaju umieszczać dwa rodzaje nośników - 3,5 i 5,25 cali, więc dyskietki wręcz się wysypują. Dodatkowe oferty na zakup najnowszej karty muzycznej Ad-Lib, jak i klasyczny katalog Sierry bardzo przyjemnie przenoszą w dawne, dobre czasy. Natomiast w klimacie mrocznego, stecniczowanego świata przyszłości świetnie wprowadza dołączony komiks. Każdego miłośnika cyberpunka, podanego w sosie wczesnych lat dziewięćdziesiątych, zachęcam do zagrania - nie zawiedziecie się. I pamiętajcie, nie wiercie do końca staremu Chińczykowi, który przepowiada miastu zagładę, powtarzając w kółko „doom, doom, doom”. ■

WARHAMMER

CHAOSBANE™

« Chaosbane jest tym RPG w uniwersum Warhammera, o którym od zawsze marzyliśmy. »

 gamekult



**STAŃ DO WALKI
Z SIŁAMI CHAOSU**

TEGO HACK&SLASHA SZUKAJ W

mediaexpert 

16
www.pegi.info

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKA
PL
NAPISY
cdp

Warhammer: Chaosbane © Copyright Games Workshop Limited 2019. Chaosbane, the Chaosbane logo, GW, Games Workshop, Warhammer, The Game of Fantasy Battles, the twin-tailed comet logo, and all associated logos, illustrations, images, names, creatures, races, vehicles, locations, weapons, characters, and the distinctive likeness thereof, are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world, and used under licence. Published by Bigben Interactive and developed by Eko Software. All rights reserved to their respective owners.

EKO
SOFTWARE

GAMES
WORKSHOP



BIGBEN





WYSTAWA

SZTUKA DC: ŚWIT SUPERBOHATERÓW

Nie ma się co zaperzać i obruszać, dzisiaj popkulturowym światem trzęsie Marvel.

Tyle że ludzi pędzących tłumnie na kolejne filmowe blockbustery o superbohaterach chyba coraz rzadziej obchodzi ich komiksowy rodowód. Innymi słowy, MCU się wymycałowało i zupełnie bez obciachu można być fanem Hulka czy Doktora Strange'a bez znajomości prac Jacka Kirby'ego i Stana Lee. Dlatego tym cenniejsza i ciekawsza wydaje się głośna wystawa „Marvel: Universe of Super Heroes” zorganizowana przez filadelfijski Instytut Franklina, którą miałem okazję odwiedzić.

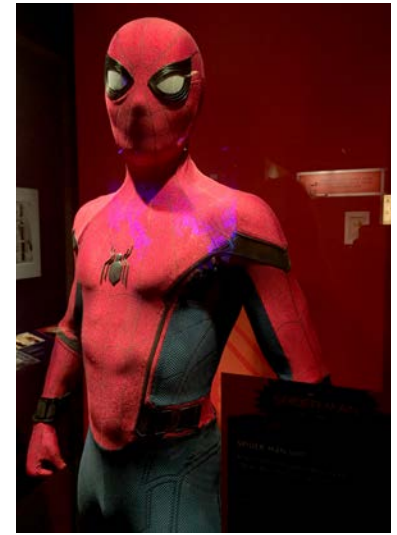
Celebruje ona bowiem przede wszystkim komiksowy rozdział działalności tego ogromnego konglomeratu, jakim stało się pod skrzydłami Disneya jeszcze niedawno podpadające wydawnictwo. Wizytę rozpoczyna krótki, acz treściwy film przedstawiający historię amerykańskiej firmy, po czym przechodzi się

do kolejnych pomieszczeń poświęconych konkretnym superbohaterom. Zaczynamy od najpopularniejszych, którzy dostali najwięcej przestrzeni (jak Iron Man czy Kapitan Ameryka), a kończymy na mniej znanych (łącznie z tymi, o których jeszcze nie nakręcono blockbustera), choć układ wystawy mógł zostać wymuszony dostępnością oryginalnych prac, które stanowiły jej sół. Pokazano bowiem nie tylko oryginalne szkice Kirby'ego, Steve'a Ditko czy Franka Millera, ale i cenne pierwsze wydania przygód Fantastycznej Czwórki oraz Spider-Mana.

Przy każdej postaci umieszczono interaktywne panele informacyjne, z których można było dowiedzieć się całkiem sporo – nie tylko na temat historii publikacji czy fikcyjnej biografii danego herosa, ale także, na przykład, o kwestiach rasowych poruszanych na łamach „Czarny Pantery” albo... bodaj wszystkich strzałach używanych przez Hawkeye'a.



A R T



Ale zapewne wszystko to, choć imponujące, nie przyciągałoby codziennie sporego tłumu. Magnesem dla zwiedzających były, jak mi nie mam, oryginalne kostiumy i rekwizyty filmowe, które nie ograniczały się jednak do ery MCU. Obok paru zbroi Iron Mana, tarczy Kapitana Ameryki i młota Thora można było zobaczyć chociażby maskę Zielonego Goblina z filmu Sama Raimiego oraz kostium Daredevila z niedawnego serialu Netfliksa. Zgromadzonego tego wszystkiego naprawdę ogrom, a do tego opatrzone profesjonalnym komentarzem, dlatego przejście ekspozycji zajęło mi około półtorej godziny. Wystawę można oglądać do drugiego września, ale żeby obcować w podobny sposób z kawałem komiksowej historii, nie trzeba wcale jechać do Filadelfii. Z końcem lata do rodzimej łodzi przyjeżdża rewelacyjna wystawa „Sztuka DC: Świt Superbohaterów”, która ani trochę nie ustępuje tej Marvela. (BC)

FILM

NADCIĄGA REBOOT HELLRAISERA!



„Hellraiser”, napisany i nakręcony przez legendę horroru Clive'a Barkera, to jeden z najlepszych filmów grozy późnych lat osiemdziesiątych.

Niestety jest to również marka zszargana przez kolejne sequele, których łącznie powstało aż dziewięć – z czego ostatni w 2018 roku. Najnowsze części nie cieszyły się niestety najlepszą prasą, dlatego też zapadła decyzja o reboocie serii. Co więcej, został już wybrany scenarzysta, który ma się podjąć tego zadania. To David S. Goyer, doskonale znany między innymi ze skryptów do „Batmana: Początku” (zarówno filmu, jak i gry), „Człowieka ze Stali” i wielu innych wysokobudżetowych produkcji. Oczywiście nie wszystkie okazały się wielkimi hitami, ale doświadczenia Goyerowi odmówić nie można. Nie wiadomo jeszcze, kiedy obraz ujrzy światło dzienne, ale na pewno wielu z Was nie może się już doczekać ponownego zobaczenia Pinheada na wielkim ekranie. (PP)

FILM

ZŁOTE PALMY ROZDANE!



Najważniejsze nagrody Międzynarodowego Festiwalu w Cannes – czyli Złote Palmy – zostały rozdane już po raz 72.

Największym zwycięzcą okazał się tym razem dramat „Parasite” w reżyserii Bongu Joon-ho, twórcy między innymi cieszących się rewelacyjną prasą „The Host: Potwór” z 2006 roku, „Matki” z 2009 roku, „Snowpiercera” czy niedawnego hitu „Okja”. Wśród innych nagrodzonych warto wyróżnić najlepszą aktorkę Emily Beecham czy najlepszego aktora Antonio Banderasa, który otrzymał statuetkę za film „Ból i blask” w reżyserii Pedro Almodóvara. Nagrodę za najlepszą reżyserię zgarnęli Belgowie – bracia Jean-Pierre i Luc Dardenne'owie za film „Le jeune Ahmed” („Młody Ahmed”). Wyróżniono także scenariusz filmu „Portrait de la jeune fille en feu” („Portrait of a Lady on Fire”), który w chwili, kiedy piszę te słowa, ma na Metascore zawrotną średnią ocen na poziomie 95/100. (PP)



FILM

JAK BARDZO ROZWINE SIĘ UNIWERSUM SZYBKICH I WŚCIEKŁYCH?

Kiedy w 2001 roku na ekrany kin wszedł film „Szybki i wściekli”, nikt nie spodziewał się, jak olbrzymim sukcesem kasowym okaza się kolejne odsłony serii, które nie zatopiła nawet tragiczna śmierć Paula Walkera, od twórcy jednej z dwóch głównych ról. Do dnia dzisiejszego powstało osiem części serii (nie licząc dwóch shortów), a dwie kolejne zapowiedziane są na 2020 i 2021 rok. Do tego już w sierpniu do Polski trafi spin-off cyklu zatytułowany „Szybki i wściekli: Hobbs i Shaw”, który skupiać się będzie na postaciach odgrywanych przez Dwayne’a „The Rocka” Johnsona i Jasona Stathama (w filmie zobaczymy także Idrisa Elbę i Helen Mirren). W kuluarach mówi się także o kolejnym spin-offie, którego bohaterką miałaby zostać Cipher, odgrywana przez Charlize Theron w „Szybkich i wściekłych 8”. Jak tak dalej pójdzie, uniwersum Szybkich i wściekłych rozrośnie się niczym wszechświat budowany w filmach Marvela. Nie ma się jednak czemu dziwić – wysoki budżet ostatniej odsłony serii (ok. 250 milionów dolarów) zwrócił się na całym świecie prawie pięciokrotnie. (PP)

FILM

PLOTKA: HENRY CAVILL ZAGRA WOLVERINE’A?



Niniejszą wiadomość trzeba na razie traktować wyłącznie w kategoriach plotki, ale jak wiadomo, w każdej plotce jest ziarenko prawdy. Henry Cavill, znany z roli Supermana w najnowszych filmach z uniwersum DC, a także z roli Geralta w nadchodzącym wielkimi krokami serialu „Wiedźmin” od Netflixa, wyraził wstępne zainteresowanie zastąpieniem Hugh Jackmana i przywdzieniem kostiumu Wolverine’a (o ile w filmach dozna się wreszcie stylowego żółtego wdzianka). Przeciaki, że aktor miałby negocjować z Marvelem nową rolę, pojawiły się w kilku miejscach w internecie, jednak pewnie nieprędko przekonamy się, ile w nich prawdy. Jedno jest pewne – Hugh Jackman będzie chyba najtrudniejszym do zastąpienia aktorem – wielu fanów postaci Rosomaka, w tym niżej podpisany, nie wyobraża sobie na razie nikogo innego na jego miejscu. (PP)

FILM

NOWY MORTAL KOMBAT TRAFI DO KIN



Gra Mortal Kombat doczekała się już dwóch adaptacji filmowych (jednej niezłej i jednej tragicznej), przywoitego serialu telewizyjnego oraz całkiem dobrego projektu internetowego.

O nowym filmie mówiło się już od kilku lat – pierwsze doniesienia pojawiły się jeszcze w 2016 roku, a osobą odpowiedzialną miał być James Wan, twórca między innymi „Piły”. Chociaż Wan nie zasiadł na stołku reżyserskim, nadal może być zaangażowany w powstawanie nowej części jako producent. „Mortal Kombat” nakręci natomiast debiutant – Simon McQuoid, o którym niewiele wiadomo. Zdjęcia rozpoczną się już niebawem w Australii, a film ma trafić do kin 5 marca 2021 roku. (PP)

SERIAL

OSTATNI SEZON GRY O TRON ZMIAŹDŻONY PRZEZ WIDZÓW

Jeszcze do niedawna serial „Gra o tron” był przez wielu uważany za jeden z najlepszych w historii telewizji. Kolejne odcinki zgarniały świetne recenzje i były rekordy popularności, jednak dobra passa produkcji HBO skończyła się wraz z premierą ostatniego, ósmego sezonu. Licząca zaledwie sześć odcinków seria właściwie od początku poddana została ostrej krytyce widzów. Krytykowano właściwie wszystko – chaotyczny montaż i choreografię wielkiej bitwy, zbyt ciemne zdjęcia, spływanie wątków wielu postaci lub całkowite ich pominięcie, a nawet to, że niektórzy bohaterowie zaczęli zachowywać się inaczej niż dotychczas, niezgodnie z oczekiwaniami widzów. I nie miało znaczenia, że były to zmiany od jakiegoś czasu zapowiadane i logiczne. Doszło nawet do tego, że internauci założyli petycję krytykującą autorów scenariusza Davida Benioffa i D.B. Weissa, w której domagają się... remake’u ósmego sezonu z kompetentnymi scenarzystami na pokładzie. Takie petycje zazwyczaj nie wzbudzają wielkich emocji, ale ta

konkretna, w momencie kiedy piszę te słowa, osiągnęła już ponad 1,6 miliona podpisów! Sam nie zauważyłem drastycznego spadku jakości w finałowym sezonie, ale dla mnie „Gra o tron” od początku była serialem co najwyżej średnim. Wierni fani nadal nie mogą przeżyć sposobu zakończenia ich ulubionego serialu, czemu wciąż dają upust w social mediach, w recenzjach użytkowników w serwisie IMDB czy wyszukując w Google’u hasło „cancel HBO subscription”. Głos w tej sprawie zabrali aktorzy – takie zachowania widzów skrytykowała chociażby Sophie Turner, odtwórczyni roli Sansy Stark. (PP)



SERIAL

POWSTANIE DRUGI SEZON PUŁAPKI



„Pułapka”, obok „Pod powierzchnią” i „Szóstki”, była jednym z najbardziej udanych seriali TVN ostatnich lat. W sensacyjnej formule trudno było doszukać się wielkiej rewolucji, ale pod kątem realizacyjnym oraz aktorskim była to naprawdę wysoka półka. Cieszy zatem fakt, że stacja oficjalnie ogłosiła prace nad drugim sezonem serialu z Agatą Kuleszą w roli głównej. Zdjęcia rozpoczęły się 16 maja i mają planowo potrwać do lipca. Premiera serialu na antenie TVN odbędzie się we wrześniu. Na planie ponownie stawia się m.in. Marianna Kowalewska i Leszek Lichota, a wśród nowych twarzy zobaczymy na przykład Annę Romantowską, Jana Frycza, Eryka Lubosa i Henryka Talara. A skoro wspominałem już o „Pod powierzchnią” – drugi sezon tego świetnego dramatu będzie miał premierę już 17 czerwca na Player.pl. Na regularną antenę TVN serial trafi dopiero jesienią. (PP)



Millar

KOMIKS

REBORN. ODRODZONA

Złośliwi mogliby powiedzieć, że odkąd przed paroma laty Netflix wykupił firmę szkockiego scenarzysty, Mark Millar podpisuje się nie pod komiksami per se, ale raczej gotowymi storyboardami, które z łatwością można by przenieść na ekrany. I nie byłoby to aż tak dalekie od prawdy, bo „Reborn. Odrodzona” już ponoć trafiła do produkcji. Tyle że nie da się Millarowi zmyć głowy, gdyż nadal robi rzeczy niezłe, choć częstokroć pośpieszne, goniące sprintem. Albo nigdy niedokończone, co mu się niejednokrotnie zdarzało. Tak czy siak, omawiany tytuł to dynamiczna fantastyka z charakterystyczną dla

Szkota popkulturową refleksją na tematy ostateczne. Stworzony przez Millara kolorowy świat, gdzie rozgrywa się batalia pomiędzy dobrem a złem, to nic innego jak kraina pozagrobowa, do której trafiamy po śmierci. Prawi zasilają szeregi armii światłości, za to niegodziwcy kończą jako żołdacy wojsk cieni. Bonnie, jeszcze przed momentem schorowana staruszka po wylewie, już magicznie odmłodzona, staje się wojowniczką mającą położyć kres terrorowi lorda Golgoty. „Reborn. Odrodzona” to klasycznie skonstruowana opowieść o podróży bohaterki, dynamiczna i satysfakcjonująca, ale niepozabawiona dziur, szczególnie jeśli chodzi o konstrukcję świata przedstawionego. Millar stawia na efektywność do tego stopnia, że nie zależy mu na odpowiednim nakreśleniu aż nazbyt przypadkowych zasad rządzących fantastycznym królestwem umarłych. I, znając go, zostaniemy ze swoimi pytaniami bez odpowiedzi na długie lata. (BC)

FILM

POWSTANIE
PIĄTA CZĘŚĆ
NOCY OCZYSZCZENIA

Po debiucie w 2013 roku „Noc oczyszczenia”, pomysły, chociaż przeciętnej jakości thriller, dość niespodziewanie stał się podwaliną pod serię filmów, a nawet serial, którego drugi sezon rusza w tym roku. Na 2020 rok zapowiedziano także kolejny, piąty już film, którego fabularne szczegóły są na razie owiane tajemnicą. W czym tkwi popularność tego akurat cyklu? W niezwyklej autorskiej koncepcji reżysera i scenarzysty Jamesa DeMonaco. Według jego pomysłu nowe, zaostrzone prawo obowiązujące w Stanach Zjednoczonych przestaje działać tylko na jedną noc w roku, kiedy to wszystkie zbrodnie



2 0 2 0

popelniane przez obywateli uchodzą im płazem. Ci, którzy chcą się żywić, mogą mordować, rabować i gwałcić, pozostali natomiast muszą zamknąć się w domach i próbować przetrwać rozpustne 12 godzin. Trzeba przyznać, że w tym prostym, ale niegłupim koncepcie kryje się ogromny potencjał fabularny, co też twórcy wykorzystują, serwując nam kolejną odsłonę serii. Byłe jej tylko nie... (PP)

FILM

POWIEŚĆ ZE ŚWIATA
THE DIVISION JUŻ
W SPRZEDAŻY – SĄ
NIESPODZIANKI DLA
GRACZY

Jakiś czas po premierze gry Tom Clancy's The Division 2 do księgarni trafiła powiązana z nią oficjalna powieść zatytułowana „The Division: Skoro Świt”, której autorem jest Alex Irvine. Książka jest luźno połączona z pierwszą odsłoną gry i kontynuuje niektóre poruszone w niej wątki. Bohaterką powieści jest April Kelleher, która chce dojść do prawdy i poznać przyczyny śmierci męża, jednak akcję będziemy poznawać również z perspektywy dwóch agentów Division oraz małej dziewczynki, która jest jedną z ocalałych. Istotną rolę w powieści pełnią mający cywile, których losy i walkę o przetrwanie będziemy śledzić wraz z kolejnymi rozdziałami. Książka „The Division: Skoro Świt” jest też ciekawym przykładem crossmarketingu – w każdym jej egzemplarzu nabywcy znajdą unikalny kod umożliwiający odblokowanie zawartości w grze Tom Clancy's The Division 2. Sami przyznacie, że to ciekawy pomysł i nie lada gratka dla graczy. (PP)

ANIME

KAKEGURUI

Logo Square Enix kojarzy się głównie z grami, ale ów konglomerat rozrywkowy prowadzi znacznie szerszą działalność.

Wydaje na przykład mangi i magazyny komiksowe. To właśnie na łamach jednego z nich, *Gangam Jokera*, ukazywała się manga „Kakegurui”.

Uwielbiam zmyślane japońskie licea, w których nikt nigdy nie zajmuje się nauką, wszyscy są zaś skupieni na pielęgnowaniu swoich obsesji.

Czasem fabuła śledzi przygody jakiegoś szkolnego klubu (motyw wybitnie sparodiowany w „Asobi Asobase” albo „Yuru Yuri”, w których klubowiczki zajmują się leniuchowaniem), ale w najśmieszniejszych przypadkach fazę ma cała szkoła (co zostało wybitnie zdekonstruowane w „Kill la Kill”).

W liceum z „Kakegurui” liczy się tylko... hazard. Szkołą rządzi (oczywiście) potężny samorząd uczniowski, młodzież zamiast zakuwać, wciąż gra w wymyślne gry na pieniądze, a dłużnicy są pozbawiani człowieczeństwa i traktowani jak domowe zwierzęta – psy (chłopaki) albo kotki (dziewczyny).

Wszystko odbywa się zgodnie z wypróbowaną konwencją – do szkoły trafia nowa uczennica Yumeko Jabami, z pozoru miła i nieco naiwna, pod powierzchnią skrywająca jednak absolutne szaleństwo. Jest nie tylko znakomitą gamblerką i geniuszką równą Sherlockowi Holmesowi, która potrafi omijać – i demaskować – pułapki i oszustwa szulerów, ale czerpie niezdrową ekscytację z podejmowanego ryzyka. To ciekawe do rozważenia w kontekście gier wideo – kiedy graliśmy na automatach, śmierć postaci miała



E N I X

bolesny wymiar finansowy; zabawa w domu nie budzi takich emocji, nie ma w ogóle ryzyka. Może dlatego popularnością cieszy się e-sport, w którym porażka nabiera realnego wymiaru? Moja ulubiona arkadowa gra to przecież hazardowa zabawka – maszyna z łapą do wyciągania fantów (z japońskiego zwana „UFO Catcher”); właśnie przez ten element niepewności, ekscytujący moment, gdy łapa wiezie maskotkę do góry i nie wiadomo jeszcze, czy dowiezie ją do wrzutni... Na Netflixie można obejrzeć nie jedną, ale dwie ekranizacje „Kakegurui” – animowaną i aktorską. Obie na swój sposób ciekawe – ten sam scenariusz opowiedziany jest za pomocą zupełnie różnych środków. Anime jest poprawne, ale serial z aktorami to interesująca perełka, używająca teatralnych sztuczek i łamiąca tak zwaną czwartą ścianę. Japońskim dramom wyszło na dobre przycięcie z telewizyjnego formatu godzinnego do popularnych na Netflixie 25-minutowych odcinków. Niestety, dostępny obecnie w serwisie dziesięcioodcinkowy sezon serialu dociąga fabułę do połowy anime, w którym wszystko dzieje się znacznie szybciej. (MRW)

FILM

ROBERT PATTINSON
NOWYM BATMANEM!

W połowie maja świat zelektryzowała informacja, jakoby Robert Pattinson, aktor znany z głównej roli w niesławnym „Zmierzchu”, miał zagrać Mrocznego Rycerza, jednego z dwóch najpopularniejszych bohaterów DC. Nie muszę dodawać, że internet zalała od razu fala obaw i hejtu na aktora, chociaż nie brakowało też głosów stojących w obronie Pattinsona. Uczciwie rzecz biorąc, jeśli potraktować „Zmierzchu” jako wypadek przy pracy (a tak naprawdę trampolinę do ogromnego sukcesu), w filmografii aktora znajdziemy naprawdę niezłe filmy, autorstwa również takich gigantów jak David Cronenberg. Pattinson jest w odpowiednim wieku do zagrania Bruce’a Wayne’a, a jego aktorski warsztat mógłby nawet pasować do postaci zblazowanego milionera, który nocą przywdziewa maskę obrońcy Gotham. I chociaż sam pomysł w pierwszej chwili mnie tyleż odrzucił, co przeraził, przypominam sobie, co mówiono chwilę po ogłoszeniu, że Heath Ledger zagra Jokera. Po zaledwie kilku dniach plotka została oficjalnie potwierdzona przez Warner Bros, a premiera „The Batman” już w 2021 roku. Mroczny Rycerz z twarzą Edwarda Cullena ma podobno zmierzyć się w nim z Pingwinem i Kobieta-Kotem, czyli tak jak w „Batman Powraca” Tima Burtona z 1992 roku. Będzie dobrze. (PP)



FILM

NOWĄ PIŁĘ PRZYGOTUJE...
CHRIS ROCK

To wiadomość, o której do końca nie wiem, co myśleć. Formuła serii „Piła” wyczerpała się już dawno, a mimo to powstało wiele kolejnych części. „Piła VII” z 2010 roku miała być ostatnią, ale świat najwyraźniej nie mógł przeżyć bez Jigsawy, bo siedem lat później seria powróciła na ekrany kin wraz z filmem „Piła: Dziedzictwo”. Produkcowanie kolejnych sekweli najwyraźniej przestało się jednak opłacać, dlatego też wytwórnia Lionsgate podjęła jakże oryginalną decyzję o zrebootowaniu serii. Ponieważ takich licencji we współczesnym kinie się nie zabija, wiadomość ta nie jest ani trochę zaskakująca. Nie można jednak powiedzieć tego samego o fakcie, że za fabułę odświeżonej wersji „Piły” ma odpowiadać... komik Chris Rock. Znany raczej z wesołych filmów aktor sam o sobie mówi, że jest ogromnym fanem cyklu. Chociaż Rock ma doświadczenie reżyserskie, za kamerą nowej części ma stanąć Darren Lynn Bousman, który wyreżyserował drugą, trzecią i czwartą część „Piły”. Premiera? Rok 2020. (PP)

TXT & GFX: DR ~~FLORIAN~~

KDP 50

PIXEL JEST TRZECIM MAGAZYNEM O GRACH, KTÓRY DAŁ MI PRZESTRZEŃ DO RYSOWANIA RÓŻNOŚCI CO MIESIĄC I DOBIE DO PORTU...

PIĘDZIESIĄTKA.



CO ZMUSZA DO MYŚLENIA, OCZYWIŚCIE.

SZCZEGÓLNIE W TAKICH KWESTIACH JAK, PRZEMIJANIE, ZDROWIE ORAZ...

W SUMIE...

W SUMIE ISTOTNE SĄ TYLKO TE DWIE KWESTIE.



ZDROWIEM, JAK WIĘKSZOŚĆ FACETÓW, ZAJMĘ SIĘ PÓŹNIEJ, ALE PRZEMIJANIE...



NIE SĄDZICIE, ŻE PRZESADZAMY Z REALISTYCZNYM ODWZOROWANIEM CYKLU DNIA I NOCY W GRACH?



PRZEZ CO OBCUJEMY Z BOHATERAMI, KTÓRZY PRZEMIJAJĄ TAM SZYBCIEJ, NIŻ MY TUI JAKBYŚMY POTRZEBOWALI PODOBNEJ AKCELERACJI.

A PRZECIEŻ JESZCZE NIE TAK DAWNO TEMU ISTNIELIŚMY Z BOHATEREM TYLKO W OKREŚLONYM, LIMITOWANYM, NP. NA PRZEJŚCIE DANEGO POZIOMU, CZASIE.



BOHATER NIE BYŁ MŁODSZY, ZANIM USIEDLIŚMY DO GRY, I NIE STARZAŁ SIĘ PO NASZYM Z NIEJ WYJŚCIU.

DO CZEGO TAK SIĘ SPIESZYMY, PODKREŚLAJĄC CZAS W SZTUCZNYCH ŚWIATACH?



JAKBYŚMY JUŻ NIE MIELI ZA MAŁO CZASU NA WSZYSTKO.



PRZEPRASZAMI MOGĘ O COŚ ZAPYTAĆ?



JASNE.

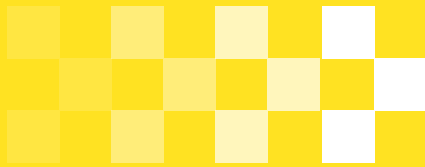
SKORO NAWET BARMAN JUŻ POSZEDŁ DO DOMU, A JA SIEDZĘ TU...



TO DO KOGO TY, CZŁOWIEKU, GADASZ?

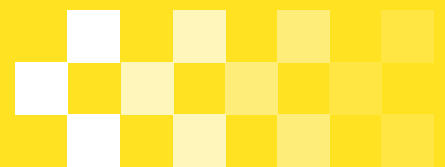


CZARNA PIŁA DROGA DO TCSA



FELIETONY

- 103 Bartłomiej Dramczyk
- 109 Michał R. Wiśniewski
- 114 Piotr Pieńkowski
- 116 Piotr Gawrysiak
- 118 Aleksy Uchański
- 120 Marcin Borkowski



TWÓRCY MORII NA PLATO JAKO PIERWSI ZASTOSOWALI ROZWIĄZANIE, KTÓRE PÓŃNIEJ STAŁO SIĘ W KOMPUTEROWYCH RPG STANDARDEM – WIDOK Z OCZU BOHATERA.



PORZUĆCIE WSZELKĄ NADZIEJĘ, KTÓRZY TU WCHODZICIE, CZYLI

Far Cry 5

W NATARCIU

Od premiery Far Cry 5 minął już rok (recenzja: Pixel #37). Jak teraz, po upływie tego czasu, prezentuje się dzieło Ubisoftu? I co ostatecznie zasługuje w nim na uwagę, a co na krytykę – oceniając to na spokojnie, bez reklamowego szumu?

■ Piotr Pieńkowski

Zacznijmy od podstaw, bo tak wypada. Far Cry 5 ukazał się pod koniec marca 2018 roku w wersjach na platformy: PC, Xbox One oraz PS4. W naszym kraju wydano go w polskiej wersji językowej (z napisami), co w przypadku Ubisoftu jest już regułą. Była to dziewiąta pozycja z tego cyklu (licząc rozszerzenia, DLC i dodatki, a nie licząc spin-offów, tj. FC Blood Warrior i FC Primal). Ledwie w tydzień obecności na rynku sprzedało się łącznie 5 milionów egzemplarzy, co stanowiło swoisty rekord w tej serii – i nie tylko w niej. Obecnie mamy na rynku także dwa DLC oraz jedno rozszerzenie, czyli odpowiednio: FC5 Zombie atakują, FC5 Uwięzieni na Marsie oraz FC5 New Dawn.

Fabula gry opowiada historię świeżo mianowanego zastępcy szeryfa, który w towarzystwie swojego przełożonego oraz agentów federalnych przybywa do pewnej doliny w hrabstwie Hope w Montanie. W miejscu tym od jakiegoś czasu szerzy się niebezpieczny kult o nazwie „Projekt u bram Edenu”, my zaś mamy nakaz z samego Departamentu Sprawiedliwości USA, aby zatrzymać i doprowadzić przed oblicze sądu jego przywódcę – Josepha Seeda. Już samo wprowadzenie podpowiada nam, z czym i z kim będziemy mieli do czynienia. Brrr...


SEKTĄ MIĘDZY OCZY

No właśnie, sekta kontra my. Efekt jest oczywisty – kłopoty. I to nie byle jakie, bo czegoś takiego wcześniej nigdy jeszcze w grach nie było. Zdziwieni? To wymieńcie jakikolwiek inny tytuł, w którym motywem przewodnim jest współczesny kult

i jego wyznawcy. I to choćby w o wiele mniejszej skali. Ciężko, prawda? Pod tym względem FC5 jest unikalny i już przez sam ten fakt należą się twórcom wielkie brawa.

Oczywiście, zanim usiadłem do tego tekstu, z dziennikarskiego obowiązku zapoznałem się z kilkoma opiniami w tym zakresie i mam wrażenie, że większość krytyków najwyraźniej nie zrozumiała, w czym rzecz. Ich fundamentalne twierdzenie, że edeniarze to niedorobiony i nierealistyczny kult, najczęściej opiera się na zarzutach pozornie nie do obalenia. Bo jaki przywódca sekty – jak twierdzą – pozwoliłby wejść policji na teren swoich włości i dał się aresztować, a potem ryzykowałby śmierć podczas zestrzelenia helikoptera? A w ogóle to jakim cudem nikt z władz wcześniej nie zareagował? Eh...

Po pierwsze, co miałyby ktoś taki w realu zrobić? Od razu strzelać? A ile było takich przypadków w historii ostatniego półwiecza? Dwa? Trzy? Na setki i tysiące kultów. Po drugie, owo wpuszczenie policji i pozwolenie na areszt jest... teatrem, pokazówką dla własnych ludzi. „Oto jestem barankiem i kaci wiodą mnie na rzeź. Ale Bóg istnieje i mnie ochroni. A kiedy już



JU W PIERWSZYCH CHWI-
LACH GRY POZNAJEMY
SWOJEGO PRZECIWNIKA,
SPOTKANIE TO
UDOWADNIA, Z JAK
SZALONYMI LUD MI
B DZIEMY MIE
DO CZYNIENIA.

CREDITS



■ Nie tylko flora zachwyca w FC5. W grze spotkamy także 16 gatunków zwierząt (nie licząc tych domowych, ptaków, gadów i owadów)...

**CHO GRA ODRAZURZUCA NAS W RO-
DEK WYDARZE , PRZYCHODZI MOMENT,
E MAMY CHWIL ODDECHU. I DOPIERO
WTEDY DOCIERA DO NAS, JAK PI KNA
I BOGATA JEST DOLINA MONTANY.**



■ ...oraz 12 gatunków ryb. Wędkowanie jest zresztą jedną z najoryginalniejszych atrakcji tej produkcji.

■ Niektóre zakątki w hrabstwie mają wręcz fotorealistyczną jakość grafiki.



■ Barowy automat oferujący zupełnie osobne minigry. Miły przerwany od ponurej fabuły.

■ Jeśli masz przejąć teren, zacznij od niszczenia silosów z zieleni oraz kapturków. Najlepiej z dystansu.



**TRZEBA PRYZNA , E LICZBA ZADA – TYCH GŁÓWNYCH
I POBOCZNYCH – PO PROSTU IMPONUJE, JEDNAK CZASEM
NATŁOK ZDARZE POTRAFI WYBI Z KLIMATU.**



➤ Niszczenie transportów z zieleń to jedno z naszych podstawowych zadań – zresztą całkiem opłacalne.

powrócę niczym zmartwychwstały, zacznę Armageddon”. Czyż to nie genialne? A że przy okazji szalone... Czy wiecie, że swego czasu inkwizytor Torquemada w pokazowym akcie wiary podobnie zaryzykował? Postanowił na oczach ludzi dać się spalić na stosie, lecz kiedy podkładano ogień... spadł deszcz i ugasił płomień. Nie muszę chyba pisać, jaką pozycję zyskał dzięki temu w Świętym Oficjum, bo ponad 8 tysięcy jego ofiar wystarczająco to udowodnia! I po trzeciej, dlaczego rząd USA wcześniej nie reagował? A reagował w porę w sprawie sekty z Jonestown (prawie tysiąc osób popelniło zbiorowe samobójstwo) albo czy reaguje nawet teraz na to, co robią scjentolodzy?

Zawarto tu więc wiele sensownych i realnych odniesień, uwypuklonych przez apokaliptyczną wizję świata (eschatologia to pokarm dla wielu sekt), parabiblijne słownictwo i symbolikę chrześcijańską (krzyż kultu, świątynie i kapliczki, święta księga), a także wiarygodną strukturę organizacyjną. Żadna sekta bowiem nie przetrwa, opierając się tylko na jednym człowieku. Muszą być przybocznicy, kapłani, gwardziści, wyznawcy i akolici. Zwłaszcza ci pierwsi są tu istotni, gdyż wyręczają przywódcę w wielu dwuznacznych, problematycznych sytuacjach, a zarazem odgrywają rolę kogoś w rodzaju apostołów, którzy szerzą dobrą nowinę. I twórcy nawet o ten element zadbał, przy okazji dając nam pośrednich bossów. „Na deser” zaś mamy narkotyki, których

wykorzystywanie także jest nawiązaniem do paru znanych sekt. Co ciekawe, nie są one w grze jeno kwiatkiem u kożucha, stanowią bowiem istotną część fabuły – poczynając od niszczenia plantacji czy transportów, aż po ich oddziaływanie, przez co czasem sam nie wiem, co w grze jest prawdą, a co wizją.

RÓŻNICE SĄ PIĘKNE

Wróćmy do spraw bardziej przyziemnych, czyli do samej rozgrywki. Już na samym początku, zaraz po introdukcji, mamy do czynienia z pierwszą innowacją w farcry'owej serii, czyli wyborem wyglądu postaci. Co istotne, jak to ma miejsce we współczesnych grach, możemy wybrać nie tylko płeć, ale i wygląd naszego bohatera lub bohaterki. Włącznie z ubraniem, które później będziemy mogli zmieniać (kupując nowe ciuchy lub zakładając na siebie coś z darmowego zestawu). I tak, nie jest to może jakiś kosmos, ale w tego typu grze jest to poziom całkowicie wystarczający.

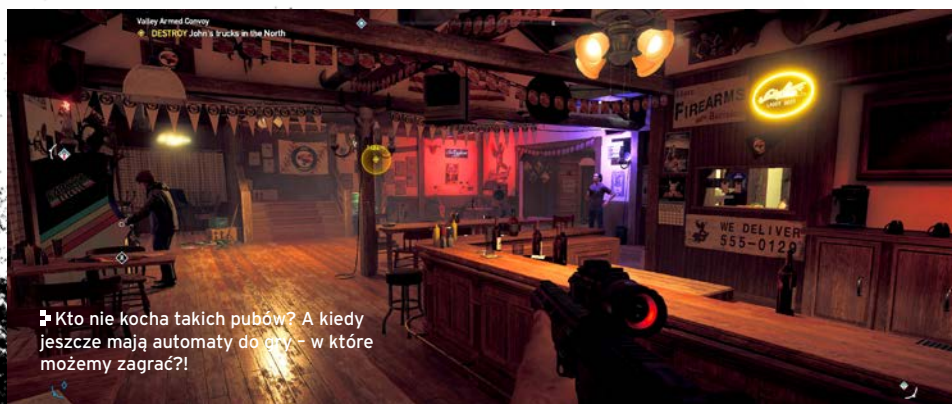
Kolejnym elementem odróżniającym FC5 od poprzedników jest możliwość gry kooperacyjnej – przy czym od razu wyjaśnijmy, że poza większą siłą ognia nie ma to kompletnie żadnego znaczenia dla fabuły. Ale to w końcu norma w naszej branży. Chodzi po prostu o to, aby przeżyć przygodę wspólnie z przyjaciółmi – i tyle.

No i wreszcie świat. Od razu widzimy, że jest jak w FC4, tylko znacznie lepiej. Bez dwóch zdań – oprawa audiowizualna (bo muzyka także jest rewelacyjna) to po prostu majstersztyk. A dlaczego?

SILNIK DŹWIGNIĄ GRY

O CryEnginie mówi się od jakiegoś czasu, że to trup. Pojęcia nie mam, skąd taka opinia – zwłaszcza że Dunia to nieustannie rozwijana pochodna CE, który zresztą sam także się rozwija (obecna wersja to 5.5). Widać to w praktyce na wielu płaszczyznach. Przyjrzyjcie się zasięgowi renderowania trawy i jej jakości. Zobaczcie, jak wyglądają drzewa – te pobliskie i te w oddali. I jak niezauważalnie wczytują się ich wersje pełne z wersji uproszczonych (LOD). O oświetleniu, cieniach, jakości teksturowania, liczbie obiektów już nawet nie piszę – bo wystarczy powiedzieć, że wszystko to po prostu zapiera dech w piersi i naprawdę niewiele gier może się dziś pochwalić takim poziomem realizmu.

Niestety, nie ma róży bez ognia. Wszyscy mamy w pamięci te niezwykle demolkę czynione w poprzednich częściach Far Cry, których tu jednak aż w takiej skali nie uświadczymy.



➤ Kto nie kocha takich pubów? A kiedy jeszcze mają automaty do gry – w które możemy zagrać!



Towarzysze broni do wynajęcia – bardzo użyteczni, ale warto pamiętać, że potrafią mocno zmienić styl walki.

Winę za to ponosi niewystarczający rozwój technologiczny CPU (upraszczając), które to odpowiadają między innymi za fizykę. I owszem, nie jest źle, ale gdyby seria ta miała się rozwijać pod tym względem adekwatnie do jakości grafiki, powinniśmy dziś mieć świat absolutnie interaktywny – a tak nie jest i pewnie jeszcze długo nie będzie.

Warto także wspomnieć o ogromnym terenie gry, co także wynika z użytego silnika. Naprawdę, po pierwszych pięciu godzinach zaczęłam szczerze wątpić, czy jestem w ogóle w stanie zwiedzić całą mapę i zajrzeć w każdy zakamarek. Zwłaszcza po tym, jak porwałam jakiś helikopter i przeleciałam się nad doliną. Po prostu zatkało mnie, z czym mam do czynienia i że to wszystko jest dostępne w każdej chwili, bez osobnego doczytywania poziomu. Ale tak właśnie dzisiaj robione są gry z górnej półki i FC5 absolutnie dorasta do tych oczekiwań.

DROBNICA – A JEDNAK ROBI SVOJE

Nie inaczej jest z drobnostkami, które gra oferuje. Owszem, jest główny wątek, ale zwyczajem dzisiejszych gier, choć to nie jest cRPG, pełno tu misji pobocznych, drobnych potyczek

i opcjonalnych zadań do wykonania. Więcej nawet, jest także drzewko rozwoju postaci, symulujące erpegowe cechy, gdzie można podrasować odpowiednie talenty naszego bohatera (podzielone na pięć kategorii). I choć niektórzy twierdzą, że nie mają one większego znaczenia, to jednak w oczywisty sposób wpływają na nasze postępowanie i taktykę walki. Wiadomo, ktoś lubi się skradać lub snajpić, a ktoś inny kocha otwarcie robić innym jesień średniowiecza – i owe talenty znacząco to ułatwiają. Dla przykładu talent „kotwiczka”, który z rozmysłem zakupiłem, pozwolił mi wejść na teren z pomnikiem Seeda nie przez główne wejście, ale od tyłu, gdzie musiałem wspiąć się po stromej skale i zaskoczyć edeniarzy. Zaiste, przyjemnie było ich zaskakiwać raz za razem.

W odróżnieniu od poprzednich części w FC5 mamy także tak zwane punkty Ruchu Oporu. Zdobywamy je, wyzwalając zwykłych mieszkańców z opresji, niszcząc kapliczki i silosy, likwidując posterunki i ciężarówki kultu. W zamian krok po kroku odbijamy kolejne tereny sekcje, a w pewnym momencie możemy nawet wyzwalać jednego z przybocznych Seeda na pojedynkę.

Dla sekty szybko staniesz się wrogiem numer jeden – więc nie zdziw się, kiedy zobaczysz list gończy ze swoją podobizną.



W trakcie wszystkich misji za odpowiednią opłatą możemy skorzystać z pomocy najemników. Postacie te odblokowują się w miarę naszych postępów i trzeba przyznać, że czasem czekają nas tu niezłe wybory. I już nawet nie o ludzi mi chodzi, ale o zwierzęta – bo poza psem możemy także załatwić sobie wytresowanego niedźwiedzia bojowego czy pumę. Polecam.

Warto także wspomnieć o minigrach. Można do nich przejść, korzystając z automatów, a oferta jest tu nawet spora. Przyznam jednak, że po dwóch – trzech próbach zrezygnowałem z tego elementu gry. Pomysł może to i fajny, a na pewno przedłużający zabawę, ale kompletnie nie dla mnie. No wyobraźcie sobie. Ja tu na serio walczę z edeniarzami, całkowicie wchodząc w ten klimat, a nagle ktoś oferuje mi walkę z zombiakami na Księżycu. Podziękować.

WSPOMINKI KOMBATANTA

Czas na odrobinę prywatnych zwierzeń. Na samym początku gra nas prowadzi jak za rączkę, ale później etap ten się kończy i stajemy sami u wrót wielkiego, nieznanego świata. Jak pisałem wcześniej, poczułem się tym przytłoczony, a nawet zacząłem gubić pewne wątki, ale krytycy trochę przesadzają, że przez to gra jest nieczytelna. W końcu mamy tu do czynienia z nieliniową fabułą, co jest przecież zaletą, a nie wadą, a do tego – jak łatwo się zgubić, tak łatwo się i odnaleźć. Ot, taka to wadozaleta.

Bywało także, że standardowe akcje – czyli wyzwalanie mieszkańców z łap edeniarzy oraz niszczenie kapliczek, posterunków i transportów – potrafiły mnie mocno znużyć, a to z powodu ich natłoku, ale na szczęście główny wątek co jakiś czas dawał o sobie znać i znów robiło się ciekawie. Przy okazji wyszedł na jaw inny mankament gry. Otóż wszędzie wszystkiego tu pełno, no bo akcja musi być. W efekcie mamy ruch samochodowy jak na autostradzie, dzikie zwierzęta biegają dosłownie wszędzie, a my to wszystko mordujemy w imię wyższych racji. Chwilami nawet zacząłem myśleć, że to ja jestem największym, śmiertelnie niebezpiecznym bandziorem w tej dolinie, a nie Seed i jego ludzie. A propos przeciwników – wielu ludzi zachwycało się AI.

TAK NAPRAWD STRÓJ POSTACI NIE MA WI KSZEGO ZNACZENIA, ALE PRZECIE GRACZE UWIELBIAJ TAKIE SZCZEGÓŁY. ZWŁASZCZA KIEDY POTEM WIDA WŁASN POSTA NA LI CIE GO CZYM...

ODBIJANIE KOLEJNYCH REGIONÓW HRABSTWA NIE TYLKO PRZENOSI NAS DO DALSZEGO ETAPU GRY, ALE TAK JĘ UŁATWIA WIELE ZADAŃ – NA PRZYKŁAD W WYDKOWANIE.



☒ Trochę zgrany numer z psem rodem z Fallouta, ale na osłode dostaliśmy do wyboru także kota i misia. OK, pumę i niedźwiedzia.

☒ Nocny lot nad doliną - czyli mocno okrzyczany otwarty świat FC5 w całej okazałości. Ogrom!



☒ W FC5 po starciu dobrze jest najpierw poznać teren przyszłej walki.



☒ Podczas wędrowki po hrabstwie czasem dopadają nas wątpliwości, czy aby na pewno sekta jest tak zła. Aż do czasu, kiedy trafimy tutaj.



☒ W FC5 nietrudno spotkać sojusznika, który z chęcią zakupi nasze trofea lub odsprzeda nam broń i amunicję.

☒ Niektórzy fani gry twierdzą, że rodzina Seedów to metafora czterech jeźdźców apokalipsy. Hm, może...

CREDITS



■ Narkotyczne wizje to nie tylko część fabuły, ale także znakomity trik twórców, potęgający poczucie bezsilności i zagubienia.



■ Talenty tylko pozornie wydają się zbędne – w istocie potrafią czasem całkowicie zmienić rozgrywkę.

■ Ostatnia chwila, zanim ujrzymy jedno z trzech dostępnych zakończeń FC5!



TWÓRCY FC5 JU WYDALI OBSZERNY DODATEK DO GRY, JA JEDNAK CZEKAM NA DZIAŁALNO MODERÓW. PO PROSTU PAR RZECZY BYM USUN Ę, PAR DODAŁ – I BYŁBY DOSŁOWNIE IDEAŁ.

No nie wiem. Nie było jakoś koszmarnie, ale żeby rewelacyjnie? NPC czasem nie potrafią się porządnie schować albo biegają bez ładu i składu, choć zdarzały się też sytuacje, kiedy obchodzili mnie z kilku stron. Myślę, że chyba nie chodzi tu o problem z AI, ale o te wszystkie ułatwienia dla graczy, zupełnie jakbyśmy byli idiotami. Bo po co te czerwone kontury wokół wrogich postaci, kiedy te kryją się za przeszkodą? I po co znacznik wskazujący stronę, z której pada strzał? Bez tego gra byłaby o wiele trudniejsza, ale i o wiele smaczniejsza. Mam nadzieję, że w końcu pojawią się mody, które to usuną. Podobnie jak takie, które dodadzą elementy survivalu (czyli konieczność jedzenia i picia), bo teraz polowanie czy wędkowanie (!) to tylko zajęcia na potrzeby handlu.

MANIAK TO ZAWSZE MANIAK

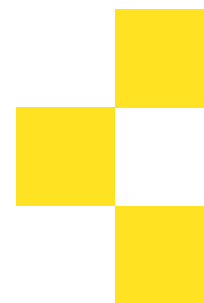
Oczywiście, pomimo wspomnianych przed chwilą mankamentów od gry nie sposób się oderwać, a ja sam jestem tego najlepszym dowodem. Znow dało o sobie znać to przeklęte: jeszcze tylko ta misja i już koniec, a potem kładzenie się ukradkiem do łóżka o piątą nad ranem, zrywanie się po trzech godzinach snu z bólem głowy i tłumaczenie rodzinie, że to pewnie od zmiany ciśnienia. Znacze to? W FC5 czeka to was na bank. I naprawdę, odpuście sobie te wszystkie mądrości krytyków, że brak realistycznego modelu lotu, że wciskanie spustu (języka spustowego, jak już, misiu) nie daje frajdy albo że problem sekt i kultów potraktowano rozrywkowo (a to miała być gra naukowa, dokumentalna?). Po roku połatano dziury, usprawniono gameplay i dodano nowe stroje, minigry i mapy – co zresztą jest już dzisiaj kolejnym ciekawym standardem (chodzi o rozwijanie gry przez pół roku, rok od premiery, aby maksymalnie podtrzymać zainteresowanie u graczy).

Ale z góry ostrzegam: porzućcie wszelką nadzieję, którzy tu wchodziecie... ■



Bartłomiej Dramczyk

Użytkownik starych technologii, fan gier z Amigi, wykonawca nostalgicznych powrotów do przeszłości. Zwolennik starej szkoły, zgodnie z którą pisać o tytułach sprzed lat, powinno się w nie ponownie pograć.



7,7 MILIARDA TWARZY DORIANA GRAYA*

Oscar Wilde, kreując postać Dorian Graya, którego losy zostały splecione z jego portretem, wskazuje nam jednoznaczność naszego własnego wizerunku. To jasne, że nasz wrodzony system samooceny nie jest obiektywny (a który jest?) – potrafimy upiększyć swoje ego, ocierając się czasami o granice narcyzmu. Nic w tym dziwnego, wybitnie negatywna samoocena to wszak droga wiodąca wprost ku przepaści (tak, pesymiści generalnie mają przerąbane).

Jednak to, kim jesteśmy, postrzegane przez pryzmat zupełnie innych osób, kreuje zupełnie inną postać – z jej wadami, niedociągnięciami, często zupełnie inną od wyidealizowanych wyobrażeń, które tworzymy o samych sobie. Ile spojrzeń, tyle ocen, zatem pośrednio mamy tu do czynienia z pewnym rozdwojeniem percepcji – nasza rodzina, znajomi, współpracownicy tworzą w swoich głowach zupełnie inny ciąg powiązań definiujący nasze ego. Zdrowa dawka egoizmu nakazałaby w tym momencie sprostować wszystkie błędne oceny w naszym wizerunku, ale jak to zrobić, skoro większość obserwatorów ukrywa własne myśli i swój system ocen (swoją drogą wykształcony na podstawie wielu różnorodnych czynników związanych z wyznaniem, wychowaniem, doświadczeniami).

Skoro już najbliższy krąg naszych znajomych kreuje setki wersji nas samych, to co pomyślicie o pochodnych tych ocen, czyli pośrednich opiniach, zbudowanych jedynie na bazie plotek i opowieści z drugiej ręki? Tu mamy już tysiące portretów Dorian Graya, różniących się niekiedy niuansami, niekiedy

radycznie różnych od pierwowzoru czy uśrednionych ocen. Ileż sprzecznych wizerunków doczekali się celebryci, oceniani przez pryzmat plotkarskich portali i brutalnych brukowców. Załóżmy, że istnieją tacy, których sława dotarła do każdego regionu świata (plus minus kilkuletnie dzieci, dopiero wykształcające świadomość, starcy pogrążeni w demencji i ci oderwani od popkultury). Więcej, influencerzy, których imiona i ksywy mogą niekiedy ulec w komentarzach zniekształceniom, co paradoksalnie może prowadzić do wykreowania w jednej głowie dwóch różnych wizerunków tej samej osoby. Daleko nie szukając – wystarczy porównać wizerunki jednej postaci używającej kilku pseudonimów.

Przekładając te rozważania na język współczesnych mediów, możemy odnaleźć tylko dwa sposoby stworzenia niemal idealnie dopasowanych do potrzeb widza postaci, z którymi chętnie będziemy się identyfikować. Słowo pisane może stać się elementem kreującym w umyśle odbiorcy doskonałych bohaterów, idealnie dopasowanych do jego potrzeb. Dawno, dawno temu gry wideo podążyły tym torem, tworząc historie zbudowane wyłącznie na tekście, niekiedy tylko uzupełniając opowieści barwnymi obrazami. Teraz stoimy prawdopodobnie przed kolejnym przełomem w świecie gier: o ile kreowanie postaci na modę cRPG-ów lub dobieranie własnego wizerunku nikogo już nie dziwi, o tyle co by było, gdyby świat gry adaptował się do potrzeb gracza? Gdyby wyszukiwał w jego zachowaniach wzorców, które umożliwiłyby zbudowanie gry perfekcyjnej i dopasowanie wszystkich elementów świata do jego oczekiwań? Jeśli kiedyś za tworzenie gier zabiorą się dobrze wytrenowane sztuczne inteligencje, to utoniemy w projekcie jednej gry adaptującej się do naszych wyobrażeń. A w takim świecie pojęcie syndromu jeszcze jednej misji zostanie wielokrotnie wzmocnione.

*szacunkowa wartość z 3 czerwca 2019 roku (Polaków wciąż jest 38 milionów). Podobieństwa tytułu do grafomańskiej powieści o innym Grayu są zamierzone.

■



HISTORIA MNIEJ ZNANA

Kiedy myślimy o połowie lat siedemdziesiątych w branży gier wideo, najpierw przypominamy sobie o tym, że żadnej branży wtedy nie było. Ludzie pisali sobie różne amatorskie gierki, które dzisiaj zajmują zaszczytne miejsce w annałach, ale są już przerażająco archaiczne.

■ Paweł Schreiber

✚ Terminal Plato z legendarnym ciepłobursztynowym wyświetlaczem, w którego blasku grzali się użytkownicy.

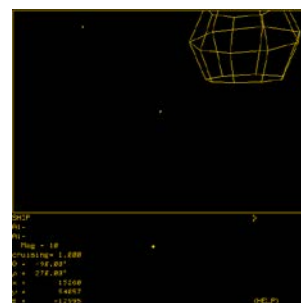


Wiemy, że te gry powstawały przede wszystkim na wielkich komputerach uniwersyteckich, więc prawie nikt nie miał do nich dostępu. Wiemy jeszcze parę innych rzeczy. A potem dowiadujemy się, że w połowie lat siedemdziesiątych dzieciaki w amerykańskich szkołach grały sobie w Spasima, symulator kosmiczny z grafiką 3D obsługujący multi do 32 graczy oddalonych od siebie o setki kilometrów.

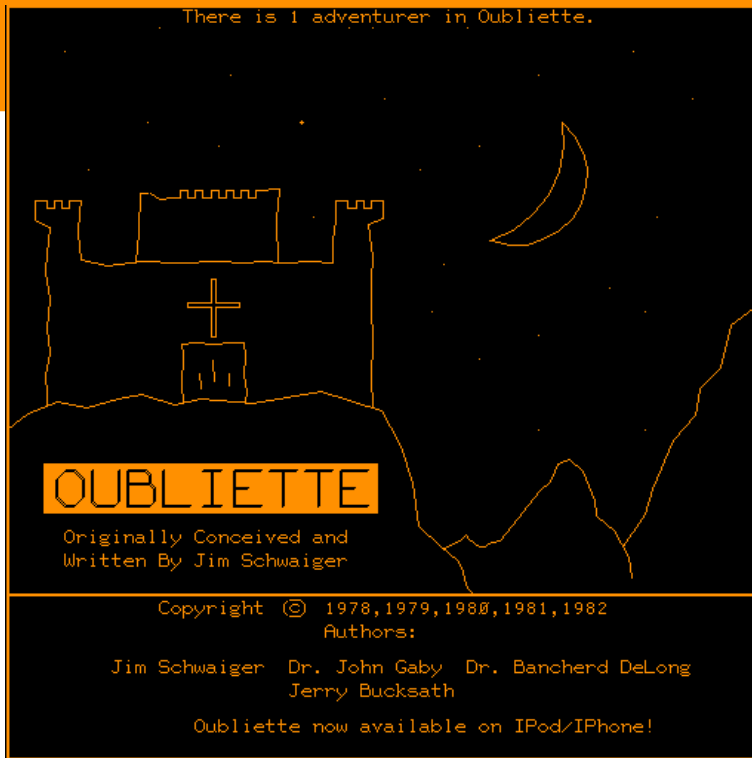
Odkrywamy historię systemu PLATO – jednego z najbardziej niesamowitych rozdziałów historii o tym, jak komputery trafiały pod strzechy. I kilka znanych i lubianych przekonań o wczesnych dziejach wideo diabli biorą.

PLATO to nie tylko Spasim. Kiedy przyjrzymy się bliżej temu, w co się

w tym systemie grywało, zobaczymy całe mnóstwo pionierskich rozwiązań, które później stawały się w grach standardem. W PLATO pojawiały się w połowie lat siedemdziesiątych pierwsze komputerowe RPG, idące łeb w łeb z Dungeon Dona Dagłowa na PDP-10. Wszystko na długo przed Temple of Apshai, Akalabeth czy Wizardry, w których dzisiaj najczęściej widzimy pionierów gatunku – i najczęściej z opcją dla wielu graczy. Od stworzonej na PLATO Morii zaczęły się też gry cRPG z widokiem z perspektywy pierwszej osoby. Moria generowała też na bieżąco mapę zwiedzanych przez graczy lochów, kładąc podwaliny pod dzisiejsze rogulike'i (których historie często zaczynają się od późniejszej o trzy lata gry Beneath Apple Manor). Jeszcze wam mało? W takim razie wspomnę o grze Airfight – symulatorze lotu z grafiką 3D (jest



✚ Trójwymiarowy wszechświat gry Spasim w całej okazałości. Od czegoś trzeba zacząć...



i spłynął na nią strumień pieniędzy. Właśnie z nich miał się narodzić na Uniwersytecie Illinois przełomowy program o nazwie PLATO – Programmed Logic for Automatic Teaching Operations. Prace nad projektem maszyny uczącej rozpoczęły się w roku 1960. Nadzorował je fizyk Daniel Alpert, do którego szybko dołączył młody inżynier elektryk tuż po doktoracie – Donald Bitzer. Bitzer nie wpisywał się zbyt dobrze w uniwersytecką kulturę publikacji – wolał pracować konkretniej i tylko tworzyć nowe rzeczy, a nie o nich pisać. Alpert stworzył mu środowisko, w którym mógł właśnie tak funkcjonować.

I może to właśnie ten nacisk na tworzenie przyjaznego środowiska, które pozwalało każdemu robić, co tylko chciał, jest tajemnicą sukcesu PLATO. Historia systemu jest pełna momentów, w których zamiast dyscyplinować

użytkowników łamiących zasady, po prostu zapraszano ich do współpracy. Kluczem do pracy nad PLATO często było na przykład skuteczne złamanie zabezpieczeń systemu. Psotnik często okazywał się geniuszem, a prowadzący program rozciągali nad nim parasol ochronny, dając mu się spokojnie rozwijać. Zdarzało się, że pracowali w nim nawet licealiści. Krótko mówiąc, działał jak idealna szkoła – nie taka, która każdego lepi według narzuconego z góry wzoru, tylko taka, która nie boi się uczyć od własnych uczniów.

Uczniowie zawsze byli aktywną częścią społeczności kształtującej PLATO – już na początku lat sześćdziesiątych współtworzyła go grupa podopiecznych programu JETS (Junior Engineering Technical Society) z pobliskiej szkoły średniej, nazywanych „harczerzykami Bitzera”. Najpierw przychodzili na uczelnię z ciekawości, później próbowali tu i ówdzie pomagać w poważniejszych

PRZEŁOMY TECHNOLOGICZNE ZWIĄZANE Z PLATO NIEKORZYSTAJĄCE CZASU NA TIME-SHARINGU.

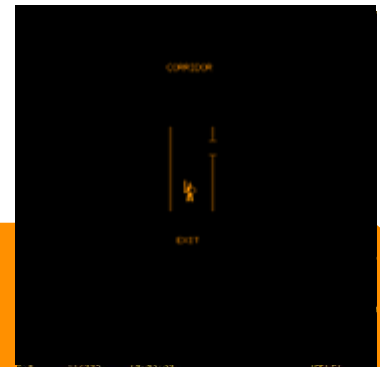
pracach, a kończyli jako pełnoprawni programiści i projektanci PLATO.

Koncepcja systemu PLATO od początku zakładała, że korzystający z niego uczniowie będą mieli swobodny dostęp do komputera, ale oczywiście nie dałoby się umieścić komputera w każdej szkole. Rozwiązaniem był system zdalnego dostępu – rozsiane w różnych miejscach terminale miały być połączone liniami telefonicznymi z potężnym centralnym komputerem na Uniwersytecie Illinois, a każdy użytkownik miał mieć przydzieloną część mocy procesora. Dzisiaj to nic nowego – klasyczny system time-sharing, na którym opierała się kultura komputerowa lat sześćdziesiątych. Wtedy było to cały czas rozwiązanie nowe i innowacyjne, a Bitzer twierdzi, że mało brakowało, a by je osobiście opatentował. Nie udało się, bo jego wniosek zagubił się w administracji uczelnianej, dla której patenty wciąż były sprawą dość abstrakcyjną. Ciekawe, jak potoczyłyby się losy komputeryzacji, gdyby uniwersytet wykazał się wtedy mniejszym niedbalstwem...

Przełomy technologiczne związane z PLATO nie kończą się na time-sharingu. Kiedy Bitzer i jego zespół pracowali nad terminalem, myśleli o swoich docelowych użytkownikach – uczniach, którzy pewnie będą się długo wpatrywać w ekrany swoich terminali. Trzeba było się zatroszczyć o to, żeby nie psuć za bardzo młodych oczu. Między innymi

✦ Żywy dowód na to, że gry z PLATO nie umierają – do ekranu startowego Oubliette dodano po 40 latach reklamę wersji na iPhone'a.

✦ Pedit5. Stąpajcie ostrożnie – jesteśmy w najstarszej zachowanej grze cRPG.





➤ Moria i rewolucyjny widok z oczu postaci. Trochę mały, ale schludny.



takie poszukiwania doprowadziły do tego, że Bitzer stał się jednym z wynalazców płaskiego ekranu plazmowego. Żeby było weselej, ultranowoczesne, emanujące bursztynowym blaskiem ekrany terminali nie tylko wyświetlały piękną grafikę w rozdzielczości 512 x 512, ale jeszcze reagowały na dotyk – bo przecież właśnie taka forma komunikacji z komputerem mogła być najbardziej intuicyjna dla siedzącego przed ekranem ucznia.

PLATO miał być systemem z definicji przyjaznym dla niespecjalistów – mieli z niego korzystać uczniowie i układający dla nich lekcje nauczyciele, którzy nie musieli być wybitnymi programistami. Dlatego język programowania TUTOR, stworzony na potrzeby PLATO przez Paula Tenczara, nie mógł wymagać zbyt wiele od swoich użytkowników. Niski próg wejścia często irytował purystów, którzy traktowali środowisko programistów jako elitarny zakon, do którego dostęp powinni mieć tylko najzdolniejsi i najbardziej pracowici. A PLATO miał dawać dostęp do superkomputera właściwie każdemu – to też była istotna nowość.

I jeszcze jedno – PLATO to jedna z najważniejszych wczesnych społeczności online. Brian Dear, autor jedynej na razie monografii tego systemu, „The Friendly Orange Glow: The Untold Story of the PLATO System and the Dawn of Cyberculture” (bez której pewnie nie byłoby tego tekstu), pisze, że dla użytkownika PLATO komputer osobisty był perspektywą niezbyt kuszącą – trochę jak odcięta od świata bezludna wyspa.

➤ ILLIAC – superkomputer z Illinois, na którym zaczynał swoje życie projekt PLATO.

W sieci PLATO można było i pogadać z innymi (czasem burzliwie – na dyskusję o aferze Watergate reagował amerykański rząd, grożąc wycofaniem dotacji), i odkrywać kolosalny skarbiec napisanych przez innych programów. W porównaniu z tym domowy komputer był miejscem ciasnym i zupełnie nieciekawym.

Gry na PLATO były z początku zjawiskiem marginalnym. Terminale miały służyć przede wszystkim do nauki, a złożone gry marnowały nie tylko czas uczniów, ale również bezcenne zasoby procesora. Dlatego najwcześniejsze produkcje rozrywkowe na PLATO często nosiły nazwy trudne do skojarzenia z ich przeznaczeniem. Tak było na przykład z jednym z pierwszych PLATO-wych RPG, pedit5 – nazwa odwoływała się do grupy użytkowników, do której należał jej autor, Rusty Rutherford. To pełnokrwisty dungeon crawler, z ubijaniem potworów, awansowaniem na kolejne poziomy, uczeniem się kolejnych, bardzo różnorodnych zaklęć i, oczywiście, zdobywaniem skarbów. Grafika jest prosta, ale funkcjonalna – widać plan korytarzy (ograniczony zasięgiem wzroku bohatera), a nasz wojak i elementy świata są narysowane na tyle starannie, że nie sposób pomylić myszy z orkiem czy skrzynią złotą. Gra była wielokrotnie kasowana, ale Rutherford wciąż ją od nowa wstukiwał i zdobywała coraz większą popularność. Napisany w roku 1975 pedit5 to jeden z pierwszych komputerowych RPG w ogóle. Trudno powiedzieć, czy faktycznie pierwszy, bo niektórzy użytkownicy PLATO wspominają

jeszcze wcześniejszą grę zatytułowaną m199h, ale jako że nie zachowała się do naszych czasów, trudno o niej cokolwiek powiedzieć.

Gry były w PLATO niemiłe widziane tylko przez pewien czas. Dan Alpert i Don Bitzer szybko się zorientowali, że mało co pokazuje możliwości ich sprzętu lepiej niż efektywnie wyglądająca gra. Znowu zadziałała logika, na której PLATO prawie zawsze wygrywało – jeśli ktoś w systemie ma na tyle dużo talentu i determinacji, żeby konsekwentnie łamać reguły, może warto zmienić reguły i zaprosić go do współpracy.

Pedit5 był na tyle popularny, że doczekał się potomstwa licznego jak gwiazdy na niebie, najczęściej o nazwach zaczerpniętych z twórczości Tolkiena (jedną z najpopularniejszych gier post-peditowych był np. Orthanc). Do innych oczywistych inspiracji przyznawały się gry takie jak dnd, przypominająca pedit5, ale z ładniejszą grafiką (widać nawet godło na tarczy bohatera). Na liście najważniejszych RPG z PLATO nie może zabraknąć Morii. Jej twórcy jako pierwsi zastosowali rozwiązanie, które później stało się w komputerowych RPG standardem – widok z oczu bohatera.

Alpert



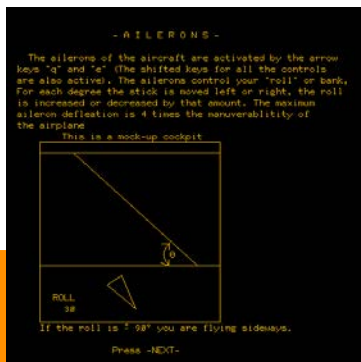
Daniel Alpert, fizyk z Uniwersytetu Illinois, był od początku koordynatorem systemu PLATO. Miał bardzo szczęśliwą rękę do współpracowników i świetnie wyczuł, dzięki któremu przeprowadził PLATO przez liczne burze finansowe i polityczne, zarówno w skali uniwersytetu, jak i kraju. Zmarł w 2015 roku.

CREDITS

Co prawda bardzo prosty, składający się z kilku kresek na krzyż i zajmujący małe kawałki ekranu, ale zawsze. Był rok 1975, ale Eye of the Beholder już wisiało w powietrzu. W Morii działa też bardzo ciekawy system zakupów – w sklepach możemy się targować ze sprzedawcami, wpisując swobodnie to, co bohater ma powiedzieć, a komputer próbuje to interpretować i rzuca malownicze odpowiedzi. To rozwiązanie wynika bezpośrednio z edukacyjnych źródeł PLATO – lekcje w systemie musiały być przystosowane do zwykłych uczniów, którzy będą bardzo różnie wpisywać odpowiedzi na zadawane pytania.

Wielbicieli Tolkiena, lochów i smoków było sporo, ale w Ameryce lat siedemdziesiątych król fantastyki mógł być tylko jeden. W PLATO obowiązkowa gra osadzona w świecie-który-niby-nie-był-Star-Trekiem-ale-wszyscy-i-tak-wiedzieli-swoje nazywała się Empire i była oczywiście przeznaczona dla wielu graczy (konkretnie – do 30 w jednej rozgrywce). Na ekranie odbywała się wojna totalna – statki nie tylko strzelały do siebie, ale też bombardowały planety albo zrzucały na nie desanty wojska. Wszystko to w oszczędnym, ale czytelnym widoku z góry – planety były prostymi kółkami, ale statki Federacji wyglądały jak Enterprise, a statki rasy Kazari jak statki Klingonów, więc wszystko było jasne. Specyfika systemu PLATO sprawiała, że widok sytuacyjny aktualizował się tylko co jakiś czas (większe partyjki Empire i tak dość obciążały system i jego linie telefoniczne), co dodawało smaczku – wygrywali ci, którzy umieli szybciej wstukiwać skomplikowane komendy

■ Instrukcja obsługi Airfight - i dowód na to, że gra o strzelaniu do samolotów jest edukacyjna.

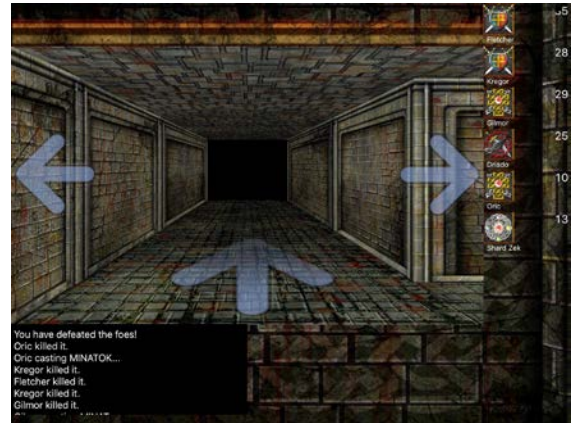


w czasie, kiedy wróg nie widział, gdzie się przemieszczają.

Jednak ani Moria, ani Empire nie pokazywały pełni możliwości graficznych PLATO. Żeby jej zaznać, trzeba było usiąść do którejs z gier z trójwymiarową grafiką wektorową. Na przykład do symulatora Airfight. Oczywiście, jak większość gier z PLATO, wieloosobowego – w wirtualnych przestworzach walczyło się z innymi graczami. W Airfighta gra się specyficznie – o ile ruchy widocznego na ekranie dżądka sterowego są płynne w czasie rzeczywistym, o tyle odświeżenie krajobrazu widocznego z kokpitu wymaga wciśnięcia klawisza NEXT na klawiaturze terminala – więc czasem lata się trochę na ślepo (i może dlatego wciąż miewam problemy nawet z wystartowaniem z pasa...). W czasach świetności Airfighta salki z terminalami rozbrzmiewały głośnym łup-łup-łup – to wirtualni piloci waliли w klawiatury, żeby nie stracić z oczu manewrującego przeciwnika.

Palme pierwszeństwa wśród trójwymiarowych gier z PLATO dzierży wspomniany już wyżej Spasim (skrót od Space Simulator). 32 graczy jednocześnie, planety, stacje kosmiczne, grafika 3D z regulowaną pozycją kamery (można ją było doczepić nawet do wystrzelonej torpedy)... Wszystko to oczywiście z dzisiejszego punktu widzenia bardzo niewygodne w obsłudze (ogromna część sterowania odbywa się poprzez wystukiwanie poleceń na klawiaturze), ale, na miłość Boską, wielki trójwymiarowy symulator kosmiczny w 3D dla 32 graczy w sieci w roku 1975? Nie w zastrzeżonym dla elity laboratorium komputerowym, tylko w szkolnej pracowni, do której mógł wejść każdy dzieciak?

Warto jeszcze dodać, że wszystkie te cuda nie były wielkimi projektami stworzonymi przez specjalistów, tylko gierkami pisanymi dla rozrywki przez bardzo młodych ludzi, którzy złapali



■ Oubliette w wersji na iPhone'a. Grafika zmieniła się bardzo, ale rozgrywka ta sama, co cztery dekady temu.

bakcyła PLATO i dzięki temu w ogóle nauczyli się programowania. Dzisiaj rzadko o nich pamiętamy, bo, nie wiedząc czemu, ich pionierskie wyczyny zniknęły w mroku dziejów. Jednak kiedy się trochę postarać, można znaleźć punkty, w których PLATO bezpośrednio wpływa na historię głównego nurtu gier. Jeden z współtwórców dnd, Dirk Pellet, wspomina bezczelnego użytkownika o ksywce Balsabrain, który wrzucił do systemu plagiat jego gry, zatytułowany Sorcery. Pellet dodaje z niesmakiem, że później ta sama osoba splagiatowała jeszcze inny przebój PLATO – Oubliette – i wydała go pod tytułem Wizardry. Tak, TO Wizardry, bo Balsabrain to Robert Woodhead. Autor bloga CRPG Addict, który przytacza swoją korespondencję z Pelletem, dodaje, że to stanowczo nie plagiat, ale inspiracje są wyraźnie widoczne. Inną ważną postacią świata gier, która wychowała się w systemie PLATO, był Silas Warner, twórca m.in. Castle Wolfenstein. Zaczynał swoją karierę od współpracy nad kolejnymi wersjami Empire, a jego pierwszy wielki przebój, Robot War, powstał najpierw na PLATO.

System PLATO wygasł w latach osiemdziesiątych, ale dzisiaj też można zobaczyć, jak funkcjonował. Na stronie www.cyber1.org działa wspaniała społeczność jego miłośników. Można ściągnąć emulator terminala, założyć sobie konto (każde zgłoszenie jest ręcznie sprawdzane, a filtr antyspamowy cyber1 bywa nadgorliwy, więc warto się uzbroić w cierpliwość), a potem już tylko grać, jakby czas się cofnął o te marne cztery dekady z hakiem. Staruszek PLATO stanowczo nie zasłużył na zapomnienie – odwiedzajmy go! ■

Bitzer

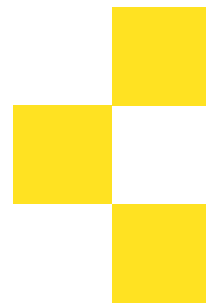


Donald Bitzer, uparty i niepokorny inżynier, który pod opieką Alperta stał się jednym z najważniejszych odkrywców XX-wiecznej Ameryki. Zawdzięczamy mu m.in. ekrany plazmowe. Opiekun PLATO, szczególnie otwarty na podobnych sobie uparciuchów chodzących własnymi ścieżkami, których szybko zapraszał do współpracy. Żyje i ma się dobrze.



Michał R. Wiśniewski

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



NUMER PIĘĆDZIESIĄTY DRUGI

Pixel ma już pięćdziesiąt numerów; uświadomiłem sobie, że lekturę Fantastyki zacząłem od numeru pięćdziesiątego drugiego. Ukazał się w styczniu 1987 roku, nie skończyłem wtedy jeszcze ośmiu lat, ale już byłem, jak to się dziś mówi, nerdem, wychowanym na „Sondzie”, Młodym Techniku i Bajtku.

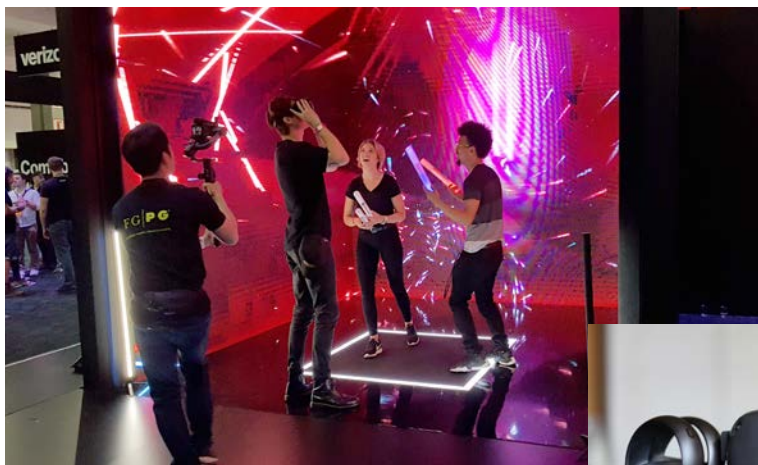
W głowie miałem wypalone obrazy z „Testu Pilota Pirxa”, „Saturna 3” i „Podróży pana Kleksa”; inteligentne roboty i rakiety kosmiczne były dla mnie czymś oczywistym. Ten numer Fantastyki, oprócz fragmentu komiksu Grzegorza Rosińskiego (z którego nic nie zrozumiałem), opowiadań Grega Beara czy Bruce’a Sterlinga, zawierał wspaniałą galerię poświęconą robotom. Na tylnej okładce – chromowany Gundam w interpretacji Hajime Sorayamy, na stronie drugiej – androidka Maria z „Metropolis”, znana mi wówczas z teledysku Queen. Jedno zdjęcie zrobiło na mnie szczególne wrażenie – krótkowłosa dziewczyna z roboreką, podpisana jako „Japońska piosenkarka Jen Togawa z elektroniczną protezą”. Po latach wiem, że to Jun Togawa, a „proteza” była tylko cyberpunkowym przebraniem, jednak nie zmienia to faktu, że wtedy takie łączenie mięsa i maszyny mnie przerażało i fascynowało.

Nie mam już tego numeru, bo czas nie był dla niego łaskawy, zaczytałem go, aż się zwyczajnie rozleciał, w dodatku powycinałem z niego fotosy. Ale odkupiłem go na którymś konwencie i korzystając z okazji, wziąłem autograf od Maćka Parowskiego, na przedostatniej stronie, gdzie wydrukowano jego esej pod tytułem „Szulkinada!”, poświęcony filmowi „Ga, Ga. Chwała bohaterom”. Tekst, z którego dowiedziałem się, że fantastyka to nie tylko chromowane roboty, ale też

pozornie niepoważne narzędzie do opowiadania o poważnych sprawach. Trzydzieści dwa lata później mam za sobą długą drogę. Zdążyłem się w fantastyce zakochać, rozczarować, zrozumieć, skrytykować, rozwieść i zakochać na nowo, z jej całym bagażem dobra i zła, piękna i tandety.

Maciej Parowski, publicysta, był dla mnie znacznie ważniejszy niż Maciej Parowski, redaktor (odkrywający nowe talenty, ale i niedostrzegający innych). Wiele razy się z nim nie zgadzałem, zwłaszcza w kwestiach politycznych, ale przynajmniej dawał pole, na którym można się było nie zgadzać! W czasach, kiedy o kulturze mówi się przez pryzmat box office’ów i procentów na Rotten Tomatoes, kiedy „krytyka” oznacza wydawanie opinii na temat aktorstwa, reżyserii i „dziur w fabule”, Parowski reprezentował starą szkołę, w której centrum zainteresowania jest pytanie „co nam ten film, ta książka mówi o świecie?”; szkołę, która patrzy na dzieło, nawet tak błahe jak kinowy „Mortal Kombat 2”, i próbuje je umieścić w szerszym czy po prostu ciekawym kontekście. Podobnie uwielbiałem czytać teksty Zygmunta Kałużyńskiego, który tym się różnił od Parowskiego, że uważał „Gwiezdne wojny” za głupie, natomiast wspaniale gawędził o Batmanie jako elemencie amerykańskiej mitologii. Być może po Maćku Parowskim mam skłonność do dostrzegania wszędzie podobieństw i analogii; gdy pisał o Szulkinie, przytaczał Pasoliniego; w sensacyjnym „Leonie zawodowcu” widział pokrewieństwo z „Wiedźminem” Sapkowskiego. Szanował nie tylko literaturę i kino, ale też komiksy i gry komputerowe.

Ostatni raz Maćka Parowskiego widziałem na Pixel Heaven 2018. Zrobiliśmy selfie, jak udaje, że gra w Metal Sluga. Jak zawsze miał ze sobą aparat, którym robił zdjęcia fanom fantastyki i gier. Niektóre fotografie, które zrobił we wcześniejszych latach, trafiły jako ilustracje do „Małp Pana Boga”, zbioru publicystyki Parowskiego – esejów, recenzji, polemik i wywiadów. Wyobrażam sobie to analogowe i cyfrowe archiwum pełne fotek ludzi, którzy dziś, 3 czerwca 2019 roku, na wiadomość o śmierci Maćka piszą, że to dzięki niemu odkryli fantastykę, że to on odmienił ich życie. ■



Oculus Quest

JEŻELI NIE INTERESUJECIE SIĘ VR, TO PEWNIENIE PRZEGAPILIŚCIE PREMIERĘ NOWEJ PRZE-NOŚNEJ KONSOLI DO GIER. TO NIE POMYŁKA – OCULUS QUEST JEST SWOISTYM SWITCHEM RZECZYWISTOŚCI WIRTUALNEJ. PREMIERA SPRZĘTU MIAŁA MIEJSCE 21 MAJA, A JUŻ POD KONIEC MIESIĄCA QUEST WYPRZEDAŁ SIĘ W AMERYKAŃSKICH SKLEPACH. PO KILKU DNIAH ZABAWY Z GOGLAMI NIE JESTEM TYM ZDZIWIWIONY. PONIŻEJ WYJAŚNIAM DLACZEGO.

Powszechnie znane są wady technologii VR, przez które nadal tkwi ona (złośliwi powiedzą, że gnije) w niszy: wysoki koszt, brak gier AAA, niska rozdzielczość ekranu, konieczność rozkładania sensorów

i ciągnięcia kabli – czyli wysoki poziom tego, co po angielsku nazywa się „friction” (w bardzo wolnym tłumaczeniu „upierdliwość”) w porównaniu do tradycyjnego grania.

Oculus Quest rozwiązuje większość z tych problemów, choć nie wszystkie. Największą jego zaletą jest prostota użycia i przenośność. Wystarczy założyć gogle na głowę, wziąć kontrolery ruchowe do rąk (co jest możliwe dzięki podglądowi otoczenia), wyznaczyć obszar poruszania się i można grać. Nie ma żadnych kabli, zewnętrznych sensorów, niczego nie trzeba podłączać ani do mocnego PC, ani do konsoli – cała elektronika jest zintegrowana w urządzeniu, w tym cztery kamery zapewniające

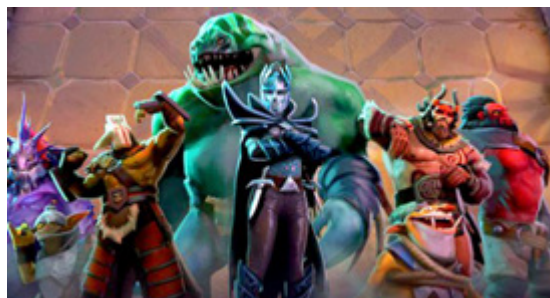
precyzyjne odwzorowanie ruchów gogli i kontrolerów. Układ mobilny rodem z komórek jakimś cudem radzi sobie z renderowaniem obrazu w wysokiej rozdzielczości w aż 72 klatkach na sekundę – magia konsolowej optymalizacji. Gry wyglądają trochę gorzej niż na PC czy PS VR, ale nadal wystarczająco dobrze. Brak ograniczającego ruchu kabla to nowa jakość komfortu przebywania w VR – wreszcie można swobodnie poruszać się w każdym kierunku bez obawy o zaplątanie się w kabel. Jedynym ograniczeniem jest wielkość pomieszczenia.

Oczywiście nawet najlepszy sprzęt byłby niczym bez gier i tutaj Quest również nie zawodzi. Na start dostępnych jest ponad 50 gier i aplikacji (w tym Netflix i YouTube), czyli rekordowa liczba jak na premierę nowej platformy. Wprawdzie większość z nich to porty tytułów z Oculus Rifta, ale jest też kilka nowości, między innymi recenzowany na stronie 29 Vader Immortal czy Shadow Point (tu w rolę narratora wcielił się Patrick Stewart). Są też takie „klasyczne” hity jak Superhot VR, który w wersji bez kabla pozwala jeszcze bardziej poczuć się jak Neo, oraz gra rytmiczna Beat Saber (znowu miecze świetlne), przy której nawet najbardziej zatwardziali VR-oscepcy przeżywają objawienie i nawrócenie. Ukazał się też doskonały Moss, którym Pixel w wersji z Rifta zachwycał się w numerze 36.

Quest to najlepsze wprowadzenie do świata VR. Nie wiem, czy dzięki niemu nastąpi szybka popularyzacja tej technologii, ale jest to pierwszy produkt, który ma realne szanse do tego doprowadzić. W momencie pisania tego tekstu model 64 GB kosztował około 1930 złotych w sklepie producenta. (ŁD) ■■■■

Valve zarejestrowało stronę dla Dota Underlords

JEDNYM Z NAJPOPULARNIEJSZYCH ELEMENTÓW DOTY 2 STAŁ SIĘ W OSTATNICH MIESIĄCACH MOD AUTO CHESS, który pozwala wykorzystywać bohaterów z popularnej gry MOBA w nieco mniej szablonowy sposób. Olbrzymie zainteresowanie modyfikacją doprowadziło do sytuacji, w której zespół Valve skontaktował się z jej twórcami, chińskim zespołem Dmodo, i zaprosił ich do Seattle, by porozmawiać o współpracy. Ten wpis na blogu gry pokazuje, że chyba nie wszystko poszło po myśli amerykańskiego giganta, zdecydowano bowiem, że Chińczycy skupią się na produkcji swojej mobilnej gry wykorzystującej tę samą mechanikę, ale bez licencji Doty 2, podczas gdy Valve stworzy oficjalną wersję Auto Chess na PC, która ukaże się, jak to w przypadku tego wydawcy bywa, „kiedyś”. Teraz dowiadujemy się, że Valve zarejestrowało



domenę Underlords.com, której certyfikaty powiązane są z firmą z Bellevue. Klasyfikacja zarejestrowanego przez Valve znaku handlowego jest dość specyficzna: zapisano go jako „sprzęt edukacyjny i ratujący życie”, a także „maszyny liczące, sprzęt do przetwarzania danych i komputery” – Underlords może być więc wszystkim. Szczegóły poznamy pewnie podczas finałów The International w te wakacje. ■■■■

Wampir: Maskarada

NIEDAWNO POJAWIŁY SIĘ PLOTKI, ŻE OBOK NADCHODZĄCEGO VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES 2 POWSTAJE TEŻ INNY PROJEKT W WAMPIRZYM ZAKĄTKU ŚWIATA MROKU, DO TEGO TWORZONY PRZEZ POLSKIE STUDIO (A TAKŻE TRZECI WAMPIRZY PROJEKT OD TWÓRCÓW THE COUNCIL I GRA NA LICENCJI WEREWOLFA). Draw Distance, bo o ten rodzimy zespół chodziło, zaprezentowało dziś swoją interaktywną grę narracyjną: Vampire: The Masquerade – Coteries of New York. Zwiastun nie mówi zbyt wiele, ale całkiem niezłe rysuje klimat. Parę konkretniejszych informacji jednak znajdziemy. W grze Draw Distance wcielimy się w wampira z jednego z trzech klanów, który zbuduje własną



Baldur's Gate III

STUDIO LARIAN OPUBLIKOWAŁO OFICJALNĄ ZAPOWIEDŹ BALDUR'S GATE III, Z KTÓREJ O SAMEJ PRODUKCJI DOWIADUJEMY SIĘ RACZEJ NIEWIELE.

W zwiastunie mamy okazję zobaczyć dość koszmarnie wyglądające (a jednocześnie przedstawione w najdrobniejszym detalu) przeistoczenie człowieka w mackostwora – prawdopodobnie łupieżcę Umystu.

W dość obszernym artykule towarzyszącym tej zabawce PC Gamer zdradza trochę więcej sekretów związanych z projektem. Mowa w nim między innymi o tym, że Larian próbowało pozyskać prawa do jego realizacji na licencji Wizards of the Coast już jakiś czas temu, przed premierą Divinity: Original Sin, jednak wtedy firma odrzuciła ich propozycję ze względu na zbyt małe doświadczenie studia. Po sukcesie Divinity: Original Sin 2 sytuacja się odwróciła – to WotC odezwało się do Larian, proponując im licencję. Przygotowano pośpiesznie wstępny szkic projektu, a po jego akceptacji już bardziej dopracowaną wersję, która ponoć Czarodziej z Wybrzeża zachwyciła.

Gra ma opowiadać o illithidzi łupieżców Umystu na Wrota Baldura – illithidzi próbują odbudować swoje niegdyś wielkie imperium, wpadają więc do metropolii na Wybrzeżu Mieczy swoim wielkim, podróżującym między planami pojazdem, nautiloidem. Swen Vincke, prezes studia, przekonuje jednak, że to, co się stanie, może grać mocno zaskoczyć.

Pewnym zaskoczeniem będzie z pewnością fakt, że gra nie zamierza dokładnie adaptować zasad piątej



edycji D&D. Studio stwierdziło, że choć gra bazuje na tej mechanice, to niektóre elementy, jak to, że norma w „Dedeku” jest częste pudłowanie, zwyczajnie nie są dostatecznie przyjemne. Nie wiadomo, co dokładnie zostanie zastąpione i na co, wygląda jednak na to, że gra będzie odbiegać od zasad D&D o wiele bardziej niż stare Baldur's Gate.

Gra oferować będzie też tryb kooperacji, jednak i w nim jest sporo niewiadomych – w chwili obecnej

nie przedstawiono szczegółów, choć można zakładać, że w przypadku gry wieloosobowej dostaniemy coś podobnego do rozwiązań z Divinity: Original Sin 2, gdzie drużyna może swobodnie się rozłączać i eksplorować różne zakątki miasta.

Nad Baldur's Gate III pracuje obecnie ponad 200 osób i kolejnych 100 podwykonawców. To imponujących rozmiarów zespół, który ma szansę dostarczyć duże i bogate RPG.



drużynę – koterię – pijawek i poprowadzi ją do walki o władzę w Nowym Jorku. Wampir z natury jest nastawiony na knucie, intrygi i manipulowanie innymi, więc skupiona na narracji i interakcjach przygoda zdaje się całkiem nieźle pasować do tego settingu. Gra ukaże się jeszcze w tym roku na PC i Nintendo Switch.

Lem w grze

STUDIO STARWARD INDUSTRIES PODEJMUJE SIĘ ADAPTACJI JEDNEGO Z UTWORÓW POLSKIEGO PISARZA SCIENCE FICTION I MA AMBICJE, BY WSPIĄĆ SIĘ NA SZCZYT BRANŻY JAK TWÓRCY WIEDŹMINA.

Starward Industries pochwaliło się, że pracuje nad grą bazującą na powieści Stanisława Lema. Twórcy nie mówią wprost, o który utwór polskiego autora chodzi, ale patrząc na opis przedstawiony przez serwis Strefa Inwestorów oraz klimatyczną grafikę z niezbyt żywym astronautą, można przypuszczać, że adaptowaną powieścią jest „Niezwyciężony”.

Gra opowiada o losach astronautów, którzy podczas misji badawczej natrafiają na nieoczekiwane zagrożenie. Poza wciągającym śledztwem, które przeradza się w walkę o przetrwanie, fabuła porusza również problemy całego gatunku ludzkiego i jego miejsca we wszechświecie. Wymagający, poważny klimat zbalansowany jest lżejszymi, przygodowymi motywami.



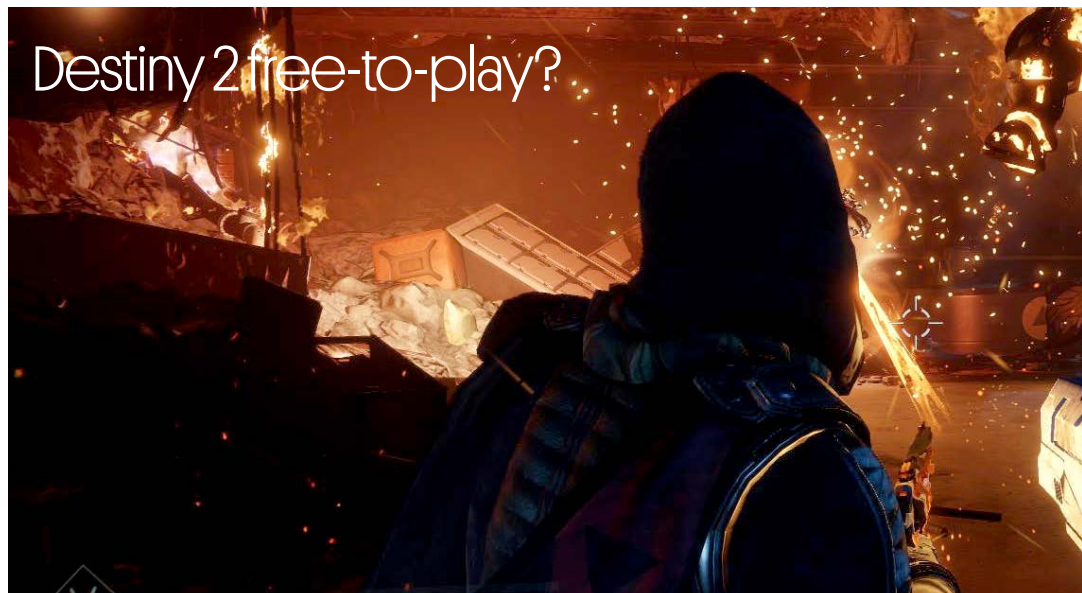
Gracze dokonują ważnych wyborów, które doprowadzają do odmiennych przebiegów i zakończeń historii. Pewne jest to, że dostaniemy sporą dawkę retrofuturizmu, a także całkiem obiecującą oprawę graficzną, jeśli jedyna dostępna obecnie grafika ma być jakimkolwiek wskazaniem kierunku artystycznego.

Starward Industries chętnie mówi o swoich ambicjach i o tym, że Lem, jako znacznie bardziej znany od Sapkowskiego twórca, ma szansę pomóc zespołowi wspiąć się na szczyt rankingów popularności, skoro udało się to ekipie od Wiedźmina. Za grę odpowiedzialni są zresztą weterani branży pochodzący między innymi z CD Projekt RED, ale także Reality Pump Studios czy Techlandu.



Pachnąć jak Xbox

MICROSOFT POSTANOWIŁ ZADBAĆ O TO, BY GRACZE NIE PACHNIELI TYLKO MOUNTAIN DEW I DORITOSAMI, A JEDNOCZEŚNIE MOGLI POZOSTAĆ CZYŚCI I ŚWIEŻY. W tym celu firma nawiązała współpracę z producentem Axe, firmą Unilever i szykuje się do wypuszczenia w Australii produktów Xbox Lynx. Cała linia produktów dostępna będzie wyłącznie w Australii – Polacy nieprędko poczują więc, co to znaczy pachnieć jak Xbox. W zasadzie Australijczycy chyba także nie, ponieważ kosmetyki mają mieć nuty cytrusa, mięty, szałwii, paczuli i drewna – zauważalnie brakuje tu zapachu folii i rozgrzanego plastiku. Produkty trafią na australijski rynek już w lipcu.



Destiny 2 free-to-play?

OPUBLIKOWANY PRZEDWCZEŚNIE ARTYKUŁ Z SERWISU ENGADGET ZOSTAŁ WYŁAPANY PRZEZ CZUJNEGO INFLUENCERA. Youtuber Ralph „Skill Up” Panebianco wychwycił tekst informujący o tym, że Destiny 2 we wrześniu tego roku przejdzie na model free-to-play i zamierza zarabiać jedynie na sprzedaży nowych dodatków (oraz pewnie mikrotransakcjach). Artykuł został prawdopodobnie opublikowany przedwcześnie – nie ma go już na stronie – jednak zważywszy na okoliczności – Bungie ma ogłosić dziś nowe informacje na temat gry – informacja ta wydaje się

dość wiarygodna. Decyzja Bungie w połączeniu z funkcjonalnością cross-save to kolejny sposób, by zostawić zmagające się z olbrzymimi problemami Anthem daleko z tyłu – Destiny 2 zbliży się tym samym pod względem modelu monetyzacji do niesłychanie popularnego i świetnie radzącego sobie Warframe'a, potencjalnie przyciągając kolejnych graczy. Gra zamierza też zmienić swój dom, opuszczając Battle.net i przenosząc się na Steam'a. Jak pisaliśmy wcześniej, podstawowa wersja gry, włącznie z Forsaken i mniejszymi dodatkami, dostępna będzie



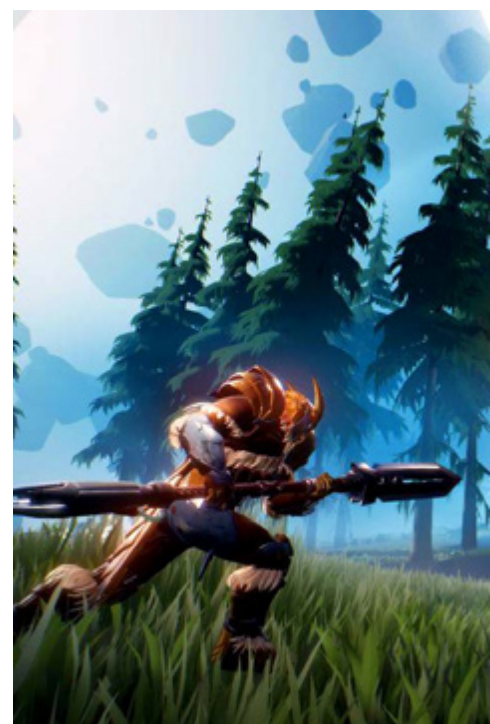
Gwiezdne LEGO

LEGO I STAR WARS ROZPOCZĘŁY KOLEJNĄ WSPÓLNĄ PRZYGODĘ – TYM RAZEM OTRZYMAJEMY MOŻLIWOŚĆ ZWIEDZENIA CAŁEJ HISTORII SAGI SKYWALKERÓW, POCZĄWSZY OD NAJMNIEJ LUBIANEJ TRYLOGII „GWIEZDNYCH WOJEN”, A SKOŃCZYWSZY NA TEJ W DNIU DZISIEJSZYM. Co ważne, gra ma zaoferować nam sporo swobody w eksploracji galaktyki Dawno Temu (czy jakkolwiek ona się nazywa) i zarzuci nawet trochę wydarzeń, by zwiedzanie to nie było nudne. Lego Star Wars: The Skywalker Saga nie zaniedbuje też epizodów, które widzieliśmy już w wersji LEGO – historie, które już mogliśmy oglądać legoludkami, zostały odświeżone i przygotowane tak, by wyglądały równie świeżo, co cała reszta. Gra pozwoli nam zwiedzić całą historię Skywalkerów w takiej kolejności, w jakiej mamy ochotę, nawet od końca, jeśli mamy na to ochotę, co oznacza dużo treści, dużo zawartości i dużo radości. Wygląda obiecująco.

Sukces Dauntless

DAUNTLESS, KOOPERACYJNA GRA WYGLĄDAJĄCA NA SIECIOWĄ, NIECO BARDZIEJ KRESKÓWKOWĄ WERSJĘ SERII MONSTER HUNTER (OBIE GRY W KOŃCU SKUPIAJĄ SIĘ NA POLOWANIU I WALCE Z TRUDNYMI, POTWORNymi PRZECIWNIKAMI), ZADEBIUTOWAŁA WŁAŚNIE NA EPIC GAMES STORE I KONSOLACH I CHWALI SIĘ DOSKONAŁYMI WYNIKAMI. W CIĄGU ZALEDWIE PIERWSZEJ DOBY PO GRĘ SIĘGNĘŁO PÓŁ MILIONA NOWYCH GRACZY NA WSZYSTKICH PLATFORMACH.

Jednocześnie Dauntless robi to, co gracze bawiący się w sieci zawsze chcieli, by ich gry robiły – oferuje pełny i bardzo funkcjonalny cross-play. Z jednej strony, peccetowcy mogą bez problemu zmagać się tutaj z graczami na PlayStation 4 i Xbox One, co już samo w sobie jest pewnym usprawnieniem względem wielu innych gier sieciowych, ale z drugiej możemy też logować się do Dauntless na dowolnym urządzeniu, na którym jest dostępna, i grać dalej zgodnie z dotychczasowymi postępami – przeskok między PC a konsolami ma także pod tym względem być bezbolesny.





za darmo, a Shadowkeep, tegoroczne rozszerzenie, można już kupić przed premierą na platformie Valve. Gdy dodatek ukaże się 17 września, będziemy mogli (a nawet musieli, jeśli chcemy kontynuować grę) przemieścić swoje konto na Steam, a całość będzie dostępna na PC tylko w tej formie. Twórcy zażartowali nawet, że znaleźli sobie Epic'kiego partnera. To pierwsza tego typu sytuacja od dłuższego czasu – to Valve oferuje unikalną, niedostępną nigdzie indziej zawartość i to raczej nie dlatego, że twórcy stwierdzili, że nie opłaca im się ukazywać nigdzie indziej. Czy to sygnał, że Steam włączy się do zabawy w dzielenie rynku, którą rozpoczęło Epic Games?



NINTENDO
SWITCH™

Nintendo



MARVEL

ULTIMATE ALLIANCE 3

THE BLACK ORDER

12

www.12.pl

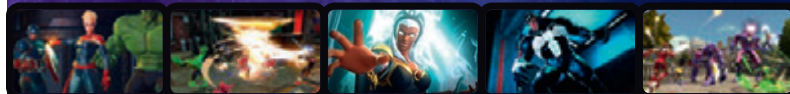


19 lipca

STWÓRZ DRUŻYNĘ
BOHATERÓW ZE ŚWIATA
MARVEL, ABY
PRZEZWYCIĘŻYĆ ZŁO!



Sprzedawane oddzielnie



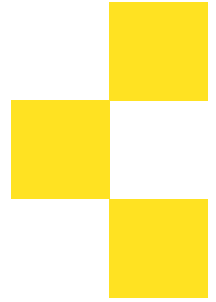
www.nintendo.pl

CONQUEST



Piotr Pierkowski

Były redaktor naczelny Świata Gier Komputerowych, poeta, bard, autor gry planszowej „Atak zombie”.



JUBILEUSZOWIZNA

No i jest! Mamy to! Pięćdziesiąty, jubileuszowy numer Pixela. Nawet nie wiem, jak to się stało, kiedy? Wciąż mam wrażenie, że jestem tuż po rozmowie z Miczem i zastanawiam się, co z tego wszystkiego wyniknie. Hmm...

Jak może wiecie, wcześniej przez ponad dekadę kierowałem innym czasopismem o grach pod tytułem Świat Gier Komputerowych. To były wspaniałe, kreatywne lata, ale także - czego wielu z was już nie podejrzewa - czas zaciętej, bezwzględnej walki. Tak, choć wspólnie tworzyliśmy polski rynek gier, to zarazem bardzo się wzajemnie nie lubiliśmy, a dowody tego można było spotkać na każdym kroku.

Na przykład w Warszawie przez lata niewybrednie ignorowano fakt, że ŚGK powstał szybciej niż Secret Service czy Gambler. I dłużej wytrzymał. Albo ta idiotyczna opowieść z filmu „Thank You For Playing: Kultowe magazyny o grach”, że redaktorzy SS rzucili się w tłum i byli noszeni na rękach, czego im konkurencja obecna na targach zazdrościła. Litości! To my zaczęliśmy rozdawać tam czasopisma, robiąc sensację, co redakcja SS podpatrzyła i zaczęła rzucać swoje magazyny w powietrze, co skończyło się zdemolowaniem ich boksu, awanturą i bodaj wyproszeniem z targów. Oraz oskarżeniem pozostałych redakcji, żeśmy prymitywy - choć wszyscy swoje akcje promocyjne robili naprawdę spokojnie i pod kontrolą.

Ale biję się w pierś - i my nie byliśmy dłużni. Acz należy dodać, że nie było to nigdy nic osobistego. Po prostu biznes. A może nie?

W każdym razie wyobraźcie sobie, że w takich właśnie warunkach wyjściowych, mając w pamięci tę

niegdysiejszą zaciętość i wrogość, nagle na Pixel Heaven zaczęła krążyć wieść, że ktoś rozmawia z ludźmi nad nowym, szalonym projektem. Oto bowiem wszyscy ci redaktorzy, którzy kiedyś stali naprzeciwko siebie, mieli teraz znaleźć się w jednej superredakcji superczasopisma. Namawiali ich do tego Robert i Micz. Po rozmowie z tym drugim, kiedy poznałem szczegóły, aż mnie zatkało. Czy to ma jakieś szanse rynkowe? Tam rynkowe - personalne!? Czy ci ludzie będą potrafili ze sobą współpracować? Przecież to się skończy po pierwszym numerze, bo wszyscy zaczną gwiazdorzyć lub się po prostu oplują. Tak, z takimi właśnie myślami wracałem do domu. W głowie też miałem spotkanie z Borkiem. Osobiście nigdy wcześniej się nie spotkaliśmy, a tu okazało się, że to naprawdę skromny, inteligentny, a przede wszystkim sympatyczny człowiek. Dlaczego ja go przez lata tak nie lubiłem? Uprzedzenia?

Po powrocie odbyłem długą rozmowę z żoną, potem z Miczem, bodaj także z Robertem. Zaczęliśmy też jako cały szkielet redakcji rozmawiać ze sobą na redakcyjnym forum i... jakoś to się dotarło. Co ciekawe, mam taką teorię, że ogromną rolę w powstaniu Pixela odegrał także wspomniany już film pt. „Thank You For Playing: Kultowe magazyny o grach” (pozdrawiam, panowie! Good job!).

Dziś mamy za sobą pięćdziesiąt numerów, ale przede wszystkim wspaniałą, bogaty dorobek. Pixel bowiem, poza zwykłymi zapowiedziami i recenzjami, to przede wszystkim artykuły przeglądowe, wywiady i felietony. Zawsze marzyłem, żeby właśnie takie teksty i o tej jakości pojawiały się regularnie w ŚGK. Wtedy się nie udało, teraz jestem tego częścią. I naprawdę czuję dumę, bo Pixel to kopalnia wiedzy, a wielu graczy, a także - nie boję się tego napisać - naukowców ma skarb wręcz podany na tacy. I to jest największa wartość tego jubileuszu! ■



SABOTEUR II

Avenging Angel

BY CLIVE TOWNSEND

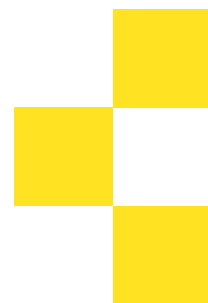
Q3 2019
Nintendo eShop





Piotr Gawrysiak

Obecnie podwójny profesor nadzwyczajny, dawniej 50 procent spółki autorskiej Alex & Gawron. Miłośnik starych gier i komputerów, nowych technologii oraz swojej rodziny.



FILMY DLA NIEWIDOMYCH

Jak powszechnie wiadomo, najlepiej być pięknym, zdrowym i bogatym. Niestety jest to stan trudny do osiągnięcia. O ile to ostatnie czasem udaje się uzyskać wraz z wiekiem, o tyle w życiu każdego człowieka właśnie upływ czasu przybliża moment, w którym lekarz, smutno kręcąc głową, ogłasza wyrok, który przemienia nas w inwalidę.

Oczywiście dla prawdziwych starszusków, którzy swoje widzieli i w niejedną grę zagrali, powyższe zdarzenie nie wydawać się będzie tragiczne. Ot, by zacytować Janusza Zajdla, starość, rzecz normalna, wszystko się w człowieku kończy. Zamiast grać w najnowsze produkcje, trzeba zabrać się za lekturę Jana Dobraczyńskiego. Zupełnie inaczej pogorszenie zdrowia odbiera człowiek młody. Nawet z pozoru błahie schorzenia wydają mu się znaczące, zaś prawdziwe problemy – jak choćby utrata wzroku – to dla niego koniec świata. Świata, w którym żyło się do tej pory – człowiek, który staje się niewidomy, musi zmienić prawie wszystkie swoje przyzwyczajenia i hobby.

Powyższe szczególnie dotyczy gier komputerowych. W początkach istnienia naszego umiłowanego medium nie było to rzecz jasna takie oczywiste. Wiele z najlepszych gier wczesnych lat osiemdziesiątych to tekstówki. Nawet jeśli pojawiała się w nich grafika, to bardziej jako ozdobnik niż jako istotny element fabularny – a zatem osoba korzystająca z czytnika brajlowskiego nie miała tu większych problemów. Paradoksalnie to dopiero rozpowszechnienie graficznych interfejsów użytkownika, które uczyniło komputery bardziej przyjaznymi dla większości ludzi, spowodowało, iż stały się dla niewidomych urządzeniami nieomal wrogimi. Spora część kultury gier (słowo „wideo” zabrzmia tu szyderczo, ale o tym za chwilę) tym samym stała się dla niewidomych po prostu niedostępna. To chyba najgorszy rodzaj cyfrowego wykluczenia... Co gorsza, niewidomi (i inni niepełnosprawni, ale ponieważ sam jestem wzrokowcem, toteż skupiam

się tu głównie na nich) nie są szczególnie awanturującą się grupą społeczną. Daleko im choćby do osób LGBT, którym udaje się wywierać presję, szczególnie właśnie w sferze medialnej, wskutek której powstają odpowiednie, politycznie poprawne filmy, literatura czy nawet gry (lub tematy w tychże).

Wiem, przesadzam, „filmy dla niewidomych” to coś, co nawet brzmi idiotycznie. Z drugiej jednak strony jak bez znajomości najnowszych dzieł kinowych uczestniczyć we współczesnej kulturze? Stąd też i działania zgoła desperackie, jak choćby seanse filmowe z audiodeskrypcją.

Jednocześnie okazuje się, że ci naprawdę zdesperowani niewidomi potrafią nawet grać w klasyczne gry komputerowe! Oczywiście nie we wszystkie, ale w te, w których liczy się refleks i szybkość oraz gdzie dźwięk do pewnego stopnia może zastąpić doznania wzrokowe, potrafią być nawet lepsi od osób w pełni sprawnych – jak Michael Espinoza w *Mortal Kombat*.

Powyższe nie znaczy bynajmniej, że gry przeznaczone dla niewidomych nie istnieją. Takowych jest kilka (*A Blind Legend*, *Papa Sangre*) i trochę szkoda, że zupełnie giną wśród powodzi innych tytułów, jakie codziennie pojawiają się na platformie Steam. Ich znikoma popularność nie wynika jednak z tego, że są złe (nieciekawe, technicznie niedopracowane itd.), tylko z tego, iż ich odbiór (czyli uzyskanie satysfakcji z gry) wymaga trochę innego podejścia niż to klasyczne – zorganizowania chwili naprawdę wolnego czasu, wyciszenia się, wyłączenia monitora i założenia słuchawek...

By stworzyć grę, w której brakować będzie warstwy wizualnej, jej autor narzuca na siebie ograniczenia. Ograniczenia zaś – jak to wiedzą ci, którzy próbowali tworzyć gry dla klasycznych ośmiobitowców – mogą być potężnym katalizatorem kreatywności. Może zatem, jeśli będziecie się zastanawiać, jaką by tu nową grę napisać (no, mam cichą – choć irracjonalną – nadzieję, że ktoś z gamedevu czyta jednak te moje wypociny), to miejcie to na uwadze. Nie sądzę, że tak powstanie bestseller (choćaż...), ale już arcydzieła bym nie wykluczał. Jeśli zaś udałoby się stworzyć grę, która na równi będzie bawić pełnosprawnych i niewidomych, a jednocześnie pokaże troszkę tym pierwszym, jak wygląda świat, w którym nie ma światła – podobnie jak to czyni „niewidzialna wystawa” – to tym lepiej.

Aha, no tak. Że nic nie napisałem o urodzie? Ja tam nigdy specjalnie piękny nie byłem... ■



Stacjonarny PC dla graczy: Actina Ryzen 5 2600X/MSI X470/RTX 2060

ACTION WIE, JAK SKUSIĆ GRACZA NA WYDANIE KILKU TYSIĘCY ZŁOTYCH NA SPRZĘT DO GRANIA. WYSTARZY OPAKOWAĆ PRZYZWOITE KOMPONENTY W ZGRABNĄ OBUDOWĘ, OSŁONIĆ WNĘTRZE MASZYNY PŁYTĄ HARTOWANEGO SZKŁA (OBLEPIONEGO NAKLEJKAMI MSI I AMD) I PODŚWIETLIĆ: WENTYLATORY, PAMIĘCI, PŁYTĘ GŁÓWNĄ I KARTĘ GRAFICZNĄ. VOILA! MY GRAMY, KOMPUTER ROBI ZA KOMINEK RGB.

Niewątpliwie pierwszy rzut oka na monolityczną obudowę (Lian Li Lancool One Digital w wersji czarnej lub srebrnej) może przyprawić graczy o szybsze bicie serca – to zgrabna, średniej wielkości wieża, zapewniająca sporo przestrzeni na eksperymenty, z wydzieloną w dolnej części komorą na zasilacz (w tym konkretnym egzemplarzu be quiet! System Power 9) oraz dwie wewnętrzne zatoki 5,25" na dyski twarde. Miejsce na napędy SSD 2,5 (w zestawie 256 GB ADATA XPG SX8200 Pro M.2) odnajdziemy, zdejmując prawą pokrywę obudowy. Pozostałe elementy wyposażenia widoczne są zza tafli szkła: to płyta główna MSI X470 Gaming Plus z chipsetem AMD X470, procesor AMD Ryzen 5 2600X Wraith Spire (3,6–4,2 GHz, 16 MB cache, 6 rdzeni, 12 wątków), dobra na start w krainę gier z raytracingiem karta graficzna MSI GeForce GTX 2060 z 6 GB GDDR6

oraz 16 GB RAM w dwóch kościach ADATA XPG Spectrix D41 (DDR4, 3000 MHz, CL16, RGB). Całość uzupełniono trzema wentylatorami Lian Li BR Lite z podświetleniem RGB oraz układem chłodzenia aktywnego be quiet! Pure Rock. Do kompletu w zestawie otrzymujemy Windows 10 Home OEM 64-bit oraz kabel zasilający.

Ten sześciordzeniowy potwór jest w stanie udźwignąć sporo – bez obaw możemy pokusić się o zabawę w najnowsze tytuły, przy maksymalnych detalach w Full HD. Przy tym jak na maszynę chłodzoną aktywnie powietrzem nie jest szczególnie hałaśliwy, nawet przy dużym obciążeniu. Konstrukcja obudowy umożliwia przepływ powietrza przez przedni, górny i tylny panel, sporo wolnej przestrzeni wewnątrz obudowy midi tower zapewnia swobodną cyrkulację.

Na tylnym panelu znajdują się dwa złącza USB 2.0, 6 x USB 3.0 oraz 2 x USB 3.1, a także gniazda S/PDIF/optyczne, liniowe wejście/wyjście, słuchawkowe, HDMI, DisplayPort oraz port ethernetowy RJ45. Nie zabrakło gniazda PS/2 (klawiatura/mysz). Za dźwięk odpowiada układ Realtek ALC892. Na górnej części obudowy umieszczono dwa porty USB (przypadałyby się więcej) oraz wejście i wyjście audio. Przedni panel obudowy jest podświetlony, nie ma w nim zewnętrznych zatków 3,5" (zapomnijmy więc o napędzie optycznym lub panelu z czytnikiem kart pamięci), za to został

RTX



- Procesor:** AMD Ryzen 5 2600X, 3,6–4,2 GHz, 16 MB Cache, 6 rdzeni, 12 wątków
- Płyta główna:** MSI X470 Gaming Plus (MS-7B79, chipset AMD X470)
- Karta graficzna:** MSI GeForce RTX 2060, 6 GB DDR6
- Pamięć RAM:** 2 x ADATA XPG Spectrix D41 (DDR4 8 GB, 3000 MHz, RGB)
- Zasilacz:** be quiet! System Power 9 600W
- System operacyjny:** Windows 10 PL 64-bit OEM
- Nośnik danych:** ADATA SSD XPG SX8200 Pro 256 GB, M.2
- Obudowa:** Lian Li Lancool One, czarna (47,2 x 22 x 45 cm, 8,25 kg)
- Chłodzenie:** aktywne be quiet! Pure Rock, 3 wentylatory Lian Li BR Lite RGB
- Cena:** 6500 zł
- Gwarancja:** 36 miesięcy, door2door

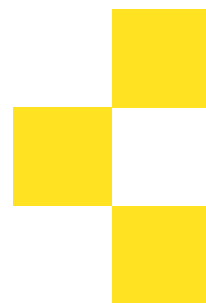


ozdobiony cienką warstwą szczotkowanego aluminium. Górna część obudowy jest z cienkiej, stalowej siatki, którą można uszkodzić, stawiając na niej ciężkie przedmioty. W całym zestawie przeszkadzają dwa elementy – radiator na procesorze częściowo przesłania pierwszy slot na pamięć DDR, co oznacza, że jeden z modułów musi być pozbawiony ozdóbek RGB. Pojemność nośnika SSD również pozostawia sporo do życzenia – 256 GB to w sam raz na instalację Windowsa i dwóch–trzech gier. Przypadałby się bardziej pojemny SSD lub dysk twardy w roli magazynu danych. Cena za komplet wymienionych komponentów (gdybyśmy zamierzali samodzielnie poskładać podobną maszynę) wynosi około 5350 złotych, producent zestawu żąda za niego ponad 1000 złotych więcej – za co otrzymujemy poskładany komputer i 36-miesięczny okres gwarancyjny w systemie door2door. Wszystkie elementy podświetlenia RGB (poza przednim panelem) można przededefiniować lub wyłączyć za pośrednictwem dołączonej aplikacji. ■



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.



CZTERY TUZINY I TROCHĘ

To już pięćdziesiąty numer Pixela! Cóż za wydarzenie! Pamiętam, jak się to pismo ukazało, jakie przeżywało kłopoty, jeszcze gdy nosiło poprzedni tytuł, jak niefrasobliwie krytykowałem redakcję za ten stan rzeczy i jak szlachetnie mnie potem zaprosili na łamy, na których pozostaję po dziś dzień. Mam nadzieję, że z obustronnym zadowoleniem; w każdym razie moje jest pewne, a oni co miesiąc zamawiają nowy tekst. Może to tylko przyzwyczajenie.

Czasy, w których pojawił się pomysł – i realizacja – wydawania Pixela, to są precyzyjnie te czasy, w których już pewne było, że nie należy zaczynać żadnego przedsięwzięcia związanego z prasą papierową. Tytuły tracą sprzedaż, marniej i padają, zwłaszcza – ale nie tylko – te komputerowe. Niedawno ogłoszono, że w Niemczech przestanie się ukazywać flagowy magazyn Computer Bild Spiele, pismo, którego polską wersję – Komputer Świat GRY – zakładałem i przez długi czas prowadziłem, a które nie ukazują się już od kilku lat.

Pixel okazuje się odporny na te trendy, skoro właśnie trzymamy w rękach pięćdziesiąte wydanie, a jeśli mogę sobie pozwolić na komentarz, to każde kolejne wygląda dla mnie coraz atrakcyjniej i coraz dojrzalej. Symbioza pisma z przedsięwzięciami takimi jak Pixel Heaven czy Giełda Pixela jest silna i wyjątkowa. Ludzie tacy jak ja chcą czytać pewnego rodzaju magazyny i będą to czynić do końca życia. Tych potrzeb i kontekstów nie zaspokoi ani nie dostarczy internet, w którym się przecież biegle poruszamy i zaspokajamy jakieś 95 procent innych potrzeb. Papier jest tu więc bezpieczny, więcej – nie zastąpiony. Oczywiście, w kategoriach biznesowej

analizy rynku możemy to nazywać „niszą”, ale jakie to ma u diabła znaczenie. Chodzi tylko o to, żeby jakaś grupa ludzi mogła co miesiąc obcować z czymś, co się jej wydaje fajne i sensowne, oraz o to, by inna (mniejsza) grupa ludzi mogła z robienia tego fajnego i sensownego godnie wyżyć i wykarmić rodzinę.

Skądinąd bardzo wiele pomysłów biznesowych, które odnoszą sukces, to właśnie te, które są realizowane wtedy, kiedy wszystkim wokół wydaje się, że to wariactwo. Zawsze kiedy myślę o polskich devach z lat dziewięćdziesiątych, z których większość (acz nie wszyscy) jest teraz multimilionerami, to wspominam, jak pobłażliwie, jak o lekkich wariatach gadaliśmy o nich my, medialno-dystrybucyjna część branży gier. Jak widać, cokolwiek się myliliśmy.

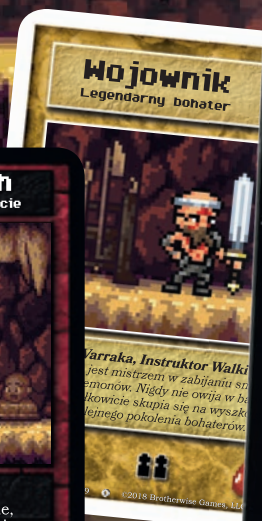
Redaktora naczelnego Pixela, szanownego Micza, znam ponad dwie dekady. Jest człowiekiem robiącym rzeczy, które tylko on umie zrobić, nikomu innemu nie wystarczyłoby pasji, systematyczności i talentu. Idzie własną drogą, ma własne poglądy i listę dokonań, która sytuuje go w superlidze osób mających wpływ na polskie media o grach, moim zdaniem w Top 3 (mnie tam nie ma).

Łapusza, czyli biznesowego organizatora Pixel Heaven i Pixela, poznałem, gdy „z zawodu byłem dyrektorem” i siedziałem na najwyższym piętrze korporacyjnego budynku. Ja w garniturze, on w sandałach. Po kwadransie rozmowy byłem pewien, że to człowiek, który tyleż ma wizję i zapał, co jednocześnie – chłodną, profesjonalną zdolność realizacji, rzecz, co tu kryć, u wielu zajawkowiczów deficytową. Po latach nic nie utraciłem z tego przekonania.

Łapusz i Micz, Micz i Łapusz. Zawdzięczamy im (i wszystkim dobrym ludziom, którzy z nimi pracują, a jest to poważna grupa doświadczonych redaktorów) pięćdziesiąt wspaniałych momentów Pixela. Gratuluję wam, chłopaki. Zobaczycie, jaki piękny tekst napiszę na setne wydanie! ■

ALEX

BOSS MONSTER



TRZECIA ODSKONA KULTOWEJ SERII





Marcin Borkowski
Dziennikarz, autor gier, były redaktor naczelny
Top Secretu, komentator spraw bieżących,
postać znana i lubiana.



O UKONTENTOWANIU W GRACH BEZ KONTENTU

W zeszłym roku przez mój bąbelek przetoczyło się kilka fal dyskusji o *Sea of Thieves*. Jedni byli zachwyceni, inni wieszali psy. Jednym z głównych zarzutów stawianych grze był „brak kontentu”, gra wprawdzie dawała świat, ale nie umieszczała w nim wielu zaprojektowanych przygód: pusto, więc nieinteresująco. Poczytałem sobie te dyskusje, posłuchałem argumentów obu stron i doszedłem do wniosku, że nie chodzi o tę konkretną grę – to jest starcie dwóch różnych filozofii. Co więcej, mam podejrzenia, że jednym ze źródeł różnic mogą być umiejętności interpersonalne graczy.

Twórcy gry mogą przyszykować gotowe zadania (questy) albo zostawić pustą, ale gotową platformę dla inwencji graczy (sandbox, crafting). Kiedy czytałem dyskusje o SoT, oczywiste było, że ścierają się zwolennicy właśnie tych dwóch podejść. Niektórzy chcieli mieć przygody podane na tacy – idź, zabij, przynieś, najlepiej podlane ładną opowieścią i wariantowością wymagającą podejmowania decyzji, która miała ich dodatkowo zaangażować w historię. Dla nich SoT był pusty.

Innym w zupełności wystarczało to, co się wydarzało podczas wspólnego pływania bez celu, to, że podczas polowania na innych graczy w SoT kolega niechcący strzelił w beczkę z prochem i zatopił ich własny statek. Następnego dnia potrafili o tym opowiadać w czasie lunchu kumplom z pracy, a potem aluzje do tego wydarzenia stawały się stałym elementem zabawy na następne kilka miesięcy. Wartością stawał się sam fakt, że spędzili aktywnie czas

w towarzystwie, ten element emergentności, współtworzenia historii z podstawowych mechanik oferowanych przez grę.

Mnie sama pusta platforma może wystarczyć (od biedy potrafię znaleźć coś ciekawego w arkuszu kalkulacyjnym), ale po tym, jak posłuchałem opowiadań o nocnych sesjach w SoT i porównałem ze swoimi doświadczeniami z różnych innych gier, wpadłem na pewien dość oczywisty trop.

Otóż żeby dobrze się bawić, grając w gry wieloosobowe, w których ważne jest istnienie drużyny, trzeba mieć z kim. Losowi współgracze rzadko zapewniają dobrą zabawę, lepiej grać z ludźmi, z którymi ma się jakąś chemię, niż porozumienia. I tu się robi problem, bo nie każdy będzie miał z kim zagrać. Pomijam przypadki trywialne, kiedy nikt ze znajomych nie jest zainteresowany konkretnym tytułem albo wszyscy grają wieczorem, a ty możesz tylko rano. Ale co ma zrobić ktoś, kto jest samotnikiem? Co ma zrobić ktoś, kto jest introwertyczny, wyalienowany i nie ma kumpli, a z obcymi – przy całej sieciowej anonimowości – wstydzi się, bo wie, że jest za słaby? I zanim zaczniecie się śmiać, że takich nie ma, pamiętajcie: nie wiecie o ich istnieniu właśnie dlatego, że się ukrywają i grają solo.

A co mają zrobić ci wszyscy ignorowani przez otoczenie, z którymi grać nikt nie chce, bo są jak kula u nogi, bo nie potrafią, bo nie nadążają, bo robią raz za razem szkolne błędy, przeszkadzając innym w grze, albo mają słowotok i w takim PUBG – w którym słuch daje istotne informacje o obecności przeciwników – zagłuszają dźwięki otoczenia? Medycyna notuje podobne przypadki, tacy ludzie często nie zdają sobie sprawy, że nikt z nimi nie chce grać, bo są męczący, ale efekt jest ten sam – są growo samotni.

I tak sobie myślę, że wśród tych narzekających na brak zawartości znajdują się ci, którzy z różnych powodów grają sami. Wprawdzie nie narzekałem, ale trochę należę do tej grupy, generalnie jestem samotnikiem i na przykład w *The Elder Scrolls Online* gram wyłącznie solo. Gdybym chciał zagrać w któryś z popularnych tytułów online wymagających kilku osób, miałbym poważny problem. Jak wiadomo, przed wyruszeniem w drogę należy zebrać drużynę. ▀

BOREK



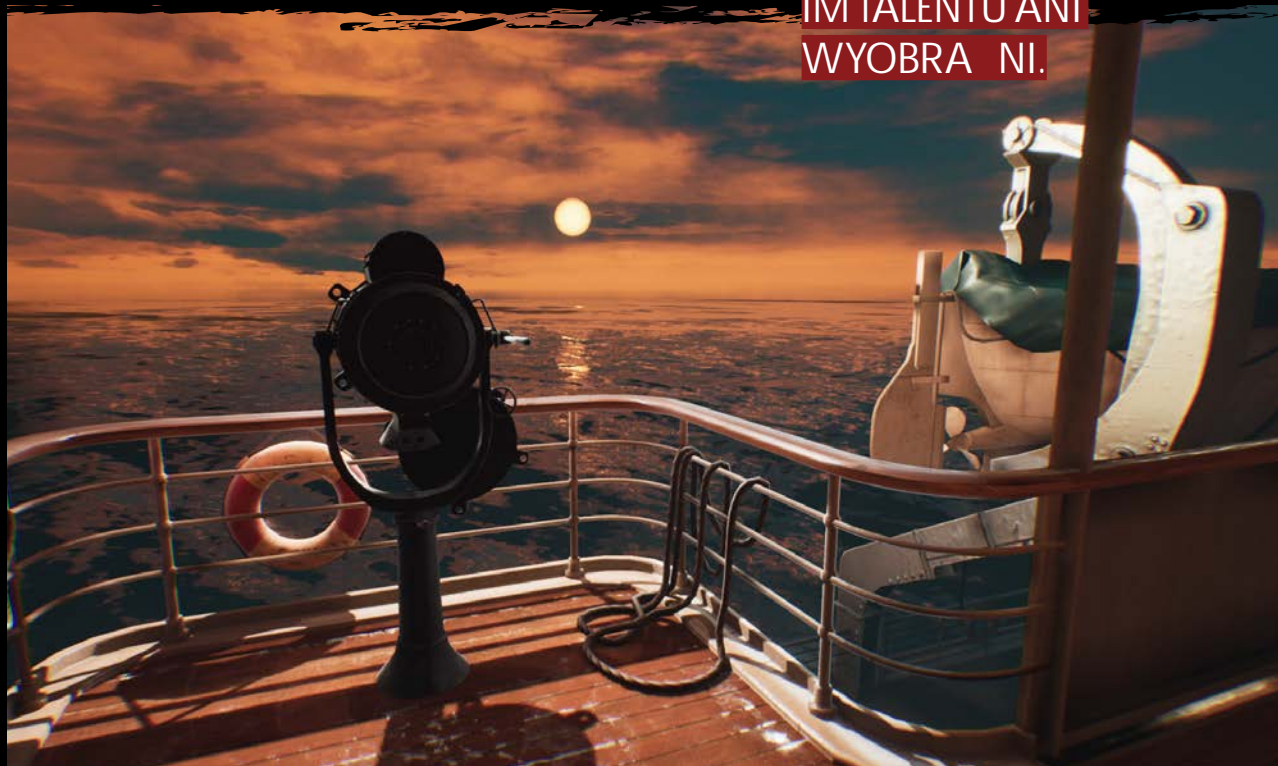
➤ Gra chętnie miesza różne porządki graficzne, czasem dla podkreślenia chronologii, czasem by rozdzielić wątki.



PROJEKTUJ C
WIAT, GRAFICY
BLOOBERA PO RAZ
KOLEJNY UDOWOD-
NILI, E NIE BRAKUJE
IM TALENTU ANI
WYOBRA NI.

➤ Długie sekwencje gry narzucają przez stylizację obrazu skojarzenia z wczesnym filmem czarno-białym.

➤ Na dużo widoków z zewnątrz nie ma co liczyć, większość czasu spędzamy w klaustrofobicznych pomieszczeniach pod pokładem.



LAYERS OF FEAR 2

■ PC ■ PS4 ■ XONE

PRODUCENT: Bloober Team Wersja PL: tak

■ Borek

Jak może pamiętacie, kilka lat temu recenzowałem Layers of Fear, historię staczającego się po rodzinnej tragedii malarza. Spodobał mi się sposób szkicowania historii, pozostawiający wiele spraw niedopowiedzianymi i duże pole do interpretacji. W odróżnieniu od części graczy nie przeszkadzała mi monotoność akcji, sprowadzającej się przez większość czasu do otwierania drzwi i jednostajnego ruchu do przodu (w końcu to walking simulator).

Zwłaszcza w pierwszym kontakcie gra zrobiła na mnie duże wrażenie. Siadając do Layers of Fear 2, wiedziałem, czego się spodziewać - i nie zawiodłem się, gra dostarczyła dokładnie tego samego co pierwsza część. Niestety, zarówno w dobrym, jak i w złym sensie.

Znowu wracamy w bliżej chronologicznie niesprecyzowany początek ubiegłego wieku. Tym razem wcielamy się w rolę aktora przygotowującego się do roli filmowej.



**GRAFIK ŁATWO POKAZA
W GAZECIE, MUSICIE MI
UWIERZY NA SŁOWO, E
CIE KAD WI KOWA JEST
RÓWNIE DOBRA.**

Przez większość czasu zamiast po starym domu chodzimy po statku, wielkim oceanicznym liniowcu, na którym film ma być nakręcony. Część przestrzeni została przekształcona w studio filmowe, chodzimy więc po korytarzach i kajutach, znajdując rzucające światło na przeszłość bohatera przedmioty i notatki, dowiadując się o drobnych, często pozornie niezwiązanych ze sobą faktach z jego życia. Powoli wyłania się z nich ponura historia, ale nie będę o niej opowiadać, żeby nie psuć Wam zabawy.

Te wątki filmowe są zresztą motywem przewodnim gry. Już sam podział na akty (jest ich pięć) jest ukłonem w tym kierunku - we

■ Najsilniej formują nas przeżycia z dzieciństwa, zwłaszcza te wstrząsające i traumatyczne. Tych bohaterowi nie brakowało.

wczesnych czasach kina filmy dzielono na akty z przyczyn czysto technicznych, zmieniło się to dopiero, kiedy powstała technologia pozwalająca na płynne przełączanie między kolejnymi rolkami zakładanymi do projektora. Sceny, światła, wskazówki reżyserskie narysowane kredą na podłodze i garście cytatów dla miłośników kina - tego wszystkiego nie brakuje. Szczerze mówię - nie jestem kinomanem, więc wiele odniesień zapewne przegapiłem, a i tak kilka razy szeroko się uśmiechnąłem, widząc sceny, które znam.

Największe wrażenie po staremu sprawiają jakość i realizm świata. Tworząc LoF, graficy i programiści Bloobera bardzo wysoko ustawili poprzeczkę - a teraz chyba udało im się podnieść ją jeszcze wyżej. Równocześnie już w tej jakości grafiki zaszyty jest główny zarzut, jaki mam do drugiej części gry - wtórność. Tak, grafika jest fantastyczna, ale od samego początku narzuca wrażenie, że LoF2 to nie nowa gra, ale wykorzystanie istniejących assetów i powtórzenie tego samego, co już było. Widać tę samą pieczołowitość

■ Nawiązań do klasyki kina nie brakuje, ale o ile rozumiem cytaty z Langa i Mélièsa, o tyle Finchera i Kubricka odebrałem jako anachronizmy.





Podpowiedzi z jednoaktowego powrotu do domu (i sposób, w jaki układają się w całość) są chyba najbliższe klimatem pierwszej części.

W PIERWSZEJ CZĘŚCI INFORMACJE SKŁADAŁY SI W SPÓJNĄ HISTORIĘ, NAWET JEŚLI NIE WSZYSTKIE JEJ SZCZEGÓŁY BYŁY JASNE. PO SKOŃCZENIU DRUGIEJ CZĘŚCI CIAMAM WRAŻENIE, ŻE ZNAM WIĘCEJ PYTA NI ODPOWIEDZI.

i warsztat, co z tego, jeśli pełno jest tych samych starych, wyświechtanych chwytnych, zatraskujących się drzwi, gasnących świateł, spadających wazonów i pokoi znikających, kiedy bohater się odwróci. Właściwie to już w LoF nie było odkrywcze, ale w połączeniu ze starannością odtworzenia wiktoriańskich klimatów miało swój urok. Niestety, zużyło się błyskawicznie.

W LoF udało się z niczego zbudować nastrój, tutaj początek zdominowała kaska zastosowanych w jedynce rozwiązań - i przez swoją wtórność

List



Może to złudzenie wynikające z umieszczenia rozgrywki w tym samym okresie, ale regularnie trafiałem na widoki i obiekty wyglądające jak cytaty z jedynki.

wypada znacznie bardziej blade. Być może ma to związek z nierównym tempem gry. Pierwszy akt jest bardzo wolny, nie dzieje się prawie nic. Mniej więcej po godzinie zorientowałem się, że gram z poczuciem obowiązku, żeby wiedzieć, o czym będę pisał. W następnych aktach gra przyspieszyła, pojawiało się coraz więcej informacji, coraz lepiej układających się w całość, i znowu motorem gry stała się ciekawość, ale nie zdziwienie się, jeśli ktoś się odbije od początku.

Jednak nie jest też tak, że nie ma w tej grze nowych elementów. O ile w LoF można się było w najgorszym wypadku przestraszyć (tutaj też można i nie raz, i nie dwa grając, podskoczyłem w fotelu, w końcu horror to horror), o tyle w LoF2 poza zagadkami logicznymi pojawiły się sekwencje zręcznościowe. Zwłaszcza akt The Hunt to w dużej części ucieczka przed goniącym nas spotworzałym ucieleśnieniem nocnych koszmarów. Tak, można zginąć, jak nas dogoni. Ucieczka jest chwilami zaskakująco

trudna, bo gra jest z założenia bardzo ciemna, więc nie widać, dokąd biec, w dodatku przy obciążeniu procesora i karty graficznej na poziomie 50 proc. gra potrafi się lagować albo nieprecyzyjnie reagować na sterowanie, co nie pomaga. Póki chodziłem wolno, delektując się światem, było OK, ale kiedy trzeba było precyzyjnie kucnąć i skręcić w boczny korytarz, coś szwankowało.

Mam bardzo mieszane odczucia po skończeniu gry. Z jednej strony - Layers of Fear 2 dostarcza dokładnie tego, czego można się było spodziewać, tego samego klimatu, tego samego wolnego snucia się po doskonałych graficznie korytarzach i mozolnego splatania w całość strzępów informacji. Z drugiej strony - zabrakło mi czegoś, co złamałoby ten schemat i udowodniło, że nie chodzi o odcinanie kuponów od wypromowanej marki. ■



Gra trzyma poziom pierwszej części i gwarantuje podobne emocje, jednak sama mechanika rozgrywki mocno się opatrzyła. Solidna kontynuacja bez powiewu świeżości.

LAYERS OF FEAR 2 : SURREALIZM, STRACH, BEZSILNOŚĆ

PIXEL

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



LAYERS
OF FEAR 2

PIXEL 50 - Plik PDF dla: lukas.krawczyk83@gmail.com. Plik podpisany cyfrowo.