

PIXEL

K L A S Y F I K A C J A K O M P L E T N I C H K L A S Y F I K A C J A K O M P L E T N I C H K L A S Y F I K A C J A K O M P L E T N I C H

W ŚRODKU PREZENT
OD GOG.COM

PEŁNA WERSJA

AGE OF
WONDERS 3
(PC)



PAGAN ONLINE

INSIDE

- CYBERPUNK RED ■ CONTROL ■ AGE OF WONDERS: PLANETFALL ■ GOG GALAXY 2.0
- ANCESTORS: THE HUMANKIND ODYSSEY ■ FIRE EMBLEM: THREE HOUSES ■ BIOFORGE
- SPLINTER CELL ■ LATA SIEDEMDZIESIĄTE W MEDIACH ■ ŚWIATY POZA ŚWIATAMI
- ZAPOMNIANA REWOLUCJA 3D ■ MAGAZYN CRASH ■ TETSUYA MIZUGUCHI ■ SPACE COWS

8 (51) / 2019 / WRZESIEŃ

ISSN 2391-7962 INDEKS 404098 51

0 8 >



9 772391 796909

CEM 14.50 zł (w tym 8% VAT)
pixel-magazine.com

PIXEL

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

W ŚRODKU PREZENT
OD GOG.COM:
PEŁNA WERSJA
AGE OF WONDERS 3 (PC)

PAGAN ONLINE



8 (51) / 2019 / WRZESIEŃ

ISSN 2391-7962 INDEKS 404098

0 8 > 51



9 772391 796909

INSIDE

- CYBERPUNK RED ■ CONTROL ■ AGE OF WONDERS: PLANETFALL ■ GOG GALAXY 2.0
- ANCESTORS: THE HUMANKIND ODYSSEY ■ FIRE EMBLEM: THREE HOUSES ■ BIOFORGE
- SPLINTER CELL ■ LATA SIEDEMDZIESIĄTE W MEDIACH ■ ŚWIATY POZA ŚWIATAMI
- ZAPOMNIANA REWOLUCJA 3D ■ MAGAZYN CRASH ■ TETSUYA MIZUGUCHI ■ SPACE COWS

AN UDDERLY CHEESY-FICTION GAME

SPACE COWS



JUŻ DOSTĘPNE
NA STEAM I NINTENDO SWITCH!





PIXEL
KULTURALNA STRONA WIEKÓW

Redaktor naczelny

Piotr Mańkowski
piotr@pixel-magazine.com

Autorzy

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

Oficer dyżurny

Wolf
Opieka graficzna

Łukasz Szczepanowski
Korekta i redakcja

Marek Kowalik
Prenumerata

Marlena Kwiatkowska
hello@pixel-magazine.com

Wydawca



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

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

Rozpoczynamy nową pięćdziesiątkę w trzydziestopięciu upałach, mając nadzieję, że później będzie nieco chłodniej i spokojniej. Do zobaczenia 4 października!

P.
check it out
PIXELPOST.pl

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



5-24

LOADING

- 4. Inside • 6. Relacja z gamescomu
- 16. Indykarium • 20. Pokaz Transport Fever 2
- 22. GOG GALAXY 2.0

25-48

PLAY THE GAME

- 26. Pagan Online • 30. Man of Medan • 32. Etherborn
- 33. Ancestors: The Humankind Odyssey • 34. Fire Emblem: Three Houses • 36. The Sinking City • 37. Space Cows
- 38. Control • 39. Erica • 40. Wanderlust Travel Stories
- 41. Night Call • 42. SolSeraph • 43. Place of the Unwilling
- 44. Wolfenstein: Cyberpilot • 45. Wolfenstein: Youngblood
- 46. Iratus • 47. Jupiter Hell • 48. Age of Wonders: Planetfall

49-70

HALL OF FAME

- 50. Najlepsza Gra na Świecie: Bioforge
- 54. Wywiad z Tetsuyą Mizuguchim
- 58. Historia serii Splinter Cell
- 64. Zapomniana rewolucja: I, Robot i inni

71-96

SECRET LEVEL

- 72. Lata siedemdziesiąte i ich wpływ na popkulturę
- 78. Historia brytyjskiego magazynu Crash
- 84. Big Box: Ultima VIII Pagan • 86. System RPG „Cyberpunk Red” • 90. Megakonstelacja
- 92. Sidequest • 96. Felieton Śledzia

97-122

CREDITS

- 98. Światy poza światami
- 104. Historia serii Syphon Filter
- 108. Nieudane premiery
- 113. Felieton Michała R. Wiśniewskiego
- 118. Felieton Gawrona
- 120. Felieton Alexa • 122. Felieton Borka

114-116

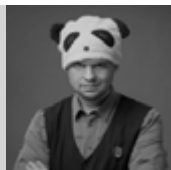
AUTOFIRE

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

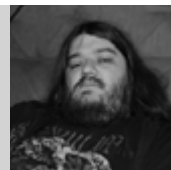
ANDRZEJ BAZYLCZUK



MICHAŁ R. WIŚNIEWSKI



MICHAŁ ZDANCEWICZ



Mam wielki sentyment do Need for Speed. Tłukłem we wszystkie części, które wyszły na PC, i w Heat też zagram. Niestety, żadna z nowszych odson serii nie zrobiła na mnie tak dobrego wrażenia jak te sprzed kilkunastu lat, więc także w przypadku „Gorączki” wszystko ponad przeciętność będzie dla mnie pozytywnym zaskoczeniem.

W serwisie Amazon Prime są dostępne wszystkie sezony „Seinfelda”, klasycznego sitcomu z lat dziewięćdziesiątych. Oglądam po latach, co za scenariusz, ile tam jest detail! Elaine jedząca oreo w pierwszej scenie trzeciego odcinka to jeden z najwspanialszych momentów w historii telewizji.

Disney zawładnie kiedyś całą planetą. Jestem tego pewien. Robienie filmów idzie im jednak średnio. Krótko mówiąc: nie idźcie na nową wersję „Króla Lwa”. Dwa słowa: zniszczone dzieciństwo.

LOADING

TUTAJ POCIĄGI WYPEŁNIONE SĄ PASAŻERAMI, KTÓRYCH MOŻEMY DO WOLI OBSERWOWAĆ I KTÓRZY MUSIELIBY DOŚWIADCZAĆ BARDZO BRUTALNYCH ŚMIERCI, GDYBY DODANO OPCJĘ KOLIZJI.



06



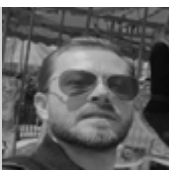
16



20

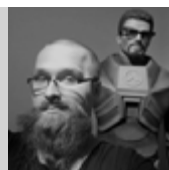


22



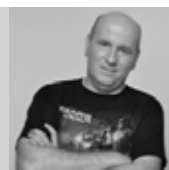
**BARTOSZ
CZARTORYSKI**

Konsole Segi za młodu utożsamiałem nie z japońskim geniuszem technicznym, ale amerykańskim stylem życia, bo to reklamy Genesis i Saturna widywałem na satelicie. Dlatego jara mnie niezmiernie perspektywa posiadania zminiaturyzowanej Mega Drive. Naprawię sobie dzieciństwo.



**PAWEŁ
GASKA**

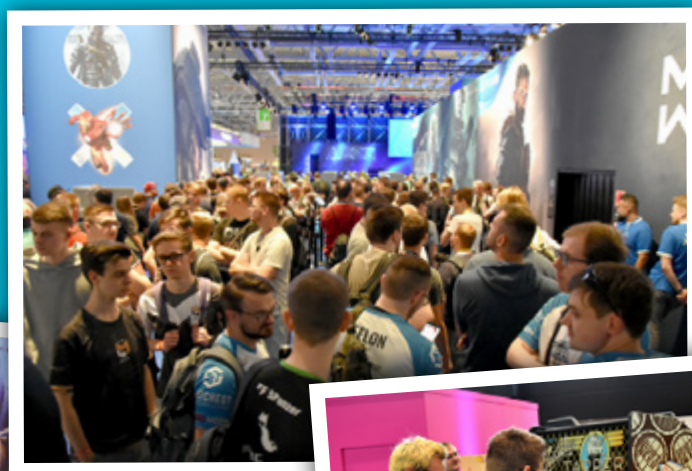
Coraz więcej gier na podstawie polskiej fan-tastyki. Wiedźmin przetrwał szlaki, a teraz tu Piekara, tam Przybyłek... Ja zaś czekam z niecierpliwością, aż ktoś wreszcie zaadaptuje prozę Wegnera, bo świat meekhańskiego pogranicza jest tak bogaty, że aż się prosi o jakieś monumentalne RPG.



**PIOTR
MAŃKOWSKI**

Na gamescomie stawiają się właściwie wszyscy wielcy elektronicznej rozrywki. Żadna z firm nie urządza konkurencyjnych konferencji, jak to miało miejsce na E3 choćby w przypadku Electronic Arts. Sony rok temu pominęło Kolonię, ale teraz powróciło. Ta impreza nie jest jedynie „europejską wersją E3”. To obecnie najważniejszy growy event na świecie.





gamescom 2019

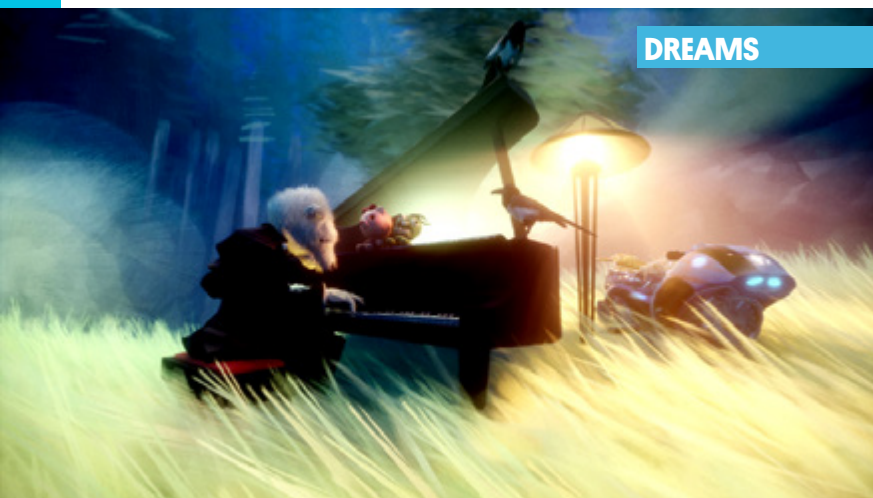
Gamescom w Kolonii – największe na świecie targi elektronicznej rozrywki. Po raz pierwszy zorganizowane w 2009 roku, po tym jak wyewoluowały z lipskiego Games Convention.

W tym roku około 373 tysięcy gości odwiedziło ponad 1150 stoisk wystawców z ponad 50 krajów. Już same liczby robią wrażenie, a jeżeli chce się napisać coś więcej, to jeden redaktor nie wystarczy.

Z tego powodu, wspólnie w zespół, niniejsza relacja została przygotowana przez Naczelnego (wy wiecie, co teraz zrobić) Piotra Mańkowskiego i przez znanego wam między innymi z działu Big Box wielbiciela wszystkiego, co jest retro albo z Japonii (może być japońskie retro) - Pawła Gawlikowskiego.

Kolonia przywitała nas reklamą wody - oczywiście kolońskiej, całkiem niezłą pogodą i czystym powietrzem (w porównaniu z Warszawą). Pierwszego dnia targów, zwanego także prasowym, udało nam się przebiec w dość dużym pośpiechu (z powodu bardzo skondensowanych terminów spotkań z deweloperami) prawie cały ich teren. Ogromna przestrzeń, na której się odbywają, poskutkowałą wieczornym odpadnięciem nóg i 17 kilometrami na liczniku. Ale było warto. Nie pozostaje już nic innego, jak przejść do bezpośredniej relacji z pola bitwy.





DREAMS

WIDZIELIŚMY JUŻ TEN TYTUŁ NA GDC, ALE WÓWCZAS WYDAWAŁ SIĘ ZUPEŁNIE INNĄ GRĄ. TERAZ NAS URZEKŁ. W Dreams chodzi o tworzenie minigier, o dostarczenie ludziom intuicyjnych, ikonkowych narzędzi do produkcji symulatorów chodzenia. Oczywiście nie powstanie z tego nowy Talos Principle, lecz zręcznościówka z piękną bajkową grafiką, w której celem stanie się przeprowadzenie bohatera z jednego punktu do drugiego. Możemy programować animację, stosować różne materiały podłoża, a nawet tworzyć własne efekty dźwiękowe. Prowadzący prezentację krzyknął coś do kamerki PS, po czym zaczął przetwarzać ową próbkę, aż uzyskał odgłos niczym ze studni. Ukończoną grę możemy opublikować albo cieszyć się nią samemu. Oglądaliśmy kilka produkcji od użytkowników z całego świata, wśród których wyróżniały się ładne 3D dziejące się w antycznym Rzymie oraz gra polegająca na przechodzeniu przez pasy w Tokio. Premiera pełnej wersji Dreams na początku przyszłego roku. Na razie na PSN działa Early Access, w którym uczestniczy już ponad 100 tysięcy użytkowników.



MINECRAFT RTX

GRACZE POSIADAJĄ DZIECI, A JAK WIADOMO, ULUBIONĄ KOMPUTEROWĄ ROZRYWKĄ PRZEDSZKOLAKÓW I UCZNIÓW PIERWSZYCH KLAS PODSTAWÓWKI POZOSTAJE MINECRAFT.

Doposażenie go w efekty świetlne dostarczane przez opracowaną przez nVidię technologię RTX ma swój głębszy sens. Naszym zdaniem nie chodzi o dopieszczanie maluchów, bo ci z dotychczasowej szaty graficznej są raczej zadowoleni, lecz o próbę przyciągnięcia do komputerów również ich rodziców. Teraz prześwitujące przez blokowane chmury słońce rozlewa się po całej krainie niczym przepuszczone przez filtry zmiekkające. Odbicia nieba czy gór na wodzie wyglądają tak realistycznie jak w najlepszych FPP. W ogóle dało się usłyszeć opinie, że Minecraft RTX to jak na razie najbardziej rewolucyjne zastosowanie technologii nVidii, której implementacja w wielu innych tytułach nie robi wielkiej różnicy. Pamiętamy, jak szef giganta z Santa Clary na zeszłorocznym gamescomie porównywał sceny z RTX i bez niego, a zdziwiona publiczność nie bardzo wiedziała, jak reagować. Teraz mogą rozdziawić buzie, bo Minecraft z RTX On to zupełnie inna gra niż bez tej nowinki.



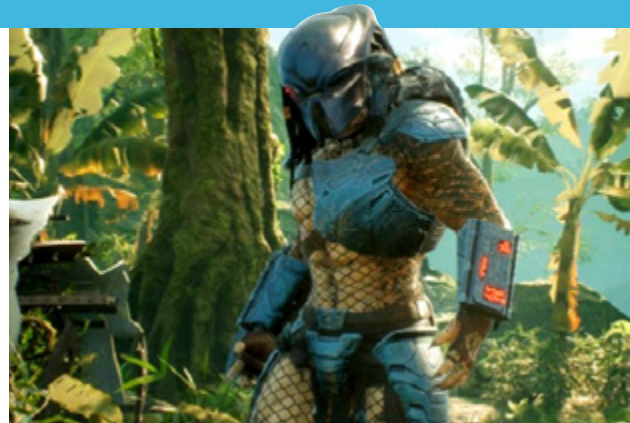
LITTLE NIGHTMARES 2

TO PREMIEROWE OGŁOSZENIE UDERZYŁO ZNIENACKA JAK PIORUN. W poniedziałek ominął nas wylatany przez producenta news, we wtorek wchodzimy na gamescomowe hale, a na jednej z nich wpadamy na improwizowaną przez przebranych aktorów scenkę, w której postać ze strzelbą celuje do małej postaci z zarzuconym na głowę kapturem rodem z KKK. Potem dotarliśmy do stanowiska Bandai Namco w strefie biznesowej i udało nam się przeprowadzić krótki wywiad z twórcami Little Nightmares 2. Gdy pytając o inspirację, wspomnieliśmy o filmie Nicolasa Roega „Nie oglądaj się teraz” z dziewczynką w czerwonej pelerynie, autorzy jedynie zaśmiali się, wiedząc, o co chodzi. Aczkolwiek dodali, że żadna konkretna inspiracja nie dyktowała im ani przy oryginale, ani teraz tego, co mają robić. Tym razem bohaterką będzie ta większa postać z kapotą na głowie, zaś Six stanie się niegrywalną, ale asystującą w akcji postacią. Jako wcielenie zła pojawi się pani nauczyciel, po raz kolejny odwołując się do dziecięcych strachów. Ekipa Tarsier Studios przygotowuje premierę już na przyszły rok.

PREDATOR: HUNTING GROUNDS

SONY ZAPROSİŁO NAS DO POKOIKU SĄSIADUJĄCEGO Z BUDKĄ, W KTÓREJ PRZEBYWAŁ ROZCHWYTYWANY HIDEO KOJIMA, A DOSTĘPU DO NIEGO STRZEŻY ROSEY, ACZKOLWIEK BARDZO UPRZEJMY OCHRONIARZ.

My zmagaliśmy się w sieciowej rozgrywce z Predatorem, przebijając się w czteroosobowym oddziale przez dżunglę niczym z filmu McTiernana. Graficznie nie wyglądało to obłędnie, do tego wyszkolony Predator – a wcielił się w niego jeden z ludzi z pracującego nad projektem zespołu IllFonic – nie ułatwiał sprawy, a mimo to rozgrywka była bardzo emocjonująca. Sony szykuje swoją własną sieciową rzeźnię i to z efektami rodem z Mortal Kombat, gdy kosmiczny najeźdźca filetuje żołnierza marine, z zamiłowaniem wyrwijając z korpusu czaszkę z doczepionym do niej kręgosłupem.



FABUŁA DEATH STRANDING TO JEDNA Z ZAGADEK BRANŻY

MODERN WARFARE

NA E3 BYŁO ZASKOCZENIE, PONIEWAŻ ZAMIAST SPÓDZIEWANEJ ROZGRYWKI DOSTARCZONO JEDYNIEM FILMIK POKAZUJĄCY, JAK ODDZIAŁ MASAKRUJE ZAMIESZKUJĄCYCH SOBIE SPOKOJNIE W DOMU TERRORYSTÓW OBOJGA PŁCI. W Kolonii pokaz dla dziennikarzy odbywał się podczas imprezy nVidii, gdzie podzielono nas na grupy po cztery osoby i rzucono na jakieś fabryczne tereny, żeby się naparzać. Nie wyglądało to ani gorzej, ani lepiej niż najnowsza konkurencja w stylu Rainbow Six. Razem z kolegą z Niemiec współpracowaliśmy całkiem sprawnie – jeden wbiegał na rusztowania i stamtąd campował, a drugi ukrywał się w korytarzach na dole, czekając, aż ktoś z przeciwniej ekipy wpadnie prosto na niego. Activision Blizzard po raz pierwszy od początku gamescomu nie miało własnego stoiska, żadne figury naturalnej wielkości z Warcrafta ani wypełnione komputerami trybuny z Heroes of the Storm nie przejęły połowy jednej z hal, jak to często miało miejsce. Samo Activision na gamescomie pojawiło się z Modern Warfare jedynie w części Sony.



DARKSIDERS GENESIS

NAD TRZEMA PIERWSZYMI CZĘŚCIAMI DARKSIDERS PRACOWAŁ ZESPÓŁ GUNFIRE GAMES, ODPOWIEDZIALNY RÓWNIEŻ ZA OCULUSOWEGO CHRONOSA, KTÓRYM W PIXELU W PEWNYM MOMENCIE BARDZO SIĘ ZACHWYCALIŚMY. Teraz posiadające prawa do marki THQ zdecydowało, że tematem zajmie się ekipa Airship Syndicate, odpowiedzialna wcześniej za Battle Chasers: Nightwar. Dano im względną swobodę, dzięki czemu nie muszą się szańście spowiadać z każdego użytego elementu i zatwierdzać go jako zgodnego z kanonem. THQ chciało, wręcz żądało rewolucji, bo po słabym wyniku kasowym „trójki” seria nie dał Boże poszłaby w zapomnienie. No i nowi Darksiders przypominają mocno Battle Chasers, zwłaszcza gdy mowa o perspektywie widzenia akcji – pod kątem z góry. W prezentowanym nam fragmencie dwójka bohaterów naparzała się w podobnie magiczny sposób jak w poprzednich częściach, stosując różne ciosy kończące. Można było przełączać się pomiędzy postaciami. Fabularnie Genesis jest prequelem. Człowiek z Airship Syndicate zachwalał ten fakt, mówiąc, że konstruując fabułę, on i jego ekipa w tym momencie dokładnie wiedzą, do czego mają zmierzać. Czuć twórczą atmosferę, której chyba zabrakło przy produkcji „trójki”.



DEATH STRANDING

JEDNĄ Z WIĘKSZYCH SENSACJI TEJ EDYCJI TARGÓW STANOWIŁO POJAWIENIE SIĘ HIDEO KOJIMY. Japończyk przybył promować Death Stranding prezentowane już podczas otwierającego targi eventu Opening Night Live, gdzie był chwalony jako geniusz i awangarda elektronicznej rozrywki. Potem na scenie podpisywał plakaty i gry, a kolejka do jego stanowiska była długa jak anakonda. Samego Death Stranding nie pokazywano w grywalnej formie, a jedynie wyświetlano filmik. Znajdowały się w nim sekwencje, które budziły dość ambiwalentne uczucia. Przede wszystkim ten umieszczony w przezroczystej kapsule niemowlak umożliwiający Samowi (Norman Reedus) łączność ze światem zmarłych. Do tego trzeba dodać obsesyjne wręcz sceny oddawania moczu przez bohatera. O fabule nie powiedziano zbyt wiele, ale ze strzępów tego piętnastominutowego traileru można wnosić, że akcja Death Stranding rozgrywać się będzie w zniszczonym przez terrorizm USA, a celem Sama stanie się przemierzenie kraju od wschodu na zachód i włączanie terminali, które pozwolą na uruchomienie łączności pomiędzy rozdzielonymi terytoriami. Były tylko elementy „bizarre” nie przeważały. Premiera już 8 listopada!



GHOSTRUNNER

RODZIMI TWÓRCY Z ONE MORE LEVEL PO RAZ PIERWSZY OBJAWILI TEN TYTUŁ NA POPRZEDZAJĄCEJ GAMESCOM IMPREZIE NVIDIA. Kusił z laptopa stojącego w towarzystwie innej podobnej gry, tyle że prezentowanej jako prerender. W Ghostrunnerze od razu na wejściu uderzały klimaty z „Blade Runnera”, ale czuć też mocno inspirację Sekiro, w którego autorzy, jak się przyznają, przegrali wiele godzin. Wrogów w danej lokacji trzeba posiekać szybko i starannie, najlepiej mieczem samurajskim. Ginie się od jednego pocisku, nie ma więc przynależnego większości gier paseczka energii. Checkpointy są rozmieszczone dość gęsto, nie ma więc bólu po odpłynięciu w nicość – zaraz ponownie pędzi się naprzód. One More Level pracuje nad tym tworzonym na silniku Unreal projektem dopiero od kilku miesięcy, a już widać niesamowite efekty. Najważniejsze, że wymyślona została stosunkowo innowacyjna formuła, której ekipa się trzyma i wie, co ma dalej robić.



IRON HARVEST

PIERWSZEGO DNIA TARGÓW NA BIZNESOWYM STOISKU KING ART GAMES POJAWIŁ SIĘ JAKUB RÓŻALSKI, NA PODSTAWIE TWÓRCZOŚCI KTÓREGO POWSTAJE IRON HARVEST. Pewnej pikanterii całej sytuacji nadaje fakt, że ekipa z Bremy zaplanowała premierę gry na 1 września 2020 roku, co będzie nawiązaniem (1.9.20) do projektu 1920+ artysty, na którym opiera się świat gry. W Iron Harvest mamy do dyspozycji trzy nacje: republikę Polanię, Imperium Saksońskie oraz Rusviet. Po raz pierwszy pokazano kampanię single player. Nawet wspierający projekt na Kickstarterze nie mieli jeszcze okazji tego przetestować! Celem akcji było przejście dwóch flag. Jako Anna Kos z towarzyszącym jej niedźwiedziem oraz z wiernym oddziałem przemierzaliśmy wiejskie ścieżki i ustronie. Szczególną uwagę w tym RTS zwraca niespieszność akcji, możliwość nasycenia się widokiem dobrze znanych obrazów z rodzimej prowincji. W pewnym momencie pojawiła się maszyna krocząca. Słuchając rad człowieka z King Art Games, zaszliśmy ją częścią oddziału od tyłu, dzięki czemu metalowy stwór nie do końca wiedział, kogo najpierw zaatakować, przez co stał się łatwiejszym łupem. Drużyna zdobywała różne fanty pomocne w walce, a co więcej – po jednej z potyczek wzbogaciliśmy się o armatę, którą od tego momentu ciągnęło czterech naszych ludzi. Testowaliśmy też RTS od Daedalic Entertainment i ów okazał się pomyłką niegodną osobnej notki. Iron Harvest zapowiada się za to znakomicie.



CYBERPUNK 2077

TO JUŻ TRZECIA TARGOWA PREZENTACJA CYBERPUNKA 2077, W KTÓREJ PIXEL BIERZE UDZIAŁ. BACZNIE PRZYGLĄDAMY SIĘ EWOLUCJI TEGO TYTUŁU. Pokaz na gamescomie był bardzo podobny do tego z E3, o którym pisaliśmy przed wakacjami, ale jednak pojawiło się parę różnic. Wynikają one z tego, że odbywające się w minikinie pokazy CD Projekt RED są prowadzone na żywo, a grającym jest jeden z pracowników. Pamiętajmy cały czas, że jest to formuła „hands off”. Na razie jeszcze żaden z dziennikarzy nie miał możliwości osobistego chwycenia za pad i ruszenia w czeluści Night City. Teraz na przykład zastosowano trik, że w trakcie akcji nastąpiła zmiana bohaterów. Okazało się, że kobieta V jest silniejsza i przydaje się bardziej w sytuacjach, gdy

trzeba ostro przemówić komuś do rozumu, natomiast on – V – jest bardziej wskazany, gdy należy zastosować technikę, a zwłaszcza zdolności hakerskie. Nie jest dla nas jasne, czy dokonało się to tylko na potrzeby prezentacji, czy będzie można taką zmianę wykonywać w trakcie gry. Oprócz tego nasz V odwiedził niespotykane wcześniej bary i zaułki dzielnicy Pacifica, wyglądające odpowiednio dekadenccko i jednocześnie kolorowo w feerii światła. Pokazano sytuację, w której bohater wymontował działko i niósł je, a ono automatycznie ostrzeliwało przeciwników. Z kolei plakat, który tu i ówdzie budził wielkie kontrowersje, został w sprytny sposób ocenzurowany. Tym razem mniej było o statystykach i zdolnościach, a większy nacisk położono na akcję i widowiskowość.



WASTELAND 3

PREZENTACJA ODBYWAŁA SIĘ W CIASNYM POKOIKU Z TRZEMA STANOWISKAMI KOMPUTEROWYMI. Nagle za naszymi plecami wyrósł Brian Fargo i widząc Pixela, rzucił krótkie „Miło was widzieć”. Zapytaliśmy od razu, czy prawdą jest, że po wypuszczeniu Wasteland 3 idzie na grową emeryturę. Brian z uśmiechem zapytał: „A chcielibyście?”. Rozległo się natychmiastowe, zawstydzone „Nie”. Na to Brian odpowiedział spokojnie: „No to na razie nie idę”. Ta anegdota jest prawdziwa, prawdziwe są również zachwyty jury gamescomu, które uznało Wasteland 3 za najlepszą grę RPG targów. Ruszamy więc transporterem opancerzonym przez nocną leśną scenę. Uwagę zwracają zwłaszcza ładne cienie. Potem drużyna wysiada i zaczyna to wszystko przypominać stare dobre izometryczne RPG w stylu nowego Tormenta, tyle że pozbawionego ton tekstu. Trzeba uważać, żeby w coś nie wdepnąć, bo nam się dwukrotnie zdarzyło odpalenie jakichś zielonych żrących oparów, które mocno osłabiły siły drużyny. Walka odbywa się rzecz jasna w turach. Ciekawostką jest możliwość używania jako dodatkowego członka naszego transportera, sprawnie traktującego przeciwnika, a jak trzeba, to odpalającego do niego salwy z działka.

VR PRZESTAŁO BYĆ JEDNYM Z GŁÓWNYCH TEMATÓW TARGÓW



SOLASTA: CROWN OF THE MAGISTER

TACTICAL ADVENTURES – NIEDAWNO POWSTAŁE STUDIO Z FRANCJI PROPONUJE NOWE PODEJŚCIE DO KLASYCZNYCH TYTUŁÓW RPG. Po dwóch latach tworzenia autorskiego świata fantasy opatego na otwartej licencji pen and paper RPG (udostępnionej przez Wizards of the Coast) możemy zobaczyć efekt ich pracy – dość oldskulowy erpeg, jednak nie pozbawiony pewnego powiewu nowości. Grafika wykonana jest dość starannie, nie jest to może wykład typu „najnowsza generacja”, ale przecież w klasycznych erpegach z rzutem izometrycznym nie o to chodzi. O ile sam system klas postaci i drużyny zbudowany jest dość konserwatywnie, o tyle najwięcej innowacji można zaobserwować podczas eksploracji podziemi. Są one wielopoziomowe, jednak nie typu 2D, ale w pełni trójwymiarowe. Oznacza to, że możemy na przykład zeskokczyć na niższy poziom, zepchnąć głaz na orka, który wspina się po drabinie, czy rzucić zaklęcie obejmujące to co nad i pod nami. Walka odbywa się w turach, możemy obserwować graficzne wyobrażenie zasięgu czarów ofensywnych i defensywnych, a nasi bohaterowie (raz na potyczkę) mogą zastosować specjalną umiejętność typu „superwyładowanie” w przypadku maga lub „zabójczy młynec” czy „cios w plecy”, jeżeli należą do innej klasy postaci. Nowością jest również możliwość podzielenia drużyny i niezależnej eksploracji. W całej grze wyraźnie czuje się stojące za nią papierowe RPG, co niektórym może się podobać. Mimo dość mocnego zakorzenienia w klasycznych rozwiązaniach – główny twórca jest fanem serii Gold Box z SSI – tytuł wygląda dość interesująco. Mechanika, grafika i muzyka gotowe są w 90%, natomiast level design zaledwie w 30%. Z uwagą będziemy śledzić dalszy rozwój projektu.



CALIBER



EKIPA WARGAMINGU PRZEDSTAWIŁA SIECIOWĄ STRZELANINĘ, KTÓRA MA ZA ZADANIE POZBAWIENIE KORONY COUNTER-STRIKE'A. To bardzo realistyczne zawody, w których możemy się wcielić w przedstawicieli sił specjalnych różnych państw, także Gromu. W oddziale jest czterech ludzi, a każdy z nich pełni określoną funkcję. Bodaj najbardziej kluczowa jest rola medyka mogącego reanimować powalonych strzałami członków zespołu. Graficznie wygląda to bardzo ładnie, akurat w naszej misji przemieszczaliśmy się po galerii handlowej, ale ogólnie lokacje nie będą wzorowane na rzeczywistych. No i liczy się tu działanie zespołowe, przebijanie się naprzód, a nie campowanie z celowniczym skierowanym w dane drzwi w oczekiwaniu na pojawienie się w nich przeciwnika.



EL HIJO

SZCZURY FILMOTEK PAMIĘTAJĄ „EL TOPO” ALEJANDRA JODOROWSKIEGO. Psychodeliczne klimaty pomieszczone z brutalnym westernem, jeden z ulubionych filmów Johna Lennona, który sfinansował potem kolejne dzieło reżysera, „Świętą górę”. Honig Studios, którego project managerem jest Maria Grau Stenzel, postanowili stworzyć projekt El Hijo (po polsku „Syn”) oparty na schematach fabularnych filmu – pozbawiony przemocy, jednak z zachowaniem wszelkich psychodelicznych nawiązań. Jest to skradanka 3D, w której sterujemy małym chłopcem oddanym do klasztoru po pożarze domu skutkującym zaginięciem jego matki. Pierwszym zadaniem będzie wydostanie się z klasztornej celi. Musimy trzymać się w cieniu i nie dać się złapać rezydentom przybytku (jak to mnisi w grach – nie są nastawieni pokojowo). Jedyną bronią, jaką w późniejszych etapach dysponuje nasz bohater, będzie proca (służąca nie tyle zabijaniu czy ranieniu, ale odwracaniu uwagi wrogów). Dość pomysłowym sposobem na prześlizgnięcie się niezauważonym będzie możliwość uczipienia się pod brzuchem bizona. Grafika jest wykonana w stylu rysunkowej animacji 3D i zachowuje klimat pogranicza amerykańsko-meksykańskiego, a muzyka jest niezłe zgrana z akcją. Tytuł na pewno spodoba się dzieciom, a sądzimy, że i starsi miłośnicy skradanek będą mieli w pewnych momentach nieliczne zagwozдки.



COMANCHE

PAMIĘTACIE ZAPEWNE SERIĘ ZRĘCZNOŚCIOWYCH SYMULATORÓW COMANCHE WYDANĄ PRZEZ BARDZO SWEGO CZASU NOWATORSKĄ FIRMĘ NOVALOGIC? Już pierwsza część wywołała burzę na rynku – nie można jej było uruchomić na słabym 286, a do działania wymagała całych 4 MB RAM! A w tamtych czasach (1992 rok) posiadanie tak dużej ilości pamięci nie było wcale oczywiste. Comanche: Maximum Overkill był swoistym objawieniem graficznym. Płynny przesuw terenu, świetny wygląd wrogich pojazdów, jak i RAH-66 Comanche, maszyny występującej w głównej roli we wszystkich częściach, a także szybka walka i bardzo dobre wyważenie pomiędzy arkadową strzelaniną a symulacją zapewniły grze miejsce w historii. Kolejne części nie były może już taką rewolucją, jednak seria dotrwała do 2001 roku z numerem 4 w tytule. Potem, jak wiemy, firmie Novalogic wiodło się różnie, aż w 2016 roku THQ Nordic zakupiło prawa do wszystkich jej tytułów i projektów. Dzięki temu mogliśmy się cieszyć prezentacją najnowszej części – nazwanej po prostu Comanche. Tym razem, jak na drugą dekadę XXI wieku przystało, na topie jest tryb online. Wyważenie akcja/symulacja z poprzednich części zostało zachowane (w testowaniu części symulacyjnej brał udział pilot Bundeswehry), natomiast cała reszta jest całkowicie nowa. Śmigłowce mają na pokładzie drony służące różnym celom (zwiadowcy, samobójcy, wabiki) – a sama rozgrywka jest niebywale dynamiczna. Grafika stoi na wysokim poziomie, szczególnie że w obecnej przedprodukcyjnej wersji nie da się zauważyć jakichś większych przestojów czy szarpnięć. Swojego Comanche'a będziemy mogli wybrać spośród kilku rodzajów konfiguracji (szybki, silny, wyważony), z dodatkowymi możliwościami modyfikacji i customizacji. Na przykład słabiej opancerzone jednostki w pakiecie otrzymają kamuflaż czyniący je na pewien czas niewidzialnymi. Na początku przyszłego roku pojawi się Steam Early Access z trzema mapami i czterema rodzajami Comanche'ów do wyboru, z pełnym dostępem online. Nie możemy się doczekać, bo to, co widzieliśmy, wygląda lepiej niż dobrze.

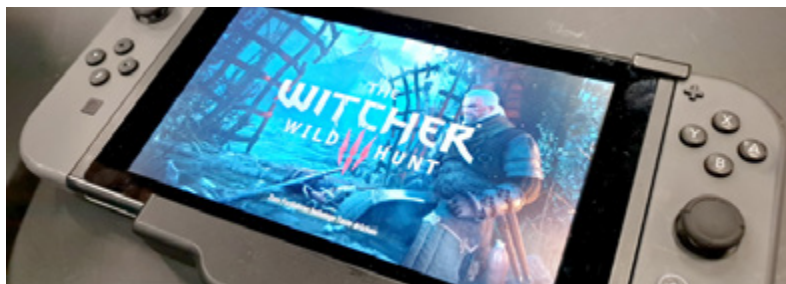


SWITCH

LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING

ZNACIE? ZNAMY! NO TO POSŁUCHAJCIE. Legend of Zelda: Link's Awakening trafia na Nintendo Switch już we wrześniu tego roku. Jest to kolejny remake tytułu, który swoją premierę miał w roku 1993 na Game Boyu. W 1998 roku ukazała się wersja DX (dodano jeden dungeon, pokolorowano i lekko ulepszono grafikę), a teraz mamy do czynienia już nie z kosmetyką, tylko z pełnoprawnym napisaniem gry od nowa. Jak wiemy, seria Legend of Zelda od samego początku była prezentowana w rzucie izometrycznym – zmieniło się to dopiero po wydaniu Ocarina of Time. Od tego czasu przyjęte było, że „mniejsze” Zeldy na przenośne konsole wielkiego N pozostały izometryczne, a „duże” były dostępne w pełnym 3D. Jako że mamy do czynienia z ponownym podejściem do tematu – dostajemy starszy typ prezentacji w niesamowicie wykonanej nowej oprawie graficznej. Link jest przesłannicze animowany i idealnie komponuje się z resztą bajkowo narysowanego świata. Oczywiście tak jak w oryginale nasz bohater budzi się na brzegu nieznannej wyspy, nie pamiętając, jak się tam znalazł. Pierwszym zadaniem

będzie odzyskanie tarczy, miecza i wyruszenie na poszukiwanie odpowiedzi. Nad całą wyspą wznosi się góra z osadzonym na niej wielkim jadem i to tutaj nasz zielono odziany przyjaciel będzie musiał poszukać sposobu na rozwiązanie zagadki. Z rzeczy, o których warto wspomnieć, oprócz ponownego profesjonalnego nagrania utworów ze ścieżki dźwiękowej jest możliwość poruszania się „na ukos”, co na pewno wielu graczom ułatwi eksplorację. Mieliśmy możliwość pograć w ograniczoną czasowo wersję demo, w której nie dało się dojść chociażby do pierwszego bossa, jednak zostaliśmy zapewnieni, że wszystkie walki będą podobne do tych z oryginału, a niektórzy przeciwnicy będą mieli coś specjalnego w zanadrzu. Pytanie, czy gracz jest tutaj lekko nie na miejscu. Prawdziwi fani Zeldy (a są jacyś inni?) zagrają na pewno, a tych, którzy jeszcze nie grali w żadne tytuły z serii, spieszymy poinformować, że w tym przypadku czas szczęśliwego ukończenia gry jest o wiele krótszy niż doskonałego Breath of the Wild, który swoją długością potrafił zniechęcić nieopierzonych graczy.

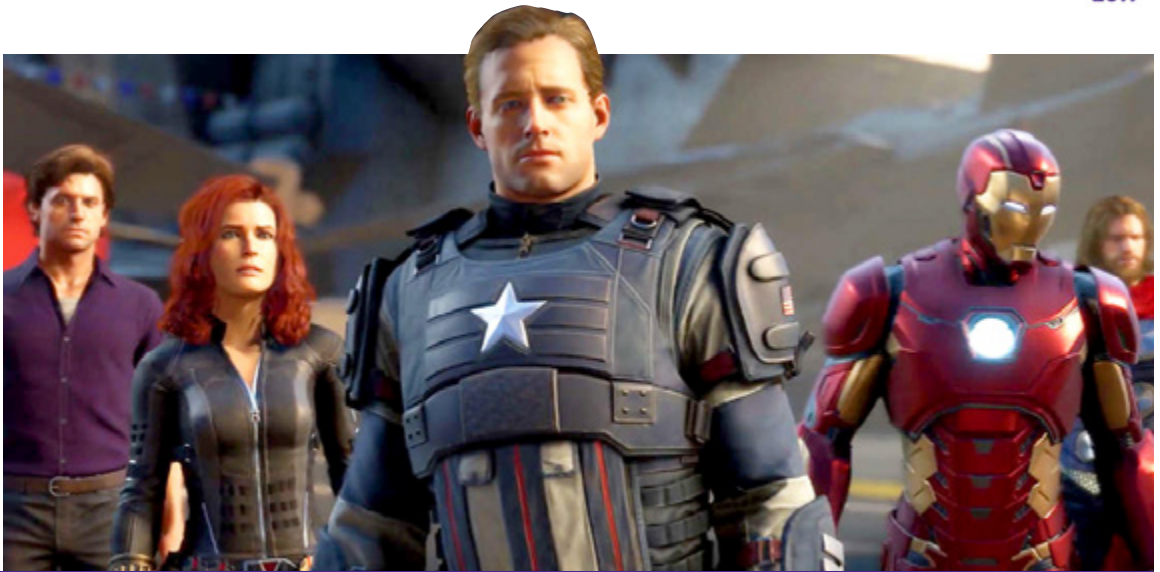


WITCHER 3

NIEMOŻLIWE STAŁO SIĘ MOŻLIWE – OTO JEST. Wiedźmin 3 na konsolę Nintendo Switch. Nie będziemy się tutaj rozpisywać o samej grze, bo po tylu latach od premiery każdy już chyba wie, o co chodzi. Skupimy się na detalach – a te są dość interesujące. Po pierwsze – zważywszy na moc Switcha – gra nie wygląda źle. Na niektórych zdjęciach widać co prawda dziwnie wyglądające twarze czy krajobrazy, ale w rzeczywistości jest o wiele lepiej. Po drugie – kartridże do Switcha mają pojemność 32 GB, sam Wiedźmin 3 zajmuje około 50 GB wraz ze wszystkimi DLC. Tutaj część gry instaluje się na konsoli prosto z netu, a część pozostaje na kartridżu. Po trzecie – dzięki zwiększeniu możliwości wyświetlania po zadokowaniu możemy cieszyć się rozdzielczością 720p (w wersji mobilnej – 540p). Ktoś powie, że nie jest to dużo – pewnie tak, ale wszystko jest równoważone przez możliwość grania w wersji przenośnej. Istnieje spore prawdopodobieństwo, że duża liczba graczy skończy ten tytuł właśnie w tej konkretnej wersji – ileż to razy wyjazd wakacyjny/święteczny przeszkadzał nam w kontynuowaniu przygód, a po powrocie często okazywało się, że mamy już do roboty co innego. Tym razem nie będzie wymówek – ci z was, którzy nie skończyli wcześniej jednej z najlepiej napisanych historii, mogą tego wreszcie dokonać. A że grafika będzie trochę gorsza? Cóż, nikt nie jest doskonały...

UBISOFT JAKO JEDEN Z NIELICZNYCH NIE POKAZAŁ NICZEGO NOWEGO

MARVEL



AVENGERS

ODPOWIEDZIALNE ZA TEN TYTUŁ JEST CRYSTAL DYNAMICS, ZNANE Z SZESZCIU OSTATNICH CZĘŚCI TOMB RAIDERA. Jest to absolutnie samodzielna, niebędąca adaptacją jakiegось konkretnego komiksu historia. Gdy dostaliśmy pada i posadzono nas przed działającym demem – 30 minut gry, da się przejść całą przygotowaną misję – na ekranie ukazali się dobrze znani herosi, tylko trochę zmienieni w stosunku do oryginałów. Gra toczy się z perspektywy trzeciej osoby i akcji w niej nie brakuje nawet na chwilę. Zaczyna się od ataku terrorystów na most Golden Gate w San Francisco podczas A-Day. Thor chwytą młot i za chwilę możemy poczuć, jakim potężnym narzędziem walki jest Mjolnir. Po przejściu kilku blokad złożonych z płonących cystern i poprzewracanych samochodów wskakujemy w zbroję Iron Mana i lecąc z dużą prędkością, zestrzelujemy wrogie drony. Akcja przenosi się na most i teraz następuje coś, co może kupić każdego, kto chociaż trochę interesuje się uniwersum Marvela.

Bruce Banner dostaje wścieku, wyskakuje ze sterowanego przez Black Widów samolotu i na ziemi lądując jako Hulk. Część misji, w której bierze udział, nosi po prostu nazwę Hulk Smash. Zielone monstrum potrafi doskonale poradzić sobie ze zgrają wrogów kilkakrotnie przekraczającą masę krytyczną. A jeżeli wrogów jest zbyt wielu – możemy jednego z nich chwycić w łapę i młócić owym nieszczeniakiem jego kompanów. Nawet u największego sceptyka ten moment gry musi wywołać mimowolny uśmiech. Żeby nie zdradzać fabuły i kilku zaskoczeń czekających w początkowej misji, przeskoczmy od razu pięć lat w przyszłość. Nad Avengersami, którzy rozproszyli się po świecie, pojawiają się ciemne chmury – powstała po wydarzeniach A-Day organizacja AIM tworzy maszyny-cyborgi mające kontrolować dobrostan ludzkości, tymczasem działalność superbohaterów zostaje zakazana i jest ścigana z całą surowością nowego prawa.



HELP WILL COME TOMORROW

PO PREMIERZE DOSKONALE PRZYJĘTEGO WE THE REVOLUTION KRAKOWSKIE STUDIO POLYSLASH SZYKUJE KOLEJNY TYTUŁ. 1917 rok, Rosja, czasy rewolucji – bolszewicy dokonują przewrotu i obejmują władzę w Piotrogradzie. Na wschód, przez syberyjskie pustkowia, mknie pociąg, a na jego pokładzie kilka osób, którym raczej jest ze sobą nie po drodze. Jednak w świetle tego, co się wydarzy, chcą nie chcąc, będą musieli ze sobą ściśle współpracować w jednym celu – aby doczekać żywymi do jutra, kiedy nadejdzie pomoc. Pociąg zostaje wykołejony przez terrorystów, a zbiec udaje się jedynie grupce pięciu niemogących się bardziej od siebie różnić pasażerom. Wśród nich są: komunista, chłop i arystokratka – razem stanowiąc będą mieszankę wybuchową, jednak bez współpracy wszyscy zginą szybko i samotnie. Wykorzystane w grze mechanizmy sympatii i animozji płynnie regulują przebieg rozgrywki, za każdym razem czyniąc ją unikalną. Na początku musimy między innymi poradzić sobie z coraz gęściej padającym śniegiem, brakiem drewna na ognisko (to, które można znaleźć, jest zawilgocone), głodem, zatruciem pokarmowym i odmrozoną prawie na amen stopą jednego z bohaterów. I to wszystko na samym starcie. Jak zapewniają twórcy – gra będzie wyzwaniem nawet dla prawdziwych hardkorów. Oczywiście regulacja stopnia trudności pozwoli na w miarę przyjemne granie, jednak łatwo nie będzie. Na przykład nieopanowanie zarządzania zasobami może doprowadzić do wielokrotnego wymarcia całej ekipy, zanim ktokolwiek się dowie, że zaginęła. Grafika stoi na bardzo dobrym poziomie, rysowane postacie wyglądają wiarygodnie, a duszna atmosfera niedostatecznej dostępności w zasadzie wszystkich potrzebnych podstawowych rzeczy, jak mięso, drewno czy lekarstwa, dodatkowo nadaje wiarygodności zaproponowanej przez twórców wizji.

FINAL FANTASY VII REMAKE



JEST JUŻ PODANA DATA PREMIERY: 3 MARCA 2020 ROKU. Japończycy ze Square Enix są szybki i punktualni jak Maglev. W Final Fantasy VII mieliśmy ostatnio okazję pograć na PlayStation Mini, co nie było nadzwyczajnym doświadczeniem. Grafika świata Gaia postarzała się tak mocno, że mieliśmy wrażenie jazdy dekwką.

Remake akurat w tym przypadku, gdy mówimy o tytule wielbionym przez miliony, wydaje się strzałem w dziesiątkę. Square Enix na plac boju wydelegowało sprawdzoną ekipę: jako szef projektu powraca pełniący tę samą funkcję przy oryginalnym Yoshinori Kitase. Nad scenariuszem czuwa – co akurat nie powinno być zaskoczeniem – także ten sam człowiek co poprzednio, Kazushige Nojima. Przy ścieżce dźwiękowej będzie pracował kompozytor oryginalnej „siódemki” Nobuo Uematsu. Trudno to określać mianem powrotu po latach, ponieważ wszyscy ci twórcy byli przez ostatnie 22 lata aktywni zawodowo. Jednak konstelacja gwiazd robi wrażenie. Stoisko Final Fantasy VII Remake było obłożone jak mało co na gamescomie. We fragmencie, który mieliśmy okazję ograć, gra wyglądała podobnie jak Final Fantasy XV, z tym że efekty świetlne i pary wydawały się lepsze. Pamiętajmy cały czas: PS4 exclusive!



DESPERADOS III

JOHN COOPER POJAWIŁ SIĘ DOTYCHCZAS

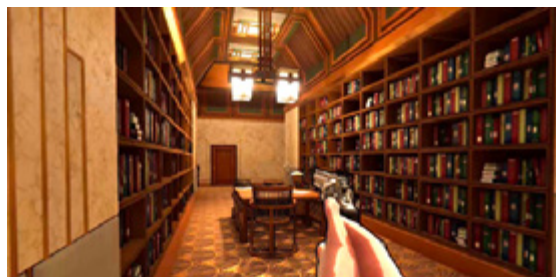
W TRZECH TYTUŁACH WYDANYCH NA PC. O ile część pierwsza mogła się pochwalić całkiem udanymi portami na OS X czy Linuxa, to tyle Cooper's Revenge i Helldorado były już tylko i wyłącznie windowsowe. Tym razem nasz ulubiony antybohater powraca ze swoją zgrają wykończonych, aby siać chaos na Dzikim Zachodzie, a przy okazji oczywiście powiększyć swój stan posiadania. Minęło już dziesięć lat z okładem, od kiedy ogrywaliliśmy część trzecią i trzeba szczerze przyznać, że taktyczne strategie w tamtym czasie były już lekko passe. Wygląda jednak na to, że Mimimi Games, odpowiedzialne za stworzenie najnowszej części, wykonało niesamowicie dobry kawał roboty.

Aby tradycji stało się zadość, ponownie kierujemy grupą pięciu ściganych przez prawo bandytów, z których każdy posiada specyficzne umiejętności pozwalające na rozwiązywanie problemów w tylko dla niego lub niej właściwy sposób. W drużynie mamy trzech panów i dwie panie, którzy reprezentują takie profesje jak rewolwowiec, snajper, siłacz, szpieg i uwaga – nowość – wiedźma voodoo. Isabelle Moreau dorastając w Nowym Orleanie, poznała tajniki czarnej magii, dzięki czemu potrafi sterować umysłami ofiar, na które rzuca urok. Możemy takiemu opętanemu osobnikowi kazać odejść do innej lokacji albo na przykład zacząć strzelać do otaczających go kompanów. Jednak za każdym kolejnym przejściem nasza wiedźma musi złożyć ofiarę ze swojej krwi... Misje będą bardzo zróżnicowane – twórcy specjalnie starali się, aby styl żadnej z nich się nie powtarzał. W 25 do 30 godzin będzie można ukończyć całą kampanię, a dodatkowe osiągnięcia do odblokowania zajmą ich jeszcze około 15. Całe środowisko otaczające naszych bohaterów żyje, przyroda Dzikiego Zachodu została bardzo dokładnie oddana, a przestrzenie wspólne, takie jak miasta, pozwalają odпочać od konieczności ciągłego skradania.

Niech o znakomitości tego nadchodzącego wielkimi krokami tytułu świadczy nagroda gamescom Award Best Strategy Game 2019.



KOMIKS



XIII

KTO CZYTAŁ ŚWIĘTĄ SERIĘ KOMIKSOWĄ WILLIAMA VANCE'A (RYSUNEK) I JEANA VAN HAMME'A (FABUŁA) – RĘKA DO GÓRY. JEŻELI NIE CZYTAŁIŚCIE, TO MOŻE CIĘ PAMIĘTAĆ BARDZO DOBRZE SWEGO CZASU PRZYJĘTĄ STRZELANKĘ FPP POD TAKIM SAMYM JAK RYSOWANE DZIEŁO TYTUŁEM – XIII. Cała historia zaczyna się podobnie do „Tożsamości Bourne'a”. Postrzelony w głowę, cierpiący na amnezję, odnaleziony podczas burzy na plaży główny bohater, wracając pewnego dnia do domu, w którym dochodził do siebie, spotyka bandę zbirów starających się go za wszelką cenę zlikwidować. Oryginał absolutnie fenomenalnie stosował technologię cel-shading, pozwalając na oddanie w całej rozciągłości komiksowości gry. Tytuł był co prawda mocno oskryptowany, ale po pierwsze takie były czasy (2003 rok), a po drugie papierowy oryginał wymagał, aby akcja podążała podobną ścieżką. Głos głównego bohatera Jasona Fly'a podkładany był przez znanego wtedy głównie z roli Foxa Muldera w „X-Files” Davida Duchovny'ego. Tytuł ukazał się na wszystkie

istniejące w tamtym czasie konsole (PS2, Xbox, Game-Cube), jak również na PC i Maca i był w swoim czasie dosyć popularny. Teraz Microïds tworzy pełnoprawny remake, przetwarzając na nowo całą grafikę, dodając efekty w stylu komiksowo padającego deszczu i śniegu oraz poprawiając graficzny design leveli tak, aby bardziej pasowały do gier z końca drugiej dekady XXI wieku. Dodatkowym smaczkiem jest dodanie fizyki ragdoll, co wreszcie pozwoli na realistyczne zachowanie ciała zlikwidowanych wrogów. Demonstrację oglądaliśmy w formie nagranych uprzednio filmu z gry w wersji pre-alpha i mimo bardzo wczesnego stadium możemy powiedzieć, że remake wygląda bardzo dobrze. Cel-shading zostanie odświeżony, a oryginalna muzyka ponownie nagrana (jednak bez zmian w repertuarze – te jaszczące kawałki naprawdę wpadały w ucho). Jedyną niewiadomą jest ponowny udział Davida Duchovny'ego, który od 2003 roku obojętnie w piórka i prawdopodobnie jego udział kosztowałby o wiele więcej niż 16 lat temu. Poczekamy, zobaczymy – na tę chwilę trzymamy kciuki za ukończenie projektu.

LUIGI'S MANSION 3



LUBICIE „GHOSTBUSTERS”? A MOŻE LUBICIE ZAGADKI, DUCHY I STARE, OPUSZCZONE REZYDENCJE? Jeżeli tak, to ten tytuł jest właśnie dla was. Trzecia część przygód równie wąsatego co jego brat hydraulika Luigi'ego z odkurzaczem na plecach trafi za chwilę na przenośne ekrany Switcha (a także Switcha Lite). Fani serii na pewno pamiętają pierwszą część na GameCube i drugą na 3DS – tym razem będzie wszystkiego więcej, a na ekranie znajdzie się również miejsce Gooigi'ego – „duchowego” kłona Luigi'ego (pojawił się w remaku pierwszej części na 3DS). Gooigi przypomina swoją konstrukcją sławnego Slimera z „Ghostbusters”. Może prześlizgiwać się pomiędzy kolcami i wchodzić w miejsca, gdzie zmieści się jedynie coś miękkiego i szlamowatego. Główną bronią, tak jak ostatnimi razami, jest odkurzacznica na plecach, którą możemy próbować łąpać duchy, chwytając je za ogony i uderzać o innych przeciwników do skutku. Swoją rolę w zwalczaniu niekoniecznie materialnych przeciwników będzie również miał przepychacz do toalet. Nie zapomniano też o co-op mode – co dwóch duchopłopów, to nie jeden. Tytuł zostanie wydany w jedynie słusznym terminie, czyli w Halloween tego roku.

NOWE SHENMUE POKAŻE, JAK ŁĄCZYĆ PRZESZŁOŚĆ Z PRZYSZŁOŚCIĄ

SHENMUE 3



W CZASACH KIEDY AKCELERATOR GRAFICZNY VOODOO 3DXF DOPIERO ZADOMAWIAŁ SIĘ NA NASZYCH MASZYNACH, SEGA POKAZAŁA DEMO, KTÓRE ZELEKTRYZOWAŁO CAŁY ŚWIAT.

Było to Shenmue (wymawiamy „szen-mu”, nie „szen-mu-e”), powód, dla którego wielu graczy kupiło ostatnią prawdziwą konsolę spod znaku błękitnego logo – Segę Dreamcast. Na bardzo wielu poziomach zapowiadało to, co nastąpiło na samym początku XXI wieku – dominację sandboksowych tytułów TPP. Swoboda poruszania, system walki podobny do Virtua Fighter, także quick time events (prawdopodobnie pierwszy tytuł, w którym się pojawiły) i upływ czasu w świecie gry stały się de facto standardem we wszystkich przyszłych tytułach tego typu. W 1999 tytuł Segi kosztował rekordowe jak na tamten czas 47 milionów dolarów. W 2001 roku wydano drugą część, jednak klapa Dreamcasta i inne problemy spowodowały, że historia pozostała bez zakończenia.

To, w co mieliśmy okazję teraz zagrać, przedstawia się wprost fantastycznie. Grafika jest naprawdę szczegółowa, postać Ryo porusza się płynnie. Chińska wioska, w której zaczynamy demo, nie może być już bardziej „wioskowa” – mamy sklepik z jadem żmii, gdzie możemy zarobić pieniądze, rąbając drewno. Ćwiczących na palach adeptów kung-fu, dojo, gdzie używając drewnianego manekina, ćwiczymy kombinacje ciosów. Dodatkowo znaleziona mapa lokacji ziół pozwala na ich zebranie i spieniężenie lub stworzenie lekarstw i napojów. Dialogi są całkiem niezłe zdubbingowane, nie mamy wrażenia, jakby autor czytał z kartki w wysoko sklepionej katedrze, podczas kiedy postać z gry jest mocno pobudzona i stoi na brzegu rzeki – co często zdarzało się w japońskich produkcjach. Polecamy dostępną już kolekcję Shenmue 1 i 2 na PC, PS4 i Xbox One. Może i ząb czasu lekko nadgryzł niektóre rozwiązania, ale nadal gra się dość znośnie. No i warto poznać całą historię, która wreszcie 19 listopada 2019 roku doczeka się zakończenia.

CHERNOBYLITE



DOSKONAŁY SERIAL HBO, Z PRAWDOPODOBNIENIEM NAJWYŻSZĄ OCENĄ W HISTORII WSZYSTKICH SERIALI, PRZYCIĄGNĄŁ PRZED EKRANY KILKusetMILIONOWĄ WIDOWNIĘ. To może pomóc w promocji gry, której nazwa – chernobylite – oznacza silnie radioaktywną substancję powstałą po stopieniu rdzenia reaktora. Podobnie zresztą jak trinityt, który odkryto na pustyni po pierwszej próbnym eksplozji bomby atomowej. Centralną postacią fabuły jest naukowiec, który był na miejscu w 1986 roku podczas wybuchu reaktora. Jego dziewczyna zniknęła podczas ewakuacji i nasz bohater z kilkoma najemnikami wraca, aby odnaleźć zonę i dowiedzieć się, co tak naprawdę wydarzyło się pamiętnej nocy. Jeżeli do tego dołożymy często pojawiające się wizje, które mieszać się będą z rzeczywistością, wydarzenia zaprzeczające prawom znanej fizyki i możliwość przemieszczania się za pomocą tuneli Hawkinga – otrzymamy pełnokrwisty survival horror z dużą domieszką twardego SF. Cały świat jest aktywny i reaguje na poczynania gracza w bardzo widocznym stopniu. Jeżeli na przykład wysadzimy w powietrze któryś z budynków – na zawsze pozostanie on w zniszczonej formie. Możemy oczywiście tego nie robić – gra wtedy się dostosuje do naszych poczynań. Twórcy powiedzieli nam, że projektują tytuł w ten sposób, aby każda rozgrywka nie była liniową opowieścią. Za każdym razem, kiedy rozpoczniemy ją od nowa, liczyć się będzie, kto z bohaterów zginie, a kto przeżyje – to przesądzi o dalszym rozwoju wydarzeń. Efekty świetlne i wygląd otoczenia są naprawdę bardzo solidnie wykonane. Zdołaliśmy również zauważyć podczas prezentacji, że nasi towarzysze poruszają się w charakterystyczny sposób, całkiem od siebie różny. Early Access powinien pojawić się do końca tego roku, a finalny produkt powinien ujrzeć światło dzienne w 2020 roku.



DRAGON BALL Z: KAKAROT

NA HALACH TARGOWYCH KOLEJKI DO KOMPUTERÓW SĄ DOŚĆ DŁUGIE, DLATEGO PRASA ZWYKLE GRA NA STANOWISKACH W STREFIE BIZNESOWEJ, GDZIE DOSTĘP MA TYLKO PEWNA CZĘŚĆ TARGOWYCH GOŚCI.

No i właśnie w ten sposób trafiliśmy na prezentację Bandai Namco, gdzie po półgodzinnej zapowiedzi różnych tytułów (nie pokazano niestety niczego nowego na temat Elden Ring) posadzono nas przed PS4 i dano możliwość pogrania w najnowsze i mające się zaraz ukazać tytuły z japońskiej stajni. Man of Medan już recenzujemy, Code Vein będzie za chwilę, więc naszą uwagę zwrócił planowany na 2020 rok Dragon Ball Z: Kakarot. To nie jest raczej Pixelowa bajka, lecz szalenie, dzikość, kolorowa eksplozja tej gry zrobiła na nas pewne wrażenie. Oto fruujemy sobie bohaterem nad równinami, naporzając się w locie z różnymi fruującymi delikwentami. Przez ekran przemykają dziesiątki cyfr pokazujących obrażenia, a gracz czuje się niemal dokładnie jak na automatach za starych dobrych lat.

GAMEDEC



NA POCZĄTKU BYŁO SŁOWO. A W ZASADZIE OPOWIADANIE MARCINA PRZYBYŁKA „GAMEDEC. MAŁPIA PUŁAPKA” W NOWEJ FANTASTYCE.

Potem ukazały się „Gamedec. Granica rzeczywistości” – 12 opowiadań w cyberpunkowym świecie, a następnie kolejne cztery tomy, tym razem już powieści. Stworzony przez Przybyłkę świat jest nie tylko spójny, ale wnosi dużo nowości do wydawałoby się dość hermetycznego cyberpunkowego uniwersum. W 2013 roku powstała planszówka dokładnie odwzorowująca realia świata, a w przyszłym roku na półkach pojawi się gra katowickiego Anshar Studios – pod nazwą Gamedec. Będzie to rozbudowane RPG, gdzie każda podjęta przez nas decyzja ma mieć wpływ na otaczający świat, włącznie z możliwością knucia i planowania intryg. W roli głównej wystąpi tytułowy detektyw badający i rozwiązujący zagadki kryminalne wewnątrz gier, a akcja toczy się będzie w futurystycznej Warszawie! Panowie projektanci – z dużym wspomnieniem autora oryginału – wykonali dotychczas kawał dobrej roboty. Bardzo interesujące jest, w jaki sposób dodawane są pewne rozwiązania – otóż dany scenariusz rozgrywany jest w formie pen and paper z mistrzem gry i prawdziwymi graczami siedzącymi dookoła stołu, a w grze implementowane są akcje, które gracze najczęściej wykonywali w rzeczywistości. Niech za przykład posłuży tutaj barman, który na początku miał rzucać jedynie nic nieznaczące uwagi, ale kiedy w prawie każdej sesji zagadywano go i indagowano w przeróżnych kwestiach, został zmieniony na o wiele bardziej aktywną postać, a teksty, które wypowiada, pochodzą z rzeczywistych rozmów odbytych w realu. Grafika przedstawia się dość ciekawie, klasyczny rzut izometryczny w niczym nie przeszkadza, a wręcz pomaga zobaczyć większy teren rozgrywki, natomiast bardzo rozbudowane dialogi na pewno spodobać się tym, którzy szukają w grach głębokiego klimatu RPG, a nie tylko powierzchownego łupu-cupu.



GAMEJAM

6-8 IX 2019

Warsaw Film School Game Jam 5

otwarta prezentacja gier,
obradę Jury, rozdanie nagród

niedziela, 8 IX 2019, godzina 12:00

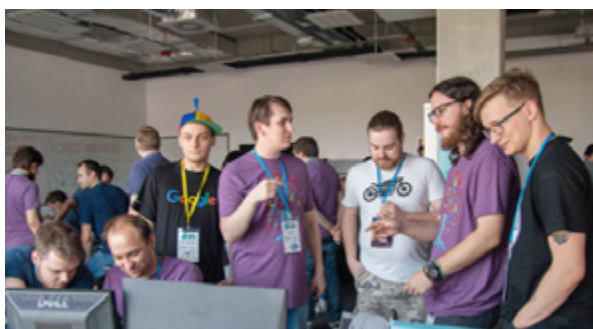
Kino Elektronik, wstęp wolny



**Warszawska
Szkoła
Filmowa**

INDYKARIUM

INDYK IMPREZUJE



Lipiec, wakacje, trochę luźniej, więc spotkań nie brakuje, choćby Slavic Game Jam, Game Dev Evening i Game Dev Toruń #1 (tak, mnie też dwoiło się w oczach). Slavic Game Jam (odbył się 18–21 lipca) to jedna z kultowych imprez na mapie jamowej Polski, od 2015 roku organizowana w Warszawie przez Polygon. Game Dev Evening (12–14 lipca), jeszcze starsza impreza, bo organizowana od 2013 roku, odbywa się tuż obok, w Białobrzegach nad Zalewem Zegrzyńskim (można dojechać z Warszawy autobusem). W tym towarzystwie Game Dev Toruń #1 to rzecz nowa, pierwsza edycja, choć ta sama ekipa organizowała już wcześniej podobne spotkania na mniejszą skalę i na swoje potrzeby. Jam to jam, nie ogranicza się do produkcji komputerowych, oba spotkania GD to połączenie części wykładowej z socjalizacją i budową sieci kontaktów biznesowo-towarzyskich. Nie, żeby w czasie jamu nikt się piwa nie napił.



O festiwalu Games for Change wspominaliśmy na łamach Pixela już kilka razy, między innymi przy okazji jego polskiej edycji. Częścią festiwalu są nagrody, przyznawane w kilku kategoriach – nie będę ich wszystkich wymieniał, ale o dwóch, w których wygrali indyky, wspomnę. W kategorii Best Gameplay za najlepszą grę uznana została Gris (indyk: Nomada, PC, Mac), w kategorii Most Innovative laury zwycięzcy przypadły grze Tender (indyk: Tender Claws, Android). O Gris już pisaliśmy, więc tym razem kilka słów o Tender. To wykorzystujący technologię AR symulator rybki w akwarium, ale z kilkoma twistami – rybka żywi się emocjami (rozpoznawanymi dzięki analizie twarzy, widzianych przez kamerę komórki) i można ją z akwarium wyciągnąć i puścić w świat. Takie eksperymenty to tylko indyki potrafią wymyślać.

INDYCZY DOKTORAT

Skoro już mowa o eksperymentujących indykach – główna trudność w badaniach psychologicznych polega na tym, że nie mamy bezpośredniego wglądu w psychikę, więc musimy się posługiwać metodami pośrednimi ze wszystkimi ich wadami. Badania kwestionariuszowe zakładają, że udzielane odpowiedzi są zgodne z rzeczywistością (nie są). Badania oparte na neuroobrazowaniu są dużo bardziej obiektywne, kosztowne i nie da się ich przeprowadzić w warunkach naturalnych (spróbujcie iść na spacer z tomografem na głowie). Badania oparte na obserwacji zachowań też są niezłe, ale są drogie i czasochłonne. Chyba żeby udało się je przeprowadzić w świecie wirtualnym (niekoniecznie rozumiem jako VR). I bach, mamy temat do doktoratu z pogranicza psychologii i grologii (no, wydziału grologii na razie nigdzie nie ma, ale można się podpiąć pod projektowanie graficzne na ASP). Autorka badań współpracuje z Pigmentum (finałisti Pixel Awards 2017). Jest indyk, jest eksperyment, jest ciekawie.



BEZ POŚWIĘCENIA

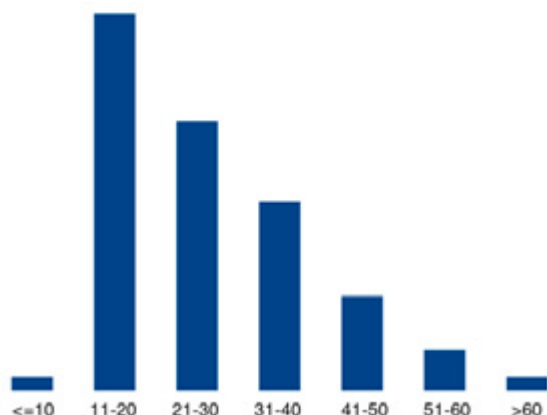
W marcowym numerze pisałem o aferze wokół gry Devotion tajwańskiego studia Red Candle Games, w której znalazły się aluzje wykiwające sekretarza generalnego KPCh, Xi Jinpinga. Po review bombinga gra zniknęła ze Steamu, ale kto czyta Indykarium, wie, że śledziłem sytuację. 15 lipca studio opublikowało oświadczenie – jego założyciele podjęli jednostronną decyzję o niewznawianiu gry w najbliższym czasie. Szkoda – i dlatego, że gra ciekawa, i dlatego, że to smutny przykład ograniczania wolności słowa.



19% ULGI

Po kilku miesiącach ciszy wraca temat ulgi podatkowej dla twórców gier komputerowych. Będzie można ją uzyskać po spełnieniu pewnych warunków dotyczących zawartości i procesu powstawania gry (po pobieżnym przeczytaniu wydają się mieć sens, zresztą rozwiązania wzorowane jest na stosowanych w innych krajach unijnych). Oczywiście skorzystają z niej wyłącznie ci, którzy na swojej produkcji wyjdą na plus. Według Ministerstwa Kultury przepisy mają wejść w życie na początku 2020 roku. Raczej w to nie wierzę, ale trzymam kciuki za tych, co zarobią dość, żeby mieć dzięki uldze jeszcze więcej.

WIEK INICJACJI



Nie, nie będzie mowy o pierwszym seksie. Na jednej z grup deweloperskich padło pytanie: „Ile mieliście lat, kiedy zaczęliście swoją przygodę z Unrealem?”. Jak już się odsieje odpowiedzi dosłowne („w 1998 miałem 17”), otrzymuje się statystykę o ludziach próbujących swoich sił w tworzeniu nowych światów growych. Próba niezbyt wielka (siedemdziesiąt cztery osoby) i mająca wszystkie możliwe wady ankiet robionych w internecie, ale i tak ciekawa. Zaskoczył mnie (pozytywnie!) ten ogon czterdziesto- i pięćdziesięciolatków (ba, trafił się i sześćdziesięcioletni), bałem się, że będę dinozaurem i ewenementem, jak kobieta z brodą. A tu nie. Oczywiście to się bezpośrednio nie przekłada na to, kto jest indykiem i robi gry, ale jakiejś prostej korelacji bym nie wykluczał.

ODPAROWANE DOCHODY

Letnia wyprzedaż na Steamie odbiła się indykom czkawką – przez jedno niezręczne sformułowanie o dostępnych promocjach kupujący masowo usuwali ze swoich list życzeń tańsze tytuły. Tańsze, co zwykle znaczy indyjskie. Dane zbierane przez deweloperów wskazują, że istnieje silna korelacja między liczbą osób, które wyraziły zainteresowanie grą, a późniejszą sprzedażą (liczba sztuk sprzedanych w ciągu pierwszego tygodnia od premiery wynosi średnio około 10 procent listy życzeń). To po pierwsze znaczy, że warto inwestować w marketing i zapraszać graczy do dopisywania tytułu na listy (i znakomita większość indyków to robi), po drugie, że masowe usuwanie gier musiało się dla nich przełożyć na mniejszą sprzedaż po premierach. Steam przyznał się do niezręczności użytych sformułowań i przeprosił, ale co uleciało, to uleciało.



**FUNDACJA
INDIE GAMES
POLSKA**

O działaniach Fundacji wspominałem już nieraz, dzisiaj będzie coś więcej. MÓWĆCIE. NAJLEPIEJ KRÓTKO I OD POCZĄTKU. SKĄD I DLACZEGO?

Marek Czerniak: Nie da się krótko, bo to się zmieniło w czasie. Najpierw chodziło o skoordynowanie eventów, a potem koncepcja się rozrosła, bo brakowało organizacji występującej w imieniu indyków. To jest około czterystu studiów, kilka tysięcy osób. Najwięksi założyli Stowarzyszenie Polskie Gry, jest Stowarzyszenie Producentów i Dystrybutorów Oprogramowania Rozrywkowego, ale ich działania nie zawsze są zgodne z potrzebami małego gamedevu. Z tym że z prawnego punktu widzenia, żeby móc mówić i działać bezpośrednio w imieniu indyków, musielibyśmy powołać izbę, a do tego rynek chyba jeszcze nie dojrzał. Zdecydowaliśmy się więc na fundację, która działa nie tyle w imieniu, co na rzecz indyków. Oczywiście tam, gdzie mamy wspólne interesy, współdziałamy z wymienionymi stowarzyszeniami.

Kuba Wójcik: Działaliśmy już wcześniej, ale formalnie Fundacja została założona pod koniec 2015 roku.

CO ROBIĆCIE?

M.Cz.: Robiliśmy jamy i szkolenia. Organizowaliśmy wystawę poświęconą historii polskich gier w Muzeum Techniki. Mamy co tydzień dyżury prawników Fundacji dla indyków. Na gameindustry.pl tworzymy listę polskich studiów. Ściągamy dziennikarzy z zagranicy. Staramy się brać udział w konsultacjach i opiniować projekty ustaw i rozporządzeń. Współorganizowaliśmy polskie Games for Change, trwający konkurs shaderów, konkurs i wręczenie nagród Central & Eastern European Game Awards na PGA.

K.W.: Do CEEGA podpisaliśmy umowy z szesnastoma organizacjami z naszej części Europy o organizacji konkursu i wspólnych eventów. To nam zresztą daje możliwości działania na poziomie europejskim – razem mamy większą siłę, a wiele problemów jest wspólnych.

M.Cz.: Wspomagamy też promocję za granicą i budujemy widoczność polskiego gamedevu.

W normalnym trybie pracy małe studio robi dużo szumu w okolicach premiery, a potem przez dwa, trzy lata cicho pracuje nad kolejnym tytułem. Żeby w tym czasie była ciągłość, muszą pokazać się inni. Dlatego organizujemy wspólne stoiska, mamy takie choćby na PAX Seattle.

K.W.: W tym roku będzie już po raz czwarty.

M.Cz.: Nabór jest otwarty, każdy może się zgłosić, to jest szansa dla tych, których nie stać na takie imprezy. Jesteśmy też na PAX Boston, na GDC w San Francisco, tam we współpracy z GIC załatwiliśmy stypendia udziałowe dla polskich indyków, muszą sami sfinansować tylko podróż. Mamy stoiska w Kolonii, w Tokio, w Chinach. Chińczykom organizujemy też przyjazdy do Polski, w zeszłym roku była delegacja na PGA...

SKĄD FINANSE?

M.Cz.: Większość działań w Polsce staramy się robić bezkosztowo, wszyscy w Fundacji pracują za darmo, choć oczywiście czasem musimy pewne rzeczy zlecić. Otrzymujemy dotację z Ministerstwa Kultury i Ministerstwa Spraw Zagranicznych, które idą na stoiska na targach. Mamy sponsorów komercyjnych np. dla Polish Party w Seattle, imprezy b2b, bo tego z przyczyn formalnych z pieniędzy dotacyjnych zrobić nie można.

PLANY?

M.Cz.: Na jesieni wracamy z cyklem szkoleń, które chcemy nagrać i umieścić online. W październiku Games Connection w Paryżu, druga edycja CEEGA na PGA. Szykujemy kolejną edycję Gfl. Rozkręcamy polskigamedev.pl, żeby informować, co się dzieje. Mamy też plany festiwalowe, o których na razie nie chcę mówić (powiedzieli, fajna rzecz się szykuje – Borek). I oczywiście kontynuujemy te wyjazdy i organizację stoisk, o których mówiłem wcześniej.

JAK WAS ŚLEDZIĆ I JAK SIĘ Z WAMI KONTAKTOWAĆ?

Najważniejsze informacje zawsze umieszczamy na polskigamedev.pl i na profilu Fundacji na Facebooku, najprostszy kontakt to info@igp.org.pl.

INDYKARIUM

INDYCZY RYNEK



MY FRIEND PEDRO

Wiedzę, że nie jestem miłośnikiem zręcznościówek, ale mimo że sam nie gram, potrafię docenić, jak coś fajnie wygląda i ma interesującą mechanikę. I tu wchodzi My Friend Pedro, z całym arsenałem broni palnej i sprawnością fizyczną Petera Parkera. Zrobić salto, w locie zabijając rykoszetami trzech przeciwników i unikając wystrzelianych przez nich pocisków – proszę bardzo. Takie Gun Kata w 2D (niby 3D), ale jak to w side scrollerze, trzeci wymiar wykorzystany wyłącznie optycznie o dziwo wyglądające prawdopodobnie fizycznie niż to, co wyprawiał Christian Bale w „Equilibrium”. Jest jakaś historyjka, jakiś boss, ale to zupełnie bez znaczenia. Liczy się zabawa i rozpięducha, a tych nie brakuje. Indyk: DeadToast Entertainment, PC.



SHE SEES RED

Interaktywny film, z decyzjami typu „idź naokoło” albo „próbuj się przemknąć” – ale za dokonywanymi wyborami nie ma żadnej istotnej dla przebiegu gry mechaniki. Kino moralnego niepokoju to to nie jest, ot, prosty kryminał klasy B, kilka zebranych w całość kłisz, pulp fiction, bardziej nastawione na sensoryjność niż logikę, ale bez nachalnego obrażania inteligencji gracza. Od strony filmowej ogląda się w miarę przyjemnie, poziom solidnej masówki telewizyjnej. To jest dość ciekawy przypadek indyczy, gość stojący za produkcją zarabia pieniądze jako właściciel fabryki elementów metalowych, a gry to dla niego sidequest. Przy grze pracowało podobno w sumie 120 osób, też bym chciał mieć dość pieniędzy na takie hobby. Studio w Kazachstanie, oryginał po rosyjsku, ale z przyzwoitym angielskim dubbingiem, polskie napisy też OK (choć menu do poprawki). Indyk: Rhinotales, PC, Mac.



VANE

Na informacje o Vane trafiłem od kilku miesięcy, premiera na PS4 miała miejsce w styczniu, z przyczyn sprzętowych czekałem na wersję na PC – i jest. Jedną z tych gier, które od pierwszego ujęcia krzyczą nawiązaniem do tytułów, w które już wszyscy graliśmy – trudno przegapić inspirację Journey (a i RiME, i Monument Valley, i mógłbym jeszcze kilka innych tytułów dołożyć). Przy czym nie jest to jakiś specjalny zarzut, nieraz już pisałem o tym, że zrobić coś zupełnie nowego jest trudno, zwłaszcza że granica między zręcznym wykorzystaniem konwencji i archetypu a kłiszą jest płynna. Duży, ale dramatycznie słabo wykorzystany potencjał. Ładne, miłe dla oka, z pogranicza przygodówki i zręcznościówki, chwilami dość wymagające, w czym nie pomagają wołające o pomstę do nieba sterowanie i praca kamery (mysz i klawiatura, jak już się uda podłączyć pada, jest nieco lepiej – ale i tak średnio). Recenzję gry zamieściliśmy na Pixelpost.pl. Indyk: Friend & Foe Game, PC, PS4.



AUTOMACHEF

Jak ktoś lubił Factorio albo Overcooked, powinien się przyjrzeć, a jeśli ktoś pracuje w KFC albo McD, powinien się bać – bo może zostać wyeliminowany przez maszynę. Gra w projektowanie zautomatyzowanej restauracji, nic bardzo wyrafinowanego, ale lekkie, przyjemne i z przymrużeniem oka. Z łatwością bywa różnie, o to w końcu chodzi, żeby się zmusić do wysiłku intelektualnego. Indyk: Hermes Interactive, PC.



GLORIA I CONTEMP

Kiedys już o tym wspominałem, że uważam kierunki studiów reklamowane jako „robienie gier” za robienie ludziom wody z mózgow – grafik robiący gry musi znać teorię koloru tak samo jak każdy inny grafik, muzyk pracujący nad muzyką do gry musi znać się na harmonii tak samo jak jego kolega z orkiestry symfonicznej, a programista musi mieć te same podstawy, co specjalista IT siedzący w banku. Specjalizacja w robieniu gier to już inna sprawa. Zwykle kończy się ona pracą na zaliczenie, niektóre z tych prac trafiają do internetu. Ich przeglądanie bywa interesujące, są wśród nich rzeczy w miarę poprawnie zrealizowane, ale bez szczególnej iskry, jak Contemp (krótki horror z opuszczonym domem i wszystkimi klasycznymi chwytami typu zapalające się światła i samoczynnie otwierające się i zamykające drzwi), ale bywają też perełki, jak Gloria. Prowadzi się w niej skrzypaczkę na szczyt wieży, po drodze grając ze spotykanymi muzykami. Może i dziwnie brzmi, ale wygląda ładnie, mechaniki są dość oczywiste i nieprzesadnie wymagające, a przy odrobinie dobrej woli można się dopatrzeć jakiegoś drugiego dna i budującego przekazu. Obie gry na itch.io, na każdą wystarczy kilka, kilkanaście minut. To może nie są klasyczni indycy, ale na pewno twórcy niezależni i robią, jak im w duszy gra. Contemp – indyk: micaka, PC (rzecz z 2017 roku).



FLOWSCAPE

To właściwie nie gra, ale jeśli chcecie zobaczyć, z jakich (mniej więcej) narzędzi korzystają deweloperzy, FlowScape (znowu itch.io, indyk: PixelForest, PC, Mac, Linux) daje pewien wgląd. Nie trzeba go nawet kupować, wystarczy obejrzeć trailer. Oczywiście twierdzenie, że to właśnie tak działa, to taki klasyczny góralski trzeci rodzaj prawdy. Kiedy dopytywałem o szczegóły, autor bardzo starannie zaznaczył, że to nie jest narzędzie dla devów, ale program do malowania w 3D, którego nikt przy zdrowych zmysłach do pisania gry nie użyje. Ale jak się człowiek pobawi Unrealu, to widzi, że punktów wspólnych jest zaskakująco dużo. Tak, samo się nie robi, zwykle trzeba spędzić kupę czasu, starannie wybierając assety i konfigurując miliard opcji silnika, od których będzie zależeć wydajność gry i jakość ostatecznego produktu, ale też dla kogoś z zewnątrz łatwość tworzenia realistycznie wyglądających światów jest niewiarygodna. Ten niski poziom wejścia ma swoje zalety (ułatwia pracę), ale i wady – ułatwia powstawanie rzeczy beznadziejnych.



LOST REGION

W kontekście tego, co napisałem o Flow Scape, aż się prosi o jakiś przykład beznadziei – wybór padł na Lost Region. Nie tylko dlatego, że łączy w miarę poprawnie wyglądający świat (którego stworzenie jest relatywnie proste) z zenującym poziomem realizacji innych elementów gry (implementacja to ten moment, w którym ogólnodostępne narzędzia przestają działać „same”), ale dodatkowo gra została wydana w pełnej cenie w wersji Early Access – chociaż zupełnie się do tego na tym etapie nie nadaje. Rak, bezwstyd i herezja, zebrane do kupy wszystkie przyczyny, dla których zazwyczaj ignoruję gry EA. Screen z materiałów reklamowych, studia nie wymieniam, nie będę kopać leżącego (większość recenzji negatywnych). Żle im nie życzę, ale optymizmu u mnie dużo nie znajdziecie.

Transport Fever 2

PIERWSZE WRAŻENIA

Pixel poleciał do Niemiec, żeby pojeździć wokół Berlina i przetestować wirtualne pociągi w Transport Fever 2.

■ Paweł Gąska

W pierwszych dniach lipca studio Urban Games postanowiło zaprezentować nową odsłonę swojej „gorączkowej” serii tycoonów. Całe wydarzenie zostało ciekawie przygotowane. W Transport Fever kluczowym środkiem komunikacji jest kolej, w różnych stadiach swojego istnienia - od parowych lokomotyw z XIX wieku, aż po współczesne, ultraszybkie pociągi.

Zamiast zatem opowiadać o swojej grze w wynajętej sali konferencyjnej, twórcy postanowili zabrać nas na wycieczkę wokół Berlina na pokładzie starego, klimatycznego pociągu. W tym sympatycznym otoczeniu, siedząc na kanapach rodem z lat dwudziestych, mogliśmy sprawdzać, jak działa gra (była w zaawansowanej alfie, więc nie wszystkie opcje były jeszcze dostępne), i porozmawiać na spokojnie z dewami o tym, co już zrobili i co jeszcze planują zrobić z TF2.

Hasłem przyświecającym grze jest „ewolucja, a nie rewolucja”. Najprościej rzecz ujmując: w TF2 dostaniemy TF1, tylko dużo bogatsze i o wiele bardziej dopracowane. Pozornie może to brzmieć niezbyt ekscytująco, ale w strategicznym symulatorze nawet niewielkie zmiany mogą dramatycznie przekształcić rozgrywkę. Rzecz jasna wciąż będziemy przewozić pasażerów i towary, starając się zebrać jak najwięcej



gotówki i zbudować własne logistyczne imperium. Nadal widać tu wpływ pierwszego Transport Tycoona - gry, która zainspirowała braci Weberów, założycieli studia Urban Games. Ów transport podany będzie jednak w innym sosie, wymuszając na nas zmianę dotychczasowych strategii.

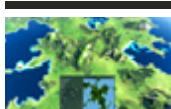
Z wprowadzonych zmian chyba najbardziej spodobało mi się przekształcenie algorytmu rozwoju miasta. Nie wystarczy już założyć mieszkańcom linii autobusowych, podpiąć towarów i patrzeć, jak populacja rośnie. Każde miasto będzie oceniało nasze wysiłki w różnych kategoriach: jak dobrze je skomunikowaliśmy, jak długo czeka się na przystankach, jak szybko można się poruszać po ulicach czy wreszcie - moje ulubione - jak wiele hałasu produkuje nasza infrastruktura. Chcemy puścić pociąg przez środek miasta albo jeszcze gorzej - postawić lotnisko w takim

miejscu, że samoloty będą non stop latać tuż nad głowami mieszkańców? Trochę ich tym zdenerwujemy, co odbije się na naszej ocenie. Ta zaś wpłynie na rozwój miasta i ostatecznie obniży nasze dochody.

Opcja ta jest świetnym pomysłem - w TF1 brak reakcji ludzi na moje plany urbanistyczne zawsze mnie trochę bawił. Mogłem wyburzać całe dzielnice, a jedyny opór lokalnej społeczności polegał na zwiększeniu moich kosztów budowy. Tym razem trzeba będzie szukać równowagi pomiędzy efektywnością infrastruktury a jej wpływem na życie mieszkańców.

Nieco inaczej będzie też wyglądał system przewozu towarów. Nadal będziemy wysyłać pojazdy trasą „surowce - półprodukty - miasto”. Zmieni się jednak wymagania, ile sztuk takich surowców jest potrzebnych, żeby wyprodukować jedną jednostkę towaru. Ma to wymusić tworzenie

Edytor



Twórcy zapowiedzieli, że w edytorze będzie można uruchomić mapę z zapisanego stanu gry, zmienić, co chcemy, i kontynuować grę jak gdyby nigdy nic.

Wnętrze zabytkowego wagonu restauracyjnego Mitropa budowało odpowiedni klimat, chociaż w samej grze przewijają się jeszcze starsze pojazdy.



Wśród nowych opcji ukształtowania terenu szczególne wrażenie robią kaniony, przez które nie da się przeprowadzić linii kolejowej bez użycia mostu.

nowych linii produkcyjnych zamiast skupiania się wyłącznie na zwiększaniu liczby pojazdów.

Inną zmianą, która ucieszy każdego gracza TF1, jest poprawienie algorytmu łączenia ze sobą torów. Dotąd było to żmudne zajęcie: wystarczał drobny brak precyzji z naszej strony i już zamiast pięknego rozjazdu mieliśmy dwie skrzyżowane linie. W TF2 tory szepczą się dużo łatwiej i dokładniej, umożliwiając skupienie uwagi na planowaniu trasy, a nie na technikalich jej tworzenia.

Nadal natomiast nie będziemy mogli doprowadzić do zderzenia się ze sobą pociągów. Twórcy wyjaśnili mi, że wynika to z poziomu realizmu, jaki starają się osiągnąć w warstwie graficznej. O ile w Transport Tycoon wypadek obrazowało kilka wybuchających pikseli, o tyle w TF2 musiałyby być dużo bardziej krwawe. Tutaj pociągi wypełnione są pasażerami,

których możemy do woli obserwować i którzy musieliby doświadczać bardzo brutalnych śmierci, gdyby dodano opcję kolizji. To zaś zmieniłoby dosyć lekki klimat TF2 na dużo mroczniejszy, jak również wymusiłoby zakwalifikowanie gry jako „18+”.

Poza wspomnianymi zmianami dostaniemy też nowe modele środków transportu. Do dotychczasowej, zróżnicowanej palety europejskich i amerykańskich pojazdów dołączą maszyny azjatyckie – rosyjskie, chińskie i japońskie. Największą nowością jest jednak dodanie edytora map, dzięki któremu możemy w precyzyjny i łatwy sposób tworzyć i edytować lokacje, bez potrzeby korzystania z zewnętrznego oprogramowania. Możemy decydować, jaki klimat będzie miała nasza mapa (kolejna nowa opcja – zamiast wyboru między Europą a USA dokonujemy selekcji między klimatem umiarkowanym,

suchym lub tropikalnym), gdzie będą ulokowane surowce i miasta, a nawet jaki będzie rozkład budynków mieszkalnych, usługowych i przemysłowych w naszych miastach.

Jak dotąd opowiadam o samych pozytywach. Czy to znaczy, że TF2 będzie murowanym sukcesem? Na to pytanie niestety nie znam odpowiedzi, bo testowałem jedynie alfę. Nie miałem okazji sensownie sprawdzić, jak się kręci nowa ekonomia, gdyż w wersji, którą ogrywałem, tory i drogi stawały się za darmo. Nowy system warstw był denerwujący i bardziej pogarszał, niż wspomagał czytelność mapy, ale ponoć to tylko jego prowizoryczna wersja i na premierę będzie porządny. Urban Games nie pokazało nowego interfejsu ani obiecwanego nowego systemu tworzenia tras. Nie dało się też sprawdzić nowych kampanii powyżej pierwszej (tutorialowej) misji. Rodzi to trochę mój niepokój, czy firma wyrobi się z gotowym produktem na premierę. Co prawda twórcy twierdzą, że są na porównywalnym etapie jak przed wydaniem TF1, a wtedy zdążyli, nadal jednak sporo opcji jest rozgrzebanych lub niedostępnych. Gra zaś ma wyjść jeszcze w tym roku, czyli dużo czasu im nie zostało.

Jedno na pewno mogę powiedzieć – wszystko, co pokazali w Berlinie, nadbudowuje nad już działającą mechaniką TF1, rozszerzając ją, ale jej nie psując. Oznacza to, że fani pierwszej części dostaną grę skrojoną pod ich gusta, ale pod wieloma względami lepszą. O ile Urban Games zdąży ją dokończyć na premierę, czemu gorąco kibicuję. ■

Szata graficzna została znacząco ulepszona. Jeśli po godzinach planowania i budowania trasy lubicie dla relaksu popatrzeć sobie, jak wasze pociągi jeżdżą, nie zawiedziecie się.



**BAN
HOFF**

Towarzysząc nam w podróży twórcy odpowiedzieli na wiele pytań, nie chcieli jednak podawać dokładnej daty premiery. Na razie nadal jest to zatem mgliste „ostatni kwartał 2019”.

NOWA WERSJA GOG GALAXY NADCHODZI WIELKIMI KROKAMI!



GOG Galaxy

2.0 Beta

WYŚŁANNIK PIXELA, PAWEŁ GAWLIKOWSKI,
ROZMAWIA Z PIOTREM MARCEM
O NOWEJ WERSJI APLIKACJI.



➤ To tutaj za drzwiami powstaje klient GALAXY, tutaj też w pocie czoła dostosowuje się stare tytuły do działania na nowych systemach.



➤ Recepcja CD Projekt RED i GOG.COM. Z prawej strony znajdują się oprawione wiedźmińskie okładki magazynów z Pixelem #1 na czele.

Kiedy zadzwonił do mnie (baczność) Naczelny (spocznij) i powiedział - „Editore, pójdziecie do GOG i wybadacie, co to za nowa jakość z tym GOG GALAXY 2.0 Beta”, nawet się ucieszyłem. Co jak co, akurat Galaxy ver. 1 zainstalowałem bardzo szybko po premierze, a i biblioteka zakupionych gier sięga już jakichś 200 tytułów. Zatem, co tu dużo mówić, byłem właściwą osobą do oddelegowania i sprawdzenia, jakie sekrety kryje druga odsłona najmniej inwazyjnego klienta spośród istniejących.

Jako że nigdy nie dane mi było odwiedzić siedziby CD Projekt RED, czyli również GOG, najpierw musiałem pokonać trochę krętą drogę przez podwórze zabudowań przemysłowych przy ulicy Jagiellońskiej w Warszawie, aby dotrzeć do trochę ukrytego głównego wejścia najbardziej utytułowanego polskiego wydawcy. W hallu przywitała mnie dwuipółmetrowa figura Geralta walczącego z południcą, dwie mniejsze ściany pełne nagród i największa, na której znajdują się chyba wszystkie czasopisma opisujące gry o naszym ulubionym pogromcy przerażających stworów. Nie mogło tam oczywiście zabraknąć Pixela (co widać na załączonym zdjęciu). Na ścianie po lewej stronie od wejścia znajduje się troszkę skromniejsza wystawa tytułów poświęconych Cyberpunkowi 2077, ale odnoszę wrażenie, że po premierze będzie ich tyle samo lub nawet więcej niż w przypadku Wiedźmina. Po zaanonsowaniu mnie zostałem zaproszony do przytulnego pomieszczenia dla dziennikarzy, gdzie oczekiwałem na Piotra Marca, szefa wszystkich szefów w projekcie GOG GALAXY 2.

📍 Przybywam w pokoju!

W takim wypadku witamy w naszym pokoju urzędowym w stylu Cyberpunk 2077!

📍 Jest breathtaking! Jaką pełnisz funkcję w GOG?

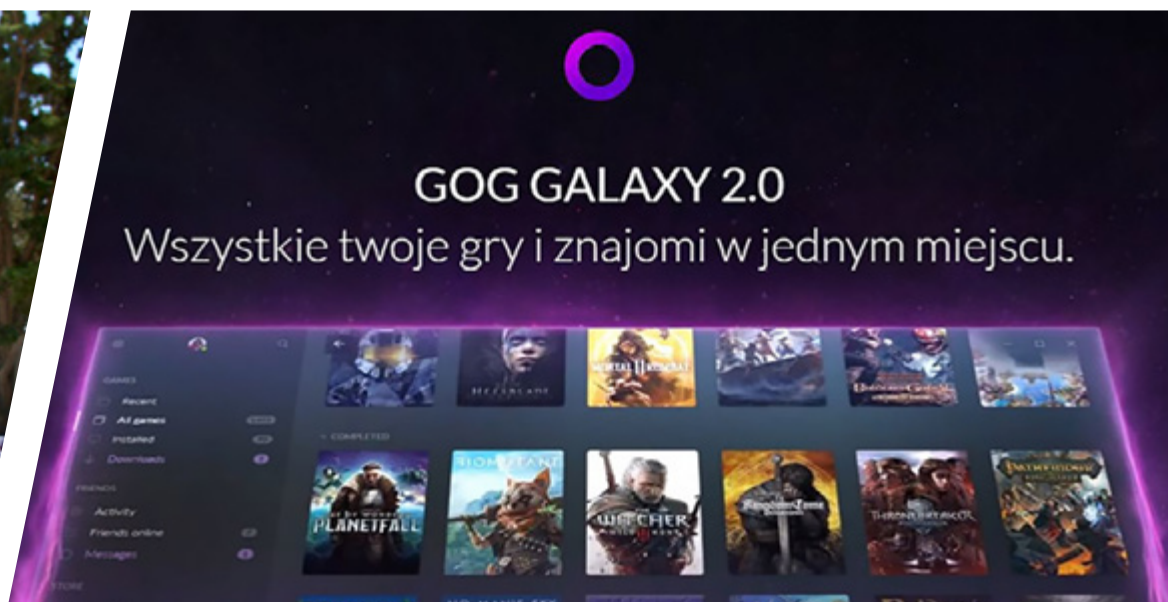
Jestem dyrektorem projektu.

📍 Rozumiem, że nie można porozmawiać z wyżej od ciebie postawioną osobą?

Nie za bardzo, ale nasz zarząd jest zaangażowany we wszystkie projekty. W kwestii planów dotyczących GALAXY 2.0, wszyscy mają mnóstwo pomysłów i większą trudność sprawia wybranie spośród nich tych najlepszych niż ich niedobór. Może parę słów o GOG GALAXY - projekt ma już pięć lat. Naszym pierwotnym celem było wejście w XXI wiek. W tamtym czasie liczył się tylko Steam, wiedzieliśmy, że bez nowoczesnych technologii nie uda się zainteresować naszym klientem większej liczby graczy. Było to duże przedsięwzięcie, ponieważ obsługiwało automatyczne aktualizacje, tryb multiplayer, zapisywanie stanów w chmurze i zdobywanie osiągnięć. Chcieliśmy oprócz starszych produkcji dystrybuować również te nowsze, więc powyższe funkcjonalności były niezbędne.

📍 Jak poradziście sobie z kwestią DRM? W zasadzie byliście pionierem na rynku w udostępnianiu oprogramowania pozbawionego jakichkolwiek zabezpieczeń.

Polityka DRM Free leżała u podstaw powstania serwisu. Jedenaście lat temu rozmawialiśmy o tym z zarządem (a ja mam przyjemność być w GOG od pierwszego dnia).



Pamiętam, że sam miałem obawy, czy to się uda - mimo że sam zawsze byłem przeciwnikiem zabezpieczeń, uważając, że DRM wyłącznie utrudnia użytkowanie legalnie nabytego produktu. W tamtym czasie Steam był o wiele bardziej restrykcyjny, a tryb offline zdecydowanie mniej rozwinięty.

P Czy w związku z brakiem zabezpieczeń dystrybuowanych produktów mieliście problem z wydawcami?

Pytanie brzmiało - czy znajdziemy partnerów do rozmowy wśród większych wydawców? Jednak bycie częścią CD Projekt bardzo ułatwiło nam relacje z partnerami, z wieloma z nich mogliśmy porozmawiać osobiście. Naszym pierwszym partnerem był Interplay z oryginalnymi Falloutami. W Polsce nie było problemu z dostępem do starszych tytułów, ze źródeł mniej lub bardziej legalnych, natomiast na ogólnie pojętym Zachodzie bardzo szybko wiele tytułów zniknęło ze sklepów i dostęp do nich był mocno utrudniony.

P Dla wielu graczy liczyło się i liczy to, że starsze, czasami mocno starsze tytuły mogą działać na najnowszym Windowsie, a większość z dostępnych gier uruchomimy również na Mac OS czy na Linuksie.

DOSBox jest doskonałą platformą, na której działa większość dystrybuowanych przez nas starszych tytułów. Opieramy się też na innych technologiach, ale głównie na niej.

P A co było waszym pierwszym wielkim sukcesem?

Chyba pierwsze Fallouty, spotkaliśmy się wtedy z niesamowitym odzewem.

P Jak powstała koncepcja stworzenia klienta GOG GALAXY?

Chcieliśmy, żeby klient był całkowicie opcjonalny, w kontrze do istniejących zarówno wtedy, jak i teraz rozwiązań. Chodziło nam o to, żeby gracz mógł pobrać całkowicie autonomiczną wersję gry, nagrać na płytę lub pendrive i zainstalować, gdzie tylko chce. Klient miał umożliwiać

✚ Piotr Marzec, szef wszystkich szefów w GOG. To, co widzimy na zdjęciu z prawej, nareszcie stanie się rzeczywistością - wszystko w jednym miejscu.

uporządkowanie posiadanych tytułów, łatwą instalację i dostęp do sklepu.

P Z pozyskaniem którego tytułu mieliście największy problem?

Wydaje mi się, że z System Shockiem. Problemy związane z prawami własności do tytułu sprawiły, że bardzo długo trwało, zanim pojawił się w naszej bibliotece. Rozmawialiśmy o tym przez lata. W dzień premiery całą stronę główną zamieniliśmy w animację zrobioną z grafiki z pudełka.

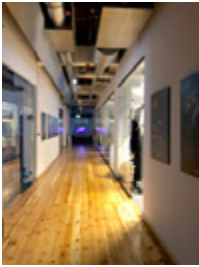
P Ciekawi mnie proces dokumentacji - czy wszystkie materiały dostajecie od właścicieli praw do tytułu, czy może musicie je sami zdobywać na portalach aukcyjnych?

Jedną z ważniejszych kwestii jest niski próg wejścia dla firm, od których otrzymujemy prawa do wydania tytułu. Jeżeli nie otrzymujemy dodatkowych materiałów, to szukamy ich na własną rękę.

P Przejdźmy do waszego najnowszego dzieła - klienta GOG GALAXY 2, obecnie w wersji beta. Skąd pomysł na całkowicie nowego klienta, skoro obecny jest mocno dopracowany? Dwa lata temu pojechaliliśmy na firmowy wyjazd, żeby podyskutować nad tym, w jakim kierunku chcemy iść. Rozpisaliśmy sobie listę rzeczy, które chcielibyśmy, aby pojawiły się w nowej wersji. Krążyliśmy według konceptu, by do GALAXY dało się dodać gry spoza GOG. Mamy co prawda coś takiego jak GOG Connect, ale polega to po prostu na przeniesieniu licencji na grę ze Steama do GOG, przy jednoczesnym pozbawieniu jej ograniczeń DRM - bez osiągnięć, czasu gry czy stanów z chmury. Chcieliśmy czegoś więcej.

NA GOG KAŻDY TYTUŁ MOŻEMY POBRAĆ, A NASTĘPNIE ZAINSTALOWAĆ BEZ POTRZEBY POSIADANIA JAKIEJKOLWIEK NAKŁADKI.

GOG GALAXY 2.0 BĘDZIE WSPIERAŁ PONAD 20 PLATFORM!



✚ Ten długi korytarz prowadzi do Izby Pamięci. W środku można znaleźć prawdziwe kolekcjonerskie skarby.

❏ Czego konkretnie?

Chcieliśmy, żeby GOG rósł, żeby był postrzegany jako pewna alternatywa dla Steama. Każdy ma na nim konto, a na pewnym etapie zapewne zainstalował również Uplay i Origin. Gracze mówili nam „chciałbym mieć wszystkie gry w jednym miejscu, bez potrzeby instalacji kolejnych elementów GALAXY 2.0, to u podstaw nowej wersji leżała chęć stworzenia czegoś, co pozwoli na skupienie wszystkich istniejących platform w jednym miejscu. Interesował nas produkt, który nie tylko służy jako sklep, ale również jako centrum sterowania wszystkimi grami na komputerze.

❏ Ile platform chcielibyście wspierać?

Wypisaliśmy około dwudziestu - wszystkie, które mają launchery. Guild Wars, Path of Exile, Wargaming. Na tę chwilę jedyną oficjalnie wspieraną przez nas platformą jest klient Microsoft. Oczywiście rozmawiamy z partnerami i naszym celem jest doprowadzenie do oficjalnego wspierania przez wszystkie istniejące platformy. W ramach wersji 2.0 stworzyliśmy również system pluginów, dzięki któremu da się zrealizować praktycznie każdą integrację. Odkąd rozpoczęliśmy zamkniętą betę, powstały integracje z platformami między innymi Bethesda czy Path of Exile. Środowisko skupione wokół naszych projektów zareagowało bardzo pozytywnie na propozycję współpracy - mamy nadzieję, że dzięki ich pomocy zdecydowanie szybciej osiągniemy postawione przed nami cele.

❏ Jak to wygląda w szczegółach?

W skrócie - po podłączeniu innych platform do GOG GALAXY 2.0 otrzymujemy dostęp do wszystkich gier, które posiadamy, które kupiliśmy za pośrednictwem Steama, Origina, Uplaya, Microsoftu czy Epica i innych. Nie tylko do tych, które zostały zainstalowane. Do wszystkich, które są powiązane z naszym kontem na podlinkowanych serwisach. GOG GALAXY 2.0 umożliwi wyświetlanie czasu gry, osiągnięć i wszystkich innych szczegółów powiązanych z oryginalnym kontem.

❏ Czy instalacja innych klientów oprócz GOG GALAXY 2.0 nadal będzie konieczna?

Tak. W tle będzie musiał działać Steam, Origin czy Uplay. Jeżeli będziesz chciał kupić jakiś tytuł, to skorzystasz ze sklepu na oryginalnym kliencie. Natomiast jeżeli przychodzisz do domu i na przykład chcesz zagrać w Assassin's Creed, to odpalasz GALAXY 2.0, wpisujesz nazwę gry i już - zaczynasz grać. Nieważne, czy jest to tytuł kupiony na Uplayu czy Steamie. Po prostu uruchamiasz grę.

❏ A prywatność danych?

Dane pozostają przypisane do oryginalnych serwisów, z których pochodzą. Nie zapisujemy absolutnie żadnych

danych służących logowaniu do innych platform.

Token zawierający dane zapisywany jest jedynie na lokalnym komputerze, by służył wymianie danych pomiędzy klientami. Bardzo dbamy o to, żeby wszystkie dane pozostały do wyłącznej dyspozycji użytkowników. A jeżeli klikniesz przycisk „disconnect”, to wszystkie dane uwierzytelniające zostaną wymazane z GALAXY 2.0, jednocześnie pozostając na oryginalnym koncie pierwotnej platformy. Poza tym integracje są dostępne w wersji open source, z wyjątkiem (na tę chwilę) komunikacji z kontem Microsoft.

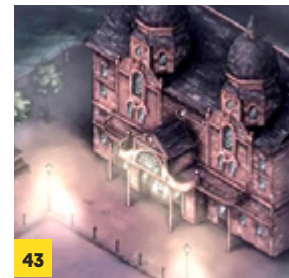
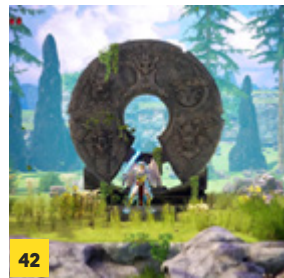
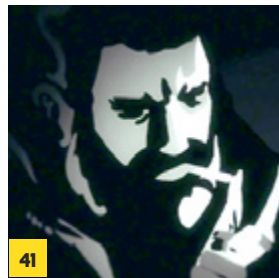
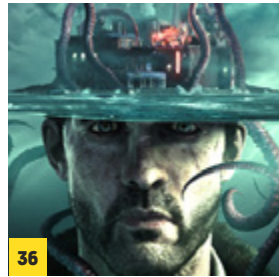
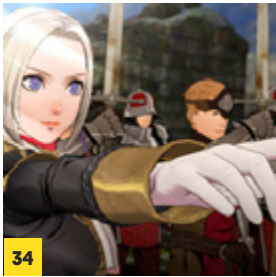
❏ A co z obecnie brakującymi w becie funkcjami, takimi jak sortowanie tytułów czy dostęp do dokumentacji i dodatków?

Pocieszę cię, zarządzanie biblioteką jest dla nas jednym z najważniejszych tematów. Podobnie jak w przypadku każdej bety wiele rzeczy jeszcze nie jest gotowych, ale najszybciej jak to możliwe postaramy się dodawać poszczególne funkcje. Ogromny odzew graczy zapisanych na zamkniętą betę bardzo nas cieszy - wszyscy bardzo chętnie dzielą się wrażeniami. Mamy jeszcze nowy świetny sposób zarządzania porządkiem biblioteki - tagi. Możemy w zasadzie oznaczyć wszystko - nowe gry, gry do zagrania w najbliższej przyszłości, gry na konkretną platformę (Mac, PC). W przypadku Maca przygotowujemy klienta, który powinien działać w dniu premiery najnowszego systemu Catalina.

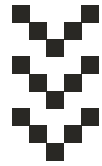
❏ Bardzo dziękuję za rozmowę - i z niecierpliwością oczekuję na premierę finalnej wersji.

Po wywiadzie zostałem zaproszony do Izby Pamięci - miejsca, gdzie znajdują się najbardziej cenione tytuły pozyskane w czasie działalności firmy. Na ścianie znajdziemy koszulki specjalnie wydawane z okazji kolejnych rocznic GOG, natomiast na wprost wejścia od podłogi do sufitu dumnie stoją zwykłe, jak i kolekcjonerskie wersje gier dostępnych na GOG. Waxworks, I Have no Mouth and I Must Scream, Crusader Collection, Electro Body (z którym sąsiadują pięknie wykonane włóczkowe wersje Zielonej i Fioletowej macki z Day of the Tentacle). Na półkach znajdziemy również Strongholda, Magic Carpet czy wersję opowiadania „Thera Awakening” dołączanego do oryginalnego Stonekeepa, w twardej oprawie. Wszystko dobre jednak szybko się kończy, obiecałem miłemu towarzystwu z GOG przekazać naszym czytelnikom jak najwięcej treściwych informacji, co niniejszym czynię. Mam nadzieję na jak najszybszą premierę najnowszego GOG GALAXY 2.0 - żaden inny istniejący klient nie pozwala na tak wysoki poziom agregacji, a posiadanie dostępu do wszystkich informacji w jednym miejscu na pewno pomoże w skupieniu się na grze, a nie na przeskakiwaniu po poszczególnych klientach.

Osobiście bardzo się cieszę, że po raz kolejny to od polskiej firmy wychodzi pomysł, który ma wielki potencjał i po premierze pełnej wersji na pewno nieźle namiesza w świecie. Warto pamiętać, że nadal można się zapisać do bety GOG GALAXY 2.0 na stronie www.gogalaxy.com. ■



P



TAK
OCENIAMY GRY

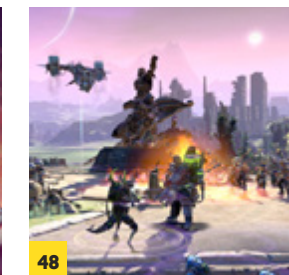
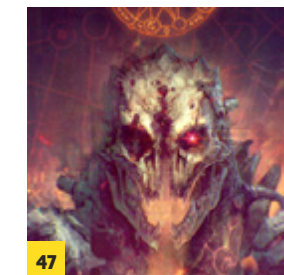
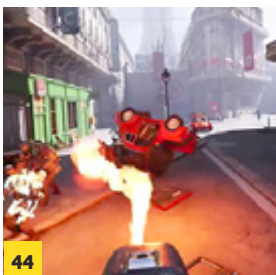
- **0-30**
słabe
- **31-40**
niegodne dłuższego kontaktu
- **41-50**
średnie, miejscami przyzwoite
- **51-60**
dobre, ale nie dla każdego
- **61-70**
interesujące, godne polecenia fanom gatunku
- **71-80**
bardzo dobre w swojej kategorii
- **81-90**
znakomite, polecane wszystkim
- **91-100**
wybitne,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



DYSKUTUJNA
FB.COM/GROUPS/
SECRETLEVEL

PLAY THE GAME

**WANDERLUST TO HISTORIA GROMADKI LUDZI Z ZACHODU,
KTÓRZY STOPNIOWO ZDAJĄ SOBIE SPRAWĘ,
JAK MAŁO WIEDZĄ O ŚWIECIE.**





Na początku uzyskujemy dostęp tylko do jednego bohatera. Resztę musimy odblokować za pomocą specjalnych kryształów, które jako łup trafiają się niezwykle rzadko.



W grze wprowadzono system towarzyszy. Stwórki pomagają na przykład zdobyć więcej złota.

Im więcej doświadczenia zdobędą bohaterowie, tym wyższy poziom dziedzictwa.



PAGAN ONLINE

PC

PRODUCENT Mad Head Games **Wersja PL:** tak

Pjotsze

Hack'n'slashów ci u nas dostatek, ale i kolejny taki tytuł przyjemny z otwartymi ramionami. Takie myśli zawsze krążą mi po głowie, gdy na horyzoncie pojawia się kolejna produkcja spod znaku action RPG. Podobnie więc było przy okazji zapowiedzi Pagan Online, które dosłownie przed chwilą opuściło steamowy Early Access.

Dziecko Mad Head Games zaintrygowało mnie już od momentu jego zapowiedzi. Komiksowa szata graficzna przypomina mi serię Torchlight.

Co akurat nie jest żadnym zarzutem, ponieważ do dziełka Runic Games mam spory sentyment. Ale to, co kupiło mnie najbardziej, to fakt, że grę osadzono w słowiańskich realiach. Miło w końcu usłyszeć o Perunie albo Welesie (mój tatuaż już się cieszy), a nie oklepanym - choć lubianym przeze mnie - Thorze bądź Zeusie. My, Słowianie, mamy swoją intrygującą, choć pełną niejasności mitologię. Miło, że twórcy czerpią z niej pełnymi garściami.

Autorzy postarali się o odpowiednią liczbę różniących się od siebie herosów. Dziesięcioro postaci to naprawdę sporo. Już po odpaleniu gry nie mogłem zdecydować się pomiędzy: Anją (ach ten biczl!), przypominającą Łowcę Demonów z Diablo 3, Valerią oraz Hektorem, czyli steampunkowym koleżką



W TRAKCIE POTYCZEK NA EKRANIE POJAWIAJĄ SIĘ CAŁE HORDY MASZKAR. MOMENTAMI CZUŁEM SIĘ, JAKBYM TRAFIŁ NA JAKĄŚ WIELKĄ WYPRZEDAŻ W DISKONCIE.

lubującym się w śmieciach (kolejna inspiracja Torchlightem?). Ostatecznie mój wybór padł na kogoś zupełnie innego, lodowatego niczym serce polityka Eldena. I nie żałuję, ponieważ walka w zwruciu dała mi sporo frajdy. Tym bardziej że bohaterowie zdobywają sporo ciekawych umiejętności. Wybrany przeze mnie jegomość w bardzo krótkim czasie potrafił już zamrozić oponentów, a następnie leczyć się, okładając przemienionego w łódź adwersarza. Dzięki takiej taktyce udało mi się ubić pierwszego bossa bez skorzystania

z choćby jednej mikstury leczenia. Walcząc, w pewnej chwili mogłem poczuć się jak Sub-Zero z Mortal Kombat. Elden umie wykonać pokaźnego susa, pozostawiając po sobie zamrożonego, wybuchającego klona. Dzięki odpowiednim inwestycjom w skille można tu się poczuć jak prawdziwy heros fundujący solidny oklep całym legionom potworów.

I gdy mówię o legionach, to nie przesadzam. W trakcie potyczek zjawiają się całe hordy maszkar. Momentami czułem się, jakbym trafił na wielką wyprzedaż w dyskoncie.

Warto zaliczać zadania otwierania skrzyń bitewnych. Szkoda tylko, że licznik tak szybko tyka. To zmusza gracza do błyskawicznego wykonywania i tak króciutkich, korytarzowych misji.

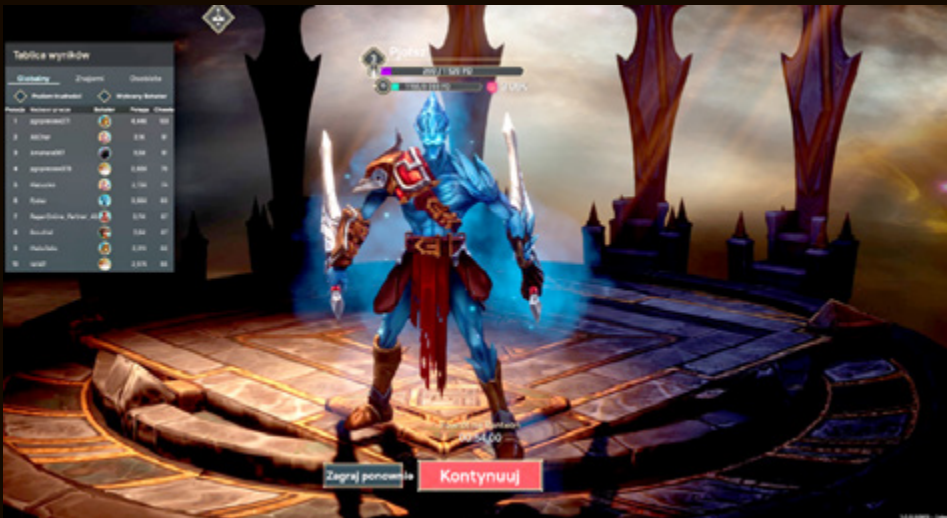
Zdolności jest w grze naprawdę sporo. Ich wybór nie jest permanentny, możemy je zmienić na bardziej nam odpowiadające.

Jako że bitwy toczzone są na dość małym, zamkniętym terenie, walka jest naprawdę dynamiczna. Zalewanie pola bitewnego tak dużą liczbą poczwarów wydawało mi się chwilami sporą przesadą. Wszystko zlewało się ze sobą, a ja z trudnością mogłem dostrzec swego awatara w tej wojennej zawierusze. Doskonałym przykładem może być starcie z pokaźnych rozmiarów minibossem, co chwila przywołującym do pomocy podobnych sobie koleżków. Tak samo wielkich, z podobną umiejętnością wykonywania ataków obszarowych. Skończyło się na tym, że nie miałem nawet skrawka terenu wolnego od – dosłownie zwalających mnie z nóg – bombardowań. Zbyt duża liczba potworów na centymetr kwadratowy sprawiła, że nie mogłem się przed tą nawałą sensownie obronić.

Jak każdy szanujący się hack'n'slash, Pagan Online nagradza graczy lootem. Nagradza to może za mało powiedziane. Tytuł zasypywał mnie łupem tak obficie, że nie wiedziałem, co z tym wszystkim robić. Co ciekawsze elementy rynsztunku zostawiałem na czarną godzinę, bo a nuż będą mogły się do czegoś przydać. Jak chociażby broń, z której będą mogli skorzystać inni herosi, gdy tylko uda mi się w końcu



W GRZE DOSTĘPNA JEST OPCJA TWORZENIA OREŻA, KTÓRY PRZY SPOREJ DAWCE SZCZĘŚCIA PRZEWYŻSZY JAKOŚCIĄ SZMELC OBECNIE PRZEZ NAS POSIADANY.



któregoś odblokować. Poza ekwipunkiem podczas walk zdobywałem elementy niezbędne do craftingu. Tak, w grze dostępna jest opcja tworzenia oreża, które przy sporej dawce szczęścia przewyższy jakością posiadany przez nas szmelc. Właśnie tą drogą zdobyłem naprawdę potężny magiczny pierścień, którego używałem, dopóki nie dochrapałem się lepszej błyskotki pozostawionej mi przez jednego z bossów.

Sama fabuła, jak to w tego typu produkcjach, nie sprawiła, że ekscytowałem się nią niczym gimnazjalista kolejnymi odcinkami „Blok Ekipy”. Na jej niekorzyść na pewno działa straszna fragmentaryczność. Nim na dobre rozkręciłem się w danym etapie, ten już się kończył, odsyłając mnie z powrotem do głównego hubu. Do tego scenariusze kampanii

nie pozwalały mi nawet na krótkie zejście z głównej ścieżki, jaką przewidzieli twórcy w trakcie danej misji. Większość przejść była zablokowana. Szkoda, bo gdyby mapy były choć odrobinę bardziej otwarte, zabawa byłaby przednia. Nie mówię tu o zupełnie otwartym świecie, ale o zaoferowaniu graczowi odrobinę większej swobody.

Na szczęście pomiędzy niesłychanie krótkimi misjami zawsze mogłem skupić się na innych aktywnościach, jakie gra mi proponowała. W szczególności przypadły mi do gustu zwiad oraz obrona. I muszę przyznać, że bawiłem się w nich znacznie lepiej niż w scenariuszach głównego wątku fabularnego. Może też dlatego, że sama świadomość robienia czegoś innego dawała mi uludę swobody. Dodatkowo miałem tu czas

■ Po każdej misji widzimy takie oto małe podsumowanie. Możemy sprawdzić, jak dobrze nam poszło w porównaniu z innymi graczami.



■ W trakcie walk możemy skorzystać z pomocy elementów otoczenia, takich jak zniszczalne ściany lub fajerwerki podpalające pole bitwy.

na podejmowanie dodatkowych wyzwań proponowanych mi w trakcie rozgrywki, jak nieużywanie odpowiedniej umiejętności specjalnej. Trochę głupio się przyznać, ale często zawałałem takowe próby, ponieważ nie mogłem się powstrzymać przed rozniesieniem w pył sfory wilków albo innego paskudztwa za pomocą magicznego lodowego młota. To właśnie w takich zadaniach jak choćby zwiad, rozgrywanych w kooperacji z innymi graczami, tkwi potencjał Pagan Online. Fakt, zdarzało się, że misje były zbyt proste dla dwójki dopakowanych bohaterów, ale bawiłem się w ich trakcie doskonale. Cieszy mnie, że autorzy stworzyli ten tytuł również z myślą o trybie multiplayer.

Choć Pagan Online ma swoje minusy, jak liniową fabułę, zbyt krótkie misje czy też nie do końca dopracowaną mechanikę poruszania się postaci, to jednak warto sięgnąć po ten tytuł. Szczególnie jeśli jest się fanem gier spod znaku hack'n/slash, bo dziecko Mad Head Games ma naprawdę spory potencjał. ■



■ Główny hub kojarzy się z serią Incredible Adventures of Van Helsing.

P 72

■ Bardzo udane action RPG z rozbudowanymi opcjami multiplayer. Warta akcja, ciekawy system rozwoju postaci oraz całe tony lootu – to tylko część z licznych plusów tego tytułu. Warto dodać, że produkcja ta jest inspirowana słowiańskimi wierzeniami.

SŁOWIAŃNIE I NASZE MITY

Z **Urošem Banješeviciem**, Chief Creative Officerem Pagan Online, rozmawia Piotr Mańkowski.



Uroš pracuje w Nowym Sadzie, który od lat uchodzi za kolebkę serbskiej branży gier wideo.

P Jak to się stało, że firma Wargaming postanowiła zostać wydawcą RPG typu hack'n'slash po tym, jak zdobyła sławę na rynku multiplayer?

My, czyli ekipa Mad Head Games, pracowaliśmy już nad Pagan Online dobrych kilka lat, zanim Wargaming nas znalazł. Działaliśmy na rynku od 2011 roku, wcześniej specjalizowaliśmy się w przygodówkach HOPA. Dwa razy ze swoim demem, a używamy silnika Unreal, wygraliśmy różne nagrody w eventach Epica. W zeszłym roku dogadaliśmy się z Wargamingiem.

P Jaka była główna inspiracja Pagan Online?

Tworząc magię i cały bestiariusz, opieraliśmy się na mitach słowiańskich. Pochodzimy z Serbii i tymi opowieściami straszono nas w dzieciństwie. Zresztą nie kto inny jak Wiedźmin też z nich wyrósł. Jeśli chodzi o gry i ulubioną mechanikę, to oczywiście wyrosliśmy

na Diablo. Mity słowiańskie umożliwiają nam używanie magii i to tej mrocznej, strasznej.

P A czemu to „Online” w tytule, skoro to nie jest gra przeznaczona wyłącznie do zabawy w sieci?

Chcemy stworzyć viral-opowieść, coś, w co będzie można grać ze znajomymi i zachęcać ich do zabawy. Gracz może oczywiście grać w trybie single player i od tego najlepiej zaczynać, ale może też się włączać do gry wieloosobowej. Ale to „Online” ma przede wszystkim wskazywać, że po premierze nie zamierzamy porzucić projektu, lecz chcemy go cały czas rozwijać, unowocześniać, dodawać nowe elementy. Dla Mad Head Games premiera jest dopiero początkiem dłuższej drogi związanej z Pagan Online. Teraz na przykład pracujemy nad kampanią możliwą do rozgrywania w trybie kooperacji, ale ukończymy ją dopiero jakiś czas po premierze.

P Ile mniej więcej czasu zajmie ukończenie kampanii dla pojedynczego gracza?

Najbardziej doświadczeni gracze ukończą ją w 30 godzin, nieco mniej obeznani z grą powinni to zrobić w nieco ponad pięćdziesiąt.

P Jakie jest najbardziej innowacyjne rozwiązanie zastosowane w Pagan Online?

System zdolności, który został dostosowany do nowego pokolenia graczy. No i bohaterowie będą mieszanką postaci z hardkorowych komputerowych RPG z lżejszymi gatunkowo z gier mobilnych czy League of Legends. Chcemy być gdzieś pośrodku tych trendów.

P Ale pamiętaj, że w Diablo największą zaletą było to, że nie martwiłeś się o statystyki, tylko chwyciłeś za miecz i ruszałeś w bój.

Oczywiście, dlatego przygotowaliśmy trzy różne poziomy trudności. Na najniższym zdolności niezbyt się liczą - i to powinna być furтка dla graczy wciąż pogrywających w Diablo. Jednym zdaniem: jeśli poszukujecie nowej generacji hack'n'slash, Pagan Online jest właśnie dla was. ■

THE DARK PICTURES: MAN OF MEDAN

■ PC ■ PS4 ■ XONE

PRODUCENT Supermassive Games **Wersja PL:** nie

■ Michał R. Wiśniewski

Interaktywny horror Man of Medan od twórców znakomitego Until Dawn to pierwsza część antologii The Dark Pictures. Dawno nie widziałem gry, której twórcy tak doskonale wiedzieli, co i jak chcą osiągnąć.

Do gry dołączony jest krótki film dokumentalny opowiadający o historii antologii horroru – od zbiorów opowiadań, takich jak „Księga krwi”, przez programy telewizyjne, aż po interaktywną narrację, czyli gry komputerowe. Zwracający się do widza narrator jak ze „Strefy mroku” przybiera tu postać charyzmatycznego Kuratora, który wita graczy w swojej niezwyklej bibliotece i zaprasza do poznania pierwszej historii (kolejne części mają wychodzić co pół roku).

Tytułowy Man of Medan to tłumaczenie nazwy statku SS Ourang Medan, o którym krążą legendy – w jakim stopniu prawdziwe? Twórcy podejmują się własnej interpretacji. Prolog gry, służący jednocześnie jako tutorial, toczy się w przeszłości, a później przenosimy się we współczesne czasy i poznajemy piątkę bohaterów – parę poszukiwaczy przygód uwielbiających zatopione wraki, jego brata – nerda, miłośnika historii, jej brata



■ Będąc młodą lekarką, trafił do mnie pacjent w stanie śmierci (konkurs bez nagród – z czego to jest?).



■ Łódka, pogoda, przygoda, a potem mrok, krzyki i zgrzytanie zębów – to dlatego nie ruszam się z domu.

– bogatego głupka – i bezkompromisową kapitanę wynajętego statku. Już na tym dość relaksującym etapie, gdy zapoznajemy się z postaciami, wybory graczy będą miały wpływ na dynamikę grupy i to, jak potoczą się ich losy. Zaczyna się od nielegalnego zwiedzania zestrzelonego samolotu, w którym znajduje się wskazówka dotycząca tajemniczego ładunku... a dalej nie będę spoilerował.

Podobnie jak Until Dawn (i jego prequel VR The Inpatient) gra przypomina nieco Lemmings – chodzi o to, żeby doprowadzić do końca wszystkich bohaterów – żywych, a gdy ktoś zginie, to akcja toczy się dalej. Mechanizm samej gry jest prosty – typowe dla interaktywnych fikcji wybory w czasie dialogów,

elementy przygodowe, w czasie których eksploruje się wrak i zbiera dokumenty budujące fabułę, w bardziej dramatycznych momentach wykorzystuje się QTE. Wszystkie te elementy są doskonale użyte do trzymania w napięciu i straszenia graczy – pokazania wszystkim mądrzałom, dlaczego bohaterowie filmowych horrorów popełniają głupie błędy.

Nastrój gra buduje światłem i dźwiękiem, a także prowadzeniem kamery, potęgującym atmosferę niepokoju. Grać można samemu albo w parze – przez sieć (jednocześnie) lub lokalnie (podaj pada), każdy z graczy odpowiada wtedy za różnych członków grupy i ich wątki fabularne. Prosty pomysł, a wprowadza zupełnie nową jakość do interaktywnej fikcji – nie wszystko zależy od nas. ■



PIXEL 91

■ Pierwszy odcinek zapowiada genialną serię. Wszystko stoi tu na najwyższym poziomie – zwłaszcza scenariusz i sposób narracji. Widać, że wypracowany i przemyślany został format, który tylko czeka na kolejne historie. ■ Kurator zaprasza, już nie mogę się doczekać.

MROCZNE OBRAZY

Z Jamesem Scalpello i Gregiem Howsonem z Supermassive Games rozmawia Piotr Mańkowski.



James (z prawej) i Greg nie byli jeszcze w Polsce i kto wie, czy oni albo ktoś inny z Supermassive nie dotrze na najbliższe Pixel Heaven?

Na pomysł realizacji serii The Dark Pictures Anthology wpadliście zaraz po skończeniu Until Dawn czy idea tliła się w was już od dawna?

J.S.: Od zawsze chcieliśmy opowiadać mroczne, gotyckie historie, tylko nie mieliśmy dopracowanej formuły. Mniej więcej w trakcie prac nad Until Dawn narodził się pomysł, żeby realizować je pod wspólnym szyldem, ale dodatkowo wprowadzić też multiplayer. Naszym założeniem jest to, żeby realizować historie mieszające fakty i legendy. Akurat w rodzinie jednego z ludzi naszego studia żywa była opowieść o opuszczonym holenderskim statku kupieckim Orang Medan, krążącym w okolicach Indonezji w 1947 albo 1948 roku. Wydawał się statkiem-widmem – nie wiadomo, gdzie się podziała jego załoga. Po pewnym czasie wybuchł i poszedł na dno. Ta niepotwierdzona w pełni historia, z pogranicza legendy, wydała nam się świetnym materiałem na wirtualny koszmar senny.

Czyli założeniem The Dark Pictures Anthology jest wybieranie i delikatne ubarwienie prawdziwych historii, to znaczy takich, które funkcjonują w popkulturze, a nie całkowicie wymyślonych przez scenarzystów.



Widoczny w centralnej części czaszki osobliwy kompas można nabyć na aukcjach jako realny przedmiot.

G.H.: Właśnie tak. Daje nam to też swobodę, że nie musimy tworzyć jednego spójnego świata i dbać o wszystkie szczegóły. Każda opowieść jest odrębna i nie wymaga znajomości poprzednich. Wszystkie części będzie łączył jedynie postać kuratora, wprowadzającego w klimat każdej z gry.

J.S.: Obecnie pracujemy równolegle nad czterema kolejnymi częściami. W przygotowaniu mamy rozpisane scenariusze na kolejne cztery. Opracowaliśmy logistykę przemieszczania zespołów do kolejnych projektów – każdy ma tylko osobnego szefa, dbającego nad logiką opowieści. Wszyscy główni autorzy Until Dawn pracują obecnie nad różnymi projektami z The Dark Pictures Anthology.

Until Dawn zrobiliście pod opieką Sony, teraz działacie we współpracy z Bandai Namco. Dużo się zmieniło?

J.S.: W sferze artystycznej właściwie nic. Zarówno wtedy, jak i teraz mieliśmy pełną swobodę. Natomiast duże znaczenie dla nas ma to, że Man of Medan ukazuje się nie tylko na PS4, ale również na Xboxa One i pecety. To oznacza, że dotrzemy do całkowicie nowej grupy odbiorców. ■



ETHERBORN

PC PS4 XONE SWITCH

PRODUCENT Altered Matter Wersja PL: nie

Michał R. Wiśniewski

Etherborn pokazuje, jak bardzo udanymi grami były Podróż i Monument Valley. Szkoda, że jej twórcy nie zrozumieli, co było źródłem sukcesu tamtych produkcji.

To chyba mój ulubiony gatunek - tajemnicze światy, dziwne geometrie, ruiny upadłych cywilizacji, egzotyczne krainy płynnie uciekające w abstrakcję, a przy tym opowiadające mitologiczną historię.

➤ Wszyscy jesteśmy tylko półprzezroczystym ludzikiem na wielkim drzewie życia, brodzącym w morzu codzienności.

➤ Żadna gra z ambicjami nie może obyć się bez symbolicznej sceny narodzin opartej na motywie bramy i schodów.

Najlepszymi dokonaniem w tym temacie są, jak wspomniałem, Podróż i Monument Valley. Ta pierwsza pozwala przeżyć przygodę z anonimowymi nieznajomymi, ta druga zagłębić się w światy zagadek logicznych i poznać tragiczną historię.

Etherborn gwarantuje wspaniałą zabawę - świat, w którym grawitacja zmienia się w zależności od tego, gdzie stoimy - po przejściu po łuku można chodzić po ścianie. Do tego działa prosty mechanizm „kluczy” - świetliste kule, które trzeba zbierać i używać do zasilania machin, wind czy mechanizmów otwierających drzwi. Zabawa z grawitacją pozwala tworzyć niesamowite labirynty, w których nieprzywykły do operowania w więcej niż trzech wymiarach umysł może łatwo się zgubić. Gra jest dość krótka (pięć zróżnicowanych etapów), ale daje dużo satysfakcji, a do tego można przejść ją drugi raz - dodatkowym wyzwaniem jest wówczas trudniejsze rozmieszczenie świetlistych kul.

Kule narracja. Przygoda była mitologiczną podróżą, po kolei odsłaniającą historię upadłego świata, a jednocześnie opowiadała o kręgu życia, wszystko przygotowane zgodnie z „inżynierią emocji” i doskonale splecione z mechaniką gry.

Monument Valley została mistrzowsko zaprojektowana, w każdym możliwym detalu - moment, gdy w łamiącym serce finale wychodził na jaw sekret spiczastej czapeczki głównej bohaterki, uważam za jedno z najlepszych przeżyć w grach.

Twórcy Etherborn tego nie rozumieją, co znaczy, że gatunek dziwne-geometrie-dziwne-światy z niezwykłych, zapadających w pamięć gier wszedł w produkcję masową, stał się kolejną modą, niczym pixelart. Sterujemy półprzezroczystym homunkulusem, któremu prześwitują elementy układu nerwowego, biegamy po wielkim drzewie, odkrywając kolejne światy (do których się teleportujemy); światy, które są naprawdę piękne i intrygujące (szkoda, że gra nie wyszła w VR!), ale nie przynoszą spełnienia. Całość spaja jedynie wyłożona w przerwach między poziomami mitologiczna opowieść (mówiona przez narratorkę), która jest tak oderwana od tego, co się dzieje na ekranie, że przestałem na nią zwracać uwagę. Sam pomysł na ciekawą mechanikę nie wystarczy, jeśli nie siądzie nad tym ktoś, kto ogarnia zarządzanie narracją i emocjami. ■



➤ Wszyscy jesteśmy tylko półprzezroczystym ludzikiem na sawannie życia, samotni w tłumie czerwonych pni.

55

Całkiem fajna gra dla miłośników zabaw z grawitacją i zagadek logicznych, z nieco kulejącą animacją, ale ładnym designem i dźwiękiem. Niestety, jak na pozycję „artystyczną” nie dostarcza - doczeplona narracja nie klei się z warstwą interaktywną i równie dobrze mogłoby jej nie być.

Ancestors The Humankind Odyssey

PC PS4 XONE

PRODUCENT Panache Digital Game Wersja PL: tak

Paweł Gąska

Stworzenie gry o ewolucji hominidów to pomysł równie oryginalny, co ambitny. To połączenie przy grach robionych przez małe studia często zwiastuje kłopoty (o tobie mówię, Hello Games).

Bardzo chciałbym móc napisać, że tym razem się udało, że Panache udźwignęło temat i dało nam grę, która wgniata w fotel. Niestety, w Ancestors: The Humankind Odyssey genialne pomysły mieszają się z całkowitymi pomyłkami, dając produkt co najwyżej przeciętny.

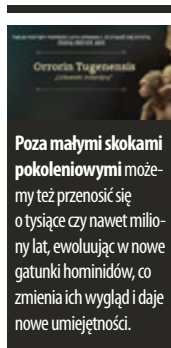
Niektóre rzeczy działają wyśmienicie. Eksploracja otoczenia w trzech różnych trybach (inteligencja, węch i słuch) czyni poznawanie otwartego świata emocjonującym zajęciem. Cały system rzemiosła, pomimo swojej prostoty (interakcja pomiędzy dwoma przedmiotami trzymanymi w dłoniach) jest wyjątkowo satysfakcjonujący. Kiedy pierwszy raz otworzyłem kokos albo nauczyłem się przerabiać suchą gałąź w zaostrowany kij, szczerzyłem się do ekranu niemal równie mocno, co kontrolowany przeze mnie człowiekowi. Z kolei typowa dla survivalów powtarzalność produkcji przedmiotów nie jest w A:THO uciążliwa ze względu na system rozwoju neuronów. Każda czynność, którą wykonujemy – od poruszania się, przez rzemiosło, aż do walki – może rozwinąć nasze połączenia neuronalne, co ułatwi przyszłe działania lub ujawni nowe możliwości (np. nauczymy się podnosić ciężkie przedmioty).

Ten świetny rozwój neuronalny rozbija się jednak o ścianę denerwującego systemu przekazywania umiejętności kolejnym pokoleniom. Nowym hominidom możemy



➤ **Iskanie to uroczy sposób na łączenie się w pary, ale łatwo staje się męczący, kiedy trzeba go powtarzać dla każdej pary w każdym pokoleniu.**

Ewolucja



Poza małymi skokami pokoleniowymi możemy też przenosić się o tysiące czy nawet miliony lat, ewoluując w nowe gatunki hominidów, co zmienia ich wygląd i daje nowe umiejętności.

zostawić tylko kilka rozwiniętych neuronów, inne zaś trzeba wykupować od nowa. I tak w kółko. Musimy więc przeklikać się przez kilkanaście pokoleń, parując nasze hominidy, oglądając nieprzewijalne cutscenki porodu i dorastania, tylko po to, żeby zachować to, co już zdobyliśmy. Po którejś takiej sesji miałem ochotę zapytać twórców, dlaczego uważają, że musimy uczyć naszych proajców, jak dzieci robić.

Największą porażką A:THO jest jednak stado. W grze kładącej nacisk na stadne eksplorowanie i pokonywanie zagrożeń trudno przymknąć oko na fakt, że stado to banda beznamiętnych robotów, bez żadnych interesujących interakcji. Hominidzi siedzą w osadzie niczym kamienne posągi. Nikt się spontanicznie nie iska ani nie

przedrzeźnia, nikt nie kopuluje, nikt nie podgryza rosnących w pobliżu jagódek. Kiedy zaś zabieram ich poza osadę, są jak bezwolne mario-netki, czekające na moje działania. Mogą umierać z pragnienia, ale nie ruszą wody, dopóki ja nie zacznę pić, zaś zaostrowane patyki (którymi notabene nieźle walczą) muszą im wsadzać do rąk, bo podniesienie ich z ziemi przekracza ich możliwości. Jedyny sposób, żeby nie oszaleć, to chodzić w grupach trzy-czteroosobowych, dzięki czemu nie ma aż tylu „towarzyszy” do obsłużenia.

W A:THO włożono dużo pracy, widać to po milionie detali, które twórcy umieścili w grze. W kilku kluczowych kwestiach zawalili jednak sprawę, przez co rozgrywka jest doświadczeniem dwubiegunowym: od zachwytu i immersji do zmęczenia i nudy. ■

69

■ Mieszanka dobrych i fatalnych pomysłów.
■ Świetny system rzemiosła, rozwoju i eksploracji,
■ niefekowna walka, nudny system pokoleń
■ i beznadziejne interakcje społeczne.



FIRE EMBLEM: THREE HOUSES

■ SWITCH

PRODUCENT Intelligent Systems Wersja PL: nie

■ Voyager

Fire Emblem zapadł mi w pamięć po pierwszym zetknięciu z 3DS i częścią Awakening: wielkie pola bitewne widziane przez pryzmat trójwymiarowego ekranu i złożone relacje pomiędzy bohaterami, przekładające się na wsparcie w walce i potomstwo, były wystarczającymi atutami, by wsiąknąć na wiele godzin w świat gry.

W Three Houses właściwie zmieniło się wszystko: świat (zabawa toczy się na kontynencie Fódlan, podzielonym na trzy strefy wpływów: Imperium Adrestańskie, Królestwo Faerghus, Sojusz

Leicester), oprawa graficzna, zniknął trzeci wymiar, a sama gra dała mi więcej swobody, niż mógłbym oczekiwać.

Zacznijmy od tego, że Fire Emblem umożliwiła rozegranie całej opowieści w dwóch trybach - klasycznym, przeznaczonym dla wytrawnych strategów, w którym każda z postaci, która polegnie w boju, nie powróci już do rozgrywki, i znacznie mniej restrykcyjnym, łatwym trybie, w którym bohaterowie powstają po walce. To oznacza dwie zupełnie inne gry w jednym opakowaniu. Pierwszy z trybów rzeczywiście jest dla hardkorowych strategów, bo tracenie bohaterów często sprowadzi nas do punktu, w którym albo sięgniemy po umiejętność cofania czasu, albo (w przypływie rozpacz) ruszymy do walki od samego początku.

Batalie na polach bitewnych to wciąż ten sam Fire Emblem, którego

♥ Tajemnice i zwroty fabularne to drugie imię Fire Emblem. Three Houses nie jest wyjątkiem. Towarzysząca nam Sothis jest dobrym przykładem.

doskonale znamy - potyczki są epickie, ciosy krytyczne widowiskowe, a droga do celu żmudna i pełna poświęceń. Gra nie szczędzi nam również niespodzianek i zwrotów akcji. Ostrzegam, Fire Emblem wymaga cierpliwości. Nie tylko dlatego, że batalie trwają po kilkadziesiąt minut, a ich wynik niemal





✦ Książniczka Imperium Adrestańskiego, Edelgard, zapewnia świetne wsparcie w potyczkach. Uwaga! Też jest pełna niespodzianek.

na szachownicy. Ten ostatni element znakomicie rekompensował mi znoj cotygodniowych zadań. W pewnym momencie przyłapałem się jednak na tym, że czekam i na owe rytuały. Coraz więcej zyskuję, poprawnie wpisując swoje zachowania we wzorzec szkółki Garreg Mach. Bo to właśnie ten etap rozwija relacje pomiędzy bohaterami, umożliwia bliższe poznanie każdego sojusznika i potencjalnego rekruta. Kwestie dialogowe są przy tym rozbudowane jak w wielowątkowej, opasłej powieści i świetnie zdubbingowane. Dostyc o Garreg Mach. Za dużo tu jest do zrobienia.

Sedno rozgrywki Fire Emblem zostało zachowane i umiejętnie rozwinięte. Widok pola walki możemy przybliżyć, obracać o 45 stopni, jednak najważniejsze zmiany zasłyły w mechanice walki. Są nimi służące naszym bohaterom bataliony, których skuteczna szarża uniemożliwia przeciwnikowi kontratak, oraz mechanizm uszkodzenia uzbrojenia (w tym unikalnych broni), co przekłada się na zbieranie funduszy i surowców niezbędnych do napraw. Każda akcja przeprowadzona wcześniej w murach klasztoru procentuje na polu walki, bo relacje pomiędzy bohaterami, jak zawsze w Fire Emblem, są kluczem do zwycięstwa. Jednak pula sztuczek, które serwuje nam Three Houses, jest znacznie większa: przegrane walki

✦ Herbata z Manuełą, nauczycielką w akademii, to okazja do rozmów i bliższego poznania naszej sojuszniczki.

możemy odczarować opcją cofania czasu, która umożliwia czterokrotny powrót do dowolnego wcześniejszego punktu rozgrywki i przeprowadzenie batalii w inny sposób. Tradycyjnie pola walk pełne są przeszkód, zamkniętych drzwi i mają zróżnicowane właściwości terenu.

Na początku musimy wybrać jeden z tytułowych domów - Czarne Orły Imperium, królewskie Niebieskie Lwy lub przynależącego do Sojuszu Złotego Jelenia. W rezultacie będziemy kierować wywodzącymi się z jednego z nich ośmioma bohaterami. Każdy z nich ma specyficzne umiejętności. Wprawdzie po kilkunastu godzinach rozgrywki będziemy mogli werbować postacie z innych obozów, jednak początkowy wybór definiuje styl rozgrywki, bo każda z nacji specjalizuje się w innej formie walki (topory i magia, lance, łuki).

Poprzez zmiany w elementach gry i wprowadzenie akademii oraz strefy handlowej Fire Emblem z narracyjnej gry taktyczno-fabularnej przemienił się w wielowymiarową grę fabularną, w której rozwój bohaterów zależy od więzi i obranej drogi. Ten strategiczno-fabularny twór napędzany narracją ma dwa atuty, których nie sposób pominąć: żmudny początkowo proces nauki staje się dla nas oczywistą koniecznością, czymś, co po wielu godzinach zaczynamy wykonywać z coraz większym zaangażowaniem (w miarę poznawania naszych bohaterów). Drugi element to fabuła, serwująca nam nawet po kilkadziesiąt godzinach rozgrywki tak drastyczne zwroty akcji, że do dziś zastanawiam się, czy aby na pewno dokonałem dobrego wyboru.

A prawidłowy wybór w Fire Emblem: Three Houses jest równie ważny jak taktyka i poznanie naszych bohaterów.

PS. Na ekranie ładowania plansz skaczymy, naciskając B (tak, nudziłem się po przeczytaniu wszystkich poradników). ▀

ultima.pl

do samego końca nie jest przesadzony. Do osiągnięcia celu prowadzi jeszcze jeden etap: faza przygotowań, przeniesiona w całości do klasztoru Garreg Mach, jedyne miejsca jednoczącego trzy zróżnicowane nacje w swojej akademii wojskowej.

Przez dłuższy czas rozgrywki uznawałem Garreg Mach za ponury żart, wytatuowany na wrażliwej tkance fanów Fire Embema. No bo jak wytłumaczyć nużące bieganie z miejsca na miejsce z widokiem TPP, zbieranie zgubionych przedmiotów, wysiewanie roślinek, łowienie rybek czy polowanie na nauczycieli, by zdobyć parę dodatkowych punktów do poszczególnych umiejętności? Żart o tyle ponury, że z daleka pachnący inspiracjami Hogwartem (z uwzględnieniem sów gubiących pióra). Niemniej zaciskałem zęby, poddawałem się cotygodniowym rytuałom, dopalałem postacie, dbałem o wspólne aktywności (przypalanie potraw, posiłki, tea time, śpiewanie w chórkach), jak i chodzenie na wykłady, doskonalące umiejętności naszych sojuszników. Nic to, zaraz będzie dym



✦ Rutyna codziennych zadań, realizowanych w tygodniowych cyklach na początku przytłacza. Po kilku miesiącach jest znośna, nieco później okazuje się całkiem istotnym elementem mechaniki gry.



91

■ Pomimo ewidentnego zrywania z Harry'ego Pottera najnowsza część Fire Emblem jest zaskakująca, stawiająca na drobne detale i nasze (rozwijające się w trakcie gry) przywiązanie do poszczególnych postaci. Dawno tak dobrze się nie bawiłem. I dawno tak bardzo nie zaangażowałem się w jakiś konflikt.



❖ Po zatopionym mieście będziemy mogli podróżować łodzią. Z kolei budki telefoniczne stanowią punkty szybkiej podróży.

THE SINKING CITY

PC PS4 XONE

PRODUCENT Frogwares **Wersja PL:** tak

Emilus

Uwielbiam opustoszałe nadmorskie miejscowości poza sezonem. Czuję się w nich klimat jednego z ciekawszych opowiadań H.P. Lovecrafta „Widmo nad Innsmouth”. Podobny nastrój znajdziemy w *The Sinking City*, RPG osadzonym w mitologii Cthulhu.

W grze wcielimy się w prywatnego detektywa Charlesa Reeda z Bostonu. Przybywa do wyspiarskiej miejscowości Oakmont, wiedziony niepokojącymi wizjami i zaproszeniem od kolegi po fachu. Miasto zostało zalane przez powódź, a wraz z nią pojawiły się czyhające na mieszkańców bestie. Od razu zostaniemy wciągnięci w wir wydarzeń, rozpoczynający się od tajemniczego morderstwa, które musimy wyjaśnić.

Pod względem mechaniki *The Sinking City* to RPG widziany z trzeciej osoby, podobny do *Wiedźmina* osadzonego w mitologii Cthulhu. Znajdziemy tu główną i poboczne linie fabularne. Zagadki, zadania i potwory do pokonania, zlecenia od napotkanych osób, mapę z interesującymi miejscami oraz drzewo rozwoju postaci. I w zasadzie ten schemat mógłby być źródłem



❖ Architektura miasta i stroje starannie stylizowane na epokę. Brakuje głębszej interakcji i emocji z mieszkańcami Oakmont.

sukcesu, jednak zabrakło czegoś bardzo istotnego - ciekawego i różnorodnego świata. Otoczenie, postacie, nawet odzywki przechodniów są powtarzalne, puste i nudne. Różnorodność potworów to żart, a interakcja ze spotkanymi NPC jest na poziomie martwej ryby.

System zagadek łączy znane rozwiązania - widzenie specjalne znane z *Wiedźmina*, łączenie kolejności zdarzeń w reminiscencjach z Zaginięcia Ethana Cartera, a także poszukiwanie w miejskich archiwach wskazówek do zadań. Jednak te wszystkie znane z innych RPG mechaniki ani nie zostały ulepszone, ani rozwinięte w oryginalny sposób.

Całkiem dobrze została rozwiązana ekonomia gry. W dotkniętym zagładą mieście walutą są naboje i usługi. Wybór broni i rozwój umiejętności jest logiczny. Do dyspozycji mamy: pistolet .38, rewolwer .44, strzelbę, karabin oraz karabin maszynowy. W razie braku nabojów w walce posłużą nam saperka, granaty i koktajle Molotowa.

Amunicja szybko się kończy, ale możemy ją odnawiać, wykonując zadania dla mieszkańców, a także przeszukując szafy i skrytki odwiedzanych domostw.

Bardzo spodobał mi się system szaleństwa, znany z papierowej gry *Call of Cthulhu*, gdzie spotkania z potworami ściągają na nas obłąd. Ten element jest bardzo ciekawie rozwiązany dzięki wizjom i zachowaniu bohatera oraz falującemu obrazowi.

Zachwyca skrupulatność, z jaką twórcy *The Sinking City* odwzorowali epokę - zarówno stroje, jak i elementy architektury, wnętrza i sprzętów. Opowieść główna również w ciekawy, a w kilku miejscach wręcz wstrząsający sposób, w miarę dobrze oddaje charakter powieści Lovecrafta. Jednakże to za mało, żeby grę uznać za wybitną, a cena 200 złotych za nią jest przesadą.

Całą historię udało mi się skończyć w ciągu czterech dni (w około 24 godziny) i raczej już do niej nie wrócę - nawet niezbyt chce mi się włożyć w poszukiwaniu wszystkich misji pobocznych - sztuczność tego świata jest po prostu nudna. ▀

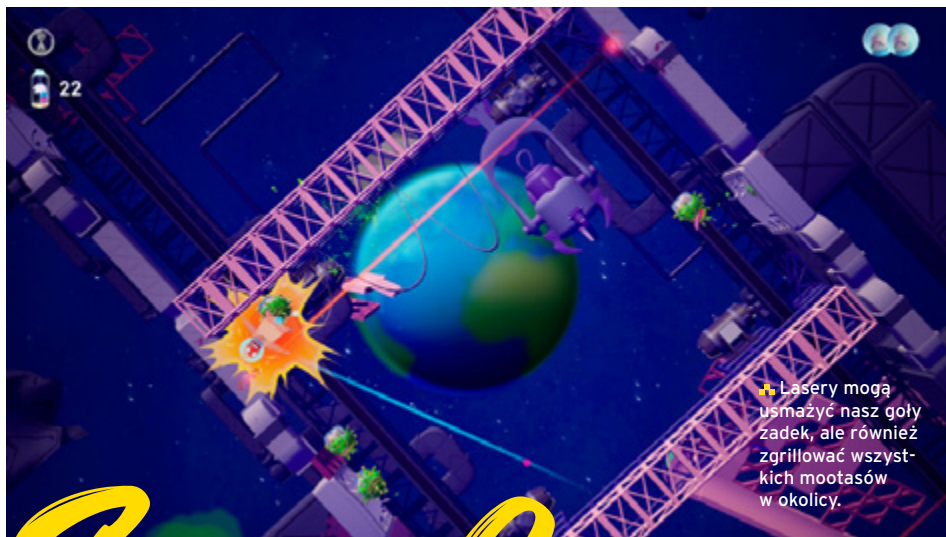
Garderoba



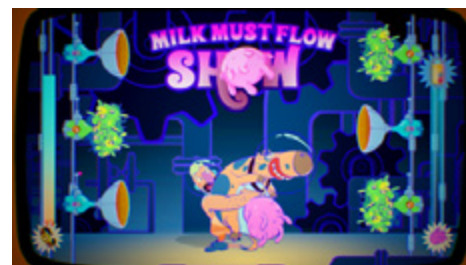
Podczas podróży i realizacji zadań będziemy zdobywać dostęp do różnych zestawów garderoby. Jednak strój detektywa najbardziej pasuje do Charlesa Reeda.

68

Dobry system walki. Dość starannie oddany świat miasta, nawiązujący ciężkim klimatem do prozy Lovecrafta. Niestety pusty i sztuczny. Zabrakło doświadczenia, które najprawdopodobniej Frogwares dopiero zdobywa. Niedopuszczalnie wysoka cena.



Lasery mogą usmażyć nasz goły zadek, ale również zgrillować wszystkich mootasów w okolicy.



➤ Trening na powiatowe zawody w dojeniu muciek na czas przyda się w czasie tej kosmicznej eskapady.

Hurr, durr, pensy w kosmosie. Przepraszam, cofnąłem się mentalnie o 20 lat, kiedy śmieszyły mnie żarty z Lalamido, pierdzenie i krowy w grach. Space Cows to arkadowa gra w stylu retro, ale tym razem nie chodzi o pixel art - tylko o radosną mentalność czternastolatka z lat dziewięćdziesiątych. A przy tym to dojrzały produkt z dojrzałego już medium, który nie popełnia błędów poprzedników; nie ma tu przygłupiego i przydługiego intro, gra jest dopracowana w każdym szczególe, a durnowata fabuła doskonale stopiona z mechaniką.

Bohater z gołym zadkiem porusza się przez pełne mootantów korytarze w stanie nieważkości, zbiera krowy (i doi je w minigrach) - i ciągle ginie, co twórcy kwitują znanym hasłem „git gud”. Tu trochę poczułem, że jednak nie mam 14 lat i jako starszy pan wolałbym częściej dostawać checkpointy, ale cóż - w tej grze chodzi o wyzwanie. I jest to bardzo satysfakcjonujące wyzwanie, ponieważ element nieważkości wszystko zmienia. To gra, której się zwyczajnie trzeba nauczyć; wymyślać kosmiczne strategie (nie zawsze trzeba strzelać, wystarczy wmanewrować złoła w laser). Pomysłów i niespodzianek nie brakuje. Nagrodą jest sentymentalna podróż do czasów, gdy pierd i goły tyłek były najśmieszniejszą rzeczą na świecie. ■

80

- Urocz kretyńska fabuła, śmieszna niczym dmuchana ząba.
- Wszystko tu do siebie pasuje - od kreskówkowej grafiki po mechaniczną owiniętą w opowieść o pierdzeniu w kosmosie.
- A przy tym miodna kosmiczna przygoda, która pokazuje, że nieważkość to nie buleczka z żółtym serkiem.

Space Cows

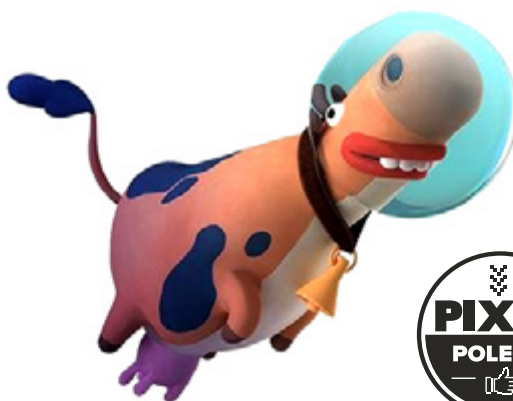


PRODUCENT Happy Corruption **Wersja PL:** tak

■ Michał R. Wiśniewski

Wyobraź sobie, że jest 1994 rok, a MTV puszcza nie tylko teledyski, ale też animowany serial o Beavisie i Butt-headzie. Space Cows to gra właśnie dla tych dwóch typów.

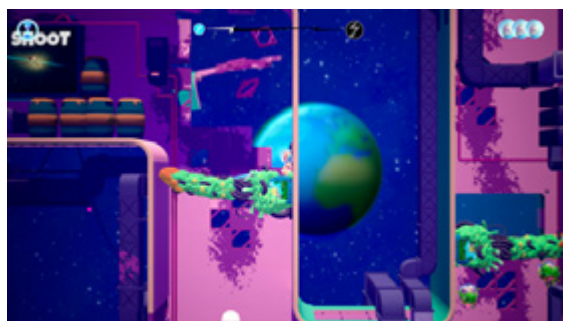
Halo, Ziemia? Z pokładu F-14 zacumowanego w stacji kosmicznej Gorbaczow, posilony kosmiczną pożywką dla tuczników, melduje się wasz korespondent. Mam tu zapas mleka w tubie na najbliższe trzy lata, taśmy VHS z gołymi animowanymi babami i doskonały widok na akcję najnowszej gry - Space Cows. Niech no tylko podreguluję moje kosmiczne binokle i O MATKO SAŁATKO, CO TU NA MNIE LECI.



➤ Krowa składa się z krowy właściwej, wymion operacyjnych, dzwona taktycznego i głupiego ryja w akwarium.

➤ Zielone narośla z czerwonym czubkiem przypominają znane organy niezbędne w każdej grze dla dojrzałego gracza.

Ach, to tylko napisy, OK, bla bla bla, już wszystko wiem. Otóż jest sobie typek, best regards, który kocha dwie rzeczy - krowy i wierny przepychacz do kibla. Krowy zostały porwane przez mootantów, więc musi je uratować z kosmicznej mleczarni. O, już widzę, leci, co za gracia, o, wy***ał się o ścianę, nie jest łatwo, tutaj, w kosmosie, gdzie nikt nie usłyszy twoich pierdów. Nasz bohater porusza się bowiem metodą, którą opatentował inżynier Pierdziszewski - mianowicie laktozowych wyrzutów gazowych z odbytu - pij mleko, będziesz wielki... bąk. Lata studiowania w akademii doktora Daj-pi-wo nauczyły zaś naszego herosa mistrzowskiego posługiwania się przepychaczem, którym może walić w kosmitów, wyglądających jak zielone gile z nosa albo wielkie, hmm, kaktusy?





✚ Serwobroni to podstawowe narzędzie walki z agentami Syku. Możliwość modyfikacji i upgrade'ów pozwala zdobyć przewagę w walce. Szczególnie ważna w kolejnych trudniejszych sekcjach placówki.



✚ Gmach Federalnego Biura Kontroli jest nowoczesnym biurowym labiryntem, przesiąkniętym zepsuciem Syku.

CONTROL

■ PC ■ PS4 ■ XONE

PRODUCENT Remedy Entertainment **Wersja PL:** tak

■ Emilus

Federalne Biuro Kontroli strzeże Stanów Zjednoczonych przed zjawiskami paranormalnymi i mocami, o których społeczeństwo nie powinno wiedzieć. Główna siedziba Biura, nazywana Najstarszą Placówką, jest pilnie strzeżona, a nieuprawnieni nie mają do niej wstępu. Jednak Jesse Faden dostała się na jej teren.

Poszukiwania zaginionego brata, Dylana, doprowadziły ją do tego pilnie strzeżonego gmachu, a tajemnica, jaką ze sobą nosi od czasów dzieciństwa, spowodowała, że to, co niemożliwe, stało się realne. I oto jako Jesse rozpoczynamy odkrywanie tajemnicy Federalnego Biura Kontroli.

Na początku nie wiemy nic, zarówno o organizacji FBK, jak i samej placówce. Wraz z główną bohaterką będziemy z każdą lokacją, znalezionym dokumentem i osobą odkrywać strzeżone tajemnice. Mechanizm fabularny bardzo udany, sprawiający, że czujemy się jak Alicja w Krainie Czarów po wpadnięciu do króliczej nory. Gra jest strzelanką widzianą z trzeciej osoby, z elementami

zjawisk paranormalnych i horroru. Nie zdradzę fabuły, ale klimatem i sposobem narracji przypomina połączenie „Z archiwum X” na sterydach z „Matriksem”, „Trzynastym piętrem” i „Cube’em”.

Strzelać będziemy do opętanych przez mroczne siły Syku pracowników Biura. Opętani zachowują się jak zombie, atakując nas bronią, telekinezą i przedmiotami, jakie mają pod ręką. Niektórzy są mocno zmutowani i wyglądają jak powykręcane i kontrolowane przez demony monstra. Szczególnie koszmarni są lewitujący upiorni wisielcy, szepczący niezrozumiałe inkantacje.

Oprócz odkrywania kolejnych sekcji Federalnego Biura Kontroli będziemy przemieszczać się pomiędzy innymi wymiarami, tak zwaną Płaszczyzną Astralną, w której klasyczna fizyka przestaje obowiązywać. Znaczenie za to mają zarówno siły paranormalne, jak i magiczne przedmioty mocy rozszerzające



■ Jesse Faden



Nosi w sobie od dziecka mroczną tajemnicę, która umożliwiła jej wejście do chronionej Najstarszej Placówki Federalnego Biura Kontroli. W jej gmachu Jesse będzie musiała odnaleźć zaginionego brata – Dylana. Przy okazji wpadnie niczym Alicja do króliczej nory w pokręcony i mroczny świat.

✚ Wskazówek do tajemnic należy szukać wszędzie, także na tablicach, emitowanych filmach i napisach na ścianach.

nasze zdolności.

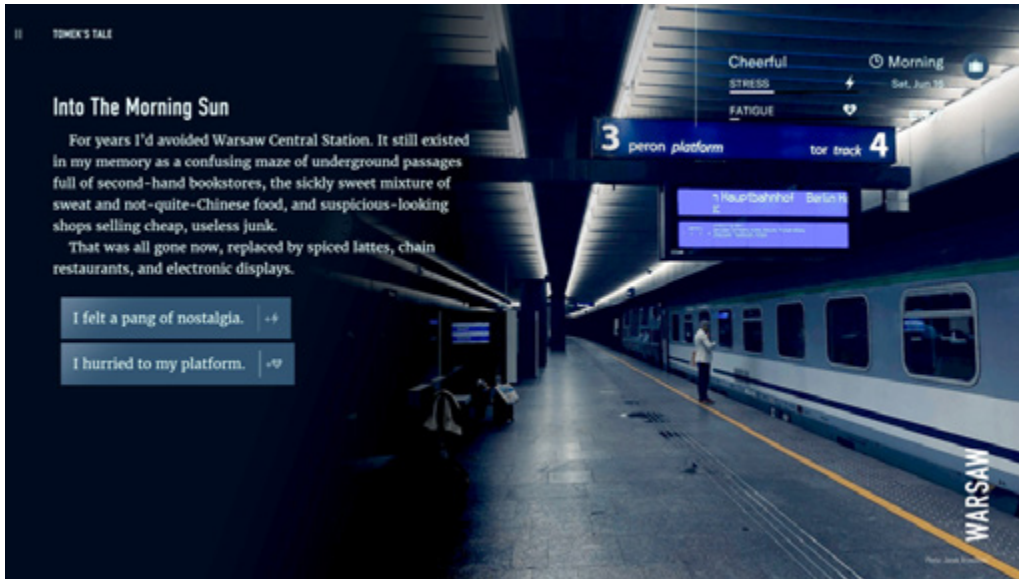
W trakcie eksploracji będziemy korzystać ze specjalnie modyfikowanej serwobroni, idealnej do eliminacji opętanych wrogów, jak i zdolności magicznych, takich jak telekineza i rzucanie przedmiotami. Do tego należy dodać możliwość niszczenia w zasadzie wszystkich elementów otoczenia, a także wyjątkowo dobrze odwzorowane efekty specjalne. Wzniesany kurz, latające odłamki betonu i wyposażenia biura wyglądają szczególnie realistycznie podczas walki.

Gra wykorzystuje najnowsze możliwości kart graficznych, w tym ray tracing oraz DirectX 12, więc ich posiadacze powinni być zachwyceni.

Control bardzo polecam i nie mogę się doczekać, aż sami poznacie tajemnicę Jesse Faden, jej zaginionego brata Dylana, tajemniczego Zarządu oraz czym jest odwrócona Czarna Piramida. Do zobaczenia w Najstarszej Placówce Federalnego Biura Kontroli w Nowym Jorku. ■

80

■ „Z archiwum X” na sterydach, połączony z klimatem „Cube’a”, „Matriksa” i „Trzynastego piętra”.
■ Dla miłośników mistycyzmu, mrocznych korporacji i tajnych organizacji rządowych oraz zjawisk paranormalnych. Zachwyca ciekawa historia.



Wanderlust to pierwsza gra, w której mogłem pogłaskać słonika. Doceniam.

wskazników stresu i zmęczenia. Wcale nie chodzi o to, żeby utrzymać je na jak najniższym poziomie - często warto zobaczyć, jak na pewne rzeczy nasz bohater spojrzy w chwili frustracji. Przecież w wielkiej podróży nie da się takich chwil uniknąć, tym bardziej że opowieści z Wanderlust często sięgają w ciemne rewiry ukryte za przeznaczoną dla turystów fasadą.

Teksty w grze są świetnie napisane. Oprawa graficzna złożona z map i zdjęć (często wykonanych przez autorów) bardzo dobrze je uzupełnia - na tyle mało dosłownie, że daje duże pole do popisu wyobraźni, co w grze tekstowej jest zawsze zaletą. Do tego dochodzi dyskretna ścieżka dźwiękowa - to też nie dosłowna ilustracja, tylko zachęta do głębszego zanurzenia w tekst (nieco dłuższy od „Ulisses” Joyce’a, więc jest co czytać).

Pierwsza opowieść w Wanderlust jest trochę myląca - opowiada o naiwnej młodej turystce poszukującej w Tajlandii autentyczności, duchowości i paru innych tego rodzaju dziwów. Ton całej gry jest jednak inny, a turystka też z czasem mądrzeje (i o to właśnie w jej historii chodzi). Wanderlust to historia gromadki ludzi z Zachodu, którzy stopniowo zdają sobie sprawę, jak mało wiedzą o świecie i o tym, jak można naprawić to, co z nim jest nie tak. Taki poważny, miejscami przypominający dobry reportaż ton pojawia się w grach wideo bardzo rzadko. Polecam z całego serca. ■

83

Grą o małych i wielkich podróżach przez poplątany świat, w którym żyjemy. Jedną z najciekawszych tekstówek ostatnich lat.



Wanderlust TRAVEL STORIES

Warszawa Centralna. Właśnie tak wyobrażam sobie czystość.

PC MAC

PRODUCENT Different Tales Wersja PL: nie

Paweł Schreiber

Kiedy pierwszy raz zobaczyłem Wanderlust - przepływające przez ekran akapity tekstu, a w tle kawałek kuli ziemskiej z zaznaczoną trasą, po której powoli przesuwa się ikonka symbolizująca naszego podróżnika - pomyślałem, że to klon 80 Days. Nie ma w tym oczywiście nic złego, bo przecież 80 Days to genialna gra. Szybko jednak się okazało, że się myliłem. Wanderlust ma własny głos i charakter, sprawiający, że w świecie gier trudno ten tytuł z czymkolwiek porównać.

To przede wszystkim komputerowy odpowiednik dobrej książki podróżniczej. Dobrej, to znaczy takiej, w której narrator nie próbuje opisywać świata według własnego katalogu etykietek, tylko podróżuje właśnie po to, żeby ten katalog posłać do diabła. Bohaterowie Wanderlust to bardzo różnorodna gromadka podróżników, którzy pewnego dnia spotykają się na Wyspie Wielkanocnej i opowiadają po kolei o najważniejszych podróżach w swoim życiu.

Z tej opowieści ramowej przenosimy się co chwila gdzie indziej - do



Ciężkie studia, setki przeczytanych książek, doktorat z wyróżnieniem, a potem delegują cię do liczenia pingwinów.

pociągu jadącego spokojnie przez Europę, do jachtu zmierzającego przez sztormy ku Antarktydzie, na motocykl, którym para starszych ludzi na wariata jedzie przez Afrykę. Tempo opowieści jest niespieszne (autorzy lansują Wanderlust za pomocą hasła „slow gaming”), brak też sensacyjnych przygód - to nie gra dla tych, którzy lubią zbierać szczenę z podłogi, tylko dla tych, którzy lubią spokojnie pomyśleć nad sobą i światem. Nie ma w niej wyzwania do pokonania ani zagadek do rozwiązania. Jest za to multum mniejszych i większych decyzji do podjęcia. Nie wywracają dość linearnych historii do góry nogami, ale sprawiają, że wiele elementów podróży oglądamy w zupełnie innym świetle.

Wszystkie historie są tu mniej lub bardziej osobiste, a gra daje możliwość śledzenia na bieżąco stanu emocjonalnego postaci w formie





Wnętrze taksówki jest nadrzędną lokacją w Night Call, a rozmowa z klientami głównym źródłem wiedzy o świecie gry.

W swojej kawalerce gromadzisz zebrane informacje o podejrzanych. Po kilku dniach będziesz musiał wybrać, który zabił.



NIGHT CALL

PC MAC

PRODUCENT MonkeyMoon/BlackMuffin Studio Wersja PL: nie

User Jama

Kończąc całonocną jazdę po paryskich ulicach na taryfie, wracasz do domu świtem, całkowicie wypruty. Zanim nadejdzie sen, rozmyślasz o wydarzeniach minionego dnia. Ulicach, pasażerach, ich twarzach, ich problemach.

Po pierwszej pół godzinie rozgrywki miałem szczerą ochotę cisnąć grę w kąt i już do niej nie wracać. Formalnie jest to przygodówka, ale taka trochę na opak. W tym gatunku utarło się, że fabułę odkrywamy, chodząc z miejsca w miejsce i poznając nowe postacie. Ewentualne partie przejazdu pomiędzy lokacjami gry są typowo załatwiane krótką animacją.

W Night Call jest zupełnie odwrotnie, bo właściwie cała rozgrywka przebiega właśnie w przejazdach, wewnątrz taksówki. A inne postacie przychodzą do nas, wsiadając na tylną kanapę wozu, który pełni rolę nie tyle środka lokomocji, co konfesjonału na kółkach. Do tego mamy estetyczną, głównie czarno-białą,

ale naprawdę szcążkową oprawę graficzną oraz brak aktorskiego podkładu głosowego, który od dawna jest standardem w grach fabularnych.

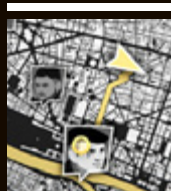
Szczęśliwie gry nie porzuciłem, bo zyskuje ona przy dłuższym poznaniu. Jako paryski taksówkarz mamy za zadanie rozwiązać trzy zagadki kryminalne. Każde z zadań rozgrywa się w ciągu kilku nocnych zmian na taryfie. Na ślady zbrojcy natrafiamy głównie w trakcie rozmów z pasażerami, którzy też czasem coś zostawią w wozie, jakieś papiery czy gazetę. Po zakończonej nocy analizujemy w domu tropy i powiązania pomiędzy nimi. Trzeba też dbać o to, żeby pieniędzy z kursów starczyło na pokrycie opłat oraz żeby zjechać na czas do stacji paliw, kiedy zapali się rezerwa.

Siłą gry jest narracja, prowadzona jak w pierwszych przygodówkach, kiedy prosta grafika była tylko tłem, a podstawowym narzędziem napędowym akcji było słowo pisane. Night Call jest czymś w rodzaju interaktywnej książki z ilustracjami. Miałem wrażenie, że nie zawsze moje wybory dialogowe znacząco wpływały na dalszy przebieg gry, natomiast na wysokość

napiwku za dany kurs owszem. Często najsukuczniejszym orężem naszego bohatera w rozmowie jest milczenie, które nie wytrąca pasażera z toku myślowego i pobudza do coraz bardziej szczegółowych wynurzeń.

To, co mnie ostatecznie przytrzymało i zaciekawilo w Night Call, to różnorodność pasażerów, z którymi mamy do czynienia. Jest tu cała galeria nietuzinkowych postaci, biznesmenów, muzyków, księży, bezdomnych, eleganckich dam, staruszków i wariatów. Każda z nich ma do opowiedzenia jakąś historię, niektóre śmieszne, inne straszne. Każdego pasażera trzeba na różny sposób nakłonić do zwierzeń. Doceniam też fakt, że mimo braku ścieżki głosowej oraz umownej grafiki gra potrafi wyczarować emocje i klimat. ■

Paryż



Element zarobkowy jest w grze nieco przynębiający.

Jeździsz, zgarniasz kasę, dostajesz napiwki i wszystko jest klawo — aż do rozliczenia na końcu każdego dnia. Po odjęciu kosztów korporacji, wynajmu samochodu i paliwa z reguły bilans wychodzi na minus.

65

Ufryzowany na przygodówkę symulator rozmów w paryskiej taksówce na nocnej zmianie, którego bohater jest po części kierowcą, po części detektywem. Plus za wciągającą narracją, minus za brak podkładów głosowych oraz ubogą grafikę.



✚ Tak na pierwszy rzut oka delikwent z prawej wygląda na złego, podczas gdy białoskrzydła efemeryda to uosobienie dobra. Ale czy w świecie SolSeraph wszystko jest takie proste?

SolSeraph

PC PS4 XONE SWITCH

PRODUCENT ACE Team Wersja PL: nie

✚ Paweł Schreiber

Uwielbiam gry ACE Team. Nawet słabsze Abyss Odyssey jakoś trawię, a przy obu częściach Zeno Clasha ronię łzy zachwytu i wzruszenia. Za to ActRaisera, który dla wielu pozostaje jednym z wielkich hitów ze SNES, już tak nie poważam – kiedy go przechodziłem, miałem sporo uciechy, ale żadnych łez nie stwierdzono.

ACE Team zrobiło właśnie duchowego spadkobiercę tej gry, ze scenariuszem Jonasa Kyratzesa (genialne The Talos Principle, genialna seria Lands of Dream). Musiałem sprawdzić, co i jak.

W SolSeraph, podobnie jak w pierwowzorze, wcielamy się w opiekuńcze bóstwo, chroniące swoich wyznawców przed inwazją potworów. Skoro na pokładzie pojawił się Kyratzes, gra bawi się motywami mitologii greckiej. Jako przypominający anioła (i latającego z mieczem bohatera ActRaisera) Helios wyzwalamy ludzi spod panowania okrutnych bóstw lasu, lodu i temu podobnych. Stojąc za tym wszystkim mitologię Kyratzes zbudował bardzo zręcznie, bawiąc się motywami z różnych obszarów świata i łącząc je w naturalną całość.

Tak jak ActRaiser, SolSeraph składa się z dwóch części – rozbudowy atakowanych przez potwory wiosek, tu w poetyce gier tower defense, oraz bezpośrednich konfrontacji Heliosa z wrogami, w formie etapów platformowych ze skakaniem i łupaniem we wszystko, co się rusza. I tu zaczynają się problemy, bo etapy tower defense, delikatnie mówiąc, nie zachwycają – rozbudowa wioski i jej struktur obronnych jest dość monotonna, bez ciekawych decyzji czy dramatycznych zwrotów akcji.

Etapy platformowe wypadają stanowczo lepiej, ale są skierowane do specyficznego odbiorcy, który wciąż tęskni za grami konsolowymi z lat dziewięćdziesiątych. Spóźnione o ułamek sekundy uderzenie w trakcie podwójnego skoku? Żle odmierzony sus nad przepaścią? Żle zapamiętany czas animacji ataku wroga?



Chile



ACE Team to firma założona w 1997 roku przez trzech braci Bordeu, działająca w stolicy Chile, Santiago. Zaczynała od konwersji Doom'a i Quake'a, a z czasem zaczęła współpracować z lokalnym Wanako Games. W 2009 roku wydała autorski projekt Zeno Clash.

✚ Troszkę tu mało detali, ale paleta kolorów potrafi cieszyć oko.

To twój problem. W krótkich etapach niewielki, ale w dłuższych walkach liczy się każdy zmarnowany punkt życia. Nasza frustracja nie jest kompletna, bo w razie porażki po prostu zaczynamy etap od początku lub od połowy, ale możemy sobie przypomnieć, jak to kiedyś z grami bywało. Bohater robi dokładnie to, co mu każemy, a wachlarz ruchów ma skromny – dla niektórych to trochę toporne, inni wrócą do pięknej przeszłości.

Nijakie etapy tower defense. Sympatyczny i nostalgiczny, ale też bez rewelacji, tryb platformowy. Takie gry zwykle ratuje to, że są czymś więcej niż sumą swoich części. Problem w tym, że SolSeraph niczym więcej nie jest. Również dlatego, że powiązania między częściami są bardzo skromne – to, co zbudujemy w naszej wiosce, nijak nie wpływa na to, jak walczymy w trybie platformowym. I na odwrót. Scenariusz Kyratzesa niby skleja to wszystko w całość, ale nie ma okazji zabłysnąć. Z bólem serca muszę stwierdzić, że SolSeraph to najbardziej nijaka gra ACE'ów. Ani zła, ani dobra, tylko do szpiku kości taka sobie. ■

60

✚ Remake klasycznego ActRaisera – i zmarowna okazja, żeby go twórczo odświeżyć. Niby jest w porządku, ale nijako.

A PLACE FOR THE UNWILLING

PC MAC

PRODUCENT AL Pixel Game **Wersja PL:** nie

Emilus

Handel i pozyskiwanie przychylności mieszkańców miasta, będzie naszym głównym zadaniem w grze.



Jak każda dobra historia, także i ta rozpoczyna się od śmierci. W tym przypadku od samobójstwa Henry'ego Allena, przyjaciela z dzieciństwa głównego bohatera lub bohaterki - w zależności od naszego wyboru. Po otrzymaniu od niego listu pożegnalnego przybywamy do miasta, aby wypełnić ostatnią wolę zmarłego i zaopiekować się jego matką i żoną oraz majątkiem.

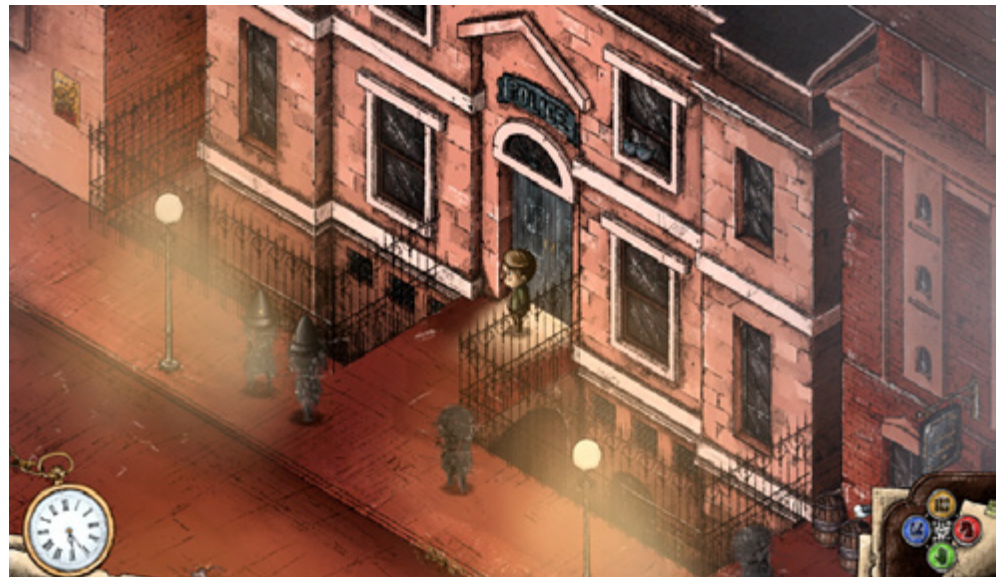
Głównym zadaniem gracza będzie rozwiązanie zagadki śmierci przyjaciela. Ale im bardziej będziemy się zbliżać do odkrycia tej tajemnicy, tym więcej nowych pytań zacznie się pojawiać.

A Place for the Unwilling jest przygodówką izometryczną, rozgrywaną w wymyślonym brytyjskim mieście z czasów wiktoriańskich. Świat przedstawiony jest połączeniem klimatu brytyjskich bajek „O czym szumią wierzby”, przygód Stanisława Wokulskiego z „Lalki” w zderzeniu ze światem Edgara Allana Poeo i H.P. Lovecrafta. Przedziwny i fascynujący zarazem miks.

Sposób przedstawienia gry jest bardzo ciekawy. Poruszamy się w trójwymiarowym świecie z rysowaną grafiką, rodem z brytyjskich powieści dla dzieci. Wprowadza nas to w nastrój melancholii połączonej z depresją i tajemnicą.

Sama rozgrywka polega na odkrywaniu mapy miasta, poznawaniu ważnych mieszkańców i pozyskiwaniu ich przychylności. Zdobywając uznanie, stopniowo będziemy odkrywać tajemnicę związaną z samym miastem.

Na rozwiązanie zagadki mamy 21 dni. Historia rozgrywana jest w cyklach dobowych - w ciągu dnia ze



Spirala tajemniczych zabójstw sprawia, że będziemy częstym gościem najważniejszych instytucji.

King



Król w Żółci to jeden z Wielkich Przedwiecznych znanych z prozy Lovecrafta.

W grze nawiązanie do niego pojawia się dość szybko. Niestety to, co najfajniejsze u samotnika z Providence, w grze trudno odczuć. Natomiast mechanika kolorów miasta i nawiązań do poszczególnych frakcji jest jedną z zagadek gry.

względu na upływający czas możemy odwiedzić ograniczoną liczbę miejsc. Zaczniemy od poznawania mieszkańców, następnie będziemy realizowali dla nich zadania. Równoległe będziemy wykonywać pierwotne zajęcie naszego bohatera, jakim jest handel. Dzięki temu pozyskamy pieniądze niezbędne do szybszego transportu dorożką, a także przydatne przy wykonywaniu zadań.

Bardzo ciekawym elementem mechaniki gry są ukryte postacie, przedstawione za pomocą rysunkowych cieni. Możemy z nimi rozmawiać, ale dopiero po wejściu z nimi w relację towarzyską ujawnią swoje prawdziwe oblicza. Im więcej osób poznamy, tym lepiej poradzimy sobie z zadaniem.

Na koniec każdego dnia zasypiamy, a w trakcie snu rozmawiamy z naszym zmarłym przyjacielem. Bez zdradzania szczegółów - rozmowy są bardzo niepokojące i dotyczą zarówno tajemnicy mieszkańców, jak i samego miasta. Po zakończeniu snu

rozpoczynamy kolejny dzień, a miejskie dzienniki komentują wydarzenia dnia poprzedniego.

Budowanie relacji z mieszkańcami miasta to główny cel gry. To, po której stronie staniemy, komu pomożemy, za kim się wstawimy, będzie miało wpływ na losy miasta, a także nas samych na drodze do wyjaśnienia tajemnicy tragicznej śmierci przyjaciela.

A Place for the Unwilling to bardzo oryginalna gra zarówno w formie, jak i treści, niestety z olbrzymią liczbą błędów, które przeszkadzają w przyjemnej i wciągającej rozgrywce. ■

55

Bardzo ciekawy styl graficzny, oryginalna mechanika. Niestety błędy nie tylko uniemożliwiają ukończenie gry, lecz wręcz poznanie całej historii. Poza tym nie czuć klimatu Cthulhu w stopniu, jakiego byśmy się spodziewali.

✚ O tym, że jesteśmy w 1980 roku w okupowanym przez naziołi Paryżu przypominać nam będzie gustowny kalendarz ze swastyką.



Wolfenstein: Cyberpilot

PC PS4

PRODUCENT MachineGames **Wersja PL:** tak

Michał R. Wiśniewski **VR ONLY** HTC VIVE PSVR

Spin-off sequełu (Youngblood) rebootu (New Order/New Colossus) Wolfensteina to krótkie, ale przyjemne doświadczenie w wirtualnej rzeczywistości.

Jest coś rozkosznie uroczego w tytule gry, tak bezczelnie retro – Cyberpilot, konkretnie czego nie rozumiesz? To gra z mojego ulubionego gatunku VR – kokpitówka, w której w realu siedzi się na kanapie, a w wirtualu – na fotelu w kokpicie jakiejś maszyny. Przy dostępnej dziś technice wciąż zapewnia to głębokie zanurzenie i rozwiązuje problem „co zrobić z nogami”.

Zaczynamy więc przykuci do fotela, ubrani w kombinezon, w samym środku nazistowskiej bazy w okupowanym Paryżu w 1980 roku. Komunikują się z nami dwie członkinie francuskiego ruchu oporu – jedna trajkuje przez radio, druga przesyła krótkie wiadomości tekstowe. Lepiej ich słuchać, bo i tak nie mamy większego wyboru.

Nasz fotel może poruszać się między poziomami bazy – dokiem naprawczym, laboratorium, biurem i wreszcie – kokpitem. W tym pierwszym

hakujemy nazistowskie maszyny, w tym ostatnim – sterujemy nimi zdalnie, sprowadzając słuszną pomstę na ciasne uliczki Paryża. Hakowanie i drobne naprawy są proste, służą raczej wczuciu się w postać (i niemal pornograficznemu oglądaniu panzermechów) – twórcy doskonale rozumieją, jak prowadzić narrację w wirtualnej rzeczywistości.

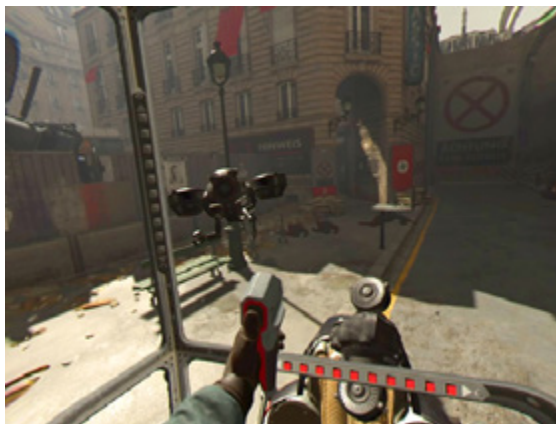
Dostępne są trzy roboty, co zapewnia różnorodną rozgrywkę – miotający ogniem, zwinny Panzerhund; mała latająca drona, służąca do infiltracji, z możliwością hakowania komputerów (w czasie tej misji najmocniej czuć ducha klasycznego Wolfensteina – portrety Hitlera itd.); wreszcie Cytadela, potężny kroczący mech z karabinem maszynowym i raketami.

✚ Naziści są jak Coca-Cola – dobrze logotypu nie ma co zmieniać nawet przez kilkadziesiąt lat.

✚ Zawsze będziemy mieli Paryż – i marzenia o remake'u Metal Sługa w wirtualnej rzeczywistości. Burn nazi, burn!

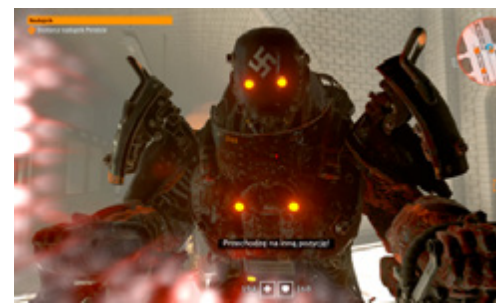
Misje są liniowe, chociaż mamy swobodę ruchu, to architektura wymusza jedynie słuszną drogę. NaziParyż przypomina miasto znane z pierwszych gier Metal Slug – stare kamienie i ulice zamknięte pancernymi słuzami.

Gra jest raczej prosta – wystarczy nie dać się ponieść emocjom i opanować sterowanie. Amunicja się nie kończy, zniszczenia naprawiają drony. Możemy grać padem, ale aby swobodnie ruszać rękami, znacznie lepiej użyć kontrolerów Move. Podobało mi się sterowanie robotami za ich pomocą – intuicyjne i robiące wrażenie „tak, to odpowiedni interfejs do meków”. Aż szkoda, że gra jest taka krótka – trzy misje, po jednej dla każdego robota – i misja finałowa, w ciekawy sposób łącząca elementy poprzednich i dopełniająca narrację. Z jednej strony przypadła mi do gustu opowiedziana w grze historia, z drugiej – widać, że to tylko przystawka do głównego dania. ■



45

■ Dla miłośników wolfensteinowych robotów i palenia naziołi miotaczem ognia. Sprawdzone sztuczki narracyjne, dobrze zaprojektowane sterowanie i doświadczenie – cóż z tego, skoro takie krótkie? Rzecz jest spójna, ale pozostawia niedosyt, potęgowany przez brak dodatkowych wyzwań.



✦ Nazistowscy uber żołnierze to połączenie zombie z RoboCopem. Najlepiej zabijać siekierą w krótkim dystansie.

Wolfenstein: Youngblood

PC PS4 XONE

PRODUCENT MachineGames **Wersja PL:** tak

Emilus

W równoległym świecie lat osiemdziesiątych, dwadzieścia lat po zabójstwie Hitlera, B.J. Blazkowicz kontynuował eksterminację nazistów w Paryżu. Niestety podczas wykonywania misji zaginęła, a na ratunek wyruszają jego dwie córki - Jess i Soph.

Gra jest przeznaczona zarówno dla starszego, jak i młodszego gracza. Starsi otrzymają dynamicznego FPS ze sporą dozą czarnego humoru, osadzonego w równoległym retroświecie lat osiemdziesiątych. Młodszy gracz doceni dwie młode bohaterki, które da się lubić. Są zabawne, waleczne i idą w ślady ojca.

Tryb kooperacji to kwintesencja gry. Siostry dodają sobie otuchy, podnosząc na moment współczynniki, a także ratują się przed wykrwawieniem i utratą współdzielonych żyć. Otwieranie kluczowych miejsc czy skrzyż z dodatkowymi życiami wymaga, by dziewczyny znajdowały się w jednym miejscu. To fajne rozwiązanie i działa zarówno w trybie single, jak i multiplayer.

W Wolfenstein: Youngblood dbałość o szczegóły poraża. Twórcy w przekonujący sposób przedstawili równoległy świat lat osiemdziesiątych.

✦ Ogień, miotacze płomieni, duże sploty, olbrzymie cyberpotwory. Podczas walki nie będziemy narzekać na nudę.

Muzyka inspirowana tamtym okresem, podkreślająca nazistowską dominację, doskonale uzupełnia atmosferę, a reklamy i niemiecka propaganda pozwalają wtopić się w ten świat.

Znajdziemy także nawiązanie do oryginalnego Wolfensteina. Jest nim automat z grą Elite Hans. Rzecz jasna możemy na nim zagrać i przypomnieć sobie, jak długą drogę przebyła seria.

Świat w grze żyje. Naziści rozmawiają ze sobą, przegrupowują się, a podczas walki wydają rozkazy. Napotkani sprzymierzeńcy wykonują swoje codzienne obowiązki, a siostry podczas misji wspominają zarówno czasy szkolne, jak i żartują z aktualnych sytuacji. Immersja na najwyższym poziomie.

Nazistowskie gmachy przepelnione są technologiami łączącymi naukę z okultyzmem. Będziemy walczyć z Über-Soldaten i cyborgami.



✦ Ulice Paryża z równoległego wymiaru są fotorealistycznie wymodelowane na miarę pełnoprawnego tytułu AAA.

Sekretne przejścia otworzymy bronią, dźwigniami i sposobem. A podczas walki nieraz mocniej zabije nam serce. Szczególnie satysfakcjonujące są pojedynki w zwarcu, kończone krwistymi technikami eksterminacji przeciwnika.

Po zaliczeniu głównej fabuły - co zajmuje 20 godzin - chce się grać dalej, wykonując zadania dodatkowe, zdobywając wyższe poziomy umiejętności oraz rozbudowując zestaw ośmiu broni. Dla mnie to pozycja obowiązkowa w tym roku. ▀

88

- Nowe bohaterki, dynamiczna historia i emocjonujące walki to kwintesencja gry.
- Rasowy FPS w odświeżonym stylu. Z wad wymienilibym za krótki główny wątek fabularny. Nie tylko dla fanów Blazko!





IRATUS



PRODUCENT Unfrozen **Wersja PL:** nie

Pjotsze **ACCESS**

Od czasu do czasu człowiekowi aż chce się wcielić w rolę tego złego. Kogoś w typie łobuza biegającego z krzykiem po biblioteczki, wiążącego bliźniemu sznurówki obu butów albo dosypującego soli do coli.

Dlatego cieszy mnie fakt, że zawsze mogę sięgnąć po tytuły, w których gracz może opowiedzieć się po tej mroczniejszej stronie mocy. Tak jak ma to miejsce we wcześniejszej Iratus: Lord of the Dead.

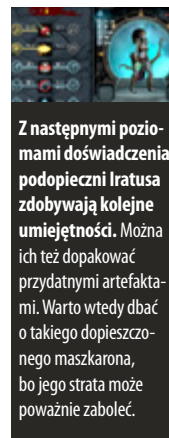
Jeszcze przed odpaleniem gry miałem obawy, czy Iratus nie będzie zbyt przypominał kapitalnego Darkest Dungeon. I nie. Nie jest to bezmyślna zrzynka z dzieła Red Hook Studios obrócona o 180 stopni. Mimo że opowieść o przebudzonym nekromancie jest tak oryginalna jak kolejne sitcomy o paczce przyjaciół przed trzydziestką, to jednak aż chce się w nią zagłębić. Spora w tym zasługa Stephana Weyte'a wcielającego się w rolę tytułowego czarownika. Zaprawdę powiadam wam, dzięki znanemu z serii Blood lektorowi czułem, jakbym to ja kierował oddziałami nieumarłych.

Własnoręcznie poskładanymi z resztek ciał zebranych na pobojuwiskach.

Autorzy postarali się, aby w trakcie przemierzania podziemi nie można było się nudzić. Samych rodzajów maszkar jest tu naprawdę sporo. Żeby odblokować większość z nich, musiałem spełnić pewne wymagania, na przykład osiągnięcie określonego poziomu doświadczenia przez jednego ze sługusów lub ubicie odpowiedniej liczby wrogów. A jako że każdy z podwładnych różni się od siebie, to mogłem pozwolić sobie na eksperymentowanie ze składem ekipy wypadowej.

Szybko przekonałem się, że rotacja w drużynie jest niezbędna, aby mieć jak najwięcej doświadczonych potworów na podporządku. Przy pierwszym podejściu postawiłem na rozwój zbyt małej liczby monstrów i nie miałem czym załatać dziur powstałych

Rozwój



Z następnymi poziomami doświadczenia podopieczni Iratusa zdobywają kolejne umiejętności. Można ich też dopokować przydatnymi artefaktami. Warto wtedy dbać o takiego dopieszczanego maszkaronę, bo jego strata może poważnie zabolować.

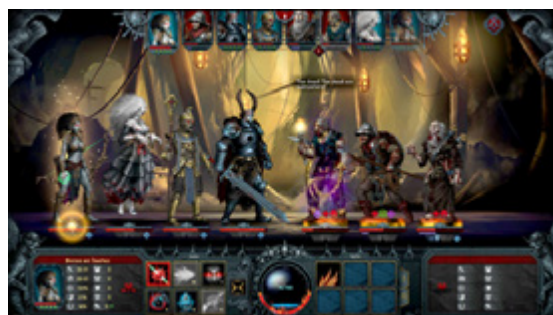
W Dostępne dla potworów umiejętności różnią się w zależności od ustawienia formacji w trakcie bitwy. Dodaje to rozgrywek jeszcze więcej głębi.

W Warto poświęcić odrobinę czasu na rozbudowę cmentarzyska. Można tu nieumarłych podszkolić w walce lub wyleczyć po ciężkiej bitwie.

po starciu z pierwszym bossem. Otyły klucznik co chwila przyzywał kolejnych pomocników, fundując mi prawdziwą jesień średniowiecza. Chyba tylko dzięki sporym pokładom szczęścia na placu boju pozostał – jako jedyny – podległy mi mroczny rycerz.

Rozwój postaci idzie jeszcze dalej. Poza nieumarłymi również Iratus posiada umiejętności, które warto na bieżąco odblokowywać. Jako nekromanta mogłem uczestniczyć w walce dzięki czarom niszczącym (kolce!), natomiast dzięki zdolnościom pasywnym, po walce, odzyskiwałem odrobinę many i zdobywałem więcej części ciał potrzebnych do tworzenia nieumarłych.

Na tę chwilę największą bolączką Iratus jest nierówny poziom trudności. Niektóre ze starć okazywały się drogą przez mękę nawet dla dopakowanej drużyny, której zdolność bojową dodatkowo podbijały zdobyte wcześniej artefakty. Innym razem wydawało mi się, jakbym dopiero co ukończył samouczek. Jeszcze inną bajką są bitwy z bossami. Skala wyzwania wydaje się sztucznie podkreślona, tak aby gracze mieli z nimi jak największy problem. Na szczęście autorzy są w stałym kontakcie z fanami i już w dzień po premierze gry w wersji Early Access zapowiedzieli poprawki oraz osłabienie potężniejszych oponentów. A taka aktywność z ich strony może tylko cieszyć. ■



73

P Bardzo udana early accessowa premiera. Pomimo podobieństw do Darkest Dungeon produkt ten oferuje wiele ciekawych rozwiązań, a jego twórcy są w stałym kontakcie z fanami. I co najważniejsze – gramy tu tymi zrymami!



W grze o zabijaniu armii demonów nie może zabraknąć poziomów pełnych lawy.

Jupiter Hell



PRODUCENT ChaosForge Wersja PL: nie

Paweł Gąska **TRIAACCESS**

Klasyczny rogalik, nadszawany mięsem demonów i serwowany z permanentną śmiercią. Pozwólcie, że opowiem wam historię pewnej miłości.

Dawno, dawno temu młody założyciel studia ChaosForge zakochał się w gatunku rogalików. Ich związek był bardzo płodny i trwał wiele lat - narodziły się z niego DoomRL, AliensRL, DiabloRL. Była to jednak więź nieformalna, przez co narażona na gniew posiadaczy praw autorskich do franczyzy, na których te gry się opierały. Trzeba było tę relację sformalizować, ustabilizować. ChaosForge poprosiło więc o pomoc na Kicstarterze i tak

zrodził się Doom na Jowisz... Ekhm. Jupiter Hell.

Trochę sobie żartują, ale Jupiter Hell to faktycznie projekt stworzony przez pasjonatów, czerpiący z oryginalnego Dooma pełnymi garściami. Nastąpiła drobna zmiana dekoracji - zamiast biegać po księżycach nad Marsem, biegamy po księżycach zamiast milczeć, rzuca campowymi tekstami, których nie powstydziłby się Duke Nukem. Jednak i tak walczyliśmy z nieumarłymi żołnierzami oraz demonami wszelkiej maści, leją się hektolitry krwi, a w tle przygrywa nam rockowa muzyka. O ile jednak oprawa fabularna i klimat są wzięte prosto z hitu Johna Romera, o tyle mechanika wzoruje się już na innej kultowej grze - Rogue. Mamy zatem wędrowki po proceduralnie wygenerowanych pokojach w poszukiwaniu wrogów i łupów, walkę turową

Otwarte przestrzenie w JH bywają dużo bardziej przerażające niż wąskie korytarze, gdyż trudniej jest znaleźć osłonę.

Jeśli nie mamy jakiejś porządnej broni do radzenia sobie z pancerzem, roboty strażnicze stają się wyjątkowo uciążliwymi przeciwnikami.

i permanentną śmierć. A dla starej gwardii jest nawet tryb ASCII (na razie dostępny jedynie z wiersza poleceń Windowsa).

To z pozoru dziwaczne połączenie działa naprawdę dobrze ze względu na to, jak skonstruowany jest system turowości. Nie mamy tutaj klawisza „następna tura” jak w XCOM-ach, zamiast tego każdy wykonany przez nas ruch przesuwa czas trochę do przodu (czasem to jedna tura, czasem mniej w zależności od tego, jak rozwinie naszą postać). Animacje zaś doskonale podtrzymują iluzję przejścia na czas rzeczywisty. Dzięki temu kiedy sytuacja się zagęszcza, możemy płynnie wладować tonę ołowiu w grupę wrogów i poczuć dreszcz adrenaliny, gdy ostatnie ciało uderza o ziemię. Kiedy zaś jesteśmy na ostatnim HP-ku, możemy poruszać się w żółwym tempie, żeby przypadkiem nie napatoczyć się na horde demonów.

To napięcie pomiędzy turowością a czasem rzeczywistym leży w sercu rozgrywki, która niezmiennie przynosiła mi olbrzymią frajdę (szczególnie na wyższych poziomach trudności). Niestety nad tą podstawą zabawy wiele na razie nie nadbudowano. Na początku mamy sporą różnorodność broni, ale na ostatnich poziomach gry prawie zawsze będziemy korzystać z rakiety i chainguna (chyba że gdzieś po drodze trafił nam się naprawdę dobry, rzadki pistolet). Nadal brakuje broni energetycznych, zaś wybór umiejętności jest niewielki. Jest to jednak dopiero Wczesny Dostęp, zaś twórcy nieustannie grę ulepszają, nie wątpię więc, że będzie tylko lepiej. ■



73

Jupiter Hell nie próbuje rewolucjonizować gatunku, oferuje jednak szybką, brutalną akcję (pomimo systemu turowego) i wciąga na długie godziny. Fani rogalików będą zachwyceni.



Na głównej mapie warto zwrócić uwagę na nazwy prowincji. Kompleks „Lodyga Selera” czy „Bagno Finansowe” to przykłady nazewnictwa bogactwa.

Age of Wonders: Planetfall

PC PS4 XONE

PRODUCENT Triumph Studios **Wersja PL:** tak

Sir Haszak

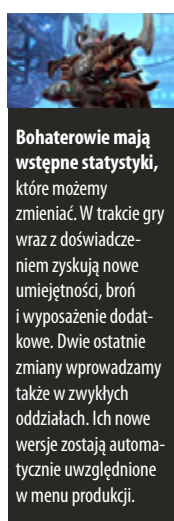
Przeniesienie gry z klimatu fantazy w kosmos to dość karkołomna operacja. Twórcy z Triumph Studios poradzi sobie z tym całkiem sprawnie, dzięki czemu otrzymaliśmy grę napakowaną akcją. Oczywiście na miarę strategii turowej.

Gra polega na kolonizacji kolejnych planet, na których zazwyczaj znajdują się pozostałości cywilizacji ludzi. Warto je zajmować, bo dają premie: doraźne oddziały, długofalowe kolonie, w której granicach się znajdują. Do wyboru mamy sześć ras, w których bez trudu doszukamy się krasnoludów, wysokich elfów czy nekromantów. Każda ma swoje własności i specjalne technologie. Z drugiej strony, co prawda stronnictwa posługują się charakterystyczną dla siebie bronią, ale mogą używać też każdej innej, co odbiera im wyjątkowość.

Za to dostajemy wszystko, co powinno się znaleźć w strategii 4X: poznawanie mapy, zajmowanie



Modyfikacje



kolejnych sektorów planety (przez kolonizację i rozszerzanie wpływów), tworzenie armii, rozwijanie bohaterów i wyposażanie oddziałów wedle własnego uznania (i dostępnych zasobów), dbanie o nastroje społeczności, badania (osobno cywilne i wojskowe), szpiegostwo i dyplomacja. Warto jednak zwrócić uwagę na dwie sprawy: akcję i bitwy taktyczne.

W tej grze mnóstwo się dzieje. Zanim trafimy na przedstawicieli frakcji walczących o planetę, spotykamy autochtonów. Wciągają nas w swoje konflikty i dają zadania, które od razu polaryzują nastawienie innych wobec nas. Przez pomaganie jednym od razu zrażamy do siebie drugich.

Jeśli dodamy do tego zadania długofalowe - staranie się o tytuł Budowniczego, Agent a czy Podżegacza - zawieranie umów z konkurentami i spory wysiłek, by „czynić sobie ziemię poddaną”, to okazuje się, że nawet nie mamy czasu się zastanowić, czy kobiety dosiadające dinozaurów wydają się w tej grze na miejscu. A w kampanii dochodzi jeszcze fabuła, dzięki której akcja dodatkowo się zagęszcza.

Z kolei bitwy toczą się na terenach przypominających areny do paintballa. Jest to o tyle istotne, że na polu

walki sporą rolę odgrywają osłony. W starciach biorą udział zazwyczaj jednostki lądowe i latające, wspierane atakami i umiejętnościami orbitalnymi. Czuję ducha XCOM, choć w odróżnieniu od klasyka cel każdej walki jest zawsze ten sam: zniszczyć wroga.

Chyba po raz pierwszy grałem w turówkę na konsoli. Nie powiem, w pierwszej chwili miałem kłopoty z opanowaniem sterowania, ale dzięki przejrzystemu podpowiedziom szybko się przyzwyczaiłem. Mimo to nadal uważam, że w wersji myszka + klawiatura byłoby łatwiej.

Niezależnie od platformy najnowsza wersja Age of Wonders daje radę. Bogactwo i barwność świata, rasy niezależne wymuszające udział w konflikcie, tropy fantazy i ciekawie rozwiązane bitwy stanowią koktajl, przy którym z przyjemnością podbija się kolejne światy. ■

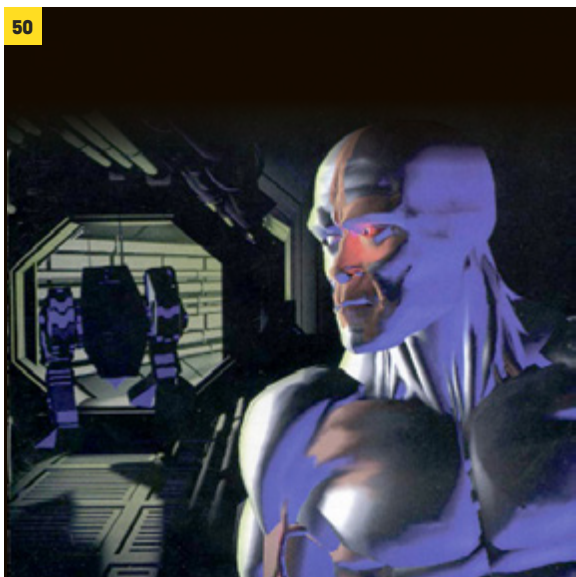
84

Kosmiczna gra, w której autorom udało się uniknąć wrażenia, że świat jest całkowicie nowy i obcy. To zapewne dlatego chce się go odkrywać i podbijać.

HALL OF FAME



KEN DEMAREST PRACOWAŁ PRZY ULTIMIE, JEDNAK TYM RAZEM W JEGO RĘCE POWIERZONO COŚ, CO OTRZYMAŁO ROBOCZY TYTUŁ INTERACTIVE MOVIE 1.



Bioforge pojawiło się nagle, bez większych zapowiedzi. Firma Origin, znana jako „twórcy światów”, wypuściła na rynek grę niby podobną do Alone in the Dark, ale zawierającą niebywalej jakości animację postaci.



Tetsuya Mizuguchi rozpoczął zawodową karierę w Sedze, jednak najciekawsze dzieła stworzył jako twórca niezależny. To spod jego ręki wyszły Rez i Lumines, a w ostatnich latach twórca skupił się na technologii VR.



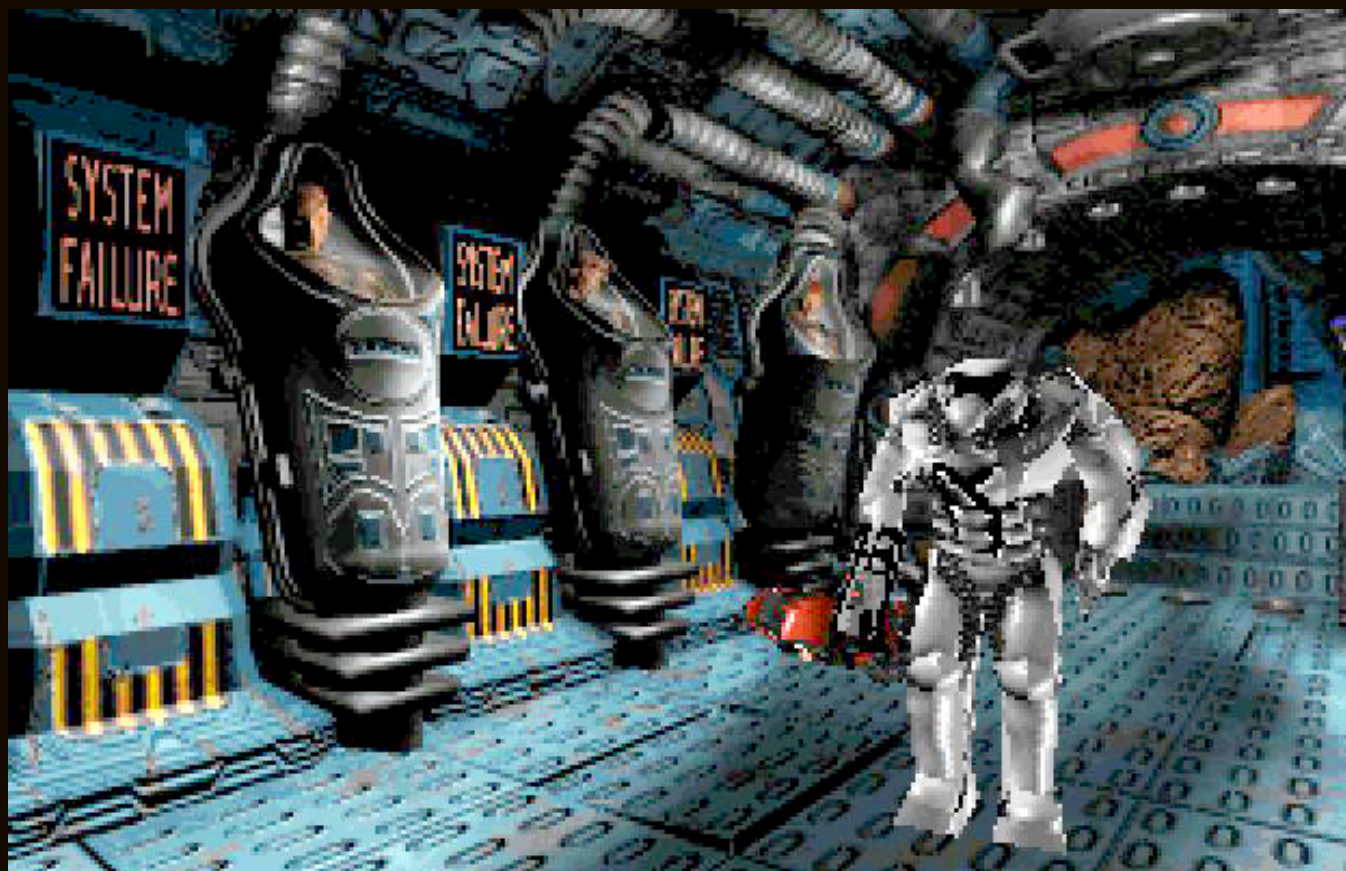
Na podstawie prozy Toma Clancy'ego powstała saga gier Splinter Cell, która z kolei zainspirowała narodziny serii książek spod tego samego szyldu.



Co miały wspólnego automatowe Star Wars z wypuszczonym przez Atari I, Robot? Jako pionierskie gry wideo staraly się stosować technologię 3D. W pierwszej połowie lat osiemdziesiątych dokonywała się zapomniana dziś rewolucja...

Fabula gry stawia nas w sytuacji bycia ofarą bądź „produktem” nieetycznych badań biomedycznych, których celem jest usprawnienie personelu militarnego.

Jednak nawet tak surowo przedstawiane biotechnologiczne modyfikacje bohatera są dla niego korzystne, lecz dyskusyjne ze względu na udział wolnej woli.



BIOFORGE

PRZEŁOM W TECHNOLOGII FILMU INTERAKTYWNEGO

Zdarzają się sytuacje, gdy osobie oglądającej jakikolwiek film, szczególnie przeznaczony do wyświetlania na dużym ekranie, nasuwa się refleksja: co by było, gdyby technologia umożliwiła jak najbardziej dosłowne wejście do przedstawionego w nim świata?

■ Paweł Jędrzejewski

Takie pytanie mogło pojawić się już przy pierwszych projekcjach filmu jako sekwencji obrazów wyświetlanych z kliszy, jednak szczególnego znaczenia zaczęło nabierać w momencie, gdy pojawiły się koncepcje rzeczywistości wirtualnej.

Pierwsze eksperymenty tego typu były prowadzone w latach sześćdziesiątych, jednak urządzenia takie jak helmy VR istniały jedynie jako prototypy w zastosowaniach naukowych. Wśród produktów komercyjnych, w tym w świecie elektronicznej rozrywki, najczęściej spotykanym zwrotem był „film interaktywny”. Pierwotnie określenie to miało odnosić się do ingerencji w funkcjonowanie utworu, który dotąd zawsze charakteryzował się linearnością i biernością odbiorcy. Jednak zrealizowanie założenia o posiadaniu wpływu na to, co ma zostać wyświetlone na ekranie, nie mogło odbywać się w oderwaniu od bardzo podstawowych technicznych problemów. Stosowano tu zróżnicowane podejścia - w najbardziej skrajnej postaci korzystano z sekwencji filmowych (odtwarzanych na przykład z laserdysków), w których gracz kontrolował jedynie rozgałęzienia fabularne, co prowadziło do powstawania gier o imponującej co prawda grafice, jednak wciąż stanowiących bardziej metodę kontroli wyświetlania określonych sekwencji, w dodatku z wymuszeniem tempa podejmowania decyzji niezbędnego dla zachowania ciągłości przekazu danych wideo. Inną opcją było wprowadzanie fragmentów filmu jako przerywników znanych pod nazwą FMV (ang. Full Motion Video).

Jednak twórcy gier wciąż starali się osiągnąć to, co było marzeniem wszystkich graczy: aby środowisko gry w maksymalnym stopniu przypominało rzeczywistość, której można wręcz dotknąć lub przynajmniej wchodzić z nią w interakcje w znacznie większym stopniu, niż umożliwiały to dostępne rozwiązania techniczne. I to właśnie połączenie sztuki z technologią, obecne u samych podstaw gier wideo, jest jednym z czynników stanowiących o ich

urzekającej atrakcyjności. Technologia, z którą kontakt i przynajmniej ogólne jej zrozumienie jest niezbędne do wytworzenia jakiegokolwiek gry, staje się motorem ich rozwoju. Ma również wpływ na ich zawartość fabularną, ponieważ twórcy gier często mają wiedzę i dostęp do najbardziej zaawansowanych wyników badań i rozwoju.

Z taksówki, która zaparkowała przed jednym z hoteli w mieście Austin (stolicy stanu Teksas), właśnie wysiadła osoba wyglądająca dość komicznie: w jednej ręce trzymała pakunek, z którego wystawały gałęzie jakiejś rośliny, drugą ręką próbowała wyciągnąć z wnętrza pojazdu opakowane w folię niebieskie krzesło. Poza okazałych rozmiarów plecakiem, którego dużą objętość zajmował turystyczny materac, nie widać było żadnego innego bagażu. Ken Demarest właśnie przyleciał samolotem oplaconym przez swojego nowego pracodawcę z drugiego krańca USA, New Jersey, i jak na razie miał dość stresów podróży. W drodze do swojego pokoju zastanawiał się tylko, jak rozpocząć rozmowę kwalifikacyjną. O czym powiedzieć, aby zrobić wrażenie na ludziach, których pracę znał i cenił od dawna - może zwrócić uwagę na początki, kiedy jako użytkownik TRS-80 pisał tekstowe przygodówki? A może jednak lepiej skoncentrować się na tej dwuwymiarowej strzelance ze statkiem kosmicznym...?

Rozwój techniczny nie jest czymś, co dzieje się automatycznie. Wymaga wysiłku i jest wynikiem pracy konkretnych osób. Doskonale zdawali sobie z tego sprawę założyciele firmy Origin Systems. Bracia Richard i Robert Garriottowie mieli przywilej kontaktów z jednym z najbardziej sprzyjających nauce środowisk społecznych - astronautami NASA. Trening, jakiemu poddawani byli bracia, zakładał wykształcenie szeregu umiejętności technicznych oraz nastawienia skierowanego na rozwiązywanie problemów. Była wśród nich również żywa idea praktycznej realizacji wspierania rozwoju technicznego całej ludzkości. Dlatego też, gdy tylko zauważyli, że zgłosił się do nich fan produkowanych przez Origin Systems gier, opisując w swoim liście



■ Charakter środowiska gry oraz spotykanych postaci wynikają także z inteligentnego zarządzania możliwościami sprzętowymi (obliczenia animacji są kosztowne).



■ Bioinżynieria jest tu przedmiotem dość swobodnej interpretacji i przemawia do wyobraźni odbiorcy przez specyficzną symbolikę wizualną.



szereg związanych z tym osiągnięć, jak modyfikacje map przy wykorzystaniu edytora w systemie szesnastkowym, nie mieli większych wątpliwości, że zasługują na zatrudnienie w firmie.

Jakie znaczenie ma wprowadzanie nowych rozwiązań technicznych w społeczeństwie? Jaki rodzaj kultury i sposobu myślenia przejawiają ludzie zaangażowani w budowanie czegoś, co nie ma swojego odpowiednika w istniejących produktach? Wszystkim, którzy mieli bezpośrednio do czynienia z tak zwanymi parkami naukowo-technologicznymi, powinna być znajoma atmosfera ekscytacji obecna w tych instytucjach, gdyż stanowiąc rodzaj importu kulturowego, są one związane z oryginalnym rozumieniem słowa „invention”, które nie znajduje w pełni swojego odbicia w polskim pojęciu „wynalazczość”.

Tego typu aktywność stanowi również rację istnienia działów badań i rozwoju obecnych w firmach, które są świadome roli i znaczenia bycia pierwszym na rynku dostawcą określonego rozwiązania. Ze względu na fakt, że może się to przełożyć wprost na sukces ekonomiczny tych organizacji, wytwarzanie nowych rozwiązań jest często centralnym punktem ich strategii. Nawet jeżeli określony produkt nie osiągnie spodziewanego sukcesu, sam fakt, że firma była pierwsza z czymś, co nie pojawiło się nigdzie wcześniej, wyraźnie świadczy o jej statusie.

W pomieszczeniu o pustych białych ścianach panował półmrok. Na środku pokoju, którego centrum było pokryte wykładziną, leżała płatanina kabli podłączonych do komputerów. Pod ścianami stało kilka postaci w milczeniu obserwujących spektakl, który rozgrywał się właśnie przed ich wzrokiem - technik



NASTROJOWE EFEKTY I DRAMATYCZNĄ ATMOSFERĘ UZYSKANO DZIĘKI ZASTOSOWANIU OPROGRAMOWANIA 3D W CELU KONSTRUKCJI PRERENDEROWANYCH SCENERII.

Fabula zakłada korzystanie z rozwiązań pochodzących od obcych istot w kontekście cyber- i biotechnologii. Uwagę zwraca wysoka jakość mapowania tekstur.

montował system czujników na ubiorze aktora. Pierwszy raz w historii gier wideo jakkolwiek firma zdecydowała podejść do problemu budowania świata gry najbardziej profesjonalnie: aby najlepiej oddać gesty animowanej postaci, posłużono się komercyjnym systemem motion trackingu. Specjalny dziesięcioosobowy zespół utworzony w Origin na potrzeby najnowszej gry pracował pod przywództwem Kena Demaresta, który zdążył już udowodnić swoją przydatność jako programista w wymagających projektach, takich jak gry z serii Ultima oraz Wing Commander. Tym razem jednak w jego ręce powierzono coś, co otrzymało roboczy tytuł Interactive Movie 1.

Być w samym centrum zdarzeń, które prowadzą do powstania nowych technologii mających wpływ na całe społeczeństwo. Związek tych problemów z kulturą gier może wydawać się odległy, jednak w pewnym momencie ich rozwoju był on szczególnie krytyczny i dostrzegalny. W roku 1993 gry komputerowe przechodziły przez coś, co można śmiało określić jako autentyczną eksplozję tej branży. Pojawiały się zmiany rozwojowe niemające precedensu.

Pomimo że w domach zdecydowanej większości graczy znajdowały się

komputery i konsole ośmio- lub szesnastobitowe, w centrach badawczych wielu firm powstawały wizje, które pomimo że stanowiły wtedy mgliste sny futurystów, z obecnej perspektywy wydają się czymś oczywistym i są powszechnie dostępne. Oto wreszcie stało się możliwe wprowadzenie do gier trójwymiarowych brył renderowanych w czasie rzeczywistym. Konsole takie jak 3DO i Atari Jaguar, które pojawiły się w tym okresie, elektryzowały opinię publiczną.

W tak dramatycznym momencie właśnie rozpoczęły się prace nad wspomnianym projektem, który od samego początku, zgodnie z oficjalnym opisem, stanowił dla firmy Origin „technologiczny showcase”. Demarest, zajmujący stanowisko dyrektora technologicznego, poświęcił się pracy w sposób, który mógłby wprawić w zakłopotanie najtwardszych: każdego dnia będąc właściwie odcięty od świata - bez zainstalowanego w mieszkaniu telefonu przebywał w biurach Origin do drugiej nad ranem, a jedyną czynnością, którą mógł określić jako hobby (poza pisanie fragmentów kodu), było podlewanie swojej roślinki. Wyposażenie jego mieszkania było równie surowe i ascetyczne jak tryb życia, który prowadził: poza krzesłem i materacem nic nie zakłócało atmosfery sprzyjającej



koncentracji i stymulującej kreatywności. Potrzebował jej podczas intensywnych działań prowadzących do realizacji techno-artystycznej wizji: utworu, który miał w maksymalnym stopniu dostarczać użytkownikom filmowych wrażeń.

Bioforge, bo taki tytuł otrzymała gra, był budowany przy wykorzystaniu najbardziej zaawansowanych technologii - system animacji oparto na tak zwanych kwaternionach - matematycznych konstrukcjach stanowiących reprezentację rotacji w czterech wymiarach. Wspomniany wcześniej system do motion trackingu zbudowano częściowo na bazie gotowych urządzeń i czujników magnetycznych produkowanych przez firmę Ascension (Flock of Birds) na potrzeby między innymi telerobotyki i symulacji biomedycznych. Oprogramowanie do animacji postaci napisane specjalnie na potrzeby powstającej gry otrzymało nazwę System for Animating Lifelike Synthetic Actors (S.A.L.S.A.). Wszystkie aspekty tytułu zostały podporządkowane maksymalnemu wykorzystaniu dostępnej technologii - użyto języka C++ (w tym okresie jego kompilatory były drogie i większość deweloperów korzystała z C). Nie bez znaczenia był w tym przypadku entuzjizm samego Kena, który wprowadził ten język programowania do firmy

ISTOTNOŚĆ BIOFORGE'A WYRAŻA SIĘ W TYM, ŻE WYKORZYSTANO W NIEJ DO MAKSYMUM I PRZESUNIĘTO GRANICE „STATE OF THE ART” W TECHNOLOGII CAŁEJ BRANŻY GIER.

Origin, prowadząc przy tym aktywną wewnętrzną edukację na temat możliwości, które otwiera C++.

Zarządzał on projektem, w którym właściwie nic nie miało swojego odpowiednika we wcześniej produkowanych grach, każdy element był nowy i wymagał maksymalnego zaangażowania zespołu, co oznaczało walkę z pojawiającymi się problemami technicznymi, przecieranie nowych szlaków i często stanowiło czynnik ryzyka dla pomyślnego zakończenia całego przedsięwzięcia. Ciekawe jest, że projekt osiągnął poziom złożoności wymagający zastosowania systemu skryptowego do zarządzania wewnętrznymi aspektami struktury gry. Jednak w efekcie powstało coś, co stało się źródłem inspiracji dla gier, które kopiowały uzyskane tu rezultaty i rozwiązania.

Elementy, które pojawiły się po raz pierwszy w Bioforge'u, są dostrzegalne w innych tytułach - począwszy od odkrywania fabuły, poprzez odnajdywanie fragmentów dziennika, na podstawie których gracz może zrekonstruować stopniowo bieg wydarzeń stanowiących tło fabularne,



■ Materiały marketingowe sugerują, że utwór pretenduje do statusu filmu - postacie w grze zostały określone jako „syntetyczni aktorzy”.

■ Prerenderowane lokacje i płynne przejścia pomiędzy animacją CGI a tłem stanowiły duże osiągnięcie.

do zastosowania statycznych tła, po których w perspektywie trójwymiarowej przemieszczają się postacie aktorów. System walki wymagający orientacji przestrzennej oraz zmiany rzutów kamer przy przechodzeniu z lokacji do lokacji stały się wspólnym elementem wielu późniejszych serii gier. Jakkolwiek gra nie wykorzystywała akceleracji 3D, a jedynie renderer software'owy, to przy rozdzielczości 320 x 200 miała faktycznie imponującą oprawę graficzną. Dodatkowo o atrakcyjności i wartości zastosowanych rozwiązań świadczy fakt, że tekstury na postaciach reagowały na poziom obrażeń (lub może uszkodzeń - fabuła gry zakładała istnienie częściowo syntetycznych bohaterów, co było pomocne w uzasadnieniu dość surowej animacji; ogólnie warstwa fabularna koncentrowała się na problemach science fiction z nurtu „cyber”), a mechanika walki uwzględniała takie detale jak odbicia promieni laserowych.

Tak wysoki poziom techniczny miał jednak swoją cenę, która wyrażała się koniecznością posiadania odpowiednio mocnego sprzętu komputerowego niezbędnego do uruchomienia tej gry. Premiera Bioforge'a miała miejsce w 1995 roku, a jego wymagania sprzętowe to odpowiednio 8 MB RAM i procesor 486, co dla wielu graczy stanowiło trudną do pokonania barierę.

Jednak pomimo tych problemów tytuł został przez prasę i recenzentów przyjęty dość ciepło i entuzjastycznie - PC Gamer nominował Bioforge'a do najlepszej gry przygodowej roku 1995. Największe znaczenie dla całego przemysłu gier miał fakt, że koncentracja na poszukiwaniu nowych rozwiązań i ich odważne wprowadzanie w postaci konkretnych produktów przyniosła wyjątkowo korzystne rezultaty dla wszystkich. Bioforge to nazwa projektu, na potrzeby którego po raz pierwszy w historii zastosowano coś, co nadało nowy kierunek rozwojowi gier wideo: uruchamianie w czasie rzeczywistym teksturowane modele postaci z systemem animacji pozwalającym na odtwarzanie gestów aktorów w trójwymiarowym środowisku. ■



Z SEGI DO WIRTUALNEJ RZECZYWISTOŚCI

W rozmowie z Michałem R. Wiśniewskim

Tetsuya Mizuguchi opowiada, jaka gra sprawiła, że trafił do branży, co sądzi o perspektywach VR oraz o PSP i Walkmanie.

PIXEL WYWIAD

P Dźwięk zawsze tkwił w DNA gier, ale w twoich produkcjach odgrywa wyjątkową rolę. Jak do tego doszedłeś?

Reżyserzy filmowi, tacy jak Steven Spielberg czy George Lucas, rozumieją znaczenie dźwięku i muzyki. Gra jest doświadczeniem, jest interaktywna - jeśli się coś robi, trzeba poczuć reakcję. Dźwięk w tym pomaga, bo jest czymś żywym. Gdy pracowałem nad Rez - wyszedł w 2001 roku, ale projekt zaczęliśmy w 1997 roku - moją największą motywacją była odpowiedź na pytanie: co możemy zrobić, żeby poruszyć ludzi, bez względu na pochodzenie, kulturę, wiek czy płeć? Odpowiedzią był dźwięk, ale jak to wszystko zintegrować, połączyć rytm perkusji z muzyką, grą, warstwą wizualną? To wykraczało poza proste udźwiękowanie. Poczulem, że możemy stworzyć coś zupełnie nowego.

P Czy w pracy nad grami muzycznymi przydało się twoje doświadczenie z produkowania gier rajdowych?

Gry muzyczne i rajdowe łączą jedno - są bardzo czuciowe. Praca nad grami rajdowymi dała mi dużo doświadczenia - nauczyłem się wiele na temat rynku, dzięki czemu mogłem przejść do kolejnego etapu.

Były to gry popularne na całym świecie, w tym w Europie. W Japonii powstało natomiast dużo gier o Formule 1. Zaczęliśmy wtedy dysponować nową techniką umożliwiającą nakładanie tekstur na obiekty trójwymiarowe. Bardzo chciałem zrobić coś, co będzie pełne kolorowych obrazków. Gra rajdowa okazała się więc fajniejsza od F1. Ważnym doświadczeniem była dla mnie możliwość obserwowania, jak na grę reagują gracze, rynek i media. Gry automatowe są szczególnie, ich projekt składa się nie tylko z warstwy software'owej, ale fizycznej, no i trzeba je zaprojektować do kilkuminutowej rozgrywki. Trochę mnie frustrowały te ograniczenia, jak brak możliwości dodania innych elementów, muzyki czy narracji.

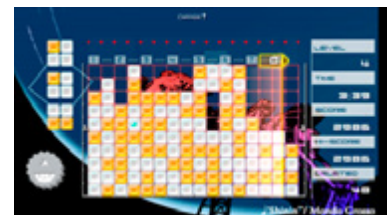
P Twoja gra Lumines była zainspirowana Tetrisem...

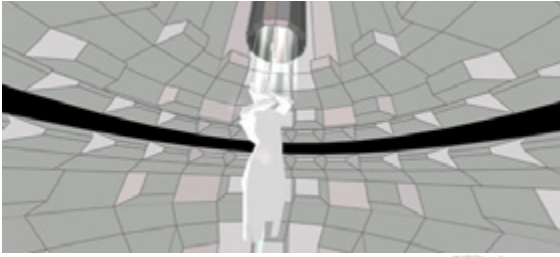
Początkowo chciałem zrobić grę, która byłaby połączeniem Reza i Tetrisa. Miała ukazać się na PlayStation Portable, ale z przyczyn licencyjnych nie doszło to do skutku, gdyż prawa należały wówczas do Electronic Arts. Postanowiliśmy więc zrobić Lumines. Inspiracja była bardzo prosta. Ken Kutaragi, ówczesny prezes Sony Computer Entertainment, powiedział, że PSP to

➤ Lumines - muzyczna gra, która wyszła na PSP, prosta gra dla zwykłych ludzi.



➤ Dzięki mechanizmowi „time line” pole gry zamienia się w zapis nutowy.





✦ Kultowy Rez powrócił w wirtualnej rzeczywistości jako Rez Infinite.



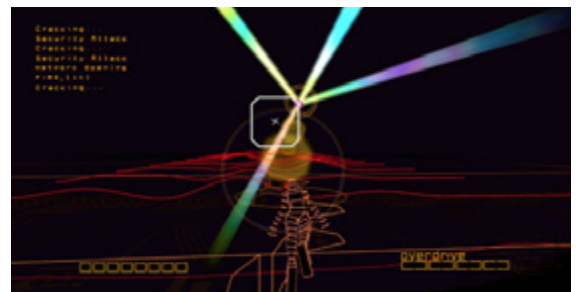
BIO

Tetsuya Mizuguchi urodził się 22 maja 1965 roku. Chociaż studiował literaturę, związał się z branżą gier wideo. W latach dziewięćdziesiątych rozpoczął pracę w firmie Sega, gdzie zajmował się projektowaniem automatów. Był producentem Sega Rally Championship (1995) i jej sekwelu Sega Rally 2 (1998), a także wyścigów motocyklowych Manx TT Superbike. Pracował nad dwiema częściami gry rytmicznej Space Channel 5, których bohaterką była uroczą i charyzmatyczna Ula. W 2001 roku stworzył Rez – niezwykle połączenie gry muzycznej i strzelanki. W 2003 roku Sega dokonała restrukturyzacji, a Mizuguchi niezbyt odnajdował się w nowej kulturze korporacji. Odszedł, aby wraz z Shuji Utsumim założyć Q Entertainment. Studio było odpowiedzialne za takie tytuły jak Lumines (PSP, 2004) czy Meteos (Nintendo DS, 2005), które było nowatorskim podejściem do gier tetrisowych – klocki nie tylko spadały, ale mogły też być wystrzeliwane. Poza kolejnymi sequelami Lumines Mizuguchi wyprodukował między innymi bitewną rąbankę Ninety-Nine Nights (Xbox 360, 2006), a także Child of Eden (Xbox 360, PS3, 2011), grę muzyczną utrzymaną w duchu Reza, która wykorzystywała kontrolery ruchowe Kinect i PS Move. W 2012 roku Mizuguchi zrobił sobie przerwę od tworzenia gier. Dwa lata później opuścił Q Entertainment i założył nową firmę, Enhance Inc. W 2018 roku na Playstation VR wyszedł Tetris Effect, uzupełniający oryginalną grę o audiowizualne doświadczenia. W lipcu 2019 roku gra ukazała się także w wersji na Oculus Rift i HTC VIVE.

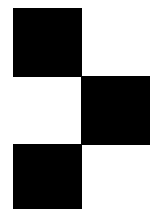


✦ Wirtualna idolka Lumi, liderka Genki Rockets, czyli tytułowe Dziecko Edenu.

✦ Gry Tetsuyi Mizuguchiego pozwalają zanurzyć się w abstrakcyjnych światach.



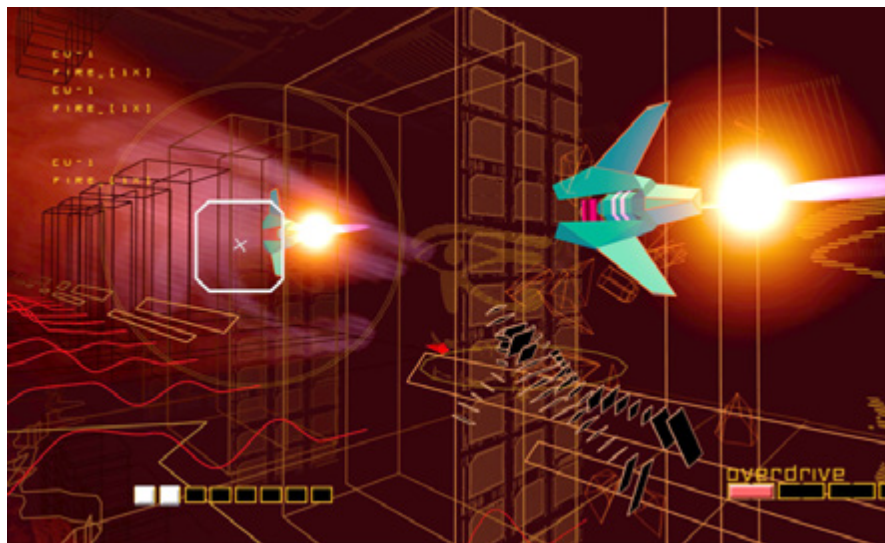
**CZUŁEM SIĘ ZNUŻONY PŁASKIMI EKRANAMI I GRAMI.
WIRTUALNA RZECZYWISTOŚĆ NIE MA ŻADNYCH
OGRANICZEŃ, POZWALA ZANURZYĆ SIĘ W PEŁNYM
3D. MOŻNA DOŚWIADCZAĆ CZYSTEJ ESTETYKI.**





GENKI ROCKETS

Genki Rockets to wirtualny zespół muzyczny założony przez Mizuguchiego w 2006 roku. Wokalistką GR jest siedemnastoletnia Lumi, pierwsze ludzkie dziecko urodzone w kosmosie, na Międzynarodowej Stacji Kosmicznej 11 września 2019 roku. Lumi, która występuje w grze Child of Eden, ma twarz piosenkarki Rei Yasudy (urodzonej jako Rachel Rhodes w 1993 roku). Głosu wirtualnej dziewczynie używają także Rei oraz Nami Miyahara. Nagrana przez Genki Rockets piosenka „Heavenly Star” występuje w grze No More Heroes jako opening fikcyjnego anime „Pure White Lover Bizarre Jelly”. Zespół wydał trzy albumy, wystąpił także na kilku koncertach, gdzie Lumi, zgodnie z tradycją wirtualnych idolek, występowała m.in. jako hologram. W 2013 roku Rei Yasuda rozpoczęła solową karierę.



DOBRA POSTAĆ TO COŚ WIĘCEJ NIŻ PROJEKT, MUSI POSIADAĆ CHARAKTER, WNĘTRZE, OSOBOWOŚĆ, KTÓRA NADA GRZE ENERGII.

„nowy, interaktywny Walkman”. Pomyślałem sobie - co możemy z nim zrobić? Jakie treści będą do niego pasować? Wyobraziłem sobie, że ktoś gra na PSP, nie wiem w co, nie widzę ekranu, ale widzę, że ma na uszach słuchawki - PSX i Dreamcast nie miały wejścia słuchawkowego, to było frustrujące! - i jest wesoły, dobrze się bawi. Pomyślałem, że to musi być coś prostego, inaczej niż Rez, który jest zbyt głęboki - jeśli grasz w niego w metrze, możesz przegapić swoją stację. To musi być gra typu „casual”, łącząca zagadki logiczne z muzyką - nie Tetris, zupełnie coś innego, prostego, bez nadmiaru klocków i kształtów, tylko jeden kształt i zmieniające się kolory. Największą innowacją tej gry była „linia czasu” (Time Line), która sprawia, że pole gry zmieniało się w zapis nutowy.

P Co sądzisz o rzeczywistości wirtualnej? Czy po Tetris Effect planujesz kolejną grę VR?

W Tetris Effect można oczywiście grać w 2D, ale to jego wersja VR zapewnia najpełniejsze przeżycie. Od jakiegoś czasu czułem się znużony płaskimi ekranami i gramami. Wirtualna rzeczywistość nie ma żadnych ograniczeń, pozwala zanurzyć się w pełnym 3D. Można „ogłądać” w niej dźwięki i muzykę, doświadczać czystej estetyki. To coś zupełnie nowego, co mi się bardzo podoba. Czy zrobię kolejną grę VR? Czemu nie? Ale na razie zwracam się bardziej w stronę rzeczywistości rozszerzonej (AR) czy mieszanej (XR). Doświadczenie VR jest wspaniałe i głębokie, ale bardzo izolujące. AR i XR są

■ W Rez Infinite i Tetris Effect można grać w 2D, ale VR to zupełnie inne gry.

otwarte, można ich doświadczać wspólnie. To wszystko przyniesie przyszłość, wirtualna rzeczywistość to tylko początek, brama do ery rzeczywistości mieszanej.

P Niestety porządny sprzęt do AR/XR jest na razie bardzo drogi.

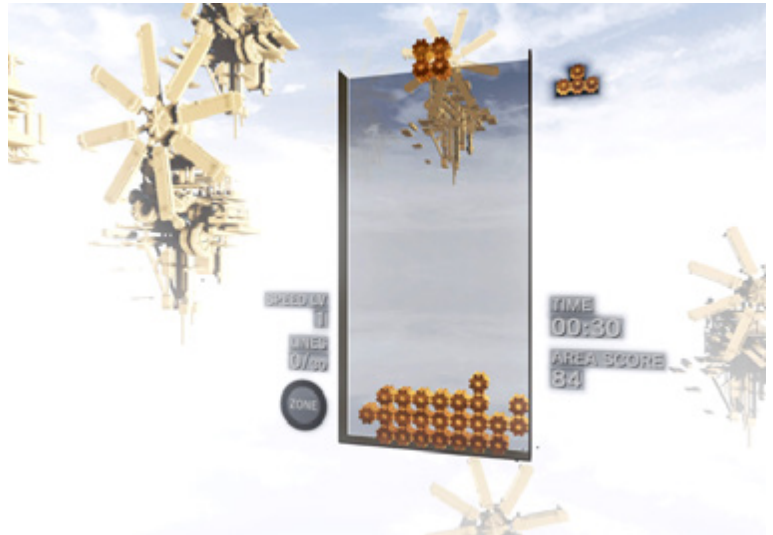
Tak, ale gdy spojrzymy na historię branży, na to, co mieliśmy dwadzieścia lat temu, na postęp, jaki się dokonał - możemy pomyśleć, co będzie za dziesięć lat. Okulary staną się coraz lżejsze, z wysoką rozdzielczością. Dziesięć lat temu żyliśmy w czasach PlayStation 3, a wcześniej Dreamcasta, przełomowej interaktywnej grafiki trójwymiarowej, ale mam wrażenie, że w przyszłości rozwój będzie wykładniczy i nadejdzie kompletna zmiana.

P Twoje gry muzyczne są abstrakcyjne, z wyjątkiem jednej - Space Channel 5, która ma bardzo wyraźną bohaterkę, idolkę Ulalę...


Tak, Ulala. Moje główne wspomnienia z prac nad Space Channel 5 to dobra zabawa, zarówno przy projektowaniu gry, jak i postaci. Bardzo dużo się od niej nauczyłem. Dobra postać to coś więcej niż projekt, musi po prostu posiadać charakter, wnętrze, osobowość. Dzięki niej w grze pojawia się atmosfera, energia, które biorą się właśnie z osobowości.


P A propos wirtualnych idolek - Lumi, bohaterka Child of Eden, występująca w twoim muzycznym projekcie Denki Rockets wedle legendy urodzi się 11 września 2019 roku. Czy planujesz coś z tej okazji?

Napisałem historię tej postaci w 2006 roku, gdy założyłem Denki Rockets. Rok 2019 wydawał mi się wtedy bardzo odległy... Cóż, starzejemy się. Tak, z pewnością coś zrobię, ale na razie nie będę o tym mówił.




P Czy w młodości grałeś w gry wideo? Miałeś konsolę w domu?

Grałem, oczywiście, na automatach w Space Invaders czy Ponga. Chodziliśmy grać z kolegami po lekcjach. Salony gier nie były wtedy jeszcze tak popularne, chodziliśmy więc do supermarketów, które często miały wystawione maszyny z grami. Później pojawiły się centra gier, Taito i Sega, uwielbiałem gry arkadowe. Któregoś dnia zobaczyłem coś niesamowitego - wielką maszynę Sega R360 z zainstalowaną grą Glock. Pomyślałem „co to jest?”. Gracz wsiadał do środka automatu i obracał się we wszystkich kierunkach dzięki żyroskopowi. Zrobiło to na mnie olbrzymie wrażenie - wtedy właśnie postanowiłem zatrudnić się w firmie Sega. Nie Nintendo, nie Namco, tylko Sega, to jest szalona firma! 

 Tetris Effect zmienia klasyczną grę w muzyczno-wizualne doświadczenie...



 ...dynamiczny, w pełni trójwymiarowy, interaktywny abstrakcyjny teledysk.



ZAWÓD: SZPIEG

CZYLI JAK **SAM FISHER** WPROWADZIŁ UBISOFT MONTREAL NA SALONY

Wyobraźcie sobie, jak musielibyście się czuć jako szeregowy programista, gdyby z kwater dowodzenia waszej firmy wybrzmiewał rozkaz: „Macie nieudany projekt przekuć w grę, która powali na łopatki Metal Gear Solid 2!“. W takich wypadkach opcje z reguły są dwie. Można rozłożyć ręce i kpiąco się roześmiać. Ale z drugiej strony... można też zakasać rękawy i spróbować zmierzyć się z niemożliwym. Szczęśliwie dla nas pracownicy Ubisoft Montreal na początku XXI wieku wybrali tę trudniejszą.

■ Maciej Bachorski

Awcale nie musiało być to takie oczywiste. Paradoksalnie bowiem założony 25 kwietnia 1997 roku oddział francuskiego dewelopera pojęcie o tworzeniu gier miał w tym czasie raczej niewielkie. Z pięćdziesięcioosobowego zespołu połowę stanowili co prawda pracownicy przetransferowani z głównej siedziby spółki w Montreuil, ale problem stanowił brak doświadczenia pozostałych.

Jak wspominał w wywiadach dyrektor generalny Ubisoft Montreal, Yanis Mallat: „Po prostu posadziliśmy tych młodych ludzi przed pecetami i powiedzieliśmy, że mają robić gry, mimo że nie wiedzieli o tym absolutnie nic“. Szybko więc najważniejszym celem tak skompletowanej grupy ludzi stało się udowodnienie własnej



wartości. „Myślicie, że nie damy rady? No to pokażemy wam, w jakim jesteście błędzie“. No i pokazali.

PASY BEZPIECZEŃSTWA

Szlify w branży Ubisoft Montreal zdobywał jednak raczej spokojnie – budując portfolio na grach związanych z dobrze sprzedającymi się, znanymi markami. Tytuły takie jak oparty na licencji trzęsącego rynkiem zabawek Playmobilu Hype:

■ Światło i cień – podstawowa mechanika, na której oparto Splinter Cell.

The Time Quest (1999) czy powstałe we współpracy z Disneyem, taneczne The Jungle Book Groove Party (2000) pozwoliły zredukować ryzyko biznesowego niepowodzenia do minimum, zapewniając przy okazji programistom kolejne szanse do podnoszenia umiejętności. A z tych – dzięki kilku szczęśliwym zbiegom okoliczności – mieli skorzystać w pełni już niebawem.

Pierwszy z elementów układanki stanowiącej o przyszłym sukcesie wskoczył na odpowiednie miejsce jeszcze przed końcem ubiegłego milenium. W tym samym momencie, kiedy Montreal zaczynał rozmyślać nad stworzeniem oryginalnej produkcji, w jego siostrzanym oddziale w Nowym Jorku powstawał The Drift. Osadzona w fikcyjnym, retrofuturystycznym okresie lat siedemdziesiątych produkcja z elementami





skradankowymi wydawała się mieć potencjał na spory hit. By intrygujące elementy składowe przekuć w udany produkt końcowy, zabrakło jednak spójności co do koncepcji samej rozgrywki - do tego stopnia, że nawet próby uatrakcyjnienia gry licencją słynnego Agenta 007 spełzyły na niczym. Ostatecznie Ubisoft zdecydował o zamknięciu nowojorskiego studia na rzecz zajmującego się mobilnymi tytułami Gameloftu, a sam projekt i odpowiedzialny za niego zespół przenieśli do Montrealu. Kanadyjski deweloper miał już zatem szkielec, na którym mógł oprzeć założenia zupełnie nowej gry.

Momentem przełomowym okazało się przejście w sierpniu 2000 roku przez Ubisoft studia Red Storm Entertainment, które z sukcesami zajmowało się elektronicznymi adaptacjami prozy Toma Clancy'ego, amerykańskiego ojca politycznych thrillerów, ze słynnym „Rainbow Six” na czele. Mając na pokładzie prawa do kolejnych produktów sygnowanych nazwiskiem pisarza i gotowy szkic nowej gry, Kanadyjczycy mogli pozwolić sobie na eksperymentowanie. Do podstawowego modelu rozgrywki z The Drift stopniowo dodawano więc elementy rodem z filmów szpiegowskich: mobilne kamery, którymi można było podglądać wrogów, wachlarz ekwilibrystycznych ruchów postaci godnych Ethana Hunta czy sposoby na rozwiązanie walki bez bezpośredniego uczestniczenia w niej. W pewnym momencie rozważano również oparcie fabuły potencjalnej produkcji na słynnej

■ Dachy budynków czy jaskinie - Sam Fisher musiał być przygotowany do działania w każdych warunkach.

Michael Ironside



Oprócz słynnych gogli Sama Fishera przez lata kojarzono również z... charakterystycznym głosem, dostarczonym przez jednego z weteranów hollywoodzkiej drugiej ligi. Ironside to uznana marka, jeśli chodzi o rolę twardzieli, takich jak choćby porucznik Rasczak w „Żołnierzach kosmosu”.



■ Podsluchiwanie rozmów przeciwników pozwalało często zdobyć przydatne informacje.

LICENCJA NA TYTUŁY SPOD ZNAKU TOMA CLANCY'EGO OKAZAŁA SIĘ DOKŁADNIE TYM, CZEGO BYŁO POTRZEBA, BY WYROŚŁA PRODUKCJA MAJĄCA WYZNACZAĆ STANDARDY SKRADANEK.

„Sumie wszystkich strachów” Clancy'ego.

Coraz ciekawiej rysująca się przyszłość powstającej gry nie uszła uwadze władzom Ubisoftu. Mający na uwadze nadchodzącą wielkimi krokami kontynuację przeboju Hideo Kojimy zarządzający ujęli swe oczekiwania w brutalnie precyzyjnych słowach: nowa produkcja miała być „zabójcą Metal Gear Solid 2”. I nawet jeśli ostatecznie Solid Snake i spółka nie zostali przezeń rozbrojeni, szybko okazało się, że Splinter Cell zapisze się złotymi zgłoskami w historii gier.

UDANY POCZĄTEK

Niemal trzyletni okres prac zaowocował bowiem rzeczą niezwykle wyważoną we wszystkich aspektach. Mimo że udział Clancy'ego przy pracach nad produkcją ograniczył się w zasadzie jedynie do wyrażenia głośnego sprzeciwu wobec przyszłego znaku rozpoznawczego serii - potrójnych gogli termo- i noktowizyjnych bohatera - nie stało to na przeszkodzie, by wykreować historię i postacie, z którymi wkrótce miały utożsamiać się miliony odbiorców. Ostatecznie, stawiający na realizm pisarz dał się przekonać do pomysłu

■ Double Agent wywracał poukładany świat Sama do góry nogami.



deweloperów, a sam scenariusz autorstwa Clinta Hockinga można było z kolei zamknąć w ramach thrillera szpiegowskiego o hollywoodzkim rozmachu. Tym samym, wcielając się w rolę Sama Fishera, agenta Trzeciego Echelonu, najtajniejszej z tajnych komórek amerykańskiej NSA, najpierw staraliśmy się odkryć przyczyny zniknięcia agentów CIA w Gruzji, by z biegiem czasu zacząć zdawać sobie sprawę, że stoimy w przededniu międzynarodowej katastrofy.

Złoty środek pomiędzy tym co efektowne a prawdopodobne jeszcze wyraźniej cechował samą mechanikę rozgrywki, którą dzięki wykorzystaniu możliwości silnika Unreal Engine 2.0 oparto w znacznej mierze na systemie widoczności postaci. By pozostać niezauważonym, poza przemykaniem w cieniu musieliśmy też korzystać ze wspomnianych gogli, rozbijając źródła światła za pomocą

POCZĄTKOWE DWIE KONTYNUACJE SPLINTER CELLA PREFEROWAŁY STABILIZACJĘ I ROZWÓJ WCZEŚNIEJ WPROWADZONYCH ROZWIĄZAŃ – EWOLUCJĘ ZAMIAST REWOLUCJI...

pistoletu z tłumikiem i korzystać z szerokiego wachlarza ruchów bohatera. Amunicji mieliśmy jak na lekarstwo, a udane podkradnięcie się do nieświadomego przeciwnika umożliwiała przesłuchanie go i wyciągnięcie przydatnych informacji. W ten sposób rozgrywka premiowała podejście „bezkrwawe” w miejsce otwartych konfrontacji, a my mogliśmy rzeczywiście poczuć się jak doskonale wyszkolony agent wywiadu – gość, który w każdej chwili mógłby narobić sporego zamieszania, ale niekoniecznie taki jest jego cel.

Właśnie takie podejście pozwoliło na postrzeganie Splinter Cella nie tyle jako klona Metal Gear Solid, co grę doskonale się z nim uzupełniającą – bo skierowaną w gusta graczy

oczekujących nieco poważniejszego tonu rozgrywki. W wykreowaniu nowej marki pomógł fakt, że sukces zarówno opracowanych przez studio w Montrealu wersji na PC i Xboxa, jak i portu na PlayStation 2 autorstwa Ubisoft Shanghai był jak najbardziej mierzalny. Obok sięgających blisko 90 procent entuzjastycznych recenzji branżowych krytyków i kilku nagród o popularności Sama Fishera i spółki zadecydowali swoimi portfelami również gracze – tylko do września 2003 roku kupując ponad 5 milionów kopii produkcji.



➤ Jeśli pomyśleć o obrazku najbardziej kojarzącym się ze Splinter Cell, do głowy przychodzi twarz agenta wyglądającego jak przedstawiciel obcej cywilizacji.

ŚWIAT RATOWAĆ PO RAZ KOLEJNY

Choćby tylko z tego względu decyzja o tym, by kuć żelazo póki gorące



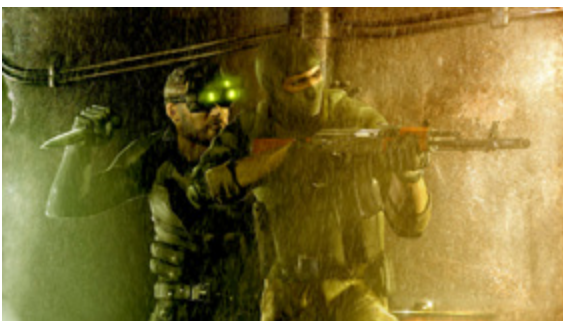


i kontynuować historię szpiega doskonałego, zapadła niemal natychmiast. Wiedząc dokładnie, jakiego rodzaju kontynuację chcą stworzyć, w zasadzie niezmiennie zespoły deweloperów z Chin i Kanady dostarczyły sequel w tempie iście ekspresowym - zaledwie półtora roku po premierze oryginału, w marcu 2014 roku mogliśmy już tropić zagrażających światu terrorystów po raz kolejny - w Pandora Tomorrow.

A robiliśmy to w z grubsza podobny sposób - druga odsłona tajnych operacji z Fisherem na czele nie modyfikowała bowiem znacząco rozgrywki dla pojedynczego gracza. Zamiast rewolucji postawiono na dopracowanie znanej już mechaniki rozgrywki, jedynie dodając kilka elementów ją urozmaicających, jak laserowy celownik przy pistolecie Sama czy możliwość strzelania, gdy bohater zwisa z sufitu. Prawdziwym asem w rękawie Pandora Tomorrow był jednak zupełnie nowy tryb wieloosobowy. Opierający się na starciu dwóch dwuosobowych drużyn model rozgrywki, w którym szpieg musi za zadanie sforsować bazę najemników, przypadł do gustu odbiorcom, znacząco wydłużając życie produkcji. W sam raz, by umilić oczekiwaniu na finał trylogii.

■ Chaos Theory z 2005 roku siał złowrogą wizję najbliższej przyszłości: „Jest rok 2008. Miasta pogrążają się w ciemnościach... światowe giełdy są sabotowane... hakerzy atakują państwowe systemy obronne... to jest wojna - wojna cybernetyczna”.

■ Filmowość przedstawienia historii stawała się coraz wyraźniejsza w kolejnych odsłonach serii.



■ „Oznacz i zlikwiduj” w praktyce - czyli pan Fisher naprzeciw oddziału przeciwników.

W KOLEJNYCH ODSŁONACH POSTANOWIONO DOKONAĆ RADYKALNYCH ZMIAN W ROZGRYWCE. FANI ORYGINALNEJ KONCEPCJI UZNALI TO ZA ZDRADE.

A ta na miano kulminacyjnego punktu serii zdecydowanie zaślugała. Chaos Theory z 2005 roku jeszcze bardziej usprawniało skradanie się, oferując kolejne urozmaicenia: teraz Sam mógł korzystać z noża bojowego, który wydatnie przydawał się w bezpośredniej walce, a samo przemykanie się za plecami przeciwników wymagało zwracania znacznie większej uwagi na generowany przez nas hałas. Do znanego już trybu sieciowego doszła także możliwość rozgrywania kampanii z drugą osobą. Także audiowizualnie było znacznie lepiej. Z generującego grafikę Unreal Engine 2.5 wyciśnięto ostatnie soki, implementując rozwiązania pokroju HDR i systemu ragdoll, a ścieżka dźwiękowa autorstwa Jespera Kyda i Amona Tobina skutecznie budowała mroczniejszy niż w poprzednich odsłonach nastrój.

Chaos Theory, mimo że uznawane dziś za magnum opus programistów z Ubisoft Montreal, paradoksalnie stanowiło też punkt, po którego minięciu coś w serii zaczęło się zmieniać. Jak ujmował to w wywiadach Hocking, po zakończeniu etapu produkcji „wycofali się najważniejsi członkowie zespołu”, Sama Fishera czekała zaś nieuchronna transformacja.

NOWE, LEPSZE?

Pełnoprawna, czwarta część przygód Sama Fishera - Splinter Cell: Double Agent - zadebiutowała na rynku półtora roku później i podobnie jak jej podtytuł stała pod znakiem dwoistości. Sama gra ukazała się bowiem w dwóch różniących się od siebie wersjach: opracowanej przez Ubisoft Shanghai na X360, PC i PS3 oraz autorstwa ekipy z Montrealu, przeznaczonej dla starszej generacji sprzętu - PS2, pierwszego Xboxa, a także GameCube'a i Wii. Różnice dotyczyły w głównej mierze samej kampanii i także jej różnych zakończeń. W obu jednak fabuła dotyczyła bohatera bardziej osobiście niż w poprzednich odsłonach, zmuszając do wybierania między dwoma wrogo nastawionymi do siebie frakcjami, a nawet dokonywania wątpliwych moralnie decyzji.

Zmian nie uniknęła również konstrukcja rozgrywki. Mimo zachowania elementów skradankowych było teraz zdecydowanie szybciej i efektywniej, a na misje wyruszał się zawsze z bazowej lokacji, której kolejne obszary dodatkowo odkrywaliśmy w miarę rozwoju historii. Takie rozwiązania sprawiły, że dla wielu fanów trylogii Double Agent stanowił

pierwszy krok w stronę niewybaczalnych zmian - nic jednak nie mogło przygotować ich na powstające w tym czasie w Montrealu Splinter Cell: Conviction.

O tym, że piąta część zasłużonej marki może wprowadzać radykalne pomysły, świadczyła już sama długość jej powstawania - o ile poprzedniczki ukazywały się rok do roku, niczym w zegarku, tym razem graczom przyszło czekać owoch lat niemal cztery. W tym czasie sam koncept gry podlegał znaczącym przeobrażeniom. Początkowo planowane jako produkcja z otwartym światem, Conviction miało wykorzystywać interakcję Fishera z otoczeniem jako podstawę dla walki z przeciwnikami i wtapianie się w tłum przechodniów, by uniknąć wrogiego zainteresowania. Intrygujący w założeniach pomysł legł jednak w gruzach, gdy okazało się, że ówczesny sprzęt nie ma wystarczającej mocy obliczeniowej, by go należycie zrealizować. W 2008 roku Conviction potrzebowało świeżego spojrzenia - a to miał zapewnić dołączony do zespołu programistów w połowie produkcji nowy projektant, Maxime Béland.

Po dwóch miesiącach prac nad nowym Splinter Cellem Béland zaproponował inny kierunek. Sam Fisher miał tym razem działać niczym drapieżnik i stać się szybką, precyzyjną maszyną

KIEDY CHCE SIĘ BYĆ DLA WSZYSTKICH, JEST SIĘ DLA NIKOGO – MIMO POZYTYWNYCH OCEN NOWE GRY Z SERII ZOSTAŁY POGRZEBANE PRZEZ WYNIKI SPRZEDAŻOWE.

do zabijania. Pomysł ten przypadł Ubisoftowi do gustu tak bardzo, że Béland został wkrótce awansowany na stanowisko dyrektora artystycznego gry. Wizja, którą wcielił w życie, obok wyeliminowania niemal w całości klasycznej mechaniki rozgrywki na rzecz dynamiki, wprowadzała jedną z najbardziej kontrowersyjnych zmian w serii: funkcję „oznacz i zlikwiduj” (Mark & Execute), umożliwiającą odstrzelenie kilku przeciwników w slow-motion jednym kliknięciem. Reakcje społeczności były mieszane. Równoległe z jękiem rozpaczliwych miłośników bardziej ortodoksyjnych rozwiązań marka zyskała niepowtarzalną okazję, by zjednać do siebie tych odbiorców, którzy wcześniej nie mieli z nią wiele wspólnego. Ponad dwa miliony sprzedanych egzemplarzy stanowiło dla Ubisoftu wystarczający dowód, by przyszłość Splinter Cella związać właśnie z Bélandem.

Kiedy więc ten postanowił zamienić studio w Montrealu na Toronto, Sam Fisher podążył wraz z nim. Założenie Bélanda było proste. Zupełnie nowy zespół pracujący nad ostatnim jak

Mobilny Sam

Splinter Cell zaliczył w marcu 2006 roku gościnny wizytę na platformach mobilnych. Wydane na PSP Splinter Cell: Essentials, mimo że całkiem rozbudowane fabularnie, miało też sporo problemów technicznych. Narzekano, że gra była tak ciemna, że do czerpania jakiegokolwiek przyjemności z rozgrywki trzeba było (jak na ironię) samemu przesiadywać w zademonstrowanych pomieszczeniach, a także na niedopracowane sterowanie.

dotąd odcinkiem growego serialu pod tytułem Splinter Cell miał tym razem dostarczyć produkt, który mógłby zadowolić oba obozy fanów i łączyć dwie różne koncepcje marki. W Blacklist do łaski wracały więc tak ikoniczne elementy jak potrójne gogle Fishera, lokacja bazowa - tu w formie samolotu - rodem z Double Agent, w której Sam wybierał kolejne cele, a także wzbudzająca wiele emocji mechanika „oznacz i zlikwiduj” z poprzedniej części. Jeszcze większego rozmachu nabrała fabuła, która mogła z powodzeniem kojarzyć się z hollywoodzkimi filmami akcji pokroju „Mission: Impossible”, a całość opakowano w grafikę, która do dziś potrafi zrobić niemałe wrażenie.

Los nie był jednak łaskawy dla Fishera i spółki - optymistyczne prognozy Ubisoftu zakładały sprzedaż na poziomie pięciu milionów kopii, z których aż do listopada 2013 roku udało się uzyskać zaledwie dwa. Tym samym Splinter Cell stał się kolejną marką, za której „odpoczynek” odpowiadały kwestie finansowe.

CZAS NA POWRÓT?

O tym, czy Sam Fisher pojawi się jeszcze na ekranach monitorów i telewizorów, mówi się już od dawna. Nadzieję w sercach fanów jakiś czas temu podsylił fakt pojawienia się szpiega w jednej z misji w innej produkcji Ubisoftu, Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands. Mimo że sam producent dość wyraźnie odcina się od jakichkolwiek plotek na ten temat, można podejrzewać, że tak silna marka jeszcze o sobie przypomni. Splinter Cell to przecież jedna z tych serii, których wpływ sięga daleko poza branżę gier, pojawiając się w literaturze, a nawet będąc przymierzana do kinowych adaptacji. Potencjał na kolejny rozdział historii tajnego agenta zatem zdecydowanie jest - a wiemy przecież, że kto jak kto, ale akurat Sam Fisher potrafi działać z zaskoczenia. ■




• Otwarta walka nie była domeną Fishera, choć gdy już do niej docho- dzilo...

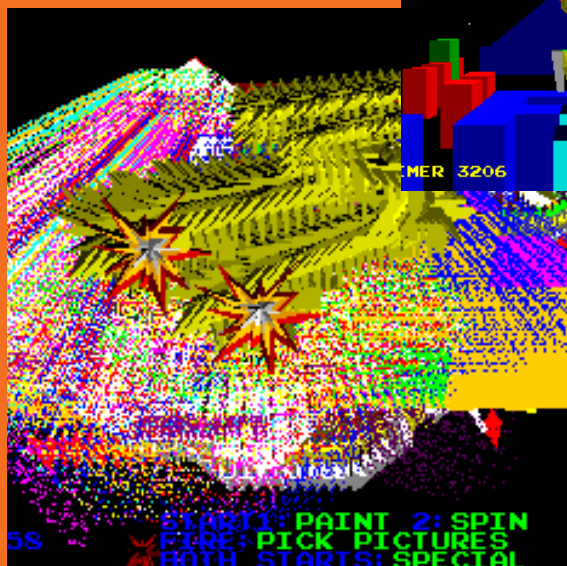
I, ROBOT


I JEJEGO RODZINA

DEBIUTUJĄCE W AMERYKAŃSKICH SALONACH GIER W MAJU 1983 ROKU STAR WARS BYŁO JEDNYM Z OSTATNICH WIELKICH HITÓW ZŁOTEJ ERY GIER ARCADE, A PRZEZ WIELU WETERANÓW UZNAWANE JEST W OGÓLE ZA NAJLEPSZĄ GRĘ TEGO OKRESU. LICENCJA „GWIEZDNYCH WOJEN” BYŁA OCZYWIŚCIE SAMOGRAJEM, ALE DODATKOWO WSZYSTKIE ELEMENTY GRY, ŁĄCZNIE Z WYGLĄDEM I FUNKCJONALNOŚCIĄ AUTOMATU, ZOSTAŁY WYKONANE NA NAJWYŻSZYM POZIOMIE.

 Maciej Rogowski

 Tak wygląda podstawowy tryb rozgrywki w I, Robot, the Game. W lewym górnym rogu mnożnik punktów (x 2,0) związany z ustawieniem kamery pod odpowiednim kątem.



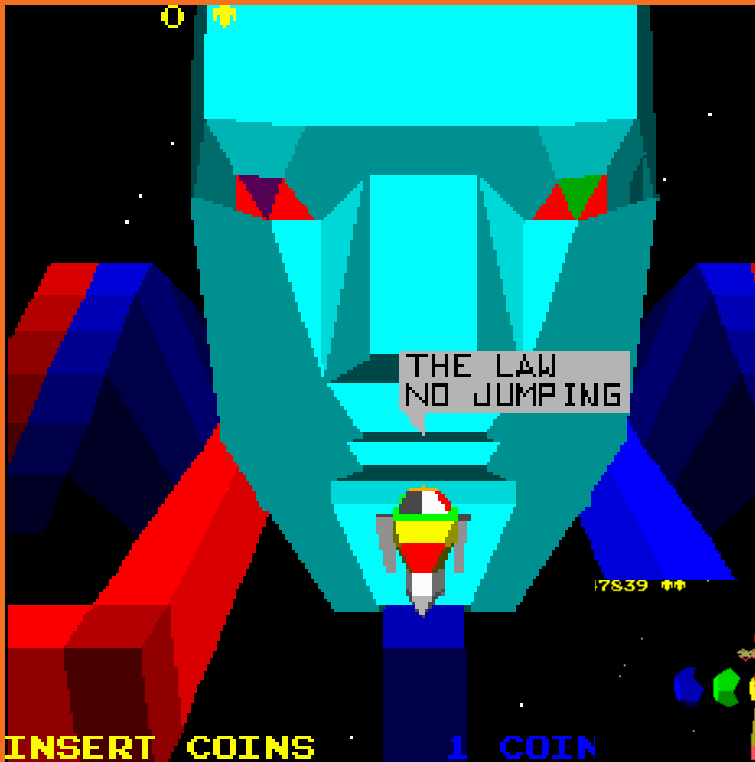
 Doodle City. Ze względu na ubogie możliwości trudno właściwie stworzyć cokolwiek ciekawego w tym dziwacznym "programie graficznym".

Był to ostatni taki triumf działu arcade Atari. Nigdy później firma nie sprzedała już powyżej 10 tysięcy sztuk jednego tytułu, zarabiając na tym kilkanaście milionów dolarów.

Jednego tylko Atari nie mogło powiedzieć ustawiającym się w kolejkach do automatu graczom. Czas wektorowych monitorów i fosforyzujących trójwymiarowych obiektów przedstawianych za pomocą „druceanej siatki” dobiegał końca. Właściwie to w momencie ukazania się gry była ona już archaiczna, a Atari pracowało nad znacznie bardziej zaawansowanym silnikiem graficznym.

Nie chodziło oczywiście o odkrywanie ziemi nieznannej. W końcu zarówno przemysł filmowy, jak i producenci profesjonalnych symulatorów z sektora wojskowego (takich jak np. Evans & Sutherland CT5 z 1981 roku) wyprzedzali w tej dziedzinie branżę gier o ładnych parę lat. Celem było osiągnięcie choćby trochę zbliżonych efektów kosztem





❖ Zasady rozgrywki wyjaśniane są za pomocą komiksowych dymków. Skakanie surowo wbronione!



❖ Co kilka poziomów gracz musi zebrać znajdujące się na ekranie diamenty, jednocześnie unikając ścigającej go i niszczącej scenię piły tarczowej. Wszystko pod czujnym okiem Wielkiego Brata.



mniejszym o kilka rzędów wielkości. Firma uznała, że nadzedł już czas spróbować.

OKO WIELKIEGO BRATA

Promując nieco ponad rok później, w czerwcu 1984 roku, wypuszczone właśnie na rynek I Robot, Atari twierdziło, że gra jest efektem dwóch lat pracy. Był to pierwszy tytuł tej firmy, w którym zastosowano rasteryzację grafiki wektorowej, co pozwoliło na wypełnienie polygonów jednolitymi kolorami - rzecz nieosiągalną we wcześniej wydawanych grach 3D używających monitorów wektorowych.

Jako że gra została wydana w roku 1984, na czasie było delikatne nawiązanie do Orwella. Z materiałów promocyjnych gry dowiadujemy się więc, że główny bohater to „nieszczęśliwy robot porządkowy #1984”, zbuntowany przeciwko Wielkiemu Bratu uosobianemu w grze przez strzelające laserowymi promieniami Złe Oczy. I tyle fabuły, reszta to czysta abstrakcja.



Gra, stworzona przez Davida Theurera, autora Missile Command i Tempest, ma dwa tryby rozgrywki: Doodle City, the Ungame oraz I Robot, the Game. Ten pierwszy to osobliwy „program graficzny”, w którym przez kilka minut można porysować sobie na ekranie za pomocą modeli występujących w grze, z wykorzystaniem kilku dodatkowych prostych efektów.

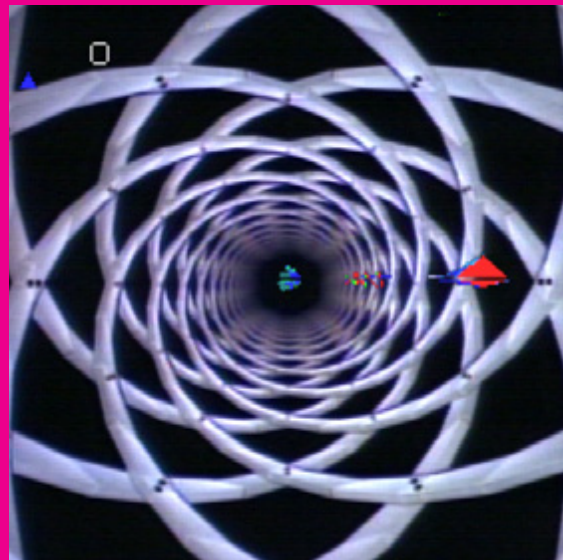
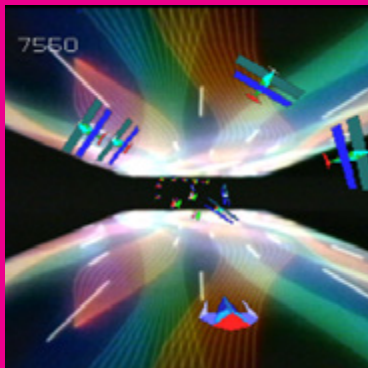
Gra właściwa jest połączeniem platformówki i strzelanki. W etapach nieparzystych poruszamy się po zawieszonych w przestrzeni chodnikach i platformach, starając się zmienić kolor wszystkich płytek z czerwonego na niebieski. Unikamy (lub niszczymy) przeszkadzających nam w tym przeciwników w postaci ptaków, piłek plazmowych, pił tarczowych, pływających w przestrzeni kosmicznej rekinów i innych mniej lub bardziej abstrakcyjnych modeli 3D. Co kilka sekund otwiera się pilnujące nas Złe Oko. Jeżeli stanie się to w momencie, gdy robot znajduje się w powietrzu, skacząc między platformami, zostaniemy spopieleni wiązką lasera. W świecie gry obowiązuje bowiem bezwzględny zakaz skakania.

Etapy parzyste to z kolei rail shooter, strzelanka z perspektywy trzeciej osoby, w której kamera porusza się wzdłuż wyznaczonego toru. Można powiedzieć, że I Robot trochę antycypuje tu wydany w następnym roku Space Harrier. Osobiście wolę ten pierwszy tytuł, ponieważ jest zdecydowanie mniej chaotyczny.

I Robot jest również pierwszą grą, w której można zmieniać kąt nachylenia kamery. Nie tylko wpływa to na wynik (najwięcej punktów zdobywamy, ustawiając kamerę równoległe do podłoża, co czyni rozgrywkę najtrudniejszą), ale także jest jedynym sposobem na uniknięcie ataku jednego z przeciwników.



❖ Pierwszy etap gry. Pozostały 44 płytki, którym należy zmienić kolor. Co ciekawe, gracz ma możliwość natychmiastowego skorzystania z teleportera i przeniesienia się do jednego z etapów, do których dotarł poprzednim razem.



Uważam, że I, Robot to tytuł wyjątkowo przemyślany i dopracowany, więc raczej dziwi mnie fakt, że poniósł on spektakularną klęskę w salonach gier. Wyprodukowano zaledwie 750 automatów, a w dodatku z grą związany jest mit analogiczny do dużo bardziej znanego, dotyczącego konsolowego E.T. Otóż 500 niesprzedanych automatów z grą rzekomo zrzucano ze statku gdzieś na środku Pacyfiku podczas rejsu do Japonii.

Wydaje się, że autorzy gry chcieli upchać w niej zbyt wiele nowinek i uduziwień, nawet jak na standardy Atari, które generalnie nie lubiło powtarzać tych samych rozwiązań. W I, Robot po raz pierwszy użyty został opatentowany kilka lat wcześniej analogowy joystick wykorzystujący efekt Halla, który ze względu na dużą zawodność okazał się piętą achillesową automatu. Abstrakcyjna rozgrywka spotkała się z chłodnym przyjęciem coraz młodszej, „pokryzysowej” klienteli salonów gier, a Doodle City, reklamowane hasłem „Czy nie masz już dosyć ciąglej demolki?”,

❖ Cube Quest. Dwupłatowce i gady w przestrzeni kosmicznej.

❖ Dla porównania grafika z ukazujących się w tym samym okresie ostatnich gier wektorowych.

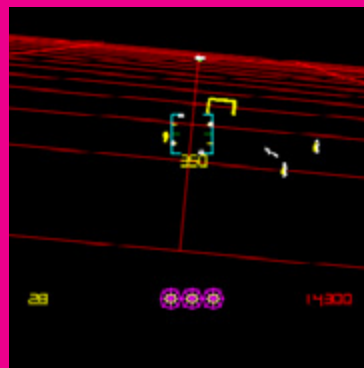
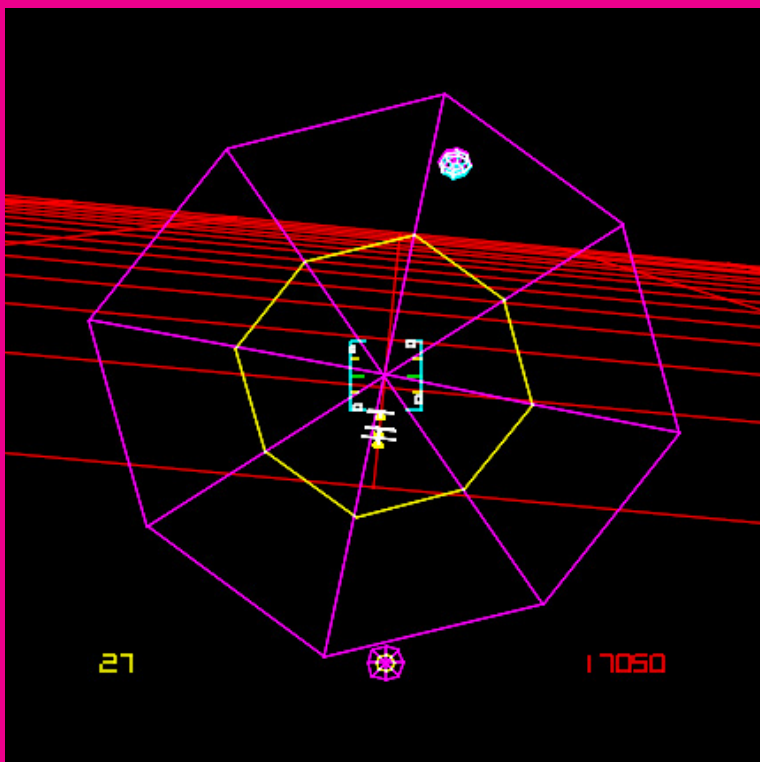
❖ Niestety znajdujący się w oddali przeciwnicy najczęściej zlewają się w jednolitą plamę nieczytelnych kształtów.

mogło wręcz świadczyć o niezrozumieniu potrzeb rynku, na którym sprzedawała się przecież głównie demolka.

I, Robot jest przeważnie uznawany za pierwszą komercyjną grę wykorzystującą grafikę 3D złożoną z wypełnionych wielokątów. To prawda, pod warunkiem że weźmiemy pod uwagę datę rozpoczęcia prac nad grą - przypomnijmy, że według Atari był to rok 1982 - nie zaś datę wydania. Podczas przygotowywania niniejszego tekstu zorientowałem się, że I, Robot nie był jedynym tego typu projektem, nad którym trwały wtedy prace. Dodatkowo sugestie, jakoby gra miała się pierwotnie ukazać pod koniec 1983 roku i wtedy również była demonstrowana publicznie, to czyste spekulacje, a Atari, jak się okazało, zostało w tym wyścigu wyprzedzone i to nie przez któregoś z poważnych konkurentów, tylko przez zupełną efemerydę.

POSZUKIWACZE KOSMICZNEGO SKARBU

Historia Simutreka rozpoczyna się od „dwóch programistów, specja od sprzętu i trzech facetów z managementu,



❖ Top Gunner (Exidy, 1986) był ostatnią komercyjną grą wektorową. Potem monitory wektorowe były używane już tylko w projektach fanowskich, takich jak wydany niemal 30 lat później (i w jednym egzemplarzu) VEC9.

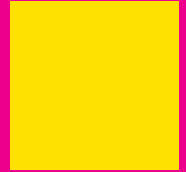
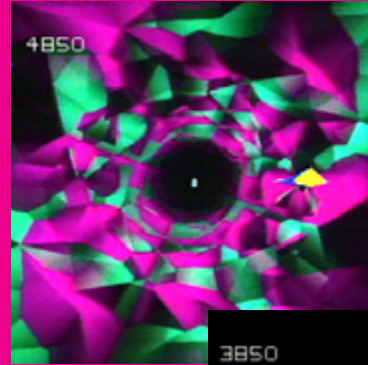
siedzących na podłodze w pustym budynku". Tak przynajmniej zapamiętał to jeden z owych programistów, Paul Allen Newell, i już po tym opisie widać, że prace nad grą Cube Quest odbywały się na cokolwiek wariackich papierach.

Simutrekowi z pewnością nie można odmówić jednej rzeczy - ambicji. Ich pierwsza gra miała łączyć nowatorską technologię, która najbardziej namieszała w salonach gier w roku 1983 - animacje odczytywane z dysku laserowego - z jeszcze bardziej nowatorską (w kontekście gier arcade) grafiką 3D złożoną z wypełnionych wielokątów.

W projekcie uczestniczyło kilka osób z zewnątrz, wykonujących pracę lub występujących w roli konsultantów w zamian za udział w przyszłych zyskach. Najbardziej istotny był udział Roberta Abela i Billa Kovacsza z Robert Abel and Associates, pionierów wykorzystywania animacji komputerowej w branży filmowej i reklamowej, znanych między innymi z pracy nad filmem „Tron”. Mieli oni wykonać animacje odtwarzane z dysku laserowego, stanowiące tło dla gry.

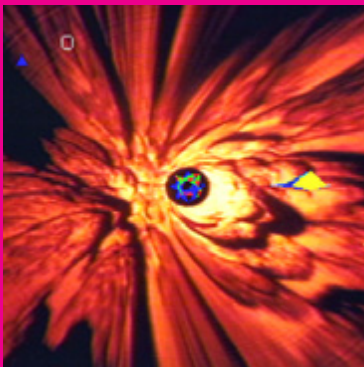
W wyniku burzy mózgów wszystkich osób zaangażowanych w projekt ustalono mechanikę gry. Cube Quest miał być kosmiczną strzelanką, w której gracz poruszał się pomiędzy punktami znajdującymi się na powierzchni sześcianu, starając się dotrzeć do znajdującego się w jednym z nich skarbu. Punkty połączone były tunelami, a każdy z nich stanowił osobny etap gry. Ścianami tuneli miały być psychodeliczne grafiki i animacje wykonane przez Robert Abel and Associates.

Ponieważ hardware, na którym działać miał Cube Quest, powstawał równoległe z grą, ta prototypowana była na... konsoli Vectrex. Na tym etapie programiści nie mieli pojęcia, co ostatecznie uda im się zaimplementować w grze.



✚ Dzięki zastosowaniu dysku laserowego w grze możemy obejrzeć aż 54 warianty tła. Ponieważ jednak technologia ta była dość zawodna, właściciele salonów mieli również opcję zupełnego wyłączenia tych wielobarwnych animacji.

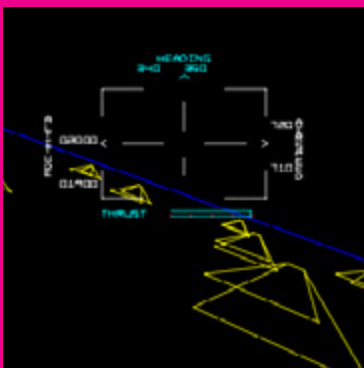
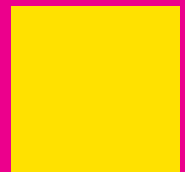
✚ Niektóre z zadań w grze polegają na unikaniu podczas lotu wirujących geometrycznych kształtów.



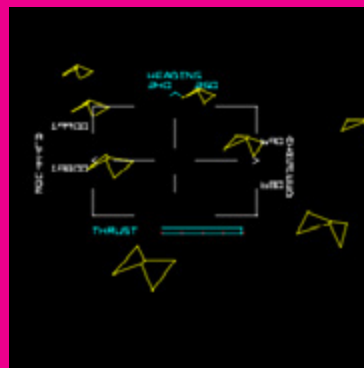
✚ Z burzy płomieni wyłania się kolejna formacja pojazdów przeciwnika.

Mimo rotacji części personelu sprzętowcy stanęli na wysokości zadania i hardware gotowy był na październikowe targi AMOA w Nowym Orleanie, gdzie miała miejsce pierwsza demonstracja. Gra miała trafić do salonów w grudniu, jednak programiści wiedzieli już w tym momencie, że bez dodatkowych trzech miesięcy lub nawet pół roku na rynek trafi produkt bardzo niedopracowany pod względem grywalności. Z powodu presji managementu (start-up miał zacząć przynosić dochody przed końcem roku) tak właśnie się stało. Cube Quest okazał się spektakularną klapą. Któregoś styczniowego poranka pracownicy Simutreka zastali przy wejściu do budynku strażnika, który pozwolił im zabrać wyłącznie prywatne rzeczy i taki był koniec firmy.

Cube Quest klasyfikowany jest jako przedstawiciel tube shooterów, niewielkiego podgatunku gier shoot 'em up, reprezentowanego przez takie tytuły jak Tempest czy Gyruss. Nie zgadzam się z takim zaszufładkowaniem.



✚ Tomcat, czyli zaawansowana wersja Battlezone. Kolejny prototyp Atari, który nigdy się nie ukazał. Prace nad grą przerwano w roku 1985, kiedy to firma ostatecznie pożegnała się z grami wektorowymi.



Owszem, płaszczyzna, po której może poruszać się pojazd gracza, ograniczona jest okręgiem wyznaczonym przez wczytywane z Laser Dysku tła przedstawiające różnego rodzaju tunele, ale właśnie - nie przesuwamy się po owym okręgu, tylko możemy się swobodnie poruszać w jego obrębie. W efekcie otrzymujemy zupełnie inny typ rozgrywki, kojarzący się raczej z rail shooterami.

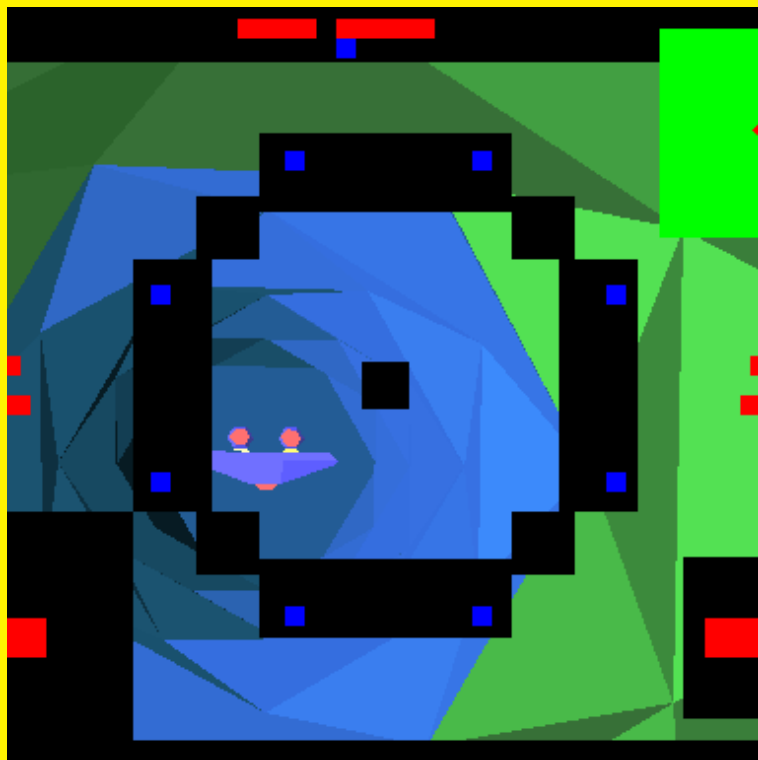
HALL OF FAME zapomniana rewolucja

O ile Tempest powstawał dosłownie jako „Space Invaders widziane z perspektywy pierwszej osoby”, a Gyruss jest w gruncie rzeczy wariantem Galagi (z linią, po której porusza się gracz, zwiniętą w okrąg i odpowiednio zmienioną perspektywą), o tyle w Cube Queście widziałbym raczej kolejnego z protoplastów Space Harriera. Niestety gra jest zdecydowanie zbyt chaotyczna, a grafika, szczególnie przy włączonych tłach, bywa bardzo nieczytelna. W tym przypadku nie można się dziwić, że tytuł poniósł porażkę.

Na dwóch opisanych dotąd niewypalach temat innowacyjnych gier 3D z tego okresu jednak się nie kończy. Oto bowiem Atari jeszcze podczas pracy nad I, Robot wzięło na warsztat kolejny tytuł.

GWIEZDNI WOJOWNICY I RAJDOWCY

„Ostatni gwiazdny wojownik” („The Last Starfighter”, Lorimar/Universal 1984) opowiada historię mieszkającego



✦ The Last Starfighter. Niestety znajdujący się w MAME prototyp gry zamiast grafik kokpitu i przyrządów pokładowych ma placeholders.

w osiedlu przyczep kempingowych nastoletniego Alexa Rogana, który marzy o wyrwaniu się ze swojego niedającego żadnych perspektyw otoczenia, a wolne chwile spędza, grając na automacie z grą Starfighter. Pewnego wieczora udaje mu się pobić lokalny rekord. Z Alexem kontaktuje się obca cywilizacja, informując, że został dzięki temu wytypowany jako pilot eksperymentalnego myśliwca (którego symulatorem była w rzeczywistości gra) w trwającej w odległych regionach kosmosu wojnie pomiędzy Rylanami oraz Ko-Danami.

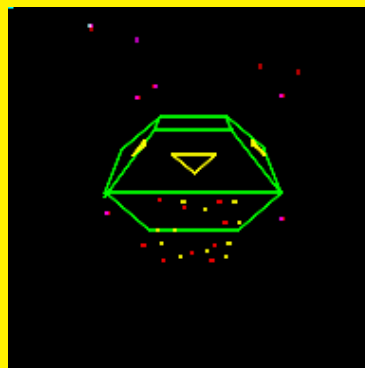
Oglądając „Ostatniego gwiazdnego wojownika”, trudno dziś zrozumieć, dlaczego podczas produkcji obraz ten uważany był za potencjalnego następcę „Gwiezdnych wojen”. Infantylna historia, w większości nieznaną obsadą... film jest właściwie istotny tylko ze względu na użycie w nim na dużą skalę animacji komputerowej 3D, która po raz pierwszy miała przedstawiać fizycznie istniejące obiekty, w dodatku dużo bardziej złożone niż we wcześniejszym o dwa lata „Tronie”.



✦ Gra pozwala na dowolne obracanie kamery, ale na kierunek poruszania się naszego myśliwca nie mamy żadnego wpływu.



✦ Major Havoc (Atari, 1983). Gra, która podobnie jak I, Robot poniosła komercyjną klęskę (wyprodukowano zaledwie 300 automatów)...



✦ ...by w następnych dekadach zyskać status tytułu kultowego.



Star Wars (Atari, 1983). Gra, która spowodowała chwilowy renesans grafiki wektorowej.



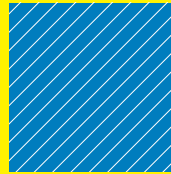
Wydane dwa lata później (jako conversion kit dla Star Wars) Empire Strikes Back było ostatnią wektorówką Atari.



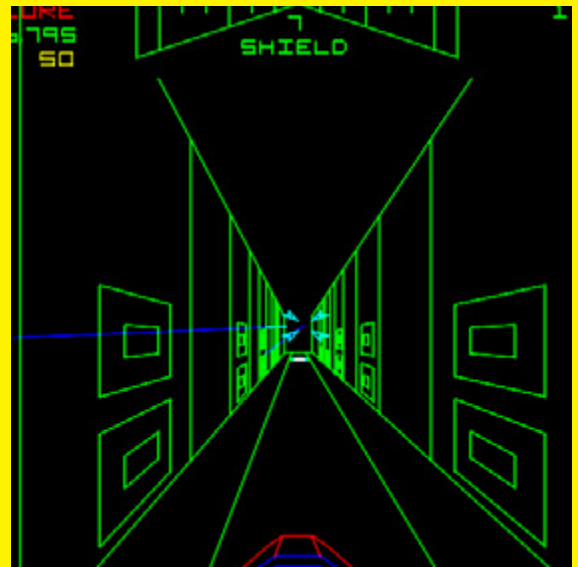
Tak czy inaczej, na potencjał Starfightera dało się nabrać również Atari. Zakupiono licencję. Pod koniec 1983 roku powstał projekt gry, a prace miały ruszyć w styczniu 1984 roku. Dokładna data premiery nie została ustalona, ale można się domyślać, że miało się to stać niedługo po premierze filmu, planowanej na lato.

Grafika miała być bardziej zaawansowana niż w I, Robot. Po raz pierwszy deweloperom pozwolono na użycie procesora Motorola 68000, który wcześniej uznawany był za zbyt drogi. Między innymi z tego powodu sam koszt wykonania pojedynczego automatu został wyceniony na nieco poniżej 2500 dolarów, a cena, jaką Atari miało wyznaczyć za gotowy produkt, wynosiła 10 tysięcy. Były to liczby wcześniej niespotykane. Można je było usprawiedliwić jedynie spodziewaną olbrzymią popularnością filmu.

Pod względem mechaniki gra miała być bardzo podobna do Star Wars, łącznie z użyciem identycznego drążka sterowniczego. Gracz miał wcielać się w rolę strzelca



Słynna sekwencja kończąca się zniszczeniem Gwiazdy Śmierci.



pokładowego, bez możliwości kierowania pojazdem, poruszającym się po zaprogramowanej trajektorii. Do dyspozycji miał mieć dwa działka laserowe, przegrzewające się podczas strzelania, co powinno wymuszać bardziej taktyczną grę. Strzał obydwojma laserami naraz miał powodować odpalenie również dodatkowej wiązki z trzeciego działka jako sposób na większe i bardziej odporne pojazdy przeciwnika. W grze miały być ich cztery rodzaje: dwa różne myśliwce, transportowiec i statek dowodzenia. Do tego poszczególne etapy gry miały podobnie jak w Star Wars bezpośrednio nawiązywać do kluczowych scen z filmu.

Cóż mogło pójść nie tak? Podobno gra była ukończona w 75 procentach, gdy przedstawiciele Atari mieli okazję obejrzeć film na etapie postprodukcji i zorientowali się, że nie ma absolutnie żadnych szans, aby „Ostatni gwiazdny wojownik” został nowymi „Gwiezdnymi wojnami”, w związku z czym nikt nie kupił od nich automatu za 10 tysięcy dolarów. Zapowiadana w napisach końcowych filmu gra nigdy nie trafiła więc do salonów. Natomiast film rzeczywiście poległ w starciu z kinowymi przebojami lata roku 1984, wśród których były przecież dzisiejsze klasyki kalibru „Ghostbusters” czy „Gremlins”. „Ostatni gwiazdny wojownik” zarobił zaledwie 28 milionów dolarów i zszedł z ekranów po miesiącu.

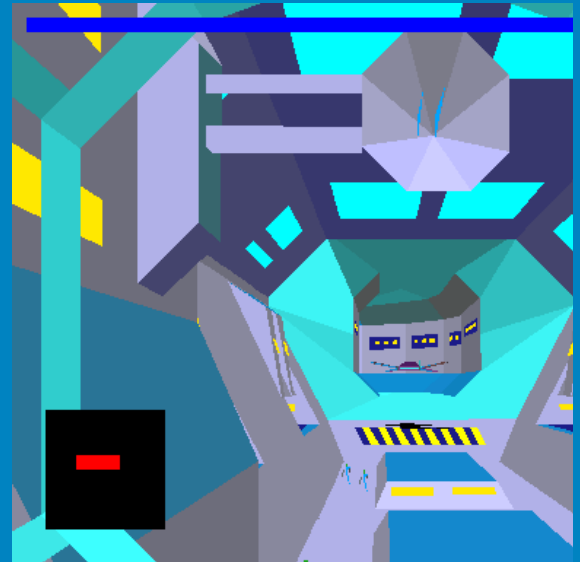
Gra przez długi czas była jednym z zaginionych „świętych Graali” retrogamingu, aż wreszcie w roku 2010 jedna z prototypowych wersji została udostępniona w emulatorze MAME. Prototyp, w który można zagrać, to tylko techdemo. Zademonstrowany jest jeden poziom – lecimy zapełnionym korytarzem wewnątrz asteroidy, ścigając myśliwce przeciwnika.

Można go zniszczyć, co skutkuje pojawieniem się po chwili kolejnego. Do tego dochodzą obracające się drony treningowe, których jednak zniszczyć się nie da. Właściwie całość jest interesująca jedynie ze względu na wyprzedzającą o kilka lat swój czas grafikę.

Nieco wcześniej, w 2007 roku, Jim Morris, jeden z programistów pracujących nad projektem, opublikował na YouTube przegrany ze starej kasy VHS film z rozgrywki świadczący o tym, że istniała również znacznie bardziej zaawansowana wersja gry, a opinie, jakoby The Last Starfighter był w około 75 procentach ukończony w momencie przerwania prac, wcale nie muszą być przesadzone.

Równoległe z The Last Starfighter w MAME pojawił się prototyp gry Air Race z 1985, pokazujący, że Atari Games (czyli były dział arcade Atari, wtedy już niezależny od firmy kupionej przez Jacka Tramiela) jeszcze przez rok nie składało broni. Air Race jest najbardziej tajemniczym z wymienionych tytułów. Właściwie o grze wiadomo tyle, że miała być futurystycznymi wyścigami pojazdów latających i że pracował nad nią grafik Alan Murphy, dzięki któremu na YouTube znajduje się kolejny archiwalny film prezentujący nieco bardziej zaawansowaną wersję gry. Demo dostępne w MAME, podobnie jak The Last Starfighter to zapętlony korytarz - tym razem bazy kosmicznej, a różnice sprowadzają się do bardziej szczegółowej grafiki i dodanej możliwości sterowania pojazdem. Poza brakiem rozpixelowanych tekstur nie jest to bardzo odległe na przykład od późniejszego o dekadę Descenta. Koszty produkcji Air Race przypuszczalnie wciąż były zbyt wysokie, żeby gra mogła się ukazać.

Technologia, którą Atari dysponowało już w połowie lat osiemdziesiątych, została odłożona na półkę aż do roku 1989, kiedy to ukazała się pierwsza gra



Air Race. Zdecydowanie najbardziej zaawansowana graficznie z opisywanych gier.



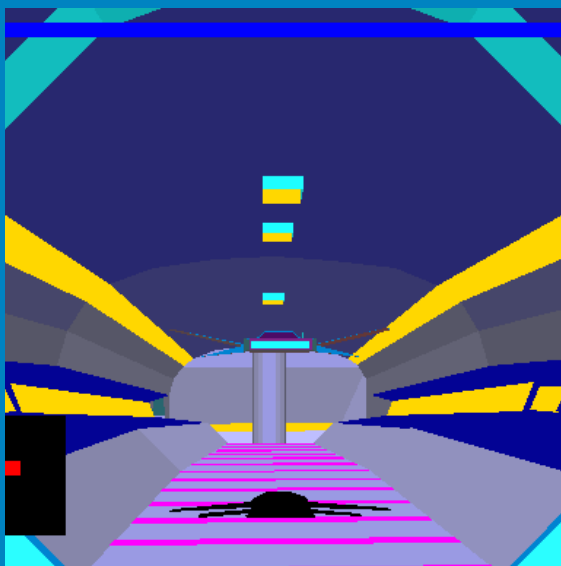
S.T.U.N. Runner (Atari Games, 1989). Wyścigi futurystycznych pojazdów, wykorzystujące hardware wydane wcześniej w tym samym roku Hard Drivin'.



Wydaje się, że przy pracy nad S.T.U.N. Runnerem autorzy mogli przypomnieć sobie wcześniejszy o kilka lat i zarzucony projekt Air Race.

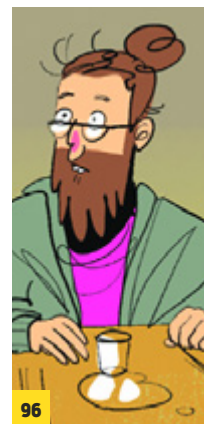
z serii Hard Drivin', zbudowana na innym silniku graficznym, ale wyglądająca bardzo podobnie. Cenę udało się obniżyć do 8 tysięcy dolarów dla wersji siedzącej automatu. Był to już moment, kiedy właściciele salonów gier byli skłonni zapłacić takie pieniądze, szczególnie za grę wyścigową. Wkrótce zaczęły pojawiać się kolejne tytuły z grafiką polygonową, równoległe zaś trwał rozwój grafiki 3D na powoli doganiających automaty komputerach osobistych.

Jak wyglądałaby historia branży arcade, gdyby opisane przeze mnie tytuły odniosły choćby umiarkowany sukces w połowie lat osiemdziesiątych? Czy miałyby to jakiegokolwiek przełożenie na rynek konsol i komputerów? Możemy tylko gdybać, ale jako fan klasycznych, dwuwymiarowych gier arcade właściwie nie narzekam, że tak się nie stało. ▀





SECRET



LEVEL

JEŻELI KTOŚ JESZCZE CHCIAŁBY WĄPIĆ W WIELKOŚĆ BRUCE'A LEE – WYBIJE MU TO Z GŁOWY JEGO ALTER EGO, LIU KANG, SWOIM SŁAŃNYM BICYCLE KICKIEM!





BE RETRO

NIKOGO NIE TRZEBA PRZEKONYWAĆ DO TEGO, ŻE LUBIMY RETRO. JEDNI LUBIĄ JE ZA WSPOMNIENIA I ZWIĄZANE Z NIMI WRAŻENIA, DŹWIĘKI I ZAPACHY.

■ Paweł Gawlikowski

Jeszcze inni dzięki używaniu starych przedmiotów, urządzeń czy ubieraniu się w specyficzny, właściwy dla tamtych czasów sposób próbują wirtualnie przenieść się w dawne lata, które albo zapamiętali z autopsji, albo chcą doświadczyć czegoś, co nazywa się „pożyczoną pamięcią”.

Polega ona na tym, że czytając relacje osób żyjących w danej epoce, utożsamiamy się z nimi, a wszelkie rekwizyty, które gromadzimy, mają nam posłużyć do lepszego wczucia się w atmosferę i klimat.

Tęsknota za minionymi czasami często przychodzi, kiedy świat dookoła zmienia się nie do poznania, a przynajmniej w takim stopniu, że trudno znaleźć w nim namacalne ślady ubiegłej epoki. Między innymi dlatego mamy tylu miłośników starych, zabytkowych samochodów – a pamiętajmy, że dzisiaj zabytkiem może zostać już całkowicie pełnoprawnie maluch, polonez czy nawet cinquecento z początków produkcji.

I jak to w wielu przypadkach bywa – w swoich czasach były to pojazdy najpierw pożądane przez wielu, potem obciachowe, w końcu masowo złomowane i po pewnym czasie poszukiwane. To samo dotyczy szeroko pojętego retro komputerowo-konsolowo-elektronicznego.

Można się kłócić, czy elektroniczna rozrywka miała swoje korzenie w latach pięćdziesiątych czy sześćdziesiątych, ale to lata siedemdziesiąte położyły podwaliny pod to, czym wszyscy się fascynujemy. Nawet tak uwielbiane przez wszystkich lata osiemdziesiąte stanowiły jedynie rozwinięcie trendów, które na dobre zagościły w dekadzie, kiedy Pong, Apple II, Space Invaders, „Szczęki” i „Gwiezdne wojny” kreowały rzeczywistość. Nie wspominając o Johnie Travoltie w białym poliesterowym garniaku, pierwszych metalowych albumach Black Sabbath czy Michaelu Jacksonie, wydającym właśnie swój pierwszy solowy album. Seriale również przeżywały swój rozkwit, wystarczy wspomnieć takie serie jak „Starksy & Hutch”, „Battlestar Galactica” czy „M*A*S*H”.

Zapraszamy do subiektywnej listy, dzięki której w uszach przez słuchawki Walkmana zagra wam „Stayin’ Alive”, telewizor zamruga błękitnym światłem po tym, jak podłączycie do niego Atari VCS – a w kosmosie nikt nie usłyszy waszego krzyku pośród grzmotów i błysków laserowych salw niszczyciela Imperium.

Jako że ostatnio politycy przyzwyczaili nas do tego, że modne są różnego rodzaju piątki, przedstawiamy pięć największych wydarzeń w każdej z kategorii.

SPRZĘT, BEZ KTÓREGO NIE BYŁOBY PRZYSZŁOŚCI:

PO POŁĄCZENIU WSZYSTKICH PONIŻSZYCH URZĄDZEŃ W JEDNO POWSTAŁBY WSPÓŁCZESNY SMARTFON. JEDNAK GDYBYŚMY 40 LAT TEMU CHcieli ZABRAĆ JE ZE SOBĄ – NIE WYSTARCZYŁOBY SOLIDNY PLECAK. OTO PIĘĆ SPRZĘTÓW, KTÓRE SPRAWIŁY, ŻE NIC JUŻ NIE BYŁO TAKIE SAMO..



MOTOROLA DYNATAC (1973)

Wymyślony i zaprojektowany przez Martina Coopera pierwszy telefon komórkowy nie odpowiadał może dzisiejszym standardom mobilności (wagił 2 kg), jednak był zapowiedzią przyszłej rewolucji urządzeń przenośnych. Twórca oparł swój pomysł na komunikatorze z serii „Star Trek”. Serial ten posłużył potem za inspirację również takim wynalazcom i biznesmenom jak Steve Wozniak, Jeff Bezos czy Elon Musk. Sam telefon został co prawda dopuszczony do użytku dopiero w 1983 roku, jednak patent skutecznie uniemożliwił komukolwiek innemu wyprodukowanie podobnego urządzenia.

LIKE 70'S



VHS (1976)

Termin „kino domowe” nie powstał po roku 2000. Pierwotnie tą nazwą można było określić możliwość oglądania filmów we własnym domu, bez pośrednictwa stacji telewizyjnych. Wcześniej oczywiście można było zapisywać obraz na taśmie magnetycznej, a nawet istniały magnetowidy zbudowane tak jak magnetofony szpulowe, tylko z szerszą taśmą (produkcja: Philips). W 1975 roku Sony wypuściło na rynek system Betamax, ale dopiero Video Home System stworzony przez JVC pozwalał na bezproblemowe korzystanie z poręcznych kaset, pozwalających zmieścić około 90 minut nagranych materiału. Betamax oferował jedynie 60 minut, a dodatkowo Sony zakazało wydawania filmów „dla dorosłych” z użyciem swojego formatu. Zgadnijcie, kto wygrał tę wojnę?



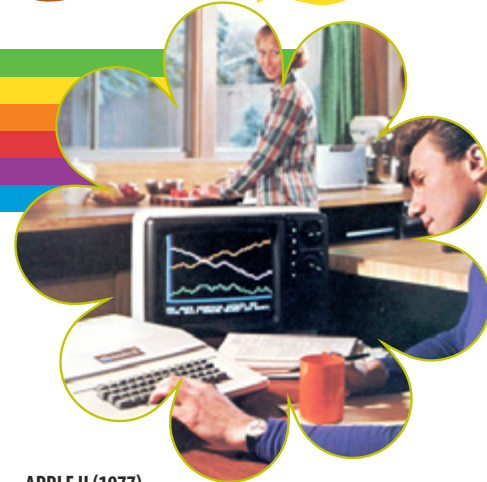
ATARI VCS (1977)

Mimo że Magnavox Odyssey był pierwszą konsolą podłączaną do telewizora, to właśnie Atari Video Computer System dzierży miano sprzętu, który wprowadził gaming pod strzechy. Prosta konstrukcja praktycznie bez własnej pamięci, umożliwiająca granie w gry na kartridżach za pomocą joysticka, którego konstrukcja i kształt stały się de facto standardem na rynku. Z powodu restrykcyjnej polityki Atari zbuntowani programiści założyli pierwszą na świecie niezależną firmę software'ową – Activision. Dodatkowo urządzenie to przyczyniło się do prawie całkowitej likwidacji przemysłu elektronicznej rozrywki w roku 1983. Jeszcze do niedawna można było trafić na oryginalne zafoliowane gry z Wenezueli (z bardzo starych dostaw), a legenda (prawdziwa!) o pogrzebaniu tysięcy kartridżów z E.T. na pustyni Alamo gordo nadal fascynuje.



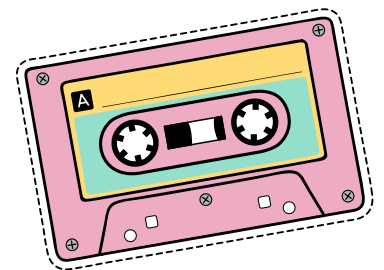
WALKMAN (1979)

Pierwszego lipca tego roku minęła czterdziesta rocznica premiery gadżetu, który dał wszystkim możliwość cieszenia się muzyką w osobistej przestrzeni, bez zakłócania innym spokoju. Zaczęło się od tego, że Masaru Ibuka, współzałożyciel Sony, chciał posłuchać na pokładzie samolotu jednej z ulubionych oper bez konieczności noszenia ze sobą mocno nieporęcznego, dużego magnetofonu przenośnego. Na bazie małego reporterskiego urządzenia Sony Pressman Norio Ohga zbudował coś, co zmieniło życie ludzi na całym świecie. Sukces był prawie natychmiastowy i mimo że sama nazwa Walkman firmowała odtwarzacze płyt, minidysków czy MP3, to właśnie wersja kasetowa sprzedawała się w 200 milionach egzemplarzy, a klony innych producentów w kolejnych 600 milionach sztuk. Bez tego małego urządzenia prawdopodobnie kasyety nie stałyby się tak szeroko wykorzystywanym nośnikiem muzyki. Podobny sukces odniósł iPod w 2001 roku, wyrzucając z obiegu tak kasyety, jak i płyty CD czy minidyski, zastępując je plikami MP3. Ale to już inna historia.



APPLE II (1977)

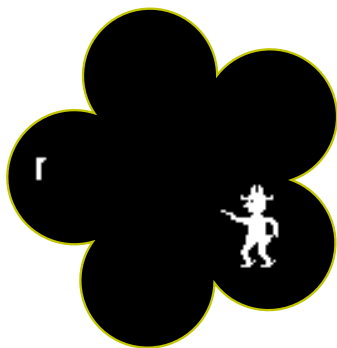
Cóż można rzec? Komputer-legenda do kwadratu. Pierwszy komputer zaprojektowany tak, aby mieścił się w jednej obudowie z klawiaturą, pierwszy umożliwiający rozszerzenie funkcjonalności za pomocą dodatkowych kart (niekoniecznie produkowanych przez firmę odpowiedzialną za urządzenie). Pierwszy sprzęt ze stacją dysków 5,25" w akceptowalnej cenie. Na Apple II ukazał się pierwszy arkusz kalkulacyjny, VisiCalc. Applesoft BASIC był jednym z pierwszych dochodowych zleceń początkującej firmy Micro-Soft. A swoje pierwsze gry napisali na nim Richard Garriott i Ken Williams.





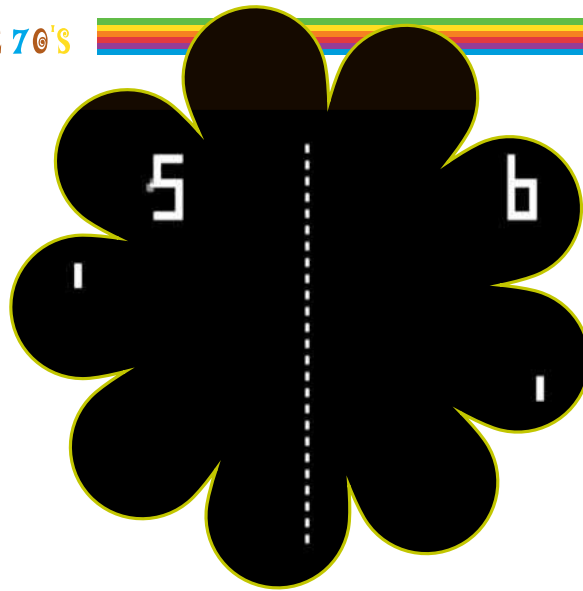
ARCADE, CZYLI JAK HARTOWAŁA SIĘ STAL

MASZYNY ARCADE (ZWANE RÓWNIEŻ COIN-OP) POWSTAŁY DZIĘKI POMYSŁOWI NOLANA BUSHNELLA I TEDA DABNEYA W 1971 ROKU. UŻYWAJĄC PROSTEGO MECHANIZMU WRZUTOWEGO Z FLIPPERÓW, STWORZYLI COMPUTER SPACE – PIERWSZY AUTOMAT Z PRAWOZWIĘGEGO ZDARZENIA, KTÓRY JEDNAK Z POWODU SKOMPLIKOWANEGO STEROWANIA NIE ZOSTAŁ DOBRZE PRZYJĘTY. MY JEDNAK PRZEJZIEMY OD RAZU DO DRUGIEGO TYTUŁU OBYDWU PANÓW, KTÓRY DLA ODMIANY ODNIOŚŁ OSZAŁAMIAJĄCY SUKCES...



GUNFIGHT (1975) – MIDWAY

Dwóch kowbojów, dwie kolby zamiast joysticków, kilka kaktusów i okazjonalnie przejeżdżający wóz. Tylko tyle i aż tyle trzeba było w połowie dekady, żeby rozpalić umysły graczy w całych Stanach. Amunicja w liczbie sześciu sztuk była limitowana, ale magazynek napelniał się, kiedy przeciwnik również wystrzelił wszystkie swoje naboje. Nic nie mogło lepiej oddać dramatyzmu pojedynków w czasach Dzikiego Zachodu, kiedy po trafieniu z maszyny dobiegał okrzyk „GOT ME!”. Jednocześnie była to pierwsza gra typu multiplayer, gdzie jeden gracz mógł bezpośrednio i bez litości ukatrupić drugiego.



PONG (1972) – ATARI

To nie tylko oryginalna maszyna, ale też dziesiątki klonów wstawianych do barów jak USA długie i szerokie. Pierwsza „konsola”, czyli Pong w wersji podłączanej do telewizora, rozbiła bank w 1975 roku, stając się niesamowitym hitem w sieci Sears. Wiadomo oczywiście, że sama idea narodziła się jeszcze w czasach Magnavox Odyssey, ale to wersja Atari zawiązała cały ówczesny zachodni świat. Można śmiało powiedzieć, że przed Pongiem gaming istniał jedynie w głowach niektórych fantastów, no i na ekranie Computer Space. Jednak prostota dwóch kresek i jednego kwadratu okazała się nie do pobicia.



BREAKOUT (1976) – ATARI

Nie wiadomo, jak potoczyłaby się historia elektroniki użytkowej, gdyby pewien niechętny częstemu myciu się młody człowiek, Steve Jobs, nie otrzymał od firmy Atari zlecenia na stworzenie automatu do gry w Breakout. Jobs, jak to miał w zwyczaju, poprosił doskonałego programistę i projektanta elektroniki, Steva Wozniaka, o pomoc. Wozniak dostał 350 dolarów po zaprojektowaniu całej maszyny, Jobs 5 tysięcy dolarów za pośrednictwo i – jak w filmie – był to początek wspianej przyjaźni. Tytuł był modyfikacją Ponga – zamiast przeciwnika otrzymaliśmy mur, którego kolejne cegiełki pracownicy niszczyliśmy odbijaną od paletki piłeczką. Późniejszy Super Breakout, Arkanoid i dziesiątki klonów jedynie potwierdziły genialność pomysłu.

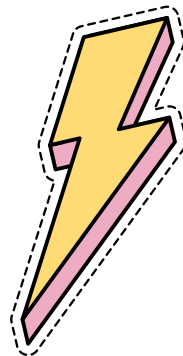
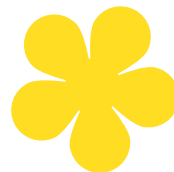


SEA WOLF (1976) – MIDWAY

Wielki wystający z maszyny peryskop, realistyczne pikanie sonaru i głośne dźwięki wybuchów powodowały, że był to tytuł absolutnie obowiązkowy 43 lata temu. Żaden automat przed nim nie oferował takiej immersji – po przyłożeniu twarzy do wizjera i złapaniu za uchwyty przenosiliśmy się na pokład okrętu podwodnego zwalczającego wrogie kutry, pancerniki i łodzie patrolowe. Tylko torpeda wystrzelona w odpowiedniej chwili mogła posłać na dno wraz jednostkę. W 1978 roku pojawiła się druga część, z dwoma peryskopami dla dwóch graczy i z kolorowymi torpedami, ale z jednym ekranem głównym, co prowadziło do wyjątkowo zajadłych pojedynków.

SPACE INVADERS (1978) – TAITO

Powiedzieć „Szaletstwo” to nic nie powiedzieć. Ikona kultury, gra, która trafiła prawdopodobnie na wszystkie kontynenty świata. Coraz bardziej przyspieszający, rytmiczny dźwięk, w miarę jak horda obcych zbliżała się do statku gracza, wywoływał w tamtych latach u wszystkich graczy drżenie rąk. Podobno niektórzy z jego powodu mieli koszmary. Wizerunek pixelowego obcego do dzisiaj pozostaje jedną z ikon popkultury, kojarzoną od Paryża po Tokio. Space Invaders zakończyło epokę budowy zębów i podwalin pod przemysł elektroniczny. Od tego momentu biznes miał pokazać, na co go stać. Z powodu oszczędności ekran pozostał czarno-biały, a kolor bunkrów został uzyskany przez naklejenie na szybę automatu zielonego paska folii. Proste i jakże odkrywcz. Dodajmy jeszcze, że w Księdze rekordów Guinnessa występuje jako najważniejsza gra arcade ever – wystarczy?





FILMY – HITY DEKADY



O ILE HOLLYWOOD LAT PIĘDZIESIĄTYCH TO FILMY Z GATUNKU WIELKICH WIDOWISK OSADZONYCH W CZASACH STAROZYTNICH, LATA SZEŚCIODZIESIĄTE TO SKUPIENIE SIĘ NA CZŁOWIEKU, JEGO ROZTERKACH I LĘKACH. O TYLE LATA SIEDEMDZIESIĄTE IDĄ W STRONĘ ROZRYWKI PRZEZ DUŻE R. STARAJĄC SIĘ PCHNĄĆ BOHATERÓW W NIEBEZPIECZNE SYTUACJE BEZ WYJŚCIA I OBSERWUJĄC, JAK MIMO WSZYSTKO DAJĄ SOBIE RADĘ. TO JESZCZE NIE JEST KINO NOWEJ PRZYGODY, ALE JEST JUŻ BLISKO. BABY BOOMERS, POKOLENIE URODZONE PO 1946 ROKU, OKOŁO 1975 ROKU OSIĄGNĘŁO TWÓRCZĄ DOJRZAŁOŚĆ. TWÓRCY TACY JAK STEVEN SPIELBERG, GEORGE LUCAS CZY RIDLEY SCOTT POKAZALI NAM, CO TO JEST STRACH, KOSMOS I STRACH W KOSMOSIE. OTO PIĘĆ FILMÓW, KTÓRE MIMO ŻE SĄ WSZYSTKIM ZNANE I OGŁADANE DZIESIĄTKI RAZY, STANOWIĄ TO, CO W LATACH SIEDEMDZIESIĄTYCH NAJLEPSZE.



„SZCZĘKI” (1975)

Film, który stworzył pojęcie „summer blockbuster”. Wcześniej „blockbuster” oznaczało bombę niszczącą całe kwartaly zabudowy – podczas wyświetlania „Szczęki” całe osiedla potrafiły się wyludnić, a przed kinami stały kilometrowe kolejki. Był to również pierwszy obraz, który wytworzył zjawisko zwane „buzz” – każdy czuł się w obowiązku go obejrzeć, wypowiedzieć się i skomentować. Premiera tuż przed wakacjami 1975 roku zapewniła gigantyczne wpływy z kas, bo cóż może być bardziej ekscytującego niż oglądanie rekina pożerającego plażowiczów podczas wypoczynku nad oceanem? Dodatkowo w jednej ze scen widzimy historycznie pierwszy automat – Computer Space. „Szczęki” są o tyle istotne dla gamingu, że gra Shark Jaws została pierwszym tytułem stworzonym na podstawie filmu. Automat arcade wyprodukowało Atari, napis „Shark” został wykonany bardzo drobnym fontem, a Nolan Bushnell założył firmę Horror Games w celu zabezpieczenia finansów firmy matki w razie ewentualnego pozwu.



„WEJŚCIE SMOKA” (1973)

Wszystkie kopaniny, począwszy od Street Fighter a The Way of the Exploding Fist, a na Mortal Kombat skończywszy, zawdzięczają swoje powstanie „Wejściu smoka”. Role Bruce’a Lee w „Wielkim szefie”, „Drodze smoka” czy występy w serialu „Green Hornet” nawet w drobnej części nie spowodowały na świecie takiego szaleństwa jak ten film. Co prawda w 1973 roku Bruce Lee przeniósł się był do wieczności w trochę zbyt młodym wieku, ale to, co po sobie pozostawił, rezonuje do dzisiaj w kinie i wszelkich grach, gdzie siła pięści i celny kopniak (może być z półobrotu) są istotniejsze niż moralne dylematy neurotycznego okularnika. Bardziej bezpośrednio niż w tytule „Bruce Lee” nie można było nawiązać do naszego bohatera – gra stworzona najpierw na małe Atari, a potem przeniesiona na wiele innych platform cieszyła się wielką popularnością. Jednak prawdziwym hitem był Kung-Fu Master, gra powstała na podstawie niezrealizowanego scenariusza filmu „Gra śmierci”. Mimo że z urywków nakręconego już materiału, rzeczywistych fragmentów nagrań pogrzebu Bruce’a i z pomocą kiepskich dublerów filmowanych od tyłu w 1978 roku powstało dość koszarne dzieło, nie przeszkodziło to Quentinowi Tarantino odziać Umy Thurman w żółty kombinezon, żywcem wyjęty z tegoż filmu. W oryginale Bruce miał walczyć z pięcioma coraz silniejszymi przeciwnikami, wspinając się na kolejne piętra tajemniczej pagody – Diabelskiej Świątyni, aby na końcu stawić czoła megabossowi. Najlepiej zachowanym, istniejącym do dziś nakręconym fragmentem jest walka z Kareemem Abdulem Jabbarem (taki Michael Jordan z lat siedemdziesiątych) jako ostatnim przeciwnikiem. Jeżeli ktoś jeszcze chciałby wątpić w wielkość Bruce’a Lee – wybij mu to z głowy jego alter ego, Liu Kang, swoim sławnym bicycle kickiem!



„GWIEZDNE WOJNY” (1977)

W tym przypadku wszystko, co mogło zostać napisane, zostało już napisane. George Lucas, dobrze zapowiadający się niezależny reżyser filmów „THX 1138” i „American Graffiti”, stworzył dzieło, które zmieniło świat. Na zawsze. Liczba nawiązań, parodii i wpływów jest tak wielka, że próba ich opisania zajęłaby wiele książek, które zresztą powstały. Co ciekawe, lata siedemdziesiąte nie mogą się pochwalić żadną grą z uniwersum Gwiezdných wojen na licencji, pierwszą z nich będzie dopiero The Empire Strikes Back wydane na Atari 2600 w 1982 roku. Dopiero lata osiemdziesiąte i dziewięćdziesiąte pokażą, na co stać twórców tak zwanego expanded universe. Jednak wpływ kosmosu zaczyna być widoczny już w Space Invaders (1978) – w zasadzie wszystko, co działo się w przestrzeni międzygwiazdnej, było na topie. Tytuły takie jak Galaga, Galaxian czy Defender na samym początku lat osiemdziesiątych pokażą, że kosmos to nie jest przyjazne miejsce. A kiedy w roku 1983 ukaże się pierwszy automat z logiem Gwiezdných wojen i głos Obi Wana z głosników oznajmi „Let the force be with You” – szaleństwo rozpełta się na dobre. Liczba wydanych gier z logiem SW dawno temu przekroczyła setkę i powoli zbliża się do dwustu, a wiele z nich stanowiło swego czasu punkt odniesienia dla wielu innych dzieł – wystarczy wymienić X-Wing, TIE Fighter, Jedi Knight, Rogue Squadron, Star Wars: Racer czy Knights of the Old Republic.

Jeżeli chcesz poczuć się jak widzowie w latach siedemdziesiątych, koniecznie zaopatrzyć się w wydanie DVD z roku 2006 – jest to w zasadzie jedyne wydawnictwo w formie cyfrowej, na którym można obejrzeć „Gwiezdne wojny: Nową nadzieję” sprzed poprawek poczynionych przez twórcę w roku 1997. Co prawda format obrazu to letterbox (obraz przycięty na potrzeby ekranu telewizyjnego o proporcjach 4:3), ale bezcenne jest doświadczenie tego, jak bardzo nowatorskie były efekty specjalne, często wykonane za pomocą pióreczek pingpongowych i patyczków do lodów. No i w tej wersji Han naprawdę strzela pierwszy...



„BLISKIE SPOTKANIA TRZECIEGO STOPNIA” (1977)

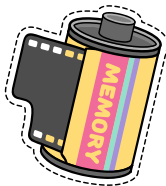
Arcydzieło Stevena Spielberga, pierwszy film ery nowożytny pokazujący obcych jako nadzieję na lepsze jutro, a nie zagrożenie. Mamy w nim dużo metafizyki a'la 70's, sławnego nowofalowego reżysera François Truffaut'a w roli doktora ufologa, jak i początki narracji o tym, że rząd ukrywa dowody.

Po raz pierwszy pojawiły się tutaj tak zwane szaraki, czyli typ obcych z patykowatymi rękami i nogami, za to z dużymi głowami i czarnymi, migdałowatymi oczami. Zobaczymy ich potem w „Z archiwum X”, „Facetach w czerni”, a także w innych filmach i serialach o UFO, nie wspominając o tym, że George Lucas umieścił ich w kancynie w Mos Eisley jako Bithów. Wizerunek szaraka zastąpi występujący od lat czterdziestych stereotypowy obraz zielonego ludzika z Marsa z obowiązkową antenką i blasterem w garści. W latach dziewięćdziesiątych UFO: Enemy Unknown pokaże nam, że technologię szaraków możemy wykorzystać do własnych celów, podobnie jak robimy to w naszej rzeczywistości od 1947 roku po katastrofie wielkiego UFO w Roswell w stanie Nowy Meksyk. Jeżeli ktoś nie wierzy – niech obejrzy „Dzień niepodległości” albo zagra w Duke Nukem 3D. Tam wszystko zostało wyjaśnione w szczegółach! Poza tym 20 września „Storm Area 51” wreszcie ujawni obcych światu!



FILMY – ZAPOMNIANE PERŁKI (NIEKONIECZNIE Z LAMUSA)

W LATACH SIEDEMDZIESIĄTYCH POWSTAŁY FILMY, KTÓRE MAJĄ ŚWIETNY SCENARIUSZ, INTRYGUJĄCE MIEJSCE AKCJI, CIEKAWYCH BOHATERÓW, ALE Z RÓŻNYCH PRZYCYN ZOSTAŁY WYPCHNIĘTE Z POPAMIĘCI. MIMO ŻE ROZWIĄZANIA FABULARNE W NICH ZASTOSOWANE, POSTACIE I HISTORIE ŻYJĄ W WIELU INNYCH DZIEŁACH. WARTO WIEDZIEĆ, ŻE DOKŁADNIE WSZYSTKIM BLOCKBUSTERÓW ISTNIEJE DOSKONAŁE KINO, KTÓRE WCAŁE SIĘ NIE ZESTARZAŁO, A WRĘCZ Z WIEKIEM POKRYŁO SZLACHETNĄ PATYNĄ.



„OBCY” (1979)

Gotycki horror przeniesiony, a jakże, w kosmos. Ellen Ripley, dzielna kobieta stawiająca czoła oślizgłemu potworowi, który z kolei cały jest uosobieniem seksualnego ataku na obecnych na ekranie mężczyzn. I nie jest to wymysł krytyków, tylko słowa samego Dana O'Bannona, scenarzysty filmu. O ile „Obcy” sam w sobie jest przerażający, o tyle jego wpływ na kulturę jest jeszcze większy, niż sami twórcy mogli przewidzieć. „Gwiezdne wojny” są space operą, obcy są w nich w większości jedynie tłem wydarzeń. „Bliskie spotkania trzeciego stopnia” pokazują przybyszy z przestrzeni międzygwiazdowej jako stojące o wiele wyżej na drabinie rozwoju, przyjazne istoty. Dopiero „Obcy” otworzył przed widzami mroczną stronę kosmosu, gdzie nikt nie usłyszy waszego krzyku... Alien na Atari 2600, który był wyjątkowo tanim klonem Pac-Mana, przeszedł bez echa, ale całkowicie nowa gra na Commodore, Spectrum i Atari była całkiem przyzwoita. Alien vs Predator to już inna bajka, do ekipy dołącza łowca z kosmosu poczęty w kolorowych latach osiemdziesiątych, jednak to do Alien: Isolation z 2014 roku należy miano gry, która przerosła oryginalny film pod względem ładunku strachu i grozy. Uwierzcie mi, krzyk w domu rozchodzą się zdecydowanie lepiej niż w kosmicznej próżni.



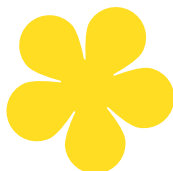
„CHŁOPIEC I JEGO PIES” (1975)

Pies jako towarzysz wędrowca na radioaktywnej pustyni? Skąd my to znamy? Ano stąd. Zanim ktokolwiek poznał nazwisko Mela Gibsona jako bezkompromisowego gliniarza i obrońcy słabszych, to młody Don Johnson w towarzystwie psa-telepaty przecierał pustynne szlaki. Czworonóg pomaga chłopakowi w zorganizowaniu sobie życia wśród toksycznych pustkowi, aż w pewnym momencie zaczynamy wątpić, kto kim tutaj kieruje. Jess Heinig w jednym z wywiadów przyznał, że bardzo dużo lokacji w Falloucie zostało bezpośrednio zainspirowanych „Chłopcem i jego psem”. Absolutny must-see, dla miłośników radioaktywności i nie tylko.



„WYŚCIG ŚMIERCI 2000” (1975)

Wyścigi przyszłości, pokazywane na żywo przez telewizję, gdzie punkty dostajemy za rozjechanie pieszych. Im bardziej krwawo – tym lepiej. Dodatkowy bonus otrzymujemy za wiek ofiary. Carmageddon miał swoje źródło w tym prostym, ociekającym przemocą i brutalnością dziełku, gdzie młody Sylvester Stallone staje naprzeciwko nieodżałowanego Davida Carradine'a – Frankenstein. Warto obejrzeć chociażby dla satyry na telewizyjne show wszelkiej maści – a to, że będziecie mieli chęć odpalenia wspomnianej wyżej gry po seansie, będzie absolutnie zrozumiałe.





„KOZIOROŻEC 1” (1977)

Ten obraz rozpętał burzę wokół teorii spiskowej mówiącej o tym, że Amerykanie nigdy nie wylądowali na Księżycu. Machinacje agencji rządowej, która nie zawaha się poświęcić trzech astronautów podczas lądowania na Marsie w imię lewych interesów. Całkiem niezły thriller, gdzie w jednej z drugoplanowych ról gra O.J. Simpson. Do tego czarne helikoptery, wszechogarniająca atmosfera strachu i podejrzeń – dobre kino na sobotni wieczór. Nawet najwięksi sceptycy po seansie mogą zacząć wierzyć w niektóre z teorii...



„WOJOWNICY” (1979)

Dystopijna, nieodległa przyszłość. W Nowym Jorku działają dziesiątki gangów. Kiedy w Central Parku podczas zebrania wszystkich z nich dochodzi do morderstwa szefa wszystkich szefów, o ten ohydny czyn zostaną oskarżeni Wojownicy – którzy pochodzą z dokładnie drugiej strony miasta. Bezbronni, ścigani, poszukiwani przez wszystkie gangi muszą dotrzeć na swój macierzysty teren, a przy okazji spróbować oczyścić się z zarzutów. Oscar należy się tutaj przede wszystkim za to, że wszystkie zdjęcia powstały w nocy, a ubiory członków poszczególnych bandyckich grup są klasą samą w sobie (wyobrażacie sobie gang mi-mów?). Na podstawie „Wojowników” Rockstar Games w 2005 roku stworzyło grę będącą taktyczną bijatyką z dość nietypowym systemem sterowania, która do dzisiaj pozostaje jednym z mniej znanych tytułów tego utytułowanego dewelopera.

ALBUMY:

„Paranoid” – Black Sabbath
 „Kiss” – Kiss
 „Killing Machine” – Judas Priest
 „Waterloo” – Abba
 „Saturday Night Fever Original Soundtrack”
 „IV” – Led Zeppelin
 „Welcome to My Nightmare” – Alice Cooper
 „The Dark Side of the Moon” – Pink Floyd
 „London Calling” – The Clash
 „Highway to Hell” – AC/DC
 „Off the Wall” – Michael Jackson

Doskonale zdają sobie sprawę z tego, że nie opisałem nawet 20 procent wszystkich wspaniałych dzieł, które powstały w tej kolorowej dekadzie. Kino katastroficzne, Blaxploitation, seriale policyjne, pierwsze horrory-slashery, kino drogi czy seria o Brudnym Harrym. Może uda się to zrobić w przyszłości, natomiast już niedługo wezmę na warsztat lata siedemdziesiąte w Polsce. Przygotujcie się na lądowanie Abby w Warszawie, porucznika Borewicza w polonezie, magnetofony na licencji Thomsona i pierwsze gry telewizyjne odpalane na telewizorze Rubin, który potrafił czasami gorąco i ogniście powitać nowy odcinek „Kojaka” na ekranie.

Do tego pierwsze elektroniczne zegarki, Romet Wigry i salony gier – na placu MDM w Warszawie i Tip-Top w Dąbrowie Górniczej. Będzie się działo...



„UCIECZKA LOGANA” (1976)

Kult do kwadratu. Miasto-kapsuła, gdzie po epoce wyniszczających wojen wszyscy żyją w stanie wiecznej szczęśliwości, jednak w wieku trzydziestu lat muszą poddać się procesowi „reinkarnacji” polegającej na likwidacji fizycznej powłoki i przeniesieniu osobowości do niemowlęcia. Bohater, Logan 5, zajmuje się przymusowym procesem reinkarnowania tych, którzy z jakichś powodów uważają, że chcą jeszcze trochę poprzybywać w swoim ciele. Pewne wydarzenia doprowadzają jednak do zakwestionowania rzeczywistości przez naszego protagonistę, co skutkuje tym, co zapowiada tytuł. Film, mimo że zaplanowany został jako przygodowy, stawia dość istotne pytania o człowieczeństwo – a Michael York znany z przygod trzech muskietierów świetnie sprawdza się w roli blondwłosego, dziarskiego funkcjonariusza systemu.

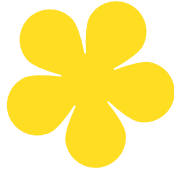


MUZYKA

KIEDY W 1970 ROKU ZADEBIUTOWAŁ PIERWSZY PRZENOŚNY SYNTYZATOR MINIMOOG D, NIKT NIE PRZYPUSZCZAŁ, ŻE CAŁA DEKADA UPŁYNE POD ZNAKIEM CORAZ BARDZIEJ ELEKTRONICZNYCH BRZMIENI. NIE NALEŻY OCZYWIŚCIE ZAPOMINAĆ O TYM, ŻE METAL I HARD ROCK WŁAŚNIE SIĘ WYTAPIAŁY Z SURÓWKI ROCKOWYCH BRZMIENI LAT SZESZĆDZIESIĄTYCH. BLACK SABBATH, THE KISS, ALICE COOPER CZY JUDAS PRIEST PRZYGRYWALI ZBUNTOWANYM NASTOLATKOM, PODCZAS KIEDY CI BUNTUJĄCY SIĘ TROCHĘ MNIEJ RUSZALI NA PARKIECIE NOGĄ, RĘKĄ I CAŁYM CIAŁEM W RYTM TAKICH BRZMIENI JAK „STAYIN' ALIVE” BEE GEESÓW CZY „I LOST MY HEART TO A STARSHIP TROOPER” SARAH BRIGHTMAN. DODAJMY DO TEGO DAVIDA BOWIEGO, QUEEN, BOBA MARLEYA CZY LED ZEPPELIN. DOPRAWMY SEX PISTOLS, CZYLI PIERWSZYM W HISTORII ZESPOŁEM PUNKOWYM, I OTRZYMAJEMY MIESZANKĘ ABSOLUTNIE WYBUCHOWĄ, A PINK FLOYD, JAK ZWYKLE, POZOSTANIE POZA WSZELKĄ KONKURENCJĄ. TUTAJ ZŁAMIEMY ZASADĘ PIĄTEK, ZAMIAINIAJĄC JĄ NA 5 X 2. PO PROSTU NIE GODZI SIĘ INACZEJ. PONIŻEJ LISTA UTWORÓW I ALBUMÓW, BEZ KTÓRYCH PRZYWOŁANIE ATMOSFERY TAMTYCH LAT MOŻE OKAZAĆ SIĘ PIEKIELNIE TRUDNE:

UTWORY:

„Blame it on the Boogie” – The Jacksons
 „Stayin' Alive” – Bee Gees
 „I Lost My Heart to a Starship Trooper” – Sarah Brightman
 „Heart of Glass” – Blondie
 „Bohemian Rhapsody” – Queen
 „Starman” – David Bowie
 „Brown Sugar” – The Rolling Stones
 „No Woman No Cry” – Bob Marley
 „Hotel California” – The Eagles
 „Anarchy in the U.K.” – Sex Pistols



CRASH

ZX SPECTRUM

Astronomiczne nakłady sięgające ponad 100 tysięcy sprzedanych miesięcznie egzemplarzy, liczba stron przekraczająca momentami 200, niezliczone recenzje, mapy i opisy, dołączane taśmy z wersjami demo, a także pełnymi wydaniem gier oraz zachwycające okładki autorstwa Olivera Freya – to wszystko składało się na czasopismo Crash, które w swoim czasie było najpopularniejszym brytyjskim miesięcznikiem dla posiadaczy ZX Spectrum.

■ Marcin Kiendra

Zanim przedstawię historię tego zasłużonego periodyku, posłużę się pewnym porównaniem. My, gracze żyjący w Polsce lat osiemdziesiątych, nie byliśmy rozpieszczani, jeśli chodzi o prasę fachową związaną z naszym hobby. Największe ówczesne wydawnictwo, czyli Bajtek, zwykle poświęcał na gry cztery strony, na których można było znaleźć mapę, dwa-trzy opisy z reguły wiekowych produkcji i listę przebojów.

Miesięcznik Komputer oferował w tym temacie jeszcze mniej, a IKS w ogóle nie zajmował się tą formą rozrywki. Redakcje wolały nas edukować w zakresie programowania i zgłębiania kwestii technicznych ośmiobitowców, niż poświęcać miejsce na taką „błahostkę” jak gry. Era Top Secretu, Secret Service czy Gamlbera miała dopiero nadejść w następnej dekadzie.

Tymczasem na Zachodzie gracze mogli wybierać z wielu prasowych tytułów traktujących stricte o elektronicznej rozrywce, a już szczególnie dobrze mieli mieszkańcy Wielkiej Brytanii. Nie dość, że dostępne były tam miesięczniki multiplatformowe, to obok nich można było znaleźć te poświęcone konkretnym typom

komputerów z których największym wzięciem cieszył się ZX Spectrum. Takie pozycje jak Sinclair User, Your Sinclair i oczywiście Crash były wówczas znane każdemu posiadaczowi Gumiaka na Wyspach.

Historia Crasha zaczęła się od firmy wysyłkowej, którą w połowie 1984 roku założyli bracia Franco i Oliver Freyowie oraz Roger Kean. Panowie zauważyli, że oprogramowanie na Spectrum można było kupić przede wszystkim w specjalistycznych sklepach, co siłą rzeczy ograniczało jego dostępność. Zresztą sami dość mocno to odczuwali jako mieszkańcy niewielkiego miasta Ludlow położonego w zachodniej Anglii. Pomysł sprzedawania gier drogą pocztową wydawał im się więc genialny i tak narodził się Crash: Micro Games Action,

czyli katalog wysyłkowy gromadzący produkcje od wielu różnych wydawców.

Co najważniejsze – to nie miała być typowa nudna broszura z listą gier do wyboru. O nie! Od samego początku ośmiostronicowy katalog prezentował się wystrzałowo z rzucającą się w oczy okładką przedstawiającą kosmiczną bitwę z laserowymi wiązkami, eksplozjami i wielkim wężopodobnym potworem. W środku wszystkie gry miały swoje krótkie recenzje doprawione rysunkami dającymi wyobrażenie, co niesamowitego może się dzieć w tych wirtualnych światach.

Niebanalny pomysł chwycił i broszura rozchodziła się wśród graczy jak świeże bułeczki. Traf chciał, że wpadła także w ręce lokalnego szefa dystrybucji popularnej

brytyjskiej sieci WH Smith, który natychmiast wykonał telefon do Rogera Keana z propozycją przeistoczenia katalogu w pełnoprawne pismo poświęcone grom na ZX Spectrum. Kean po naradzie z braćmi Freyami ustalił, że warto się zainteresować tematem i znaleźć swoje miejsce na rynku prasowym obok takich tytułów jak Sinclair User, Computer Weekly czy Computer & Video Games. Maszyna ruszyła. Najpierw panowie założyli wydawnictwo Newsfield z siedzibą redakcji w Ludlow. Nazwa Crash pozostała, chociaż niespecjalnie kojarzyła się z komputerami. Ba! Można powiedzieć, że brzmiała kontrowersyjnie, biorąc pod uwagę krach na rynku gier wideo, który miał miejsce za oceanem niespełna kilka miesięcy wcześniej i prawie pogrążył całą branżę. Ale ponieważ nie było lepszych propozycji, a klienci ich sklepu wysyłkowego dobrze ją kojarzyli, nazwa została.

Redaktorzy przyjęli optymistyczne założenie, że przygotowują pierwszy numer w niespełna dwa miesiące, tak żeby trafił na półkę prasową z końcem 1983 roku. Przede wszystkim potrzebowali jak najwięcej recenzji gier. Wpadli więc na pomysł, będący przez lata cechą charakterystyczną Crasha, że recenzje będą pisać nastolatki trafiający do redakcji z okolicznych szkół. Dostawali kilka tytułów do przetestowania i opisanie, po czym wracali ze swoimi tekstami, które następnie były redagowane, żeby ostatecznie trafić na łamy pisma. W ten sposób wylapywano też młode talenty, które w przyszłości zostały stałymi współpracownikami wydawnictwa Newsfield. Pomimo wyłączonej pracy całego zespołu nie udało się wypuścić numeru w przewidzianym terminie, więc ostatecznie Crash zadebiutował na rynku prasowym 13 stycznia 1984 roku.

Już pierwszy kontakt z nowym miesięcznikiem musiał być czymś niezwykłym. Na okładce znalazła się klimatyczna grafika Olivera Freya przedstawiająca obcą istotę grającą w Space Invaders, a w wizjerze jej hełmu odbijał się ekran komputera



■ Kasety z demami i pełnymi wersjami gier były silnym wabikiem na klientów.



■ Pierwszy numer Crasha osiąga obecnie na aukcjach ceny rzędu 200 funtów.

Nazwa

Pismo miało się nazywać **Bang!**, ale w ostatniej chwili Roger Kean zaproponował, żeby zamienić je na Crash i tak już zostało. Logo z błyskawicą zaprojektował nie kto inny jak Oliver Frey. Nie jest wielką tajemnicą, że twórcy Top Secret, a potem Secret Service, wzorowali się na Craszu.

z pikselową grafiką. Do tego doszło ikoniczne dziś logo Crasha z wychodzącymi z napisu piorunami oraz hasłowe zapowiedzi tego, co znajduje się wewnątrz numeru. Niemałe wrażenie robiło ponad 400 recenzji gier, z których co prawda większość była opisana w kilku zdaniach, ale i tak to dużo więcej, niż można było znaleźć w innych magazynach.

Żeby zachować optymalną cenę 75 pensów, wydawca musiał ograniczyć koszty druku, stąd liczba kolorowych stron wynosiła niespełna 20 (czarno-białych było 92). W całym pierwszym numerze znalazł się tylko jeden kolorowy screen, zresztą dość podłej jakości, wydrukowany przy okazji recenzji gry miesięca. Choć dzisiaj wiadomo, że premierowe wydanie wypadło znakomicie, to redakcja musiała czekać w niepewności kilka tygodni na oszacowanie liczby sprzedanych egzemplarzy, których ostatecznie rozeszło się ponad 50 tysięcy sztuk! Szlak został przetarty i nowy magazyn dla spectrumowej braci zaczął regularnie co miesiąc trafiać na półki z prasą.



■ Typowa recenzja z wystawionymi trzema opiniami redaktorów.



■ W kolejnych latach przybywało kolorowych stron, ale zmniejszała się objętość pisma.

KIEDY ARTYKUŁY W CRASHU ROZPYCHAŁY SIĘ NA PONAD STU STRONACH NASZ RODZIMY BAJTEK MIAŁ ICH ZALEDWIE NIECO PONAD 32.

➤ Crash trwał na posterunku, dopóki pojawiało się nowe oprogramowanie na ZX Spectrum.



WYGRAĆ Z KONKURENCJĄ

Trzon Crasha zawsze stanowiły recenzje zajmujące od pół do dwóch stron i miesięcznik wyróżniał się na tle konkurencji tym, że każdy z prezentowanych na jego łamach tytułów był opisywany przez trzech recenzentów, dzięki czemu czytelnicy mogli poznać ich różne opinie. Końcowe podsumowanie też było autorskim pomysłem redakcji i składały się na nie tak oczywiste oceny procentowe jak za całokształt, grywalność i grafikę, obok których pojawiły się kategorie w postaci opłacalności zakupu, jakości wydania czy wykorzystania możliwości komputera. Zabrakło punktów za dźwięk, co w przypadku marnych możliwości Spectrum w tej kwestii wydaje się tłumaczyć sprawę. Najlepszym produkcjom przyznawano znaczek „A Crash Smash” i bywało, że w danym miesiącu nawet pięć gier otrzymywało to zaszczytne wyróżnienie.

Roger Kean pytany po latach, czy wydawcy oprogramowania próbowali wpływać na końcowe oceny, odpowiada, że generalnie nie, chociaż zdarzały się rzadkie przypadki, jak ten z U.S. Gold, gdzie pewien menedżer sugerował wycofanie reklam z pisma, jeśli danemu tytułowi redaktorzy nie wystawią odpowiednio wysokiej noty.



➤ Metoda łapania obrazków z gier prosto z lat osiemdziesiątych.



Roger

Roger Kean nie wybiera się jeszcze na emeryturę. Reaktywował Crasha na dwa okolicznościowe numery, w tym roku spod jego skrzydeł wychodzi kolejny numer Zzap!64, a w planach jest też Amtix.

Na przykładzie recenzji dobrze widać, jak z czasem pismo ewoluowało od strony wizualnej. Teksty były układane bardziej klarownie, czarno-białe strony z małą liczbą screenów stopniowo zastępowano kolorowym layoutem z dużymi zdjęciami, a całość drukowano na coraz lepszym jakościowo papierze.

Już w pierwszych numerach Crasha znalazły się działy tematyczne, które przetrwały do końca istnienia miesięcznika. Pierwszym był Adventure Trial zawierający podpowiedzi i pełne solucje do gier tekstowych oraz przygodowych, które wówczas uważano za najmniej przystępny gatunek. Dodatkowo redaktor opiekujący się tą rubryką prowadził na kolejnych stronach obszerną korespondencję z czytelnikami, pomagając im rozwiązywać zagadki i podsuwając gotowe rozwiązania do co trudniejszych fragmentów.

Niezastąpione wsparcie dla osób zagubionych w wirtualnych światach zapewniał dział Playing Tips, w którym znalazły się pełne solucje do przeróżnych gier, ręcznie rysowane mapy oraz wszelkiej maści kody dające popularne „nieśmiertelności” lub niekończące się magazynki z amunicją. Dla bardziej zaawansowanych użytkowników przewidziano zapisane maczkiem instrukcje Poke. Fani strategii dostali swoją rubrykę nazwaną Frontline z recenzjami gier z tego gatunku oraz obszernymi poradami dla komputerowych dowódców. Ponadto w Crashu, czasopiśmie stricte dla graczy, wygospodarowano miejsce poświęcone kursom programowania oraz kwestiom technicznym związanym z rodziną ZX Spectrum i dostępnymi dla tych maszyn rozszerzeniami.

Obowiązkowo pojawiała się lista przebojów, podzielona na dwie kategorie - Hotline Top zawierającą notowanie 30 najlepszych gier na Gumiaka (później obcięto listę do 20 pozycji) oraz Adventure Top z zestawieniem tytułów z gatunku przygodówek i tekstówek. Znalazły się w nim produkcje takie jak Hobbit czy The Lords of Midnight, które pomimo upływu lat wciąż trzymały się rotacyjnie w okolicy pierwszych pięciu miejsc, nie dając się wygrać nowszym grom. Warto też wspomnieć o dwóch sposobach głosowania na listę. Pierwszy, tradycyjny odbywał się za pomocą wypełnienia wydrukowanego w piśmie kuponu i wysłania go do redakcji, a drugi na telefonowaniu na specjalną infolinię i zostawienia swoich typów na automatycznej sekretarce. Po kilku miesiącach zrezygnowano z tego pomysłu, ponieważ czytelnicy masowo dzwoniąc na podany numer, dosłownie zapychali taśmę w redakcyjnym telefonie.

Twórcy Crasha od początku stawiali na dobry kontakt z czytelnikami. Stąd też obszerny dział z listami, pojawiające się co jakiś czas ankiety dotyczące rozwoju pisma oraz liczne konkursy. Z okładek nowych numerów wręcz krzyczały napisy informujące o quizach,



Oliver Frey przy pracy. Tworzy kolejną grafikę, która trafi na okładkę Crasha, Zzap!64 albo Amtixa.

Siedziba redakcji niezmiennie mieściła się w miejscowości Ludlow, szybko przenosząc się z mieszkania Rogera Keana do budynku przy King's Street, który stał się kultowym adresem wśród graczy w Wielkiej Brytanii. Na trzech piętrach starej kamienicy ochrzczonej Crash Tower odbywała się niemal ciągle praca nad nowymi numerami. Kiedy w jednym pokoju testowano nowe gry, obok drużyna od składu komponowała kolejne strony pisma, a w jeszcze innym pomieszczeniu ktoś rozpakowywał worki z listami, robiąc miejsce na paczki z prenumeratą, która miała być rozsyłana do czytelników. Notabene pod budynek wciąż podjeżdżały samochody dostawcze dostarczające i odbierające przesyłki z redakcji, notorycznie blokując wąską uliczkę King's Street, co było powodem utarczek z okolicznymi mieszkańcami.

Z racji tego, że Crash doskonale sobie radził, wydawca uruchamiał swoje kolejne miesięczniki w postaci Zzap!64 przeznaczonego dla amatorów, Atmiksa dla posiadaczy Amstradów czy multiplatformowego The Games Machine. Z kilkuosobowego zespołu po kilku latach w Newsfield pracowało ponad 60 osób! Większość z nich do dzisiaj wspomina niesamowitą atmosferę, jaka panowała w Crash Tower. Ludzie czuli się tam jak w jednej wielkiej rodzinie i robili to, co kochali – zajmowali się grami komputerowymi. Kiedy pewnego dnia redakcję odwiedził dziennikarz z telewizji ITV News, zobaczył – jak to określił – „bandę dzieciaków, którzy testując nowe gry, są w stanie wydać wyrok wynoszący na piedestał lub skazujący na pożarcie największe firmy wydające na rynek oprogramowanie”. I było w tym sporo prawdy, ponieważ słupki sprzedaży gier zależały także od tego, jaką ocenę wystawił im poczytny Crash.

w których pula nagród wynosiła momentami aż 10 tysięcy funtów. Było więc o co walczyć. Od czasu do czasu w siedzibie Newsfield przeprowadzano turnieje czytelnicy kontra redaktorzy, w których liczba chętnych szła w grube setki osób i wydawca za każdym razem musiał robić wstępne selekcje, żeby móc sprawnie przeprowadzić zmagania przed ekranem.

Z ŻYCIA REDAKCJI

W kolejnych latach Crash wciąż rósł w siłę. W szczytowym okresie, czyli w latach 1986-1987, liczba sprzedawanych egzemplarzy pisma przekraczała 100 tysięcy, co było świetnym wynikiem, biorąc pod uwagę, że na rynku prasowym panowała spora konkurencja. Wydawca utrzymywał w miarę stałą liczbę 110 stron, a w okresach świątecznych zwiększał ją nawet do ponad 200. Okolicznościowo dorzucane były też suplementy w postaci rozszerzonych działów Playing Tips czy Adventure Trail. Spectrumowcy mieli więc naprawdę jak w raj, mogąc cieszyć się czasopiśmie dostarczającym im tak dużą ilość dobrych materiałów.



Ręcznie rysowane mapy do gier były prawdziwą ozdobą wśród czarno-białych stron.

Dan Dare na okładce magazynu mógł sugerować, że to rzecz dla miłośników komiksów.



ŚREDNIA WIEKU RECENZENTA W WYDAWNICTWIE NEWSFIELD WYNOŚIŁA 14 LAT. JAK WIDAĆ, NASTOLATKI KSZTAŁTOWAŁY TRENDY I OPINIE O GRACH KOMPUTEROWYCH W WIELKIEJ BRYTANII.

POJEDYNCZE NUMERY CRASHA TRAFIAŁY CZASEM DO POLSKI GDZIE STANOWIŁY ISTNY OBIEKT POŻĄDANIA. DO CZASU POJAWIENIA SIĘ TOP SECRETU POD KONIEC 1990 ROKU GRY W CZASOPISMACH KOMPUTEROWYCH BYŁY U NAS SPYCHANE NA MARGINES.

Jednak spectrumowy miesięcznik dotykały też różne problemy, szczególnie na początku, kiedy pojawiły się kłopoty z reklamodawcami, którzy nie regulowali swoich należności wobec Newsfield. Szczególnie dotkliwy był tutaj stos niezapłaconych faktur po upadku wielkiego wydawcy gier Imagine Software. Crash przez jakiś czas miał na pieńku z konkurencją, głównie z powodu Rogera Keana, który w swoich tekstach wbijał szpilę innym wydawnictwom. Czara goryczy przelała się w numerze z sierpnia 1985 roku, kiedy to w Crashu ukazała się wkładka nazwana Unclear User, będąca parodią miesięcznika Sinclair User. Jak się okazało, żarty z konkurencji nie spodobały się właścicielowi pisma, który wytoczył Newsfield proces o zniesławienie, przez co Kean i spółka musieli zapłacić 60 tysięcy funtów odszkodowania. Pewne kłopoty sprawiały też szeroko zakrojone ruchy kadrowe związane z powstaniem wspomnianych wcześniej bratnich miesięczników. Większość redaktorów została oddelegowana do pomocy w tworzeniu pierwszych numerów nowych pism, co spowodowało, że przez kilka miesięcy artykuły w Crashu wyglądały, jakby były pisane na kolanie.

KREW, GOLIZNA I COVERTAPE

Z Craschem od początku do końca jego istnienia nierozdzielnie związana była postać Olivera Freya, który jest autorem prawie wszystkich jego okładek. Brytyjski rysownik miał swój niepowtarzalny styl, w którym potrafił doskonale uchwycić klimat świata gier komputerowych. Czegóż w jego grafikach nie było? Statki kosmiczne strzelające z działek laserowych, żołnierze prujący seriami z karabinów otoczeni czołgami i helikopterami czy walczące ze sobą fantastyczne bestie. Frey miał ponadto w zwyczaju umieszczać w swoich grafikach motywy z samym ZX Spectrum, które najczęściej było wysadzone w powietrze albo rozszarpywane na strzępy przez wielkie potwory. W łagodniejszej wersji na klawiaturze modelu 128k tańczyli Fred Astaire i Ginger Rogers. Tak, pomysły utalentowanego artysty zdecydowanie trafiały w gusta nastolatków. Czasem aż za bardzo.

Na okładce numeru z lipca 1985 roku przy okazji zapowiedzi gry Dun Darach pojawił się półnagi mężczyzna skuty łańcuchem i klęczący u stóp skąpo odzianej wojowniczkii. Spotkało się to z ostrą reakcją niektórych sprzedawców prasy oraz grupy rodziców, którzy podnieśli alarm, że pewna granica przyzwoitości została przekroczona. Redakcji grożono pozwem sądowym, ale ostatecznie sprawa rozeszła się po kościach.

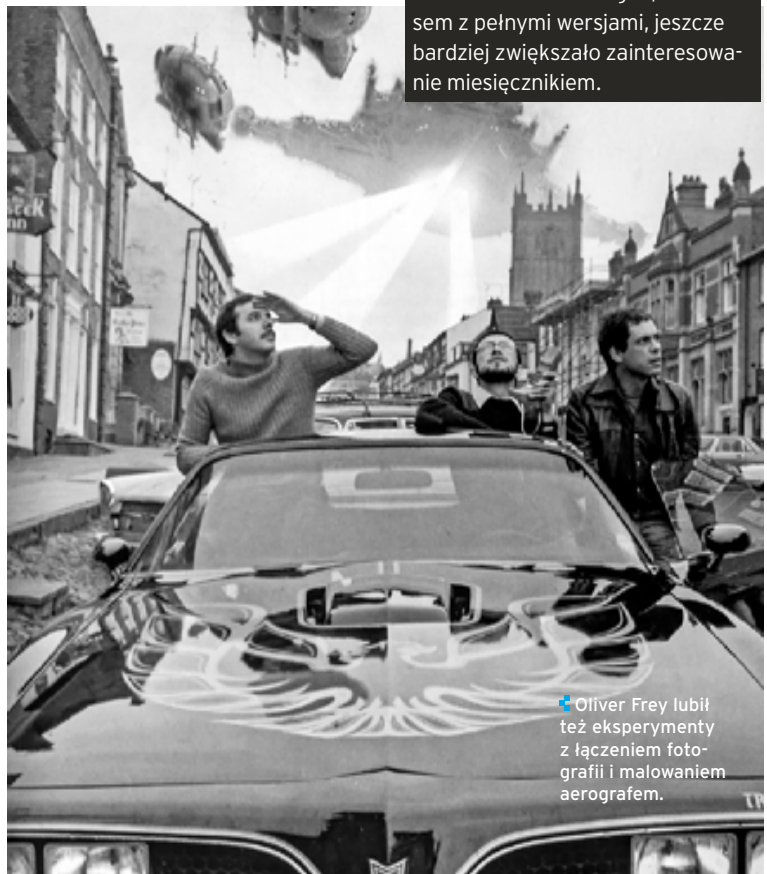
Do czasu, ponieważ pół roku później Oliver Frey przygotował rysunek promujący opisywaną w numerze



➤ Mocna grafika na okładce gwarantowała, że pismo wyróżniało się na półce z prasą.

grę Friday the 13th przedstawiający Jasona w hokejowej masce i z zakrwawionym nożem. I tym razem rozpętała się prawdziwa afera. Na półkach prasowych sieci WH Smith Crash lądował na mniej eksponowanych miejscach przykrywany innymi pismami, żeby uchronić dzieci przed – jak to określano – „moralnym zgorzeleniem”. Zdenerwowani rodzice dzwonili do redakcji, wyrażając wydawcy, a w listach drukowanych w kolejnych numerach toczyła się dysputa także z udziałem pedagogów, czy takie rysunki mają zgubny wpływ na młodzież. W ogólnym rozrachunku ta sprawa nie odbiła się na popularności Crasha, ale Frey starał się już nie stąpać po tym cienkim lodzie. No, może poza numerem z lipca 1987 roku, w którym narysował ociekającego krwią barbarzyńcę próbującego odciąć głowę jakiemuś nieszczęśnikowi.

Jeśli przyjąć, że Crash wyróżniał się spośród konkurencji okładkami, to dodatkowo umieszczenie na nich kasety z demami gier, a z czasem z pełnymi wersjami, jeszcze bardziej zwiększało zainteresowanie miesięcznikiem.



➤ Oliver Frey lubił też eksperymenty z łączeniem fotografii i malowaniem aerografem.



Tak zwane covertapes stały się na przełomie lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych wabikiem na czytelników i każdy szanujący się wydawca chcąc nie chcąc musiał się tym tematem zainteresować. W przypadku Crasha pierwsza taśma została dołączona do numeru z października 1987 roku i zawierała aż siedem dem naprawdę gorących tytułów, jak Ikari Warriors czy Trantor. W kolejnych miesiącach covertapes były dołączane nieregularnie i zawsze w postaci samego nośnika przyklejonego w folii do okładki. Nie było pudełek na kasety, a etykiety drukowano wewnątrz czasopisma i należało je samemu powycinać. Dopiero z czasem zaczęło to wyglądać bardziej profesjonalnie i pojawiły się plastikowe pudełka i kolorowe okładki, na których wypisane były dostępne na taśmie tytuły.

Zbiegło się to z kolejnym przełomowym momentem - zamieszczania pełnych wersji gier, stanowiących wprawdzie odgrzewane kotlety, ale przynajmniej z górnej półki. Mało tego, od czasu do czasu dołączano nawet dwie kasety wypchane po brzegi oprogramowaniem.

➤ Większość branży spectrumowej znajdowała się w Wielkiej Brytanii, więc dziennikarze mieli blisko do źródeł informacji.

Poniekąd była to konieczność, kiedy na początku lat dziewięćdziesiątych ZX Spectrum odchodziło na zasłużoną emeryturę, a czytelników trzeba było czymś zatrzymać. Bo na pewno nie dało się tego zrobić recenzjami nowych gier, których pojawiało się wyraźnie mniej. Crash w tym czasie wyraźnie schudł, kurcząc się do około 60 stron, na których prezentowano głównie reedycje starszych produkcji, a jako wypełniacze zamieszczano takie rubryki jak kąć filmowy czy omawianie tytułów przeznaczonych na automaty.

W momencie kiedy na rynku dominowały Amiga i Atari ST, sprzedaż wszelkich czasopism poświęconych ośmiobitowcom drastycznie malała. W związku z tym w pewnym momencie Roger Kean podjął decyzję, że czas zamknąć ten rozdział w historii Newsfield i pozbyć się nierentownego Crasha, jednocześnie skupiając się na Zzap!64 oraz The Games Machine (Atmix upadł w kwietniu 1987 roku). Pożegnalne wydanie o numerze 98 ukazało się w maju 1992 roku, po czym czasopismo zostało sprzedane wydawnictwu EMAP i niejako na osłode

połączone z miesięcznikiem Sinclair User z umieszczoną na okładce adnotacją „Now incorporating Crash”.

Historię Crasha można podsumować krótko jako niezwykle osiem lat, podczas których periodyk kształtował opinie, przekazywał posiadaczom ZX Spectrum wszystkie najważniejsze informacje ze świata gier i co najważniejsze stworzył wokół siebie oddaną społeczność wiernych czytelników, którzy do dziś podtrzymują o nim pamięć. Dlatego kiedy Roger Kean i Oliver Frey ogłosili w 2018 roku otwarcie kampanii społecznościowej w celu wydania jeszcze jednego okolicznościowego numeru, to fani ufundowali ten projekt w zaledwie trzy dni. Tym samym powróciło 120 stron wypchane zapowiedziami oraz recenzjami współczesnych produkcji na Gumiaka, znanymi rubrykami, jak Adventure Trial, czy wspomnieniami redaktorów i to wszystko w charakterystycznej szacie graficznej żywcem wyjętej sprzed trzech dekad. A już rok później kampanię powtórzono, dzięki czemu Crash dobił do jubileuszowego setnego wydania.

Czy będzie coś więcej? No cóż, Roger Kean dał jasno do zrozumienia, że nie powiedział jeszcze ostatniego słowa w tym temacie. Tak więc czekamy! 📌

PO ZAMKNIĘCIU CRASHA NA RYNKU POZOSTAŁY JESZCZE DWA STRICTE SPECTRUMOWE CZASOPISMA: YOUR SINCLAIR ORAZ SINCLAIR USER. OBYDWA ZAKOŃCZYŁY DZIAŁALNOŚĆ W 1993 ROKU.



➤ Okolicznościowa reaktywacja Crasha w 2018 roku okazała się dużym sukcesem.

Ultima VIII: Pagan

■ Paweł Gawlikowski

Zapytacie pewnie od razu, dlaczego przeglądu pudełkowych RPG od Originu nie zaczynamy od doskonale ocenianej VII albo nowatorskiej jak na swoje czasy IV? Otóż darzymy sentymentem Pagan, bo ukazuje on ostateczny wzlot i upadek twórcy serii, Richarda Garriotta, chwyconego w kleszcze przez Electronic Arts. Poza tym jest to naprawdę piękne wydanie. A i sam Lord British pozostaje dla komputerowych gier fabularnych tym, kim dla papierowej wersji AD&D jest Gary Gygax, a dla Forgotten Realms - Ed Greenwood.

Mister Garriott jest de facto twórcą pierwszego komputerowego RPG z grafiką - Akalabeth, wyprodukowanego własnym sumptem w wieku 18 lat, napisanego w BASIC i w 1979 roku dystrybuowanego chałupniczą metodą w kilku sklepikach na Zachodnim Wybrzeżu USA.

Seria Ultima zawsze znana była z nowatorskich rozwiązań - część I to najstarszy hack'n/slash, część IV zawierała unikalny system tworzenia postaci, Underworld I i II to pierwsze dungeon crawlery pozwalające na swobodne poruszanie się we wszystkich kierunkach - nic dziwnego, że część VIII również musiała czymś się wyróżnić. Grafika 3D, bardzo szczegółowa jak na 1994 rok, była formą rozwinięcia rzutu izometrycznego znanego z części VII.

Jednak to sposób poruszania się bohatera, którym sterowało się dość dziwnie, wywołał największe kontrowersje. Jeżeli ktoś pamięta Head over Heels czy Alien 8 na Spectrum, wie, o czym mowa. Avatar, czyli nasze alter ego w świecie Ultimy, potrafił wykonywać dość dziarskie skoki w każdym z ośmiu kierunków, jednak w oryginalnej wersji



(bez późniejszego patcha) były one zawsze takiej samej długości. W przypadku sławnej planszy z platformami groziło to połamaniem przez sfrustrowanych graczy wrażliwych elementów ich wyposażenia. Na szczęście w poprawce, wydanej kilka miesięcy po premierze wraz ze „speech packiem”, pozwalającym się cieszyć głosami między innymi w przerywnikach filmowych, umożliwiono regulację siły skoku. Między innymi dlatego ta część była przez

■ Jedynie pierwsze wydanie i „speech pack” miały na okładce pentagram. Kontrowersje z tym związane spowodowały pozbawienie kolejnych edycji plukowego znaku czarnoksiężstwa...



■ Jeżeli komuś było mało bratania się z siłami nieczystymi za pomocą okładki - mógł schować do kieszeni gustownie wykonany łącznik z wymiarem prądowego zła.



■ Uważny obserwator dostrzeże, że na okładce katalogu wcale nie widnieje kula ziemiska - zgodnie z mottem „We create worlds”.

niektórych z lekkim przekąsem nazywana „Super Avatar Brothers”, a na rodzimym, polskim rynku - Ultima Pacan.

Tym razem nasz bohater wyruszał na przygodę samotnie. Nie mogliśmy wybrać jego wyglądu ani płci, a system magii był zupełnie inny niż w którejkolwiek z poprzednich części. Jednak z drugiej strony - wyjątkowo mroczna fabuła, pełna niedopowiedzeń, tajemnic i krwawych rytuałów, bardzo oddziaływała na wyobraźnię, w czym pomagała gotycka muzyka, całkiem niezłe komponująca się z wydarzeniami na ekranie. A jeżeli grafika skojarzy się wam z Crusader: No Remorse - oczywiście będziecie mieli rację, bo to ten sam silnik.

Co znajdziemy w pudełku? Zgodnie z oczekiwaniami - dyskietki, mały katalog Origin, kroniki krainy Pagan, a przede wszystkim mapę. Każda Ultima z głównej serii zawierała mapę drukowaną na płótnie, jednak tym razem zastosowano dość śliski materiał, fakturą przypominający plastik. Moneta z pentagramem, bardzo przyzwoicie wykonana, stanowi dopełnienie zestawu. Sama grafika na okładce jest stworzona zgodnie ze sztuką wczesnych lat dziewięćdziesiątych, a pudełko jest dobrej jakości, dzięki czemu większość egzemplarzy przetrwała do dzisiejszych czasów w bardzo dobrym stanie. ■

LAG

Najważniejszą rzeczą
w LAGu jest zdobywanie
nowych umiejętności

Najważniejszą rzeczą w LAGu jest zdobywanie nowych umiejętności” - podsumowywali swój udział w LAG FESTIVAL studenci i goście festiwalu. Podczas finałowej, czwartej edycji LAG FESTIVAL of Art and Independent Games w ramach projektu LAG FESTIVAL na Uniwersytecie Śląskim w Cieszynie spotkali się pasjonaci gier, artyści oraz przedstawiciele branży gier.

Tegoroczny LAG FESTIVAL realizowany w ramach projektu Festiwal Sztuki i Gier Niezależnych odbył się od 3-5 czerwca 2019 roku w Cieszynie. Wzięli w nim udział studenci i studentki z trzech uniwersytetów: Uniwersytetu Śląskiego z Katowic i Cieszyna, Uniwersytetu w Ostrawie oraz Uniwersytetu Św. Cyryla i Metodego w Trnawie a także zaproszeni goście i eksperci z branży gier i sztuk audiowizualnych z Francji, Belgii, Meksyku, USA, Czech, Słowacji i Polski.

W programie znalazły się warsztaty projektowania gier typu GAME JAM, konferencja LAG EDU, a także liczne spotkania, wykłady gościnne, konkursy oraz koncerty LAG MUSIC. Wszyscy uczestnicy mieli okazję wziąć udział w międzynarodowej konferencji LAG EDU, zaprezentować swoje prace, poznać innych game designerów a także dowiedzieć się wiele o branży gier od strony projektowej, biznesowej i artystycznej.

W maju na Cieszyńskim Kampusie UŚ odbyły się największe warsztaty projektowania gier GAME JAM w projekcie LAG FESTIVAL, w których wzięło udział ponad 120 uczestników z trzech uniwersytetów



partnerskich projektu. Podczas 5-dniowych warsztatów studenci pracowali w losowo dobranych grupach międzynarodowych a ich zadaniem było stworzenie działającego poziomu gry. Prace wzięły udział w konkursie na najlepszy preprojekt gry. W warsztatach wzięli także udział finaliści młodzieżowego konkursu na najlepszy projekt gry "Zaprojektuj grę" LAG ARENA, który realizowany był od listopada 2018-lutego 2019 roku.

Podczas FESTIVALU, jak co roku, odbyły się prezentacje najlepszych projektów gier. Uczestników przywitała burmistrz Cieszyna Pani Gabriela Staszkiwicz oraz Dziekan Wydziału Artystycznego Uniwersytetu Śląskiego prof. Małgorzata Łuszczak. Konkurs drużynowy realizowany w ramach warsztatów projektowania gier GAME JAM 2019 dla studentów/ tek wygrała Drużyna ORANGE z grą pt.: Underground Viking Roundup. Międzynarodowe jury doceniło zarówno plastyczne jak i dźwiękowe walory gry oraz integralność całego projektu. W konkursie Najlepszej Gry Niezależnej zwyciężyła gra „Chuchel” zaprojektowana przez Studio Amanita Design z Republiki Czeskiej. W konkursie LAG ARENA "Zaprojektuj grę" skierowanym do młodzieży szkół średnich zwyciężył projekt najmłodszego w historii naszych konkursów uczestnika - 16-letniego ucznia ZSA-P w Tarnowskich Górach Michała Kolano pt. WARMGROWER. Szczególnie interesująca była tegoroczna konferencja LAG EDU pt. Art, Media and Games. Na konferencji LAG Edu wystąpili m.in. Vincent Langouche (dyrektor festiwalu, Leuven International Short Film

Festival), Francois Serre (dyrektor festiwalu sztuk audiowizualnych „Courant 3D” z Francji) oraz Julio Broca - projektant i socjolog ze Szkoły Sztuk Plastycznych i Audiowizualnych w Puebla w Meksyku. Ponadto naszymi gośćmi byli wykładowcy z Northern Illinois University (USA), The Schiller National Film Scholl (Belgia) oraz Uniwersytetów partnerskich w Ostrawie (Republika Czeska) i Trnawie (Słowacja). Tematyka prezentacji dotyczyła najnowszych tendencji kierunków rozwoju, w których zmierzają nowe media (gry video, 3D, Augmented Reality, virtual Reality). Poszczególni goście prezentujący znane imprezy audiowizualne dyskutowali także na temat płaszczyzn współpracy twórców różnych form audiowizualnych takich jak gry, filmy krótkometrażowe, animacje a także na temat aspektów storytellingu i fabularnej treści w grach. Konferencji towarzyszyły warsztaty oraz konsultacje. Wszyscy uczestnicy mogli także wziąć udział w prezentacjach pracowni kierunku Projektowanie Gier i Przestrzeni Wirtualnej na Wydziale Artystycznym Uniwersytetu Śląskiego w Cieszynie.

Popołudniu na Rynku w Cieszynie można było wysłuchać koncertów najlepszych ścieżek dźwiękowych ze znanych gier w wykonaniu muzyków Instytutu Muzyki UŚ w formacjach: Company of Crisis, Game Jam, Game Annihilators oraz Free Flow Electric.

Dodatkowym wydarzeniem festiwalu była wystawa pokonkursowa międzynarodowego konkursu na plakat pt. „Świat wirtualny- świat realny”. Na konkurs nadesłano ponad 300 prac z całego świata, a wśród finalistów znalazły się prace artystów z Turcji, Chin, Tajwanu, Szwecji, Rosji, Polski, Słowacji. ■

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



Zapraszamy do obejrzenia relacji z Festiwalu na funpagu <https://www.facebook.com/lagfestival/>
<https://www.facebook.com/lagfestival/videos/1116020055249183/>

CYBERPUNK RED START KIT

Więc chcesz się dowiedzieć czegoś na temat nowego papierowego Cyberpunka? Posadź tutaj swój chromowany tyłek, ścisz tego cyberrocka, wyjmij ze łba chipy z historią gier komputerowych i słuchaj. Tylko rób to uważnie, bo nie będę się dwa razy powtarzał, a na ulicy za ignorancję mogą Cię potraktować nie bukietem róż, ale kulą 9 mm.

■ Zdan

Zanim przejdziemy do rzeczy - najpierw trochę historii. Reczy nie biorą się z powietrza, więc i nowy Cyber to nie jakaś manna z nieba. Co mówisz? Niby, że zrobili go tylko dlatego, że wychodzi ta nowa gierczka od tych gości z CD Projekt? Pewnie i masz rację, ale kiedyś nie było wcale tego w planach, a Mike Pondsmith wciąż tworzył. Nie zawsze mu to wychodziło, ale i do tego dojdziemy. Jak zwykle w takich przypadkach - musimy zacząć od początku.

Tak naprawdę wszystko zaczyna się od „Hardwired” („Okablowani”) Waltera Jona Williama. Jeśli sięgniesz po ten klasyk cyberpunkowej literatury, od razu zobaczysz, czym inspirował się Pondsmith, tworząc Cyberpunka. Oczywiście na tapecie był też William Gibson, ale to właśnie powieść Williama ma ten charakterystyczny posmak, który potem był głównym założeniem gry fabularnej. Chodzi o takich jak ty, chromiarzu,

gości - takich, którzy żyją na krawędzi prawa i próbują przeżyć, polegając tylko na swoim sprycie i stali. Jeśli się dobrze przyjrzeć, to widzimy tutaj archetypy, które później pojawiają się w Cyberpunku, a nawet w... Shadowrunie. Cowboy to przecież Nomad, a Sarah to po prostu podręcznikowy Solo. Nie uprzedzamy jednak faktów.

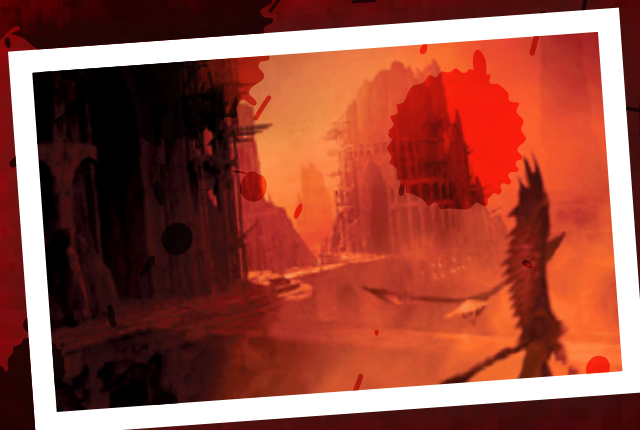
W 1988 roku R. Talsorian Games wypuszcza pierwszą edycję Cyberpunka, znaną także jako „Cyberpunk 2013”. Teraz to w sumie rzecz zapomniana, ale to ważny moment, bo już w pierwszej edycji mamy podwaliny tego, co potem będzie stanowić esencję papierowego Cybera - zarówno w mechanic (Interlock), jak i w „filozofii” systemu. Mechaniką zajmiemy się później, ale nawet Twój pełen dziur po kulach łeb jest w stanie zrozumieć jej podstawy - Interlock jest z założenia raczej prosty. Ważne jest podejście, które od początku forsował Pondsmith, a można je streścić w trzech





punktach - „styl ponad treścią”, „poza jest wszystkim” oraz „żyj na krawędzi”. Te trzy założenia będą się potem przewijały przez późniejsze edycje Cyberpunka i są wyróżnikiem tego systemu. W Cyberze nieważne jest, co robisz, ale jak to robisz - nawet porażka może być stylowa. Nie jest też ważne, kim jesteś, ale na kogo wyglądasz. No i w końcu nie jesteś cyberpunkiem po to, by spokojnie chodzić do pracy w korporacji i bezpiecznie siedzieć przed najnowszym modelem połączonego z twoim mózgiem telewizora. Tutaj to ty wyznaczasz zasady, żyjesz po swojemu i gdzieś masz to, co mówią korporacyjni bubkowie. Najwyżej nie żyjesz długo, ale to taka karma. To dodatkowo istotne, że już w pierwszej edycji pojawia się Night City, ale tylko i wyłącznie jako swoista idea cyberpunkowego miasta przyszłości.

Następne wydarzenie jest ważne, więc naprawdę słuchaj albo wyrzucę cię na ulicę, a tam boostergangi już czekają. W 1990 roku wychodzi „Cyberpunk 2020”. To w zasadzie odświeżona i rozszerzona wersja pierwszej edycji. Zmieniono zasady walki, dodano więcej opcji (cyberwszczepy i spluwy!) oraz opisano dokładnie Night City. W 1995 roku Copernicus Corporation wydaje „Cyberpunka 2020” w Polsce. Ja sam nie od razu się na niego załapałem, ale oczywiście w końcu podręcznik wpadł w moje chromowane łapska. To, co ujmowało mnie zawsze w tej grze, to fakt, jak jest napisana - można to opisać jednym słowem: stylowo. Dziś całość mocno trąci myślą, ale wtedy czytało się znakomicie. Problematyczna okazywała się mechanika - tworzenie postaci



i walka nie były szczególnie intuicyjne. Za to Cyberpunk miał coś, co do dzisiaj uważam za absolutny geniusz – tak zwany system generacji ścieżki życia postaci (lifepath). W ten sposób krok po kroku można było się dowiedzieć, kto cię zdradził, dlaczego, czy twoja ukochana żyje. Genialna sprawa i bardzo pomagała w tworzeniu wyrazistych bohaterów. No i do tego role, czyli coś w rodzaju klas postaci – gdzie indziej zawodowa maszyna do zabijania (Solo) prowadzi się z gwiazdą rocka (Rockerboy), policjantem oraz wojownikiem szos (Nomad)? W Polsce Cyber miał bardzo dobre przyjęcie i wydano sporo rodzimych wersji klasycznych dodatków – między innymi opisujących dokładnie Nomadów czy Fixerów. Na Zachodzie mieliśmy też „CyberGeneration” – grę osadzoną w 2027 roku, w której wcielaliśmy się w nastolatków, którzy mają nanomoce. Ciekawy pomysł i klimat nadal był cyberpunkowy – gangi nastolatków versus opresyjni dorośli – ale to nie do końca było to.

W 2005 roku natomiast R. Talsorian wypuścił „Cyberpunka 3.0”. Pamiętasz młody, jak mówiłem, że nie zawsze się udaje? Tym razem się nie udało. Zmiana klimatu, zmiany w świecie oraz przede wszystkim w oprawie graficznej systemu sprawiły, że gracze prawie jak jeden mąż odrzucili tę edycję. Dość powiedzieć, że za ilustracje postaci robili zdjęcia figurek – jakieś pytania? To po prostu nie wyszło. Dość powiedzieć, że z nadejściem „Cyberpunk Red” zarówno „CyberGeneration”, jak i trzecia edycja Cyberpunka odeszły w niebyt jako „alternatywne wersje przyszłości”.

Mamy więc 2019 rok. Czas na danie główne – zapisz to, co teraz będzie, na jakimś chipie, bo to najważniejsze. Ogłoszono w końcu oficjalną kontynuację „Cyberpunka 2020”, czyli „Cyberpunk Red”.



Na horyzoncie jest też Cyberpunk 2077, więc Red jest tutaj o tyle istotny, że ma wypełnić lukę czasową pomiędzy 2020 a 2077 rokiem. To, co teraz wpadło w moje uzbrojone po zęby łapska, to Cyberpunk Red Jumpstart Kit, czyli swoisty zestaw startowy wprowadzający do nowej edycji. Na sam początek od razu plus za grafiki ozdabiające samo pudełko – świetne oraz bardzo klimatyczne. Co otrzymujemy w pudełku? Dwie książeczki – jedna opisująca świat, druga z zasadami, a do tego pomoce w postaci skrótu zasad, ekwipunku, mapy, gotowe karty postaci oraz znaczniki postaci, przeciwników i pojazdów. Wszystko wydane jest w pełni profesjonalnie i nie można się do niczego przyczepić – zarówno książeczka opisująca świat, jak i ta z zasadami są w pełnym kolorze i niczym nie ustępują tym z D&D.

Co więc działo się po roku 2020 („Cyberpunk Red” to orientacyjnie rok 2045)? Cóż – nie było wesoło. W 2022 roku rozpoczęła się Czwarta Wojna Korporacyjna. Bez wdawania się w szczegóły – doszło do konfliktu pomiędzy dwoma wielkimi paramilitarnymi korporacjami – Militechem i Arasaką. Całość skończyła się regularną wojną na wszystkich kontynentach, bombardowaniami (w tym z orbity) oraz rozpadem wielu pomniejszych korporacji. Wisienką na torcie była bomba atomowa odpalona w środku Night City (w Arasaka Towers). Dlatego też nazywamy ten okres Czasem Czerwieni (Time of Red) – z powodu

czerwonego koloru nieba od zanieczyszczenia atmosfery. Mamy tu w gruncie rzeczy do czynienia z Cyberpunkiem w wersji postapokaliptycznej. To, co znaliście z 2020 roku, nie istnieje – Night City dopiero podnosi się z ruin, Stany Zjednoczone to kawałek terenu kontrolowanego przez rząd federalny oraz niezależne terytoria i Dzikie Zachód. O starej wersji sieci wirtualnej też możecie zapomnieć. Na drogach królują gangi. Korporacje dalej istnieją, ale teraz na mniejszą skalę, choć nadal są agresywne i mogą dać graczom popalić.





NINTENDO SWITCH™

KIEDYKOLWIEK,
GDZIEKOLWIEK, Z KIMKOLWIEK



Dla mnie najważniejsze podczas czytania tego podręcznika były przystępność i styl, w jakim to wszystko podano. Całość jest pełna odniesień i mrugnięć okiem do czytelnika. Chcesz wiedzieć, kto rządzi w Night City? Co jedzą gracze? Wszystko to tam jest. Co z zasadami? Dalej mamy tutaj Interlocka, który, jak mówiłem, jest prosty - rzut kostką dziesięciościenną, dodanie odpowiedniej umiejętności i cechy kontra poziom trudności. Do tego dochodzą ewentualnie pewne modyfikatory, ale wszystko podane jest w przejrzysty sposób. Walkę odpowiednio uproszczono - choć trzeba mieć na uwadze, że to zestaw startowy - choć nadal mamy opcje. Możemy strzelać w głowę, seriami czy walczyć wręcz. W porównaniu z „Cyberpunkiem 2020” jest prościej, bardziej przystępnie i to powinno nastawić pozytywnie zarówno nowych graczy, jak i starych weteranów.

Wypróbowałem grę „w praniu” i powiem wam tak - jest naprawdę dobrze. Mechanika jest prosta, szybka i choć mniej śmiertelna niż kiedyś, to dalej oddaje idee cyberpunka. Dodajmy do tego świetną zmianę systemu hackowania - teraz Netrunner musi być fizycznie blisko systemu, do którego chce się włamać, a całość w końcu nie wymaga osobnej sesji dla gracza i może być prowadzona obok reszty drużyny. Ten, kto grał w starego Cybera, wie, jakim problemem potrafił być tam netrunning. Oczywiście opcje cyberwzrostów czy broni są tu ograniczone - szczególnie maniacy spluw będą zawiedzeni, bo teraz mamy tylko typy, a nie poszczególne modele (czyli ciężki pistolet to po prostu ciężki pistolet). Pewnie zmieni się to w pełnym podręczniku, ale mnie to nawet pasuje. Szkoda tylko, że nie przedstawiono umiejętności zawodowych - w wersji startowej taką dostaje tylko Netrunner. Trudno. Na plus za to można policzyć skonsolidowany system umiejętności - teraz na przykład strzelanie to jedna umiejętność. Dobry ruch!

Czy warto to kupić? Młody, nie pytaj głupio, bo odstrzelę ci ten pelen dziadowskiego chrome rocka łeb. Oczywiście! Świetnie wydane, pełne informacji na temat świata i do tego grywalne? Idź do Fixera i znajdź jakieś zlecenie, bo to warte twoich eurodolarów!



© 2019 Nintendo / PlatinumGames Inc.
Main Character Design © Masakazu Watanabe / SHIBUYA



ZUPEŁNIE NOWA SYNERGICZNA PRZYGODA OD PLATINUMGAMES.



Zmierz się z intruzami z astralnego świata! Los całej ludzkości jest zagrożony, odkąd te kreatury niespodziewanie się pojawiły i zaczęły szerzyć chaos. Twoim zadaniem jest połączyć siły z żywymi brońmi - Legionami - i zakończyć inwazję!



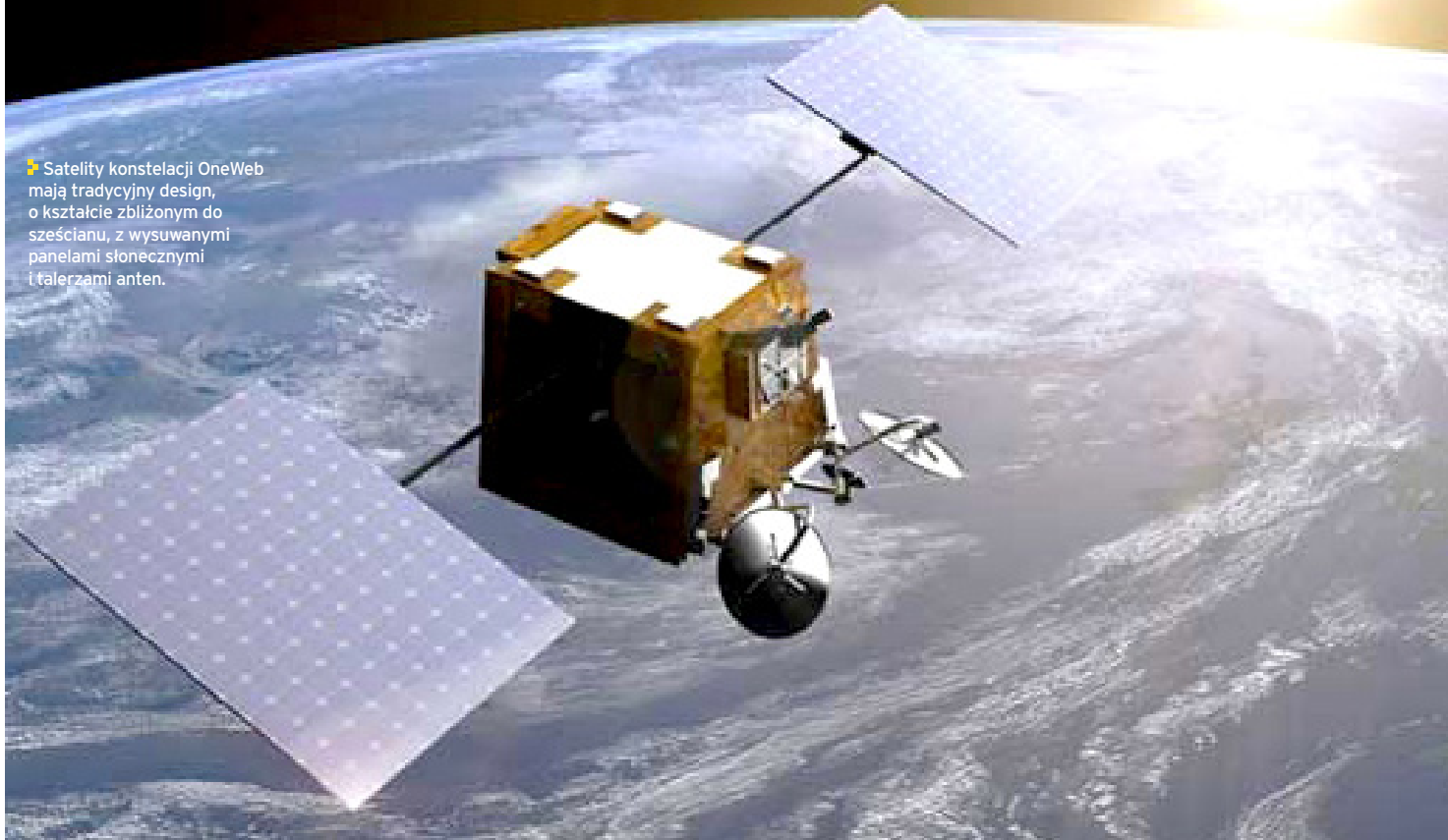
SPRZEDAWANE ODDZIELNIE

www.nintendo.pl

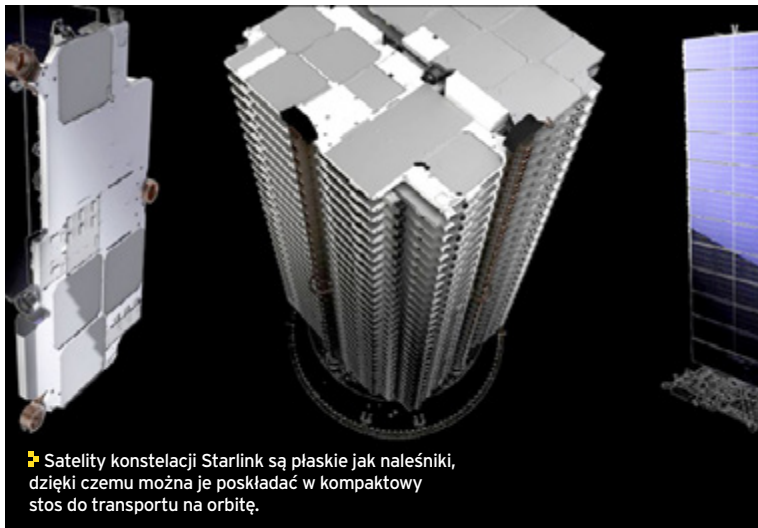
30 SIERPANIA



✦ Satelity konstelacji OneWeb mają tradycyjny design, o kształcie zbliżonym do sześcianu, z wysuwanymi panelami słonecznymi i talerzami anten.



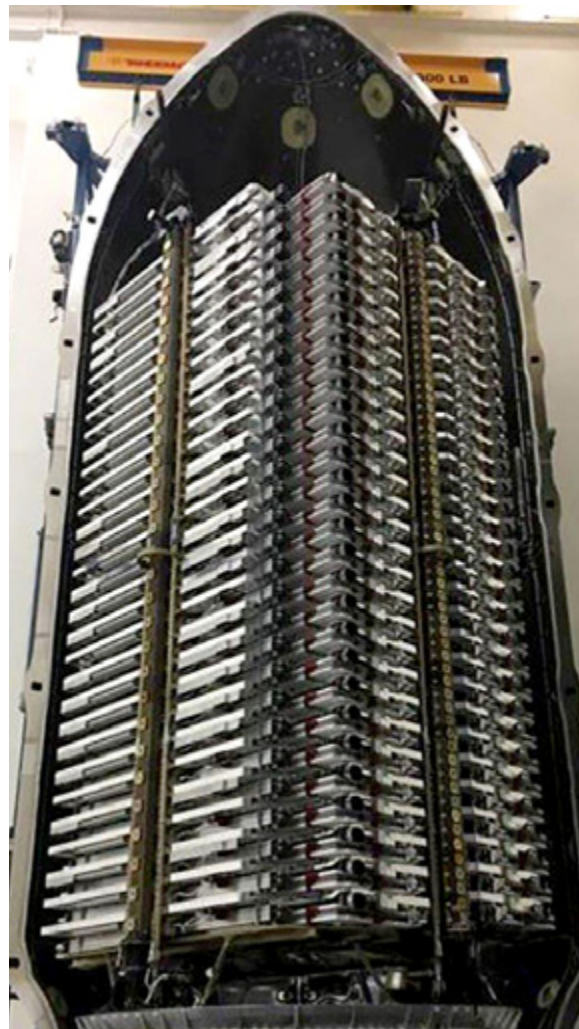
✦ Satelity konstelacji Starlink są płaskie jak naleśniki, dzięki czemu można je poskładać w kompaktowy stos do transportu na orbitę.



✦ Megakonstelacje opłotą całą Ziemię niczym wielki, szybko poruszający się, komunikujący między sobą rój owadów.



✦ Stos z satelitami Starlink idealnie mieści się w ładowni rakiety Falcon 9. Za jednym zamachem można wynieść na orbitę 60 satelitów.



MEGAKONSTELACJE

Szacuje się, że wszystkich satelitów orbitujących aktualnie wokół Ziemi jest około pięć tysięcy. Wkrótce za sprawą pionierskich, szeroko zakrojonych projektów ta liczba może się podwoić lub potroić. Na niebie zaczną poruszać się całe roje satelitów zwane megakonstelacjami.

■ User Jama

Konstelacje satelitów są w użyciu od lat. Pierwsze wyniesienie na orbitę satelitów systemu GPS nastąpiło w 1978 roku. Obecnie w tej konstelacji jest 31 urządzeń orbitujących na wysokości 20 tysięcy kilometrów. Konstelacja satelitów Iridium, która jako pierwsza zapewniła globalny zasięg dla rozmów telefonicznych, zaczęła funkcjonować w roku 1998.

W jej przypadku orbita była niższa, niecałe 800 kilometrów, a konstelacja większa, łącznie 66 satelitów aktywnych oraz sześć zapasowych. Mimo stosunkowo niedużej liczby satelitów można na tym przykładzie pokazać zagrożenia, jakie występują w takich konfiguracjach. W 2009 roku ważący niecałe 700 kilogramów satelita Iridium 33 zderzył się na orbicie z nieużywanym już rosyjskim satelitą wojskowym Kosmos-2251 o masie 900 kilogramów. Kollision nastąpiła przy względnej prędkości 35 tys. km/h, w wyniku czego powstała chmura szczątków, będących zagrożeniem dla innych satelitów. Nad niektórymi satelitami konstelacji, na przykład Iridium 2, operator utracił kontrolę. Oznacza to tyle, że sprzęt będzie dryfował i nie można go w kontrolowany sposób zdjąć z orbity.

W maju tego roku firma SpaceX wyniosła na orbitę 60 satelitów planowanej megakonstelacji Starlink, która ma zapewnić globalną usługę dostępu do internetu. Znany z ekstrawaganckich pomysłów Elon Musk chce zrobić z satelitami to, co udało mu się osiągnąć w przypadku rakiet,



■ Widok nocnego nieba, usłanego jedynie gwiazdami, wkrótce tylko na starych fotografiach.

czyli radykalnie obniżyć ich koszty. Jednym startem rakiety Falcon 9 uruchomiono prawie taką samą liczbę satelitów jak cała konstelacja Iridium kilkunastoma startami. Satelity Starlink są nieco mniejsze, ważą 227 kilogramów oraz orbitują trochę niżej, na wysokości 550 kilometrów. Zostały też zaprojektowane zupełnie inaczej niż tradycyjne satelity telekomunikacyjne. SpaceX wzorowało się na filozofii Ikei, że produkt musi się mieścić w płaskiej paczce, żeby łatwo i tanio można go było transportować. Satelity Starlink, mimo że ma własny napęd do korekt orbity, sprzęt do komunikacji laserowej z innymi satelitami oraz panele słoneczne, jest płaski jak naleśnik. Panel słoneczny składa się z segmentów, które rozkładają się na orbicie, a reszta elementów upakowana jest niczym w wielkim smartfonie. Dodatkowo SpaceX potrafi rozrzucić taką liczbę satelitów na orbicie w „sznur pereł” bez żadnego wielkiego czy skomplikowanego podajnika. Prawdopodobnie grzecznie wyfruwają jeden po drugim.

Starlink ma co prawda mniejsze satelity, ale będzie ich dużo, dużo więcej. Pełna megakonstelacja może według SpaceX liczyć 12 tysięcy satelitów, chociaż liczba ta zakłada duże wzięcie usługi u klientów. Rozpoczęcie działalności komercyjnej w roku 2020 ma bazować na 400-800 satelitach. Potem zależnie od potrzeb ich liczba zostanie zwiększona do 4 tysięcy. Dodajmy, że na niskiej orbicie te satelity trzeba będzie co parę lat wymieniać, czyli gdy skończą się starty potrzebne na ich uruchomienie, to nadal będą odbywały się starty na podtrzymanie. Aby zostać użytkownikiem systemu Starlink, potrzebna będzie antena odbiorcza. Będzie to urządzenie wielkości pudełka do pizzy, które można

będzie zamontować gdziekolwiek, byle miało wgląd w niebo.

Megakonstelacje szykują też inne firmy. Największym konkurentem SpaceX jest OneWeb firmowany przez Richarda Bransona. Nie dysponuje on jeszcze własnymi raketami jak Musk, za to lepiej udaje mu się organizowanie finansowania. W jego przedsięwzięcie japoński gigant telekomunikacyjny SoftBank wpompował ponad miliard dolarów. OneWeb od początku bardziej powściągliwie podawał liczby satelitów. Pełna megakonstelacja ma ich mieć 2400. Świadczenie usługi ma być możliwe już przy 900, a ograniczony komercyjny start przy 300, który również ma mieć miejsce w roku 2020. Pierwszych sześć satelitów OneWeb zostało wyniesionych na orbitę przez raketę Sojuz w lutym tego roku. Orbitują na wysokości 1200 kilometrów.

Separacja megakonstelacji poprzez zróżnicowanie wysokości orbity może nie być wystarczająca, by uniknąć kolizji z innymi satelitami czy kosmicznymi śmieciami. Tym bardziej że ustawiają się kolejni chętni do wysypania roju satelitów na niebie. Zarówno SpaceX, jak i OneWeb projektują swój sprzęt tak, by był on w stanie wykonywać setki manewrów korygujących, aby aktywnie unikać kolizji. Prawdopodobnie w przyszłości zostaną ustanowione korytarze zakazane, które megakonstelacje będą musiały pozostawić wolne. Takie korytarze będą niezbędne choćby dla bezpiecznych załogowych startów na Marsa. ■

 TUNGUSKA



TARGI

SAN DIEGO COMIC-CON 2019

Z ulgą przyjąłem ogłoszenie programu tegorocznego Comic-Conu, bo nie wydawał mi się on tak napakowany jak zwykle. Zdaję sobie sprawę, że moje słowa mogą brzmieć cokolwiek dziwne, ale tam faktycznie od przybytku może rozboleć głowa, bo choćby się miało zdolność bilokacji, to i tak nie ogarnęłoby się nawet ułamka interesujących człowieka rzeczy. A teraz San Diego praktycznie ominęły duże studia filmowe – z wyjątkiem Marvela i Paramount – co może wynikać albo z jakichś zakulisowych uwarunkowań, o których nie mam pojęcia, albo z kwestii czysto praktycznych, bo takie DC na dobrą sprawę nie ma nic do zaprezentowania. Jednak zwolnione przez Hollywood miejsce wypełniły, na przykład, panele o grach, co rzadkie. I tak w największej, mieszczącej przeszło pięć tysięcy ludzi hali pokazano chociażby nowego Iron Mana na PlayStation VR i nie sposób nie podziwiać oporu Sony, które nie daje temu ustrojstwu umrzeć.

Oczywiście ukończona gra może się znacząco różnić od wymuskiej prezentacji, ale jeśli nie schrzanią sterowania, to chyba nie będę miał się czego przyczepić. Trochę się też uspokoiłem co do przyszłości Marvel's Avengers, bo gameplay (wyświetlono krótki filmik z Thorem) wygląda całkiem niezłe, choć całą mechanikę ewidentnie podpatrzono u Spider-Mana i Batmana. Ale nie samymi komiksami graczy żyli. Sporo miejsca zajęło Nintendo, które tradycyjnie rozstawiło swój, jak to nazywają, salon poza centrum konwentowym – dzięki czemu przyjść i pograć mógł każdy – i przywiozło wszystko, co się nawinęło pod rękę. Lubię tę ich miejscówkę, bo mimo zamieszania można się tam naprawdę wyluzować i odetchnąć od konwentowego zgiełku. Zaskoczyła mnie z kolei obecność PlayStation na hali wystawowej, bo zwykle część wyodrębniona na gry była zagrabiona przez Microsoft, Blizzarda i Capcom (dwie ostatnie firmy nadal rozpychały



2 0 1 9

się łokciami). A tymczasem jedną z fajniejszych dostępnych tam atrakcji okazała się – poprzeczona wizytą w przerdziewiałej kajucie opuszczonego okrętu – możliwość pogrania w Man of Medan, które, gdy czytacie te słowa, jest już na rynku, ale powiem tylko tyle: kupujcie. Jako miłośnik Until Dawn stałem przed ekranem z otwartą japą. Na sam koniec zachowałem coś wyjątkowego, przynajmniej dla mnie, bo do San Diego pod raz pierwszy przyleciał sam Hideo Kojima. Przywiózł ze sobą nowe klipy z Death Stranding i Nicolasa Windinga Refna. Ten powiedział parę słów o swojej postaci, Heartmanie, gościu, którego serce musiał się restartować co dwadzieścia jeden minut, lecz nie oczekujcie, że już teraz wytłumaczę, o co w tym wszystkim będzie chodziło. Kojima bowiem umyślnie balansował pomiędzy profetycznym konkretem a mistycznym bajaniem. Tak czy siak, choćby dla niego warto było zjawić się w tym roku w San Diego.



FILM

DJANGO I ZORRO SPOTKAJĄ SIĘ NA WIELKIM EKRANIE?



Na pewno widzieliście „Django” Quentina Tarantino i być może wiecie także, że postać ta istnieje w popkulturze od 1966 roku, kiedy to po raz pierwszy pojawiła się w spaghetti westernie, za kamerą którego stał Sergio Corbucci. Tylko do wczesnych lat siedemdziesiątych Django pojawił się w około 30 filmach, chociaż szerokiej publiczności postać tę przypomniał właśnie reżyser „Pulp Fiction” i „Wściekłych psów”. Kontynuację „Django Unchained” sam Tarantino napisał w formie komiksu. Mało tego, do fabuły dołączył postać... Zorro! Obecnie historia zatacza koło i pojawiły się pierwsze plotki o przeniesieniu komiksowych przygód obu panów na wielki ekran. Nie są to zresztą pierwsze doniesienia na ten temat – przecieki pojawiały się już pięć lat temu, a były wynikiem... hakerskiego ataku.

FILM

ZMARŁ RUTGER HAUER



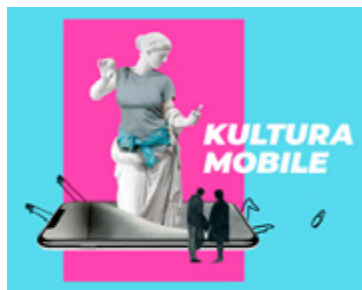
19 lipca niespodziewanie odszedł od nas Rutger Hauer, niezwykle popularny aktor (zagrał w ponad 170 produkcjach!), który w swoim dorobku miał tak kultowe role jak Roy Batty w „Łowcy Androidów” czy John Ryder w „Autostopowiczu”. Choć w ostatnich latach rozmienił się nieco na drobne, wciąż występował w oryginalnych produkcjach, które mają szanse stać się kiedyś równie często wspomniane – na przykład „Włóczęga ze strzelbą” czy „Młyn i krzyż”. Holenderski aktor do końca pozostał aktywny zawodowo, grając zarówno w filmach kinowych i telewizyjnych, jak i serialach. Hauer był laureatem wielu branżowych nagród. Choć nigdy nie doczekał się Oscara, w 1988 roku wygrał Złotego Globa za rolę w filmie „Ucieczka z Sobiboru”. Aktor często wcielał się w rolę czarnych charakterów, ale zapamiętamy go za jego charyzmę, oszczędny sposób gry i wielkie role u największych reżyserów.



FILM SPIDER-MAN DALEJ W MCU?

To z pewnością najgorętsza wiadomość drugiej połowy sierpnia.

Disney (właściciel Marvel Studios) oraz Sony (aktualny właściciel praw do postaci Spider-Mana) nie doszły do porozumienia w kwestii podziału zysków z kolejnych filmów z udziałem Pajęczaka, przez co postać grana aktualnie przez Toma Hollanda może zniknąć z szerokiego Marvel Cinematic Universe. Niewątpliwie byłby to ogromny cios dla fanów, szczególnie że Spider-Man stał się niezwykle ważną częścią tego świata po śmierci... sami wiecie kogo. Czy korporacje mogą jeszcze się dogadać? Disney chce równego podziału zysków, Sony z kolei twierdzi, że świetnie poradzi sobie bez Kevina Feige'a i spółki i ma na to twarde dowody – zarówno odłączony od MCU „Venom”, jak i solowy film o przygodach Petera Parkera „Spider-Man: Daleko od domu” okazały się kasowymi sukcesami. Ktoś będzie musiał ustąpić. Najnowsze plotki mówią o powrocie gigantów do negocjacyjnego stołu i omawianiu planów na kolejną trylogię filmów z Hollandem. W ramach nowej umowy Disney miałby rzekomo otrzymać 30 procent zysków za współfinansowanie filmów. Możliwe jednak, że strony się nie dogadają i będzie to koniec Pajęczaka w filmowym świecie Marvela. ■



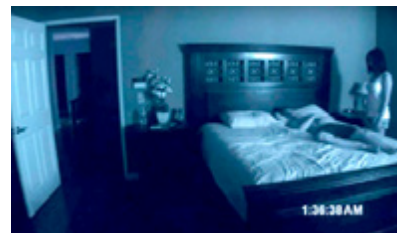
WYDARZENIE IV FORUM APLIKACJI I GIER MOBILNYCH

Do czego może przydać się smartfon w instytucji kultury? Jak angażować odbiorców używając kanałów mobilnych? Jak projektować wciągające aplikacje i gry mobilne? Jakie trendy i technologie wykorzysta?

Wszystko to i wiele więcej już 8 października podczas IV FAM – Forum Aplikacji i Gier Mobilnych, jedynego w Polsce wydarzenia łączącego kulturę i technologie mobilne.

Jak co roku na uczestników czekają: warsztaty prowadzone przez praktyków, pokazy nowych technologii i nowość: interaktywne panele dyskusyjne, podczas których będzie można zdobyć specjalistyczną wiedzę i podyskutować z ekspertami. ■

FILM PARANORMAL ACTIVITY POWRÓCI!



Zaczęło się niewinnie, od niskobudżetowego horroru, który sporo zarobił i przez niektórych uznany został za klimatyczny. Dziś, 12 lat po premierze pierwszej części, „Paranormal Activity” to tasmiemiec liczący pięć części i przynajmniej dwa spin-offy, w tym jeden japoński. Obecnie seria nie cieszy się wielkim szacunkiem recenzentów i widzów, wszystko wskazywało wręcz na to, że odejdzie już do horrorowego limbo. Ale w przyrodzie nic nie ginie i już w cztery lata po premierze „ostatniej” części pojawiły się pierwsze informacje o wskrzeszeniu serii, które padły z ust prezesa wytwórni Paramount. Na razie nie wiadomo, o czym traktować ma film i czy będzie to kolejny sequel, czy może coś w formie rebootu. Spodziewajcie się natomiast statycznych ujęć i gwałtownych, raczej mało subtelnych straszaków wizualno-dźwiękowych. ■

KOMIKS BATMAN NOIR



Wystarczy jedno spojrzenie na ten kosztujący małą fortunę – 690 złotych! – komplecik zawierający same klasyki i trudno odpędzić od siebie myśl, że ten jednorazowy wydatek wystarczy, aby już nigdy nie musieć kupować komiksu z Batmanem. Bo jest tutaj niemalże wszystko, co początkujący czytelnik przygod Człowieka Nietoperza powinien poznać, a nazwiska zdobywające okładki to sama ekstraklasa: Alan Moore, Frank Miller, Jim Lee i tak dalej. Ale co z zakupu będzie miał ten, kto niejednym Batmobilem jeździł? Zebrane tu „Długie Halloween”, „Hush”, „Zabójczy żart”, „Powrót Mrocznego Rycerza” oraz, premierowo, „Pewnego dnia” wydano w edycjach urodzinowych, bo przecież Bruce Wayne kończy osiemdziesiątkę.

Rzeczne komiksy odsącono więc z koloru i przedstawiono w czerni i bieli. Zabieg to zrozumiałe kontrowersyjny, ponieważ, jak mniemam, z założenia sprzeczny z intencjami twórcy, ale osiągnięty efekt jest faktycznie ciekawy. Bo kto jak kto, ale monochromatyczny Batman zawsze prezentował się znakomicie. Rzecz jasna to kwestia osobistych upodobań i nie zdziwi się, kiedy jedni z miejsca podobną propozycję odrzuca, a drudzy powitają z otwartymi ramionami. Tak czy siak, jedno się nie zmienia: scenariusze. Każdy tom to kawał jeśli nie genialnego, to chociaż dobrego pisanego, a całość stanowi znakomity przekrój najważniejszych opowieści o Batmanie z ostatnich trzydziestu paru lat. ■

Wydawało się, że zakończona w 2003 roku trylogia „Matriksa” to zamknięty rozdział. Kiedy niedawno szef kaskaderów, który koordynował działania na planie pierwszych trzech części, wspominał o pracach nad kontynuacją, w sieci zawrzało. I chociaż jego słowa szybko zostały sprostowane, kolejne teorie i plotki pojawiały się w internecie z taką częstotliwością, że twórcom pozostało tylko potwierdzić, że „Matrix 4” stał się faktem. Za scenariusz oraz reżyserię odpowie Lana Wachowski, chociaż w pracach nad skryptyem pomoże jej dwóch innych twórców. Do swoich kulturowych ról powrócą Keanu Reeves i Carrie-Anne Moss. Fabuła jak na razie objęta jest ścisłą tajemnicą, a zdjęcia mają ruszyć wraz z początkiem 2020 roku. Dodatkowo pierwszy „Matrix”, który pomimo dwudziestu lat na karku wciąż potrafi rozpalic do czerwoności fanów mocnego SF, trafi ponownie do kin w odświeżonej wersji. ■

FILM POWSTANIE CZWARTA CZĘŚĆ MATRIKSA!



Wydawało się, że zakończona w 2003 roku trylogia „Matriksa” to zamknięty rozdział. Kiedy niedawno szef kaskaderów, który koordynował działania na planie pierwszych trzech części, wspominał o pracach nad kontynuacją, w sieci zawrzało. I chociaż jego słowa szybko zostały sprostowane, kolejne teorie i plotki pojawiały się w internecie z taką częstotliwością, że twórcom pozostało tylko potwierdzić, że „Matrix 4” stał się faktem. Za scenariusz oraz reżyserię odpowie Lana Wachowski, chociaż w pracach nad skryptyem pomoże jej dwóch innych twórców. Do swoich kulturowych ról powrócą Keanu Reeves i Carrie-Anne Moss. Fabuła jak na razie objęta jest ścisłą tajemnicą, a zdjęcia mają ruszyć wraz z początkiem 2020 roku. Dodatkowo pierwszy „Matrix”, który pomimo dwudziestu lat na karku wciąż potrafi rozpalic do czerwoności fanów mocnego SF, trafi ponownie do kin w odświeżonej wersji. ■



FILM

ANDY SERKIS WYREŻYSERUJE VENOMA 2!

Ubiegłoroczny „Venom” nie był może wielkim sukcesem artystycznym, ale film zarobił na tyle dużo, by zapadła szybka decyzja o kontynuacji. O ile pomysł zrobienia filmu o nemesis Człowieka-Pająka bez udziału Spider-Mana wydawał się karkołomny, o tyle jednak postać Eddiego Brocka i jego alter ego kryje w sobie jeszcze duży potencjał, szczególnie że przeciwnikiem Venoma ma być teraz kultowa postać uniwersum Marvela – Carnage. Powstający już sequel stał się

BROCK

właśnie jeszcze ciekawszym projektem, ponieważ ogłoszono, że Rubena Fleischera na stanowisku reżysera zastąpi... Andy Serkis. Popularny aktor nakręcił już filmy „Pełnia życia” i „Mowgli: Legenda dżungli” i chociaż oba nie były może arcydziełami, to Serkis z pewnością rzemiosło po obu stronach kamery ma opanowane. W rolę Venoma ponownie wcieli się Tom Hardy. Premiera? Październik 2020 roku.

FILM

JAMES BOND STANIE SIĘ CZARNOSKORĄ KOBIETĄ?

Internet ma swoje nowe dramaty. Najpierw święte oburzenie wywołał fakt, że do roli w aktorskiej wersji „Małej Syrenki” wybrano czarnoskórą aktorkę Halle Bailey (nie mylić z Halle Berry), a niedawno do czerwoności internautów rozgrzała plotka, jakoby James Bond wraz z 25. filmem miał przejść na zastępującego emeryturę, a swój kryptonim oddać nowej bohaterce, odgrywanej przez Lashanę Lynch. A jak przecież wiadomo, prawdziwe syreny mają białą skórę i rude włosy, a każdy Agent Jej Królewskiej Mości musi mieć członka. Przeciwnicy tych zmian toczą w sieci zacięte boje, w których słowa „polityczna poprawność” i „rasizm” padają naprzemiennie. Osobiście uważam, że pewnych



0 0 7

wizerunków ruszać po prostu nie wypada, ale niektóre zmiany są potrzebne. Z łatwością wyobrażam sobie, że postać, w którą wcieli się Lashana Lynch, nie będzie de facto Bondem, tylko zupełnie nową bohaterką, może nawet nie kolejnej części przygód 007, tylko jakiegoś spin-offa? Na razie, chociaż nic nie jest jeszcze pewne, dyskusje wciąż trwają. Zagorzali przeciwnicy tych decyzji złożyli nawet oficjalne petycje i zbierają podpisy, aby zmiany nie weszły w życie. Ciekawe, ile głosów odda światowa populacja syren.

SERIAL

LOBO POJAWI SIĘ NA MAŁYM EKRANIE



Postać kosmicznego rozrabiaki Lobo ma przeogromny potencjał, a jednak do tej pory nie zrobiono porządnego filmu ani serialu z kosmicznym łowcą głów, który pojawiał się jedynie epizodycznie – ostatnio w drugim sezonie serialu „Krypton”. Stacja Syfy ogłosiła niedawno, że chce wyprodukować spin-off, w którym główną rolę będzie pełnił właśnie bezwzględny, bezkompromisowy najemnik. W jego skórę prawdopodobnie ponownie wejdzie Emmett J. Scanlan. Osobiście chciałbym na ekranie (obojętnie, czy małym, czy srebrnym) zobaczyć ekranizację komiksu „Lobo/Maska”, w którym Ostatni Czarnian stał się z niezbyt przyjemnym kryminalistą – posiadaczem maski czyniącej z niego niezniszczalnego zielonogębo rozrabiakę. Może kiedyś...

FILM

CZWARTA FAZA KINOWEGO UNIWERSUM MARVELA

– SĄ NOWOŚCI!



To wiadomość, na którą czekał każdy fan ekranizacji komiksowych przygód trykociarzy z Marvela.

Podczas tegorocznego Comic-Conu ogłoszono filmy i seriale składające się na czwartą fazę kinowego uniwersum MCU. I tak już w maju 2020 roku w kinach Czarna Wdowa zmierzy się z Taskmasterem, a do telewizji trafi serial o przygodach Falcona i Zimowego żołnierza. Rok zamknie w listopadzie film „Eternals”, w którym zagra m.in. Angelina Jolie. Rok 2021 otworzy film o Shang-Chi, który zmierzy się z samym Mandarynem (tym prawdziwym, a nie tym z „Iron Mana 3”), potem czeka nas jeszcze serial o Scarlet Witch i Visionie, druga część kinowych przygód

Doktora Strange’a oraz serial o Lokim. Druga połowa roku również zapowiada się interesująco – najciekawiej wypada animowany serial „What If...?”, opowiadający alternatywne wersje kultowych i kanonicznych opowieści Marvela, a także serial o Hawkeye’u, który ma zadebiutować jesienią 2021 roku. Rok zamknie czwarta część kinowych przygód Thora, a właściwie Thorzy, bo to właśnie Natalie Portman uniesie młot i stanie się godną mianą bogini gromu. Z ciekawszych ogłoszeń: Blade powróci do kinowego uniwersum Marvela, a zagra go laureat dwóch Oscarów Mahershala Ali (m.in. trzeci sezon „Detektywa”). Zapowiedziano też nowy film o Fantastycznej Czwórce, a pierwsza rodzina Marvela wreszcie oficjalnie stanie się częścią MCU, podobnie jak X-Meni, którzy do tej pory pod skrzydłami innej wytwórni mieli swój osobny świat. W głowie twórców powstają już kolejne produkcje, a następne w kolejce mają być sequele „Czarnej Pantery” i „Kapitan Marvel”, a także trzecia część „Strażników Galaktyki”.

KOMIKS

PROVIDENCE



A oto niemała niespodzianka po zachaczącym o pornografię przemocy „Neonomiconie”, którego omawiany komiks jest swoistym przedłużeniem. O ile tamten tytuł wydobywał z prozy Howarda Phillipsa Lovecrafta na światło dzienne to, co u niego zwykle było, cytując, ukryte i nienazwane, epatując przy tym ostentacyjną dosłownością, o tyle teraz Alan Moore praktycznie rezygnuje z sugestywności na rzecz swobodnego mistycyzmu. Jego „Providence” jest bowiem z jednej strony intertekstualnym, bibliofilskim rejsom po opowiadaniach Lovecrafta (i twórczości jego kumpli po piórze), a z drugiej eksploracją nowoangielskiej przestrzeni nasączoną koszmarami starszymi niż Ameryka. Bohaterem osadzonego zaraz po pierwszej wojnie światowej komiksu jest Robert Black, dziennikarz i, jako człowiek ery nowoczesnej, niepasujący do purytańskiego porządku Żyd i gej, który robi sobie urlop na napisanie wymarzonej powieści. Rusza w tym celu na północ od Nowego Jorku, gdzie chce zebrać potrzebne mu materiały. Jego wyprawa stanowi nie tylko pretekst do zderzenia się z literaturą przenikającą do świata rzeczywistego, ale i swoiste rozliczenie z dyskusyjnym światopoglądem samego Lovecrafta. Moore uparcie twierdzi, że to jego ostatni komiks. Oby nie, bo „Providence” dobitnie udowadnia, że Anglik nadal jest scenopisarskim guru.

FILM

THE WALKING DEAD Z TELEWIZJI DO KIN

San Diego Comic-Con przyniósł wiele interesujących informacji nie tylko o świecie Marvela czy DC, ale także o uniwersum Żywych trupów. Stacja AMC zapowiedziała trzy pełnometrażowe produkcje, a niedawno wyjaśniło się, że przynajmniej jedna nie będzie filmem telewizyjnym, ale kinowym. Pokazano także teaser pełnego metrażu, w którym główną rolę odegra Andrew Lincoln. Jeśli oglądacie serial na bieżąco, zapewne wiecie, że postać Ricka Grimesa zniknęła, wywieziona w nieznaną. Bohater nie zginął, jak pierwotnie planowano, a domknięcie jego historii obejrzymy już w kinach.

Reżyserem filmu ma być Scott M. Gimple, którego znamy z telewizyjnego oryginału. Chociaż odcinkowe „The Walking Dead” miało swoje lepsze i gorsze momenty, wraz z dziewiątym sezonem odzyskało nieco dawny blask. Zobaczymy, czy kinowej wersji uda się powtórzyć sukces serialu i stać się kasowym hitem. A to jeszcze nie koniec niespodzianek – na 2020 rok zapowiedziano bowiem trzeci już serial osadzony w uniwersum Roberta Kirkmana. Dla równowagi – oryginalna komiksowa seria niespodziewanie zakończyła się wraz z wydanym na początku lipca 193. numerem.

TXT & GFX: DR FURZU

KDP⁵¹

TO BĘDZIE ODCINEK
O MOJEG IRYTACJI
PO PRZECZYTANIU DOŚĆ
KRÓTKIEJ NOTKI Z E3
W POPRZEDNIM PIXELU
O WATCHDOGS: LEGION.

OSTATNIO
ŁATWO SIĘ
IRYTUJE, BO
SPORO MYŚLE
O PRZYSZŁOŚCI
MOJEG CÓRKI NA
TEJ PLANECIE.

CYTUJE: AKCJA LEGIONU DZIEJE SIĘ
W LONDYNIE W NIEDALEKIEJ PRZYSZŁOŚCI.
MIASTO OPANOWAŁY GANGI I ZADANIEM
GRACZA, A WŁAŚCIWIE EKIPY PRZEJĘTYCH
OSOBOWOŚCI, JEST JEGO ULECZENIE.

AKURAT KILKA MINUT
WCZEŚNIEJ OBEJRZAŁEM
TRAILER TEJ ODŁĘŻONY
SERII UBISOFTU I PO-
MYŚLAŁEM SOBIE, ŻE
FRANCUZI FAJNIE CZUJĄ
DUCHA CZASÓW. NASZA,
BO PRZECIEŻ PIXEL JEST
NASZ, NOTKA Z KOLEI
NAJPIERW ZBIŁA MNIE
Z TROPU, A POTEM...
CÓŻ, POTEM MNIE
ZIRYTOWAŁA SWOIM
CAŁKOWITYM PRZESTRZE-
NIENIEM W PISANIU
O TYM, CO PRZED
CHWILĄ ZOBACZYŁEM.

A ZOBACZYŁEM
GRĘ O FORMOWANIU
RUCHU OPORU
PRZECIWKO... TAK,
GANGOWI! ALE TEN
GANG TWORZĄ
RZĄDZĄCY LONDYNEM!
GRACZ STARA SIĘ
PRZYWRÓCIĆ MIASTO
LUDZIOM. I ROBI
TO...

WSZELKIMI
MOŻLIWYMI
SPOSOBAMI.

WSZYSTKO TO SKĄPANE
W POST-BREXITOWYM SOSIE,
W ZARZĄDZANIU STRACHEM,
WSZECHOBECNEJ INWILACJI,
BEZWZGLĘDNOŚCI SYSTEMU...

TA GRA TO
POPKULTUROWA
NIEZGODA
NA POSTĘPUJĄCĄ
FASZYZACJĘ
POLITYCZNEJ
PRZESTRZENI!

TO NIE JEST
GRA O GANGACH,
TO NIE LATA 80.,
DOUBLE DRAGON,
THE WARRIORS,
REAGAN I MOKRE,
KAPITALISTYCZNE
SNY.

TO NAWET
NIE JEST GRA
O NIEDALEKIEJ
PRZYSZŁOŚCI, CO
POKAZAŁY OSTATNIE
WYDARZENIA
W HONGKONGU.

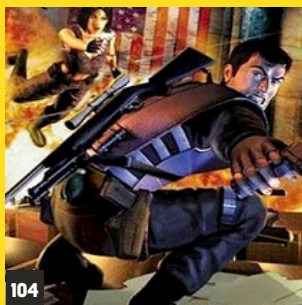
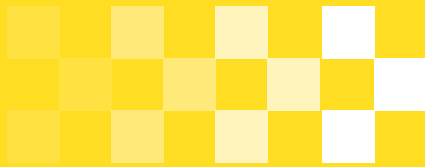
DZIĘKUJE
ZA UWAGĘ.

I JAK
POSZŁO?
DOBRY
ODCINEK?

OKI Z TĄ
FASZYZACJĄ
TYLKO TROCHĘ
PRZESADZI-
ŁEŚ.

NIE...
NIE PRZESA-
DZIŁEM.

CS:RR:GO



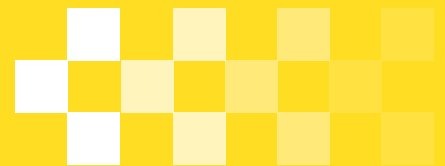
FELIETONY

113 Michał R. Wiśniewski

118 Piotr Gawrysiak

120 Aleksy Uchański

122 Marcin Borkowski



**GABRIEL LOGAN MA GDZIEŚ SKRADANIE SIĘ,
TO ISTNY TARAN. ZAWSZE BIEGNIE, A SZKLA-
NYCH DRZWI NIE OTWIERA PO LUDZKU,
TYLKO ROZBIJA JE Z BARA.**





ŚWIATY POZA

światem

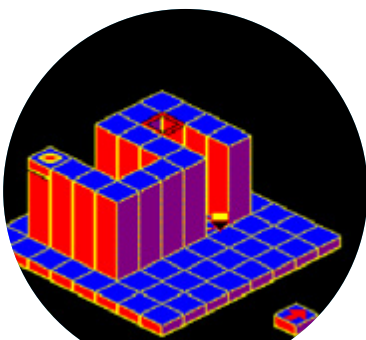
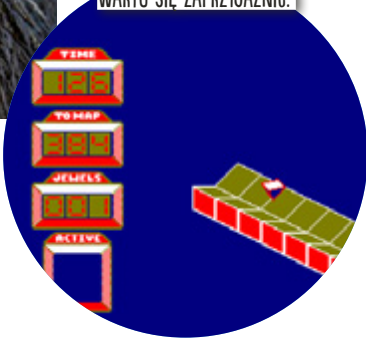
Media donoszą dzisiaj ze śmiertelną powagą o tym, kto na kogo krzywo spojrzął na jakiejś warszawskiej imprezie, a często podśmiewają się z największych wzlotów ludzkiego ducha. Na przykład z faktu, że w marcu 2018 roku Mike Hughes [znany również, nie bez powodu, jako Mad Mike] wzbił się w niebo w samodzielnie zbudowanej rakiecie.



■ Paweł Schreiber



WASKI KORYTARZYK, A WOKÓŁ
– NIEBIESKA OTCHŁAŃ, Z KTÓRĄ
WARTO SIĘ ZAPRZYJAŻNIĆ.

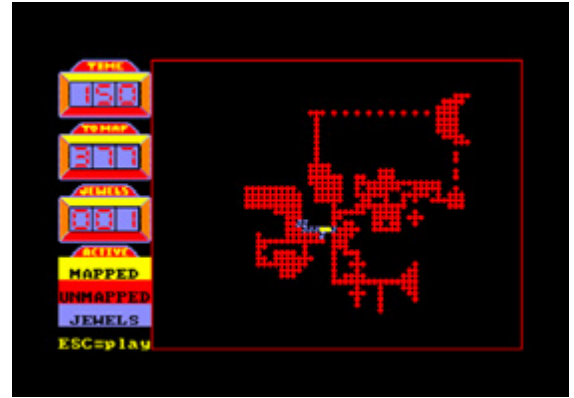


PIERWSZA LITERA CIĄGNĄCEGO SIĘ
PRZEZ DZIEWIĘĆ KOMNAT NAPISU
„SPINDIZZY”. JAK SZALEĆ, TO
SZALEĆ.

Próba zakończyła się umiarkowanym sukcesem, gdyż rakieta wzbiła się na wysokość pół kilometra, po czym opadła na dwóch spadochronach. Nie obyło się bez kłopotów – Mike uszkodził sobie kręgosłup, a ekipa, którą wynajął do transmisji internetowej, sypała wulgaryzmem, za co trzeba było potem przeproszać na Facebooku. Mike chciał potwierdzić coś, co przeczuwał już od dawna – że masoni z NASA systematycznie nas okłamują, a ziemia jest w rzeczywistości płaska. Muszę powiedzieć, że to do mnie przemawia – skoro jest płaska, to ma krawędź, a ja zawsze chciałem się za tę krawędź wychylić i zobaczyć, co tam jest.

Oczywiście, od dzieciństwa jesteśmy indoktrynowani, że żadnej krawędzi nie ma, a podróże przez lądy i morza prędzej czy później okazują się podróżami w kółko. Im jestem starszy, tym bardziej się obawiam, że to jednak prawda. Na szczęście, jeżeli nie da się czegoś doświadczyć w rzeczywistości, istnieje duże prawdopodobieństwo, że da się to zrobić w grze komputerowej. Z zaglądaniem za krawędź świata nie jest inaczej. Geografia Ziemi była kiedyś pełna białych plam i marginesów na skraju mapy, gdzie wciąż żyły fantastyczne potwory. W geografii gier do dziś pojawiają się rzeczy, o których nie śniło się filozofom.

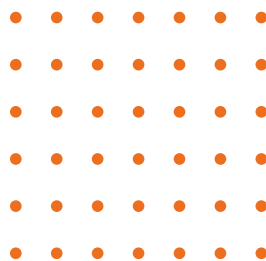
U mnie zaczęło się to chyba od gry Spindizzy, w którą grałem na Amstradzie. To rzecz trochę zapomniana – a chyba była jedną z najlepszych



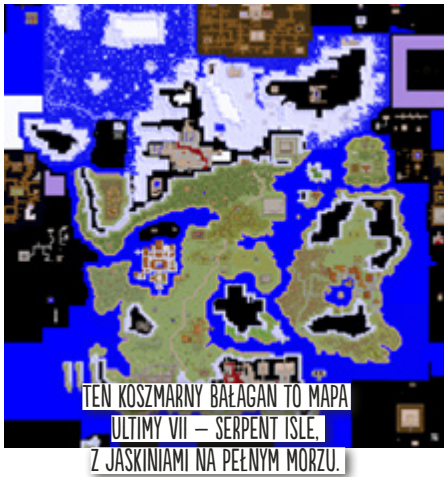
gier swoich czasów (wyszła w roku 1986). Izometrycznych komnatówek było wtedy sporo, ale Spindizzy była oparta przede wszystkim na dobrze odwzorowanych prawach fizyki (autor, Paul Shirley, przynajmniej się do fascynacji grami Ultimate oraz Marble Madness). Zbierający diamenty bączek, którym kierujemy, podlega siłom grawitacji i bezwładności. Może też zmieniać kształt i masę – może być szybko wirującą zabawką, która pędzi jak szalona, ale łatwo się tłucze, albo wytrzymałą, ciężką kulą, która wiele przetrzyma, ale nie wtoczy się pod stromą górkę.

Lokacje w Spindizzy nie były grzecznie połączone drzwiami jak w innych tego typu grach – jeśli w dowolnym miejscu nie było ściany, dawało się przejechać do sąsiedniej komnaty. No, chyba że sąsiedniej komnaty nie było. Wtedy bączek spadał w czarną pustkę. Jednak szybko się zorientowałem, że tej otchłani wcale nie trzeba unikać – wręcz przeciwnie, wycieczki do niej bywały wskazane, a czasem nawet konieczne. System fizyki w Spindizzy powodował również, że kiedy natrafialiśmy na odpowiednio długą i nachyloną rampę, mogliśmy z niej całkiem daleko skakać. Na przykład przeskoczyć sąsiednią komnatę. Albo dwie. Albo – oddzielający nas od innej części mapy pas otchłani. Do wielu komnat dawało się dostać tylko w ten sposób. Otchłani poza mapą była nie po to, żeby zniechęcać do eksploracji – wręcz przeciwnie. Ale trzeba ją było eksplorować ostrożnie – zdarzało się, że bączek wpadał w tej pustce w jakąś hiperpustkę i zamiast po upadku grzecznie wrócić do ostatnio odwiedzonej komnaty, spadał w nieskończoność.

Najprostsze i najczęściej stosowane sposoby na oznaczenie końca świata zwykle wiążą się z morzem. Albo otaczamy nim wszystkie lądy i na krawędziach mapy zawijamy świat w elegancki glob, po którym pływa się w kółko, albo – co jeszcze prostsze – po prostu nie pozwalamy graczowi wypłynąć za daleko. Przygotowując się do pisania tego artykułu, wróciłem do serii gier, która jak żadna inna rozbudziła moją miłość do wirtualnych podróży po ogromnych światach, czyli do Ultimy. W podstawowej Ultimie VII świat Britanii jest kulisty – wypływając poza zachodni kraniec mapy, trafiamy na wschód. W Ultimie IX okalające świat morze ciągnie się w nieskończoność (co można łatwo sprawdzić, wykorzystując kod pozwalający na latanie), ale od pewnego momentu przy pływaniu zaczynamy się dusić nie tylko pod wodą, ale również na powierzchni.



CREDITS



Dzięki temu żaden uczciwy (czyli niekorzystający z kodów) Avatar nie będzie mógł sprawdzić, co się kryje za horyzontem, a tamtejsze morze jest jednak trochę oszukane, bo jego dno jest idealnie płaskie i leży tuż pod powierzchnią wody. Najprościej sprawę rozwiązano w Serpent Isle, dodatku do Ultimy VII – tam nad morzem rozszalała się potężna magiczna burza, uziemiając wszystkie statki, którymi moglibyśmy swobodnie badać świat gry. Oczywiście, jest jeden kapitan, na tyle szalony, że podejmie się dla nas żeglugi, ale on płynie ściśle wyznaczonym szlakiem, na który nie mamy wpływu. Mamy więc małe kawałki morza, który odwiedzimy, i cały wielki obszar, którego nigdy nie zobaczymy. Wbrew pozorom wcale nie jest pusty. Pełna mapa Serpent Isle, do której uczciwy gracz nigdy nie zyska dostępu, pokazuje, że morze okala tylko najbliższą okolicę tytułowej wyspy, a dalej twórcy powrzucali wszystkie lokacje, które się na wyspie nie zmieściły – miejsca, gdzie się teleportujemy, podziemia, a czasem nawet zapasowe kopie lokacji, po których chodzimy (i do których się czasem przenosimy, w ogóle nie zauważając, że w ułamku sekundy trafiliśmy w inne miejsce). Wszystko porozrzucane jak Pan Bóg dał, byle w odpowiedniej odległości od brzegu. W końcu gdzieś trzeba było to wszystko upchnąć.



W Ultimie VII morze jest dostępne dla gracza, więc trzeba było znaleźć inny sposób na pomieszczenie w grze lokacji, które z jakichś przyczyn nie były bezpośrednio dostępne z głównej mapy. Tu z pomocą przyszły łańcuchy górskie, których w grze jest sporo – Avatar i jego drużyna nie mogą wchodzić na góry, więc wystarczy umieścić na mapie pas przedstawiający ośnieżone szczyty, na tyle szeroki, żeby nie dawało się dojrzeć, co za nim siedzi. W środku może się znajdować po prostu jeden z lochów gry, ale również sporo innych rzeczy – na przykład miejsce, gdzie silnik gry składowe wszystkich zabitych NPC-ów (którzy nie umierają, tylko są teleportowani do ciasnego pokoiku wyłożonego niebieskim dywanem). Żeby było zabawniej, obok tego niepokojącego miejsca przechodzimy w grze dość często – mieści się w małej górze obok miasta Cove. Kiedy pojawił się modernizujący U7 silnik Exult, narodził się też pewien problem – pozwalał on na zwiększanie rozdzielczości, a wraz z nią pola widzenia naszej drużyny, w związku z czym dotąd ukryte za pasem gór lokacje nagle stawały się widoczne. Na szczęście późniejsze wersje Exulta nakryły je gustownymi, ośnieżonymi szczytami, żeby nie psuć poczucia immersji.

Kolejne problemy związane z krańcami świata i ukrytymi obszarami pojawiły się, kiedy w grach zaczęły królować środowiska 3D. Wiadomo, że w takim świecie gracz będzie włąził wszędzie, gdzie się da, i próbował oglądać wszystko, czego nie powinien. I zamiast patrzeć na tę część świata, którą dla niego pięknie dopracowaliśmy, będzie się gapił tam, gdzie akurat nic nie ma. Niektórzy twórcy gier się tym nie przejmowali i kończyli swoje światy gwałtownym cięciem, za którym nie było już nic – tylko skybox i pusta otchłań. Dzisiaj takie rozwiązanie już się prawie nie



POCZUŁEM SIĘ JAK W SPUSTOSZONYM PRZEZ NICOŚĆ ZAKĄTKU KRAINY FANTAZJI Z „NIEKOŃCZĄCEJ SIĘ OPOWIEŚCI”.

tylko łysy teksturowany teren, dużo mniej szczegółowy niż przedtem. Poczułem się jak w Dickowskim „Ubiku” albo w spustoszonej przez Nicość zakątku krainy Fantazji z „Niekończącej się opowieści” – jakby przeszła tam jakaś niszczycielska siła, wysysająca stopniowo życie z całej okolicy. Koniec świata nie był już twardą granicą – do kompletnej pustki przygotowywały mnie stopniowo kolejne etapy zanikania rzeczywistości.

Kiedy zabrałem się za ten tekst, od razu pomyślałem, że wybiorę się na koniec świata w grze, której środowisko zawsze mnie przytłaczało, czyli Daggerfallu. Tak jak przewidywałem, świat drugiej części TES kończy się niewidzialną ścianą, za którą widać jeszcze odrobinę terenu. Żeby mu się bliżej przyjrzeć, będziemy potrzebowali pięknie rozwijającego się moda Daggerfall Unity, który znacznie zwiększa zasięg wzroku i wprowadza konsolę z kodami pozwalającymi na najróżniejsze oszustwa. Niewidzialnej ściany nie daje się usunąć, ale można włączyć nieograniczoną lewitację. Właśnie z tego skorzystałem, wybierając metodę Mike’a Hughesa – wzbicie się jak najwyżej i dobrze się rozejrzeć. Okazało się, że teren poza granicą mapy niczym się nie różni od reszty obszaru gry, ale jego pasek jest mizernie wąziutki. Nic dziwnego – zasięg wzroku w standardowej wersji Daggerfalla jest niewielki.

Eksploatacja terenu poza mapą jest dużo ciekawsza w późniejszych grach Bethesdy. Jednym z głównych atutów Obliviona był przełomowo daleki zasięg wzroku naszego bohatera. Teraz nie wystarczy już kawałek

pojawia, ale są wyjątki, takie jak szacowna (i wspiana!) seria Combat Mission.

Dużo częściej stawia się na rozwiązanie mało eleganckie, ale wyglądające całkiem przyzwoicie – na krawędzi mapy stawiamy niewidzialną ścianę, za którą jest jeszcze trochę dorysowanego dla przyzwoitości terenu, żeby sprawić wrażenie, że świat ciągnie się jeszcze dalej. Oczywiście, prawdziwy odkrywca nie zadowolony się oglądaniem tego skrawka ziemi z perspektywy, którą przewidzieli dla niego twórcy – będzie chciał go samodzielnie zwiedzić.

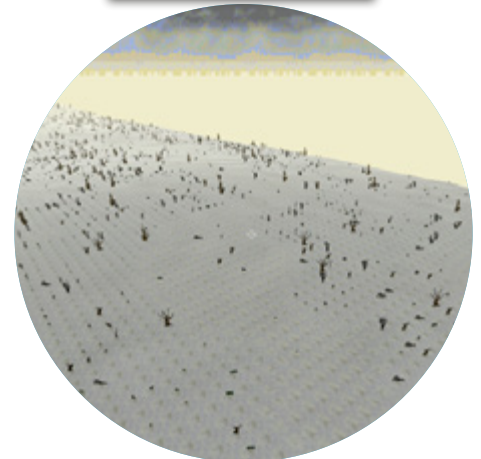
Pierwsza tego rodzaju wycieczka, jaką odbyłem, miała miejsce w Trespasserze – jednej z najpiękniej nieudanych (i najbardziej wyprzedzających swoje czasy) gier, jakie znam. Niestety, nie pamiętam już, jak do tego doprowadziłem, ale w pewnym momencie przestał działać impuls kończący pierwszy poziom po dojściu w określone miejsce. Ruszyłem więc dalej, w kawałek świata, który dotąd znałem wyłącznie jako element tła. Z początku wyglądał całkiem solidnie, ale im dalej w tropikalny las, tym mniej było drzew. W końcu pozostał



POŁUDNIOWY KRANIEC DAGGERFALLA,
WIDOK Z OCZU PIECHURA.



PÓŁNOCNY KRANIEC DAGGERFALLA,
WIDOK Z LOTU OSZUSTA NA KODACH.



CREDITS



GRA STOSUJE TRIK Z NIEWIDZIALNĄ ŚCIANĄ, ALE WIDOKI ZA NIĄ TYM BARDZIEJ KUSZĄ, ŻEBY JĄ JAKOŚ PRZESKOCZYĆ.

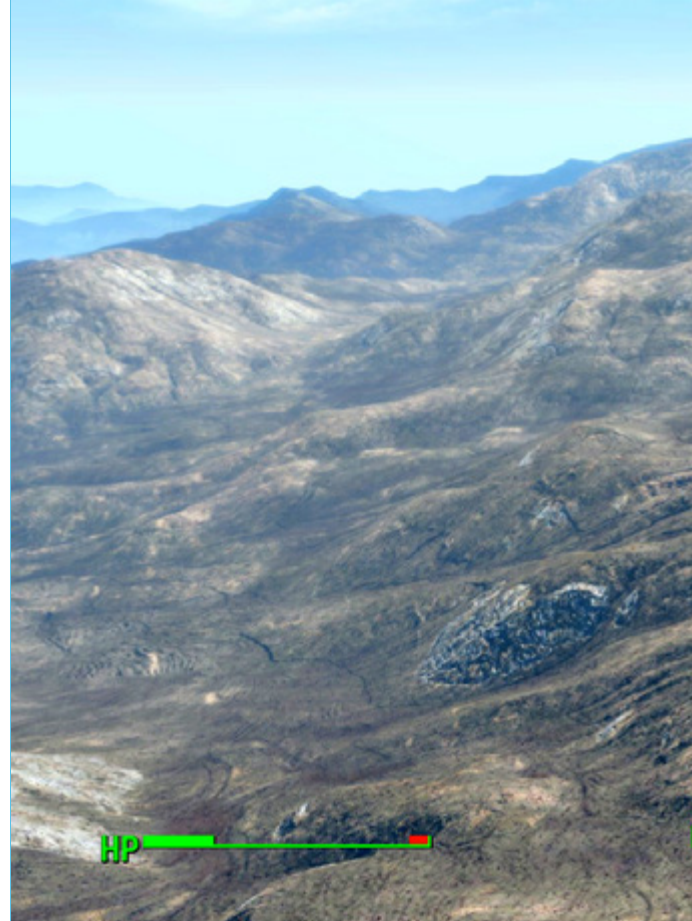
terenu przechodzący w elegancki skybox – gracz musiał widzieć ciągnące się po horyzont góry i doliny, porośnięte gęstymi lasami. Gra wciąż stosuje stary trik z niewidzialną ścianą, ale rozciągające się za nią widoki tym bardziej kuszą, żeby ją jakoś przeskoczyć. Okazuje się to dość proste (wystarczy odrobinę podłubać w pliku .ini gry, umieszczając w jego sekcji [General] fragment „bBorderRegionsEnabled=0”; ten trik działa też w kolejnych grach Bethesda) i również ten kawałek świata staje przed nami otworem. To już nie nędzny kawałek ziemi jak w Daggerfallu.

Kiedy ruszyłem na północ, przekraczając granicę prowincji Skyrim, najpierw zszedłem w głęboką kotlinę zarośniętą drzewami. Czułem się prawie jak w normalnych obszarach Obliviona z tą różnicą, że chociaż roślinności było dużo, poznały porzucane wśród niej skałki i kamienie. Po dłuższym czasie (bo kotlina była ogromna) wspiąłem się, z niewielką pomocą kodów z konsoli, na okalające cały obszar pasmo gór.

Za nim rozciągała się wielka, zupełnie już niewidoczna z Cyrodiil, dolina. Już pozbawiona drzew i trawy, za to pełna dziwnych zjawisk – zmieniającej się na moich oczach geometrii gór i dolinek, szpetnie rozmytych i płynnie zmieniających kolor tekstur.

A to nie był koniec – za górami na horyzoncie ciągnął się jeszcze jeden łańcuch górski. W pewnym momencie ziemia przestała mnie podtrzymywać – przelatywałem przez podłoże i spadałem w otchłań. Teraz trzeba już było używać noclipa. Czułem, że zbliżam się do końca. I wreszcie w świetle zachodzącego słońca zobaczyłem ostatnie zbocza gór Oblivionowego Skyrima – opadały delikatnie do płaskiego i przyciętego jak spora deska prostokątnego oceanu, którego kolejne segmenty powstawały na bieżąco, kiedy sunąłem nad nim w powietrzu. To był już definitywny koniec.

W Skyrimie oczywiście postanowiłem wybrać się, dla odmiany, do Cyrodiil. Przeleciałem (ach, ten noclip!) nad zamykającą świat gry południową bramą i ruszyłem w drogę. Za bramą



POCZTÓWKI ZNAD KRAWĘDZI
– SŁOŃCE ZACHODZI NAD
MARGINESAMI OBLIVIONA.




WIDOCZKI Z LOTU PTAKA SA NUDNE
– OTO WIDOCZEK Z LOTU KRETA.



gier z otwartym światem. Ja z wypiekami na twarzy oglądam wyprawę w nieznane zakątki The Legend of Zelda: Breath of the Wild, które się otwierają, kiedy naładowana energią kinetyczną metalowa skrzynia wypchnie nas na trawiastą równinę rozciągającą się za ścianami Próby Miecza. Albo kiedy używający trenera gracz przeleci nad górami zamykającymi północną granicę świata i ogląda cuda i dziwy, które się za nią znajdują.

Takie światy poza światami to dziwne zjawisko. Z jednej strony burzą i tak kruche złudzenie rzeczywistości świata gry, które twórcy próbują za wszelką cenę podtrzymać. Z drugiej – dodają do gry autentyczną tajemnicę, którą chce się odkrywać wbrew wszystkiemu. Może odkrywanie tych ukrytych przed wzrokiem przeciętnego gracza miejsc jest jeszcze wyższą formą wejścia w świat gry, ale ze świadomością, że nie jest on uporządkowaną, dopracowaną i rządzoną spójnymi regułami przestrzenią, którą chcieliby nam sprzedawać specjaliści od PR. Porządne i dopracowane elementy są tylko fasadą, za którą skrywa się to, co najważniejsze – glitche, pęknięcia i niepotrzebne, niewidoczne drobiazgi, czekające na swoich odkrywców. ■



TAKIE WIDOCZKI TWÓRCY
FALLOUTA 4 CHCIELI PRZED NAMI
UKRYĆ.

z początku krajobraz bez wielkich zmian – trochę drzew, strome skalne ściany z obu stron i opadająca ścieżka. Ciekawiej zrobiło się dopiero, kiedy zobaczyłem, dokąd ta ścieżka prowadzi. Zza skał wyłonił się odległy krajobraz, już pozbawiony drzew i pokryty brzydkimi, monotonnymi teksturami, ale za to przyozdobiony ogromną, smukłą wieżą. Niewątpliwie szedłem w stronę wielkiej wieży imperialnej stolicy – chociaż w Skyrimie jest oddana przez wyjątkowo prymitywny model 3D ustawiony na środku pustego i nienaturalnie pofałdowanego kawałka ziemi. Kiedy podejmiemy do niego bliżej, okazuje się, że wieża lewituje na oko kilkadziesiąt metrów nad ziemią.

Moja ulubiona wycieczka zafundowana przez Bethesda to spacer do zachodniej granicy Fallouta 4. Jest długi i piękny, bo tekstury pokrywające widziane z dużej odległości krajobrazy są tu bardzo naturalne. Na wielkich łańcuchach górskich widać pięknie wycieniowane ślady erozji, a czasem pojawiają się nawet krótkie odcinki prowadzących na przełęcze szlaków. Wszystko to niestety znika, kiedy się zbliżymy, zastąpione nijaką i powtarzalną teksturą podłoża. Kiedy góry napotykać wreszcie kończący świat ocean, nie opadają łagodnie, jak w Oblivionie, tylko tak gwałtownie, jak się tylko da, przerażająco stromym klifem. Kiedy dotarłem do celu, czułem, że odbyłem ważną podróż (notabene dużo intensywniej, niż kiedy przechodziłem standardowe terytorium Fallouta 4, które zawsze wydawało mi się, Bóg wie dlaczego, jakieś ciasne). Wcześniej takich podróży doświadczałem przede wszystkim w dziwnych, arcyniszowych symulatorach chodzenia Connora Sherlocka – i zupełnie się nie spodziewałem czegoś takiego w F4.

Oczywiście, to, co tu poписыwałem, to tylko wierzchołek góry lodowej. Na odkrywców czekają marginesy mnóstwa



**KIEDY PODEJDIEMY BLIŻEJ, OKAZUJE SIĘ,
ŻE WIEŻA STOLICY IMPERIUM LEWITUJE
NA OKO KILKADZIESIĄT METRÓW
NAD ZIEMIĄ.**

CREDITS

UCIĘCZKI LOCZKANIA

Dawno, dawno temu, kiedy na Manhattanie prężyły jeszcze swoje cielska bliźniacze budynki World Trade Center, na pokład samolotu można było wnieść butelkę wody, a nazwę Blackwater znali chyba tylko prenumeratorzy magazynu militarnego Soldier of Fortune, gry szpiegowskie wydawały się cokolwiek niewinne.

■ Bartek Czartoryski

■ Biała koszulka na ramiączka od czasu „Szklanej pułapki” stała się niemalże nieodłącznym atrybutem bohatera kina akcji.



Oczywiście na tyle, na ile niewinne może być rozbijanie organizacji terrorystycznych i rządzkowe zapobieganie rychłemu końcu świata, który sprowadzić może naciśnięciem jednego przycisku jakiś niezrównoważony dyktator. Lecz przed 9/11 były one pozbawione bagażu znaczeń, do którego z dnia na dzień dorzucano tonę kamieni. Tragiczne wydarzenia z jedenastego września 2001 roku nieodwołalnie i trwale zmieniły niemal każdy aspekt życia człowieka Zachodu, co miało swoje przełożenie na globalny rynek elektronicznej rozrywki.

Daty premier słynnego Metal Gear Solid i nie mniej znanego Tom Clancy's Splinter Cell dzielą zaledwie cztery lata. Jednak pierwszy tytuł, wydany jeszcze przed rzeczonym bezwzględnym zamachem, ma fabułę wyjętą ze szpiegowskiego thrilleru bliższego pełnemu technicznych usprawnień światu Mission: Impossible (który to przełożono na grę w tym samym roku) i nawiązuje do rzeczywistości jedynie na niezbędnym, naskórkowym poziomie. Drugi z kolei zawiera mnóstwo intryg o politycznym ciężarze, a jego bohater to agent Narodowej Agencji Bezpieczeństwa, instytucji, która po pamiętnym ataku i wypowiedzeniu terrorystom wojny zyskała na znaczeniu. Rzecz jasna to ogólniki, lecz znakomicie ilustrujące zmianę podejścia firm produkujących gry do omawianego tematu oraz samego gatunku w ciągu niespełna połowy dekady. Motywy dłań charakterystyczne, jak działające ponad prawem organizacje rządowe czy międzynarodowy terrorizm, nie znajdowały do tej pory zbyt dużej publiczności, za to popularnością cieszyły się tytuły oderwane od informacyjnego natłoku i nienawiązujące do prawdziwych wydarzeń, choćby te o Jamesie Bondzie – z naciskiem na legendarne Goldeneye

– pastiszowe No One Lives Forever lub, żeby sięgnąć do nieco innego koszyka, osadzone na tle konfliktu międzyplanetarnego Perfect Dark.

Zresztą skodyfikowany przez Metal Gear Solid podgatunek gier polegających na rezygnacji z ataku frontального na rzecz podkradania się do przeciwnika i cichej eliminacji został szybko zaadaptowany na potrzeby zupełnie innego settingu i modelu rozgrywki niż szpiegowski. Ale jeszcze zanim zainteresowanie podobnymi tematami wzrosło w związku z natężeniem aktów terroru i idącej za nimi intensyfikacji działań zapobiegawczych ze strony amerykańskiego rządu, niewielkie studio, noszące ówczesnie nazwę Edetic, pracowało nad tajemniczo brzmiącym projektem. Projektem, który tkwił jeszcze głęboko w szpiegowskiej fantazji lat dziewięćdziesiątych, nieskalanej rzeczywistością tragedią o skali porównywalnej do 9/11. Jednocześnie wywodził swoją fabułę z filmowych aspiracji scenarzysty i docinał ją do boleśnie ograniczonego budżetu. A zaczęło się ponoć od enigmatycznego hasła napisanego na kartce papieru, których znaczenia nie znał bodaj żaden z zainteresowanych. Brzmiało ono tyleż dziwnie, co intrygująco: Syphon Filter.

John Garvin mógł się zarzekać, że nie podpatrywał Hideo Kojimy, ale przy sequelach inspiracje MGS były ewidentne.



Choć dzisiaj słowa te przynależą do krainy nostalgii i rozbudzają prawdziwe emocje chyba tylko u tych graczy, którzy załapali się na złote czasy pierwszego PlayStation, wychuchane, już dwudziestoletnie dziecko Johna Garvina swojego czasu trochę na rynku namieszało. I było to pewne osiągnięcie, ponieważ nie dość, że narodzinom Syphon Filter towarzyszyły niemałe kłopoty, to jeszcze na dodatek gra ukazała się niedługo po Metal Gear Solid, przez co nie uniknęła podejrzeń może nie tyle o plagiat – byłoby to bezzasadne – co o bezpośrednie inspiracje.

Gdyby bukmacherzy mogli przyjmować zakłady, czy projekt Garvina i spółki ma jakiegokolwiek szanse powodzenia, to pewnie niemało zarobiłby ten, kto postawiłby na niego pieniądze. Edetic nie posiadało przecież praktycznie żadnego doświadczenia, choć ich debiut z 1996 roku, potworne Bubsy 3D, można potraktować jako jazdę próbną w środowisku trójwymiarowym. Ale mało tego. Studio nie miało również pomysłu, jeśli nie liczyć owego lakonicznego tytułu wymyślonego przez producenta z Sony i paru luźnych wskazówek odnośnie do mechaniki rozgrywki. Co ciekawe, pierwotnie Syphon Filter

■ Syphon Filter nie bawiło się w subtelności i rzuciło gracza in medias res. Sygnałem startowym była eksplozja radiowozu.

Okładka



■ **Exemplarze Syphon Filter 3 z wycofaną okładką nadal można kupić na nielicznych aukcjach internetowych. Niektórzy sprzedawcy żądają za nią nawet i dwa tysiące dolarów. Chętnych jednak brakuje.**



■ Metal Gear Solid skodyfikowało zasady gier typu stealth. Rozwiązania te wykorzystuje się do dziś.



■ Zdobyty w jednej z pobocznych misji Days Gone paralizator ma wymalowane inicjały Gabe'a Logana.

PRZED DWOMA LATY SONY ZAREJESTROWAŁO „SYPHON FILTER” JAKO ZNAK TOWAROWY W EUROPIE, ALE NIE POSZŁA ZA TYM ZAPOWIEDŹ KOLEJNEJ GRY Z SERII.

faktycznie miało być grą typu stealth, lecz swoistym modelem dla ekipy Edetic nie było, jak powszechnie uważano, niewydane wtedy jeszcze Metal Gear Solid, ale Goldeneye. Podstawowym założeniem ekipy Garvina było pozwolić graczowi poczuć się jak superszpieg dysponujący prawdziwym arsenałem, niepowstrzymany i lakoniczny, bardziej przypominający herosa kina akcji ery reaganowskiej niż, mimo cytowanych inspiracji, polegającego na sprycie brytyjskiego agenta.

I taki jest Gabriel Logan, pracownik tajemniczej Agencji zajmującej się z grubsza zwalczaniem terroryzmu. Logan ma gdzieś skradanie się, to istny taran. Ba, nie można nawet kazać mu zwolnić, zawsze biegnie, a szklanych drzwi nie otwiera po ludzku, chwytając za klamkę, tylko rozbija je z bara. Nie oznacza to jednak, że Edetic całkowicie wyrugowało z gry elementy wymagające podejścia taktycznego, bynajmniej. Nie na darmo Logan ma na wyposażeniu tłumik i latarkę, lecz zwykle napotkane problemy rozwiązuje za pomocą celnej serii z karabinu maszynowego. Albo (nie)sławnego paralizatora o nieograniczonym zasięgu, którego ładunek elektryczny zdolny był spalić delikwenta żywcem, o ile docisnęliśmy przycisk na padzie. Logan był diabło skuteczny bez względu na to, czy śmigał po uliczkach

Waszyngtonu (gdzie trzeba było szukać porozkładanych tam bomb; coś takiego wydaje się dzisiaj nie do pomyślenia), czy kazachskich pustyniach. Niezbyt szeroki zakres ruchów wystarczył, żeby siać zniszczenie, bo Gabe potrafił strzelać z każdej pozycji, co ułatwiał automatyczny system celowania, który umożliwiał też precyzyjne, manualne oddanie strzału z perspektywy pierwszoosobowej. O skali zagrożenia oraz stanie pancerza informowały graczy osobne paski i poza obowiązkowym radarem, na którym zaznaczono cele misji czy pozycję wroga, był to praktycznie cały niezbędny nam interfejs. Czego jeszcze było potrzeba? Nie jest to bynajmniej pytanie retoryczne i Garvin udzielił na nie całkiem rozsądnej odpowiedzi: fafuły, ot co.

A ta zmieniała się dynamicznie, gdyż ekipa Syphon Filter nie pracowała z gotowym, odmierzoną od liniiki scenariuszem, lecz bez przerwy improwizowała. Na początkowych etapach intryga miała opowiadać o porwanych naukowcach budujących na zlecenie złowrogich sił maszynę czasu, lecz koncepcja ta upadła po przyłączeniu się Garvina do gry. Ten zmienił kierunek rozwoju fabuły i nawiązał do może nie nowatorskich, ale jeszcze nie zamordowanych przez gry motywów, łącząc całkiem realne zagrożenie terrorystycznym atakiem bronią biologiczną

z obsesjami technologicznymi. Dlatego tytułowy „syphon filter” okazał się niczym innym jak programowalnym wirusem. Niektóre decyzje wymuszał stosunkowo niski budżet oraz niedobory w doświadczeniu i załodze liczącej sobie jedynie trzynastu ludzi. Garvin uparł się jednak, że jego gra ma być po hollywoodzku filmowa i mimo ograniczeń chciał, na przykład, mieć klasyczną szpiegowską scenę na wystawnym przyjęciu. Takową zrealizowano, owszem, tyle że... samą imprezę pokazano jedynie na filmowym przerywniku, a cała misja działa się za kulisami.

Scenki dialogowe, choć nawet jak na tamte czasy wyglądające siermięźnie, były dla Edetic nieodzowne, żeby zakomunikować ambicje reżysera marzącego o rozmachu. Sprawnie posuwały akcję naprzód i pozwalały obudować gęste sekwencje strzelane sensacyjną fabułą. Dość powiedzieć, że ta była cokolwiek złożona, a przy tym niezaprzelalnie naiwna.

Gabe Logan musiał bowiem powstrzymać terrorystę o zapewne nieprzypadkowym nazwisku Erich Rhoemer – aczkolwiek nie znalazłem żadnego dowodu na to, aby Garvin fascynował się francuskim kinem nowofalowym – przed szerszym wykorzystaniem tytułowej broni biologicznej. Do tego dorzucmy ciągle zdrady, rzucane co i rusz pytania o to, kto pracuje dla kogo oraz rządowe spiski – i mamy niby typową opowieść sensacyjną lat dziewięćdziesiątych, ale jednak mało charakterystyczną dla ówczesnych gier. A zarazem podkładkę pod nieunikniony sequel z 2000 roku, którego punkt wyjścia również brzmi niebywale znajomo.

Gatunkowym standardem wydaje się bowiem motyw bohatera, który zamiast okryć się chwałą za niedawne wysiłki, zostaje zdradzony iznaczony piętnem. Agencja oskarża Logana i jego partnerkę, Lian Xing, o terroryzm i oboje muszą, a jakże, udowodnić swoją niewinność.

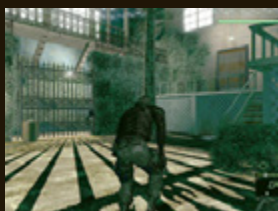
Tyle że macki tych złych sięgają szczebli rządowych i zwycięstwo Gabe'a okazuje się poniekąd pyrrusowe. Dopiero przy okazji następnej kontynuacji stołki zostaną oczyszczone, a na nowego szefa Agencji namaści się zrehabilitowanego superszpiega.

Tyle że wydanie części trzeciej zbiegło się z wydarzeniami z jedenastego września oraz późniejszą histerią węglikową i Sony zdecydowało o przesunięciu premiery na listopad oraz zmianie szaty graficznej. Pierwotnie okładka przedstawiała Gabe'a na tle amerykańskiej flagi, a na tylnej stronie znajdowała się informacja o tym, że jest poszukiwany przez FBI, na domiar złego z adnotacją, że lepiej martwy niż żywy. Gra zachowała za to nową funkcję przetestowaną już w dwójce, czyli multiplayera, udostępniając dwadzieścia siedem postaci i jedenaście map.

Powiedzieć, że tryb ten ocalał w czwartej części gry, o podtytule The Omega Strain (2004), to za mało, bo według Garvina kampanii jednoosobowej miało tam w ogóle nie być, tyle że należało na to Sony. Dlatego też nie gramy tu Loganem, ale stworzoną przez siebie postacią nowego rekruta, a cała struktura gry skrojona jest pod multiplayer. Chłodne przyjęcie gry sprawiło, że przy okazji Dark Mirror (przygotowanego w 2006 roku na konsolę PlayStation Portable; późniejszy port na PlayStation 2 przeszedł swoistą obyczajową cenzurę) powrócono do korzeni i oddano graczowi kolejny odcinek szpiegowskiej awantury, dorzucając też kilka nowych możliwości. Nareszcie można było strzelać zza węgła i kryć się za ścianami. Katalog podobnych zagrań rozszerzył ostatni jak do tej pory odcinek serii, wydany zaraz po poprzedniej grze Logan's Shadow (2007), chociażby o możliwość zasłaniania się żywymi tarczami czy walkę podwodną.

I choć mija już dwanaście lat od premiery owej gry i ciągle krążą plotki, że Sony być może ożywi popularną markę, na razie nie ma na to namacalnego dowodu. Co prawda Edetic, które mniej więcej na etapie trzeciej gry przeistoczyło się w SCE Bend Studio, przy okazji opowiadającego o apokalipsie Days Gone dość wyraźnie zasugerowało, że cała ta chryja może być wynikiem misji schrzanej przez Gabe'a Logana. Ale to przecież tylko easter egg. Prawda? ■

❖ **Seria kończy się swoistym cliffhangerem, bo Gabe dostaje cztery kulki i nie wiemy, czy udało się go uratować. Czy kiedyś poznamy odpowiedź?**



❖ **Seria Splinter Cell szybko zastąpiła Syphon Filter na pozycji konkurenta MGS.**



❖ **Scenki przerywnikowe, choć ambitne, nawet jak na tamte czasy wyglądały siermięźnie.**



❖ **Obok tasera i spluwu najbardziej przydatnym akcesorium Gabe'a była wojskowa lornetka.**



Red Dead Redemption 2 powala jakością, ale ceną za to była krew, pot, łzy i niegodziny do ostatnich chwil.

PIERWSZE W

MOŻNA ZROBIĆ TYLKO RAZ

➤ Część graczy do dziś nie wie, że Arkham Knight na PC został w końcu naprawiony i można batmanić bez problemów.

Premiera gry to moment, na który niecierpliwie czekają zarówno gracze, jak i deweloperzy. Niestety, nie zawsze wszystko idzie zgodnie z planem...

■ Bazyl

Batman: Arkham Knight w wersji na PC nawet na najmocniejszych komputerach chodził w żałośnie niskiej liczbie klatek. Problem był tak poważny, że grę na jakiś czas wycofano z oferty Steama.

Mortal Kombat X na działający bez zarzutu tryb sieciowy czekał półtora roku. W międzyczasie po jednym z patchów save'y części graczy wyparowały i nie dało się ich odzyskać. Wiedźmin 2 miał być dostępny dla posiadaczy edycji kolekcjonerskiej dzień przed światową premierą.

Akcja zakończyła się bolesną kląpą – Zabójców Królów nie dało się uruchomić. Wkurzeni gracze złorzeczyli w sieci, a co bardziej krewcy grozili nawet nocną wycieczką pod siedzibę CD Projekt Red. Równie wściekłych było wielu nabywców No Man's Sky – jeden z najbardziej wyciekanych tytułów ostatnich lat okazał się potężnym rozczarowaniem. Tym razem nie zdecydowały błędy, ale brak wielu obiecanych przez Hello Games opcji. To tylko kilka przykładów potencjalnych hitów, które zaliczyły bolesny falstart. Ich lista jest dużo dłuższa i to właśnie takie

wpadki są jednym z głównych powodów, że wielu graczy hołduje zasadzie, by nigdy nie zamawiać gier przed premierą.

ANTYCZNE POTKNIĘCIA

Historie te przytaczają także osoby dowodzące, że niegdyś trawa była bardziej zielona, a gry lepsze. Rzeczywiście trudno nie zauważyć, że jeszcze 20 lat temu deweloperzy nie mieli sposobu, aby szybko naprawić niedoróbki. Musieli więc dbać, by finalny produkt był naprawdę finalny. – Kiedyś rzeczywiście było tak, że w momencie premiery dostawało się



❏ Polatanie Mortal Kombat X wymagało wymienienia firmy odpowiadającej za port na PC. Polski QLOC zajął miejsce High Voltage.

WRAŻENIE



❏ W Icarusa grać można było... do czasu. Bug sprawiał, że przegrody nie dało się ukończyć.

CZĘŚĆ DEWELOPERÓW ODESZŁA OD EARLY ACCESSU, GDYŻ SPORO GRACZY NIE ROZUMIAŁO, ŻE WCZESNE WERSJE MAJĄ PEŁNE PRAWO MIEĆ BŁĘDY, I OCENIAŁO JE TAK JAK FINALNY PRODUKT.

„dopieczoną” grę, gdyż zdawano sobie sprawę, że jak się to znajdzie na nośniku, to już koniec, game over, nie da się już z tym nic zrobić. Dlatego w starych grach są przeważnie tylko jakieś mniejsze bugi – wskazuje Adrian Chmielarz, legenda polskiej branży gier, dziś stojący na czele studia The Astronauts. Podobnego zdania jest Bartosz Lewandowski, szef zajmującej się lokalizacjami firmy Roboto Translation. – Dysk dyscyplinował. Nie każdy miał ochotę czy możliwość ściągnięcia patcha. Fizyczna kopia i świadomość, że odbiorca idzie do sklepu, gdzie kupuje piękne pudełeczko, sprawiały, że oczekiwało się skończonego produktu – zauważa.

Choć ogólna tendencja świadczy na korzyść starszych gier, to trudno zapomnieć, że także przed laty deweloperom zdarzało się wpaść na myśl. Na przykład jeśli miało się pecha, to nie można było ukończyć przygodówki Wersal 2: Testament Króla od studia Cryo, gdyż nie wczytywały się niektóre elementy otoczenia. Brakowało na przykład postaci, z którą trzeba było pogadać, by zaliczyć jedno z pierwszych zadań. Dobrnąć do końca nie pozwalał także cRPG Icarus: Sanctuary of the Gods, gdyż w pewnym momencie pojawiał się błąd i program zabierał gracza w nieplanowaną wycieczkę na pulpit.

Swoje problemy miały także kultowe dziś pozycje. Choćby Fallout 2 potrafił zależeć za skórę. Utrapieniem był bug powodujący, że nagle zniknął samochód gracza, a wraz z nim

CREDITS



✚ Grimshade niemal codziennie w premierze dostawał jakąś poprawkę. Jak widać, łatania było tam sporo.

wszystkie drogocenne skarby zgromadzone w bagażniku. W tej grze błędów było zresztą zdecydowanie więcej i część z nich pozostała, gdy przestano wypuszczać oficjalne łatki. Sprawy wzięli w swoje ręce fani, którzy naprawili wpadki pozostawione przez autorów. W przeszłości zdarzało się również, że poświęcano część zawartości, byle dotrzymać daty premiery. Zdaje się, że właśnie dlatego gracze śmigający po lodzie w NHL 98 i fruwający nad koszem w NBA Live 98 mogli od razu cieszyć się magią oferowaną przez akceleratory 3D, a posiadacze Fify 98 dostali tę opcję dopiero dzięki patchowi.

W POSZUKIWANIU PATCHA

Pamiętajmy też, że przygotowanie poprawki było tylko połową sukcesu. Gracz musiał w ogóle dowiedzieć się, że ona istnieje, a następnie jakoś ją zdobyć. Szczęśliwi posiadacze modemów mogli zaglądać na stronę twórcy i ściągnąć łatkę przy akompaniamencie charakterystycznych pisków. Większość jednak skazana była na przeglądanie zawartości płyt dodawanych do magazynów o grach. Nie rozwiązywało to wszystkich problemów. Czasami niezbędny był kontakt z wydawcą. Działo się tak na przykład, gdy fizyczny dysk był uszkodzony lub zawierał pułapkę w postaci wirusa. Na taką niespodziankę natknęły się osoby, które skusiły się na pierwszą partię płyt z WarGames na PC. Dziś, dzięki internetowi i cyfrowej dystrybucji, takie pułapki udaje się szybko rozbroić. Świadomość tego może jednak uspić deweloperów. – Powiedziałbym, że przez to, że jest łatwiej, to jest trudniej. Łatwiej jest grę wydać, ale trudniej dopieścić. A jeszcze trudniej zgrać swoją pracę z zewnętrzną firmą wykonującą QA, lokalizację czy inne rzeczy, które mogą być powierzone zewnętrznym wykonawcom – zaznacza Bartosz Lewandowski.



✚ Chyba żadna odsłona NBA 2K nie była wolna od irytujących błędów. Część z nich pozostała do dziś.

Efekt jest taki, że nierzadko studio nie jest w stanie doszlifować wszystkiego przed premierą i do sprzedaży trafia program, który wymaga poprawek. Alternatywą jest oczywiście wydanie gry dopiero, gdy wszystko będzie śmigało perfekcyjnie.

NIEBEZPIECZNY POŚLIZG

Niestety, na taki komfort stać niewielu. Kiedy pojawia się konkretna data premiery i idzie w ruch maszyna marketingowa, poślizg może się źle skończyć. – Największe zagrożenia wiążą się z kontaktem ze społecznością. Jeśli anonsowało się datę, to znaczy, że ktoś na grę czeka, ktoś zamówił preordery. Im większy tytuł, tym jego reputacja jest istotniejsza, więc lepiej jej nie ryzykować – przestrzega Krzysztof Czulec, producent ze studia PolyAmorous, w przeszłości pracujący między innymi w Techlandzie. Podkreśla to również Bartosz Lewandowski. Według niego nawet



LEPIEJ OPÓZNIĆ PREMIERĘ CZY WYDAĆ GRĘ Z BŁĘDAMI? NA TO PYTANIE NIE MA PROSTEJ ODPOWIEDZI, GDYŻ OBYE OPCJE NIOSĄ PEWNE ZAGROŻENIA.

informacja, że wypuszczona wersja będzie poprawiana, może nie być wystarczającym zabezpieczeniem. – Ktoś może przecież nie wiedzieć, że poszedł komunikat obiecujący poprawki, i wyrobi sobie zdanie na temat wersji, którą aktualnie widzi – zaznacza.

Próba zmiany daty może także nadszarpanąć cierpliwość inwestorów. – Pojawia się ciśnienie ze strony osób, które finansują przedsięwzięcie. Ktoś wtedy musi zaryzykować głową, mówiąc, że trzeba zapłacić jeszcze więcej, zanim gra zacznie się zwracać – wyjaśnia Krzysztof Czulec. Wreszcie przez opóźnienie gra może przegapić na przykład sezon przedświąteczny albo będzie musiała konkurować z tytułem, który znacznie ograniczy jej sprzedaż. – Czasami przesunięcie premiery powoduje, że gra wyjdzie na przykład tuż przed premierą nowego GTA, a dwa tygodnie przed premierą takiego hitu i dwa tygodnie po nim tlen dla wszystkich innych tytułów jest wyssany. W ten sposób przez tygodniowy poślizg można bardzo sobie zaszkodzić – zwraca uwagę Adrian Chmielarz.

NA BUGI NIE MA RADY

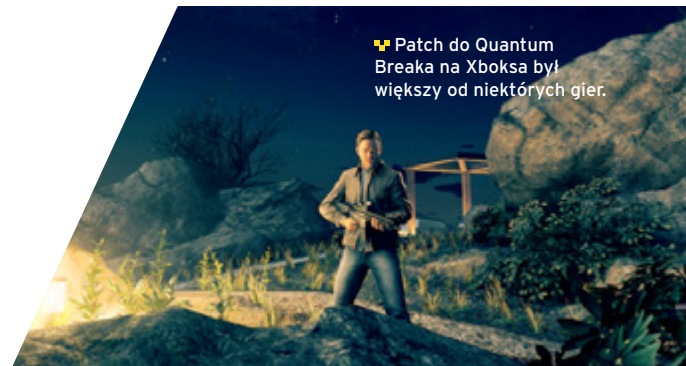
Oczywiście studia chcą wydać jak najbardziej dopracowane dzieła, co w połączeniu z walką o uniknięcie obsuwy często owocuje crunchem. Pod znakiem nerwowej atmosfery i nadgodzin stało choćby kończenie Red Dead Redemption 2 od Rockstara. Głośno było także o fatalnych warunkach pracy w CD Projekcie Red. Marcin Iwiński w jednym z niedawnych wywiadów obiecał nawet, że w trakcie tworzenia Cyberpunka 2077 studio nie będzie stosowało takich praktyk jak przy przygodach Geralta.

Zresztą nawet praca ponad siły nie daje gwarancji, że w dniu premiery otrzymamy dzieło bez skazy. – Gracze mają olbrzymie oczekiwania. Chcą dostać kolejnego Wiedźmina 3 z zawartością wystarczającą na 200 czy 400 godzin. Takie gry zawsze będą



✚ MK11 to przykład, że negatywne opinie są chętnie powtarzane, nawet jeśli z prawdą mają mało wspólnego.

KONIECZNOŚĆ CERTYFIKOWANIA GIER NA KONSOLE SPRAWIA, ŻE SĄ MNIEJ ZABUGOWANE NIŻ WERSJE PECETOWE.



✚ Patch do Quantum Breaka na Xboxa był większy od niektórych gier.

✚ Ostatni Tomb Raider przekonał się, że negatywne opinie wkurzonych graczy brzmią znacznie głośniejsz niż zachwyty recenzentów.

miały bugi – podkreśla Adrian Chmielarz. Dlatego normą stało się, że do sprzedaży trafiają gry, które trzeba jeszcze polatać. W przypadku produkcji pecetowych proces ten może odbywać się w zasadzie w dowolnym momencie, ale z konsolami sprawa jest bardziej skomplikowana. – Gry muszą przejść certyfikację, a producenci ponieść koszty z tym związane. W dodatku Sony czy Microsoft nie lubią, gdy po raz kolejny wysyła im się niedopracowaną grę – tłumaczy Krzysztof Czulec.

Jeśli jakaś gra ma premierę na przykład 1 września, to w stanie, w którym trafi do klientów, oddawana jest do certyfikacji na początku sierpnia. – Co team robi przez ten miesiąc? Oczywiście pracuje nad patchem. Stopień skomplikowania gier wzrósł tak, że nie ma szans, żeby bugów nie było – zdradza Adrian Chmielarz, który przy okazji zaznacza, że dziś „poprawka dnia pierwszego” to w zasadzie norma.

Bywa, że udostępniana w chwili premiery poprawka jest wręcz monstrualnych rozmiarów. Na przykład posiadaczy The Division 2 na PC i konsole od wystrzelenia pierwszych pocisków dzieliło zassanie łatki ważącej około 50 GB. Także mniejsze poprawki potrafią zirytować, gdyż nie pozwalają natychmiast uruchomić gry. Wiele jednak wskazuje, że musimy się do tego po prostu przyzwyczaić.

Adrian Chmielarz sugeruje, że odeszliśmy już od formatu „game as a service” i nastał czas „game as a hobby”, co oznacza, że gry nową zawartość oraz poprawki otrzymują dużo dłużej, więc mniejszą wagę przykładają się do tego, by od razu były zrobione perfekcyjnie. Kluczem jest jednak uniknięcie błędów, które zabijają przyjemność z gry. – Wszystko zależy od tego, jak bardzo denerwujący jest bug. Jeśli mamy autosave’y, które działają dobrze, a gra się wysypuje raz na godzinę, to nie jest

CREDITS

to problem. Ten się pojawia, gdy po 20 godzinach straciłeś swój progres. Strata całego postępu to największy możliwy dramat gracza – podkreśla autor Zniknięcia Ethana Cartera i Painkillera.

NAUKA PRZECIWIW DEWELOPEROM

Taka wpadka może być bardzo kosztowna, gdyż gracze nie słyną ze skłonności do zmiany raz wyrobionej opinii. Ma to nawet solidne podstawy naukowe. – Trudność ze zmianą pierwszego wrażenia wynika z dwóch podstawowych rzeczy. Jest to po pierwsze wynik zakotwiczenia, jakie następuje w momencie, gdy formułujemy opinię na czyjs temat. W psychologii społecznej opisywana jest jedna z heurystyk wydawania sądów, czyli właśnie heurystyka zakotwiczenia. Pierwsze informacje, jakie dostaje nasz mózg o innej osobie, i skojarzenia, jakie powstają, są swego rodzaju kotwicą utrudniającą ich późniejszą zmianę. Drugi mechanizm psychologiczny za to odpowiedzialny to dysonans poznawczy. W momencie gdy już mamy wytworzoną pewną postawę lub opinię na dany temat, to nasz mózg broni się przed informacjami, które je podważają. Następuje redukcja dysonansu poznawczego poprzez na przykład bagatelizowanie informacji niezgodnych lub dewaluowanie osób je podających – tłumaczy dr Beata Pająk-Patkowska z Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu.

W praktyce oznacza to, że jeśli gracz przy pierwszym kontakcie zrazi się do gry, to najprawdopodobniej drugiej szansy jej już nie da, niezależnie od tego, ile patchów zostanie przygotowanych do jej uzdatnienia. W dodatku powstałe po premierze opinie są powtarzane, nawet jeśli są już nieaktualne. Choćby wspomniany na początku Arkham Knight ma wciąż opinię niegrywalnego na PC, mimo że problemy z wydajnością rozwiązano już dawno.



Pozostawianie istotnych poprawek czy aktualizacji na czas po premierze jest ryzykowne z jeszcze jednego powodu. Otóż negatywne opinie są dużo chętniej powtarzane. Spójrzmy choćby na kolejne wpadki Fallouta 76, które z zawrotną prędkością obiegały sieć, wywołując lawinę reakcji. A jak to wygląda z naukowego punktu widzenia? – Przywiązujemy większą wagę do informacji negatywnych niż pozytywnych. Dla zrównoważenia jednej negatywnej opinii potrzebnych jest co najmniej kilka opinii pozytywnych – słyszymy od dr Pająk-Patkowskiej. W dodatku informacje negatywne podświadomie uważamy za ważniejsze



od pozytywnych, a osoby je formułujące za inteligentniejsze. – Być może jest to jakaś forma atawizmu broniąca nas przed popełnieniem błędów w ocenie, która mogłaby nas kosztować życie lub zdrowie. Bezpieczniej więc zaryzykować, że kogoś ocenimy niżej, niż na to zasługuje, niż zaryzykować w drugą stronę – wyjaśnia wykładowczyni poznańskiego UAM.

Na szczęście czasami twórcom gier udaje się odzyskać zaufanie graczy. – Jeśli gra się spodoba i będzie warta bólu związanego z tym, że na przykład koń się gdzieś blokuje i trzeba wczytywać save'a, to gracze są w stanie to wybaczyć. Problem pojawia się, gdy tytuł nie jest wybitny i do tego ma poważny błąd, który sprawia, że pojawia się hejtowanie – ocenia Adrian Chmielarz. Przykładem tego, że dobra gra potrafi się obronić mimo początkowych trudności, jest choćby Wiedźmin 3, który w dzień premiery tytułu najstabilniejszego programu roku na pewno by nie dostał. Jeśli jednak ktoś wierzy, że będzie miał tyle szczęścia co CDP Red, niech pamięta, co się stało z No Man's Sky. Gra wciąż otrzymuje nową zawartość i jest coraz lepsza, ale raczej nigdy nie dotrze do tylu osób, do ilu mogłaby, gdyby nie rażące braki w dzień premiery. W końcu dobre pierwsze wrażenie można zrobić tylko raz. ▀

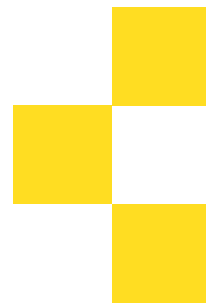


PREMIERA NIE MUSI BYĆ IDEALNA I MOŻE SIĘ UDAĆ MIMO WIELU DROBNYCH BŁĘDÓW, ALE JEDEN BUG PSUJĄCY ZABAWĘ POTRAFI POCZYNIĆ NIEODWRACALNE SZKODY.



Michał R. Wiśniewski

Były redaktor naczelny Kawaii, eks-blogger autor powieści „Jetlag”, „God Hates Poland” oraz „Hello World”, a także non-fiction „Wszyscy jesteście cyborgami. Jak internet zmienił Polskę”



JAK PRZESTAŁEM BYĆ OTAKU

Wstarych dobrych czasach o takich anime magazyny branżowe pisały całe lata. Jakiś czas temu w ofercie Netfliksa znalazła się rzecz absolutnie kultowa – „Neon Genesis Evangelion” ze studia Gainax. Seans obowiązkowy – to tylko dwadzieścia sześć odcinków i dwa filmy, gdzieś mu do serialowych tasiemców.

Kto widział dawno temu, powinien zrobić sobie nostalgiczną wycieczkę, porównać dzisiejszy odbiór z ówczesnym. Dziś „Evangelion” wydał mi się znacznie lepszy niż 20 lat temu, dużo lepiej go rozumiem.

A czego może oczekiwać ten, kto nie widział? Seria powinna przypaść do gustu fanom szeroko pojętego retro – nie tylko przez ręczną animację, jakiej ze świecą szukać w dzisiejszych „komputerowych” czasach, ale totalnie estetyczne zanurzenie w latach dziewięćdziesiątych. Akcja wprawdzie ma miejsce w 2015 roku, ale to alternatywna rzeczywistość, po tym jak Ziemia przeżyła niemal koniec świata – zajęta odbudową zniszczeń ludzkość nie miała czasu zajmować się rozwojem elektroniki konsumenckiej, tylko inwestowała w wielkie roboty walczące z kosmicznymi najeźdźcami.

Sława „Evangeliona” go wyprzedza, ale na czym właściwie polegała jego przełomowość i wyjątkowość? Opowieść zaczyna się jak każda inna historia o wielkich robotach: kosmiczne potwory atakują miasto, które może ocalić tylko nastoletni pilot zasiadający za sterami potężnej humanoidalnej maszyny. Szybko okazuje się – co w latach dziewięćdziesiątych było szokiem – że to tylko pozory. Że nie jest to kolejna seria reklamująca zabawki, ale coś zupełnie innego, pełen symbolizmu psychologiczny dramat utopiony w postmodernistycznej zupie, a jednocześnie droga twórcy – reżysera Hideakiego Anno – przez własną depresję.

Była to jedna z pierwszych znaczących produkcji, która wyszła spod ręki młodego pokolenia, wychowanego już na anime – generacji otaku. Po bogach i cesarzach anime (Tezuka, Miyazaki), łączących życiowe doświadczenia z fascynacją światowymi kulturami, zjawili się twórcy, dla których doświadczeniem formacyjnym było oglądanie telewizji. Filmy studia Ghibli, „Akira” czy „Ghost in the Shell” były skrojone pod mainstreamowego widza – rodzinne lub bardzo poważne. „Evangelion” to czyste anime, które się nie wstydzi, że jest anime – pełne „fanserwisu”, czyli robienia dobrze fanom, na różne sposoby – przez umieszczanie odniesień do innych produkcji czy pokazywanie bohaterów w nieskromnych pozach. Gainax miał zresztą na koncie „poważne anime” kinowe – „Royal Space Force: The Wings of Honnêamise”. Ale to „Evangelion” odniósł największy sukces, był niczym „Gwiezdne wojny” – sprzedał tony merchu, gry wideo, komiksy, figurki i co tylko chcesz.

Jednak to, co wtedy było przełomowe, dziś jest normą. Po internecie krąży żart – zdjęcie Hayao Miyazakiego mówiącego „anime było pomyłką”. Założyciel studia Ghibli, a przy tym przyjaciel i mentor Hideakiego Anno, znany jest z narzekania na branżę i na mentalność otaku. Na twórców, którzy zamiast z prawdziwego życia czerpią z konsumowania mediów. Postmodernistyczne zabawy w „Evangelionie” były tylko przyprawą, sygnałem wysyłanym do wspólnoty „hej, pochodzimy z tego samego memopleksu!”, jego sedno było wyjęte wprost z duszy twórcy.

Nie potrafię stwierdzić, czy ocena Miyazakiego nie jest krzywdząca, czy faktycznie dramatyczna większość japońskich twórców przeżuwa tylko obejrzone anime, nie interesując się otaczającym ich światem, ale nie zdziwiłbym się, gdyby tak było. Mentalność otaku widać nie tylko w japońskiej popkulturze. Najjaskrawszym przykładem jest powieść „Ready Player One” Ernesta Cline’a, masturbacyjna fantazja podstarzałego nerda, pisana pod fanów gier, popkultury lat osiemdziesiątych, komiksów i anime. Przeładowana nawiązaniami do wszystkiego, co się da, które nic nie znaczą i mają w sobie tyle treści co katalogi Wikipedii. Ja się z tego wypisuję. ■



EPIC



The Eternal Cylinder: ACE Team zapowiada niezwykłą grę o przetrwaniu

CHILIJSKIE STUDIO ODPOWIEDZIALNE ZA INTRYGUJĄCE TYTUŁY, TAKIE JAK ZEN CLASH, ROCK OF AGES ORAZ THE DEADLY TOWER OF MONSTERS, ZAPREZENTOWAŁO WŁAŚNIE FRAGMENT ROZGRYWKI ZE SWOJEGO NAJNOWSZEJ DZIEŁA – THE ETERNAL CYLINDER. Niewątpliwie będzie to opowieść o przetrwaniu w świecie zniszczonym przez jakiś zaplanowany kataklizm – potężną, cylindryczną formę, która zrównała z ziemią całe życie, a my prawdopodobnie weźmiemy udział w wyścigu o przetrwanie

na zgłiszczach tego zrujnowanego świata. W skórcie naszych bohaterów, stworzeń nazwanych Trebhums, będziemy mogli zwiedzać to obce uniwersum, wypełnione egzotycznymi formami życia. Tytułowy gigantyczny cylinder jest stałym elementem naszego świata, będzie więc trzeba czasem brać nogi za pas. Autorzy obiecują grę o przetrwanie w proceduralnie generowanym otoczeniu, wypełnionym przez ekosystemy pełne różnorodnych stworzeń. Nasze stworzonko oczywiście zaczyna na samym dole łańcucha pokarmowego, jednak może ewoluować i mutować (zbierając odpowiednie mutageny). Nowe obszary otworzą się przed nami na przykład wtedy, gdy nauczymy się latać lub pływać. Jednym z elementów rozgrywki będzie też rozwiązywanie zagadek. Czyżby kolejna próba stworzenia Spore, tym razem nastawionego na przetrwanie, eksplorację

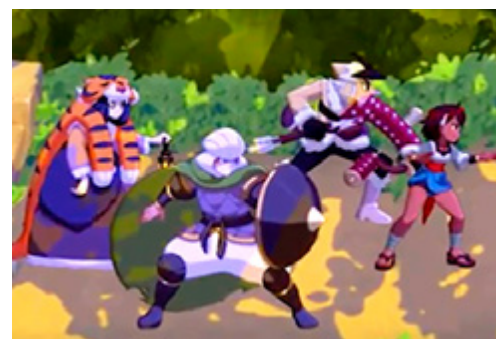
i mutację naszych podwładnych w otwartym świecie? Na stronie producenta gry możemy składać wnioski o dostęp do prywatnej wersji beta The Eternal Cylinder oraz poznać część fauny świata gry i niektóre mutacje... Good Shepherd Entertainment (wydawca) obiecuje nam The Eternal Cylinder już w przyszłym roku, na konsolach i ekskluzywnie dla Epic Games Store. O grze pierwszy raz usłyszeliśmy w 2015 roku, wtedy nazywała się The Endless Cylinder i pewnie utknęła gdzieś w wewnętrznym piekle twórców gier... na szczęście nie na zawsze. (Voy)

Symulator budowania PC na... konsolach?!

ISTNIĘJĄ GATUNKI GIER, KTÓRE ZDECYDOWANIE NIE SĄ PRZEZNACZONE DLA MNIE. ROZBUDOWANE GRY EKONOMICZNE, WSZELKIE BUDOWANIE Z KŁOCKÓW CZY WIĘKSZOŚĆ FPS. A! NO I SYMULATORY. Nigdy nie do końca rozumiałem, kto w sumie gra w takie gry. Zwłaszcza gdy mówimy o symulatorze farmy czy ciężarówce. Nie twierdzę, że to złe gry! Co więcej – pewnie w swojej klasie czy gatunku są tam produkcje, które zrywają beret z głowy. Średnio jednak mogę sobie wyobrazić sytuację, w której ktoś, po ośmiu godzinach roboty, wpada do domu, odpala blaszaka i... idzie do pracy na farmie. Choć może po prostu wyobrażania u mnie szwankuje. Czym innym jest symulator lotniczy czy łodzi podwodnej – to do mnie dociera. W jakimś sensie rozumiem też symulator budowania PC, który wychodzi właśnie na PC. Rzecz nazywa się PC Building Simulator. To co prawda koncepcja, która jest bardzo meta, ale jednocześnie dajemy graczowi coś,



z czym mógł mieć w życiu do czynienia i co może zrozumieć. Czyli coś w rodzaju gry antyeskapistycznej. Może za bardzo wymyślam, ale coś takiego ma dla mnie sens. Ale symulator budowania PC na konsoli? W jakim celu? Widzę dwa powody. Jeden to rodzaj edukacji – czasem jest tak, że konsolowy gracz nie składał nigdy własnego PC, więc może się pobawić w takiej grze i oswoić się z tym trudnym zadaniem. A może... chodzi po prostu o niecyfrowe ataki #pcmasterrace na konsolowców, tak by przekazem podprogowym nastawić nas pozytywnie do blaszanki i sprawić, byśmy porzucili swoje konsole?! NIE DAMY SIĘ! BĘDZIEMY WALCZYĆ! Ekhm. Uspokoilem się. Jakby ktoś nagle chciał się nabrać na tę propagandę, to jest ona dostępna na PS4, Xboxa One oraz Switcha. (Zdan)



SĄ TAKIE RZECZY, KTÓRE W GRACH PO PROSTU MNIE UJMĄJĄ. WTEDY OD RAZU ZWRACAM NA DANY TYTUŁ UWAGĘ. JEŚLI MA RĘCZNIE RYSOWANĄ GRAFIKĘ...

...to na pewno sprawdzę, o co chodzi, a jeśli będzie mi dane, to zagram. Lab Zero Games ujęli mnie już całkiem fajną bijatyką SkullGirls, gdzie do ekranu oczy przyciągała właśnie śliczna, ręcznie rysowana grafika. Bijatyki lubię, ale gdy dowiedziałem się, że robią action RPG, to na twarzy pojawił mi się



Dimitrij Głuchowski przemówił: powstaje kontynuacja gry Metro

W MAJU USEYSZELIŚMY, ŻE 4A GAMES PRACUJE NAD NOWYM TYTUŁEM AAA. TERAZ TWÓRCA UNIWERSUM METRO ROZWIĄŁ WĄTPLIWOŚCI, JAKI TO TYTUŁ. Krótki post na instagramie pisarza potwierdził wcześniejsze informacje przedstawione przez CEO THQ Nordic – Larsa Wingeforsa – będzie nowa gra w świecie Metra. A scenariusz do najnowszej części jednej z najlepszych produkcji postapokaliptycznych ostatnich lat napisze nie kto inny, jak sam twórca

2021

powieści o moskiewskich podziemiach, w których tętni życie. Można było się tego spodziewać po udanej kampanii promocyjnej Metro Exodus, której twarzą stał się Dimitrij Głuchowski. Złe wiadomości są takie, że nowe Metro prawdopodobnie pozostanie grą wydaną wyłącznie przez Epic Games Store, a jej premiera raczej bliższa będzie nowej generacji konsol do gier. Czyli poczekamy do... 2021 roku? Coraz bliżej do linii czasowej powieści. (Voy)



Valve wprowadza moderację przedmiotów na Steam Workshop

NA RAZIE DLA TRZECH WŁASNYCH TYTUŁÓW. STEAM WORKSHOP TO ŚWIETNA KONCEPCJA. DODATKOWY CONTENT DLA ULUBIONEJ GRY? JASNE! A MOŻE JEDNAK NIE? PRZYCZYNA ZAMIESZANIA: OSZUŚCI.

W sumie nie ma się czemu dziwić. Scamerzy różnego rodzaju panoszą się po sieci niczym szarańcza, więc nie dziwi, że ich celem stał się też Steam Workshop. Moderacja Valve będzie dotyczyła ich własnych gier – konkretnie chodzi o trzy tytuły: Dota 2, Counter Strike: Global Offensive oraz Team Fortress 2. Nie powinno też dziwić objęcie moderacją akurat tych gier, bo mówimy tu o rzeczach, w których przypadku słowo „popularny” nie oddaje skali problemu. Cały proces moderacji ma być dwustopniowy i, według Valve, zajmować maksymalnie jeden dzień. Nie wszyscy twórcy zostaną objęci procesem moderacji – ci, którzy mają dużo subskrypcji, głosów na „tak” oraz wypuszczonych przedmiotów, zostaną wyłączeni z całej procedury. Nic nie wskazuje na to, by moderacja objęła inne tytuły, które są kompatybilne ze Steam Workshop. Wszystkie te działania mają na celu odeprzeć tych twórców, którzy masowo zalewają platformę reklamami darmowych skórek lub proszą o subskrypcje. Sam nie jestem fanem żadnej z powyższych gier (nie wysyłając hejtu!), ale znajomi grający dużo w CS:GO mocno skarżyli się na Steam Workshop dla tej gry, mówiąc, że jest on pełny scamu i wszelkiego rodzaju reklam. Jeśli tak jest, to powyższa polityka Valve wydaje się krokiem do przodu. Problemem może być szybkość moderacji. Jeden dzień brzmi żołądź, ale jeśli proces będzie przedłużał się do kilku dni? Efektem mogą być wkurzeni twórcy i niewyrabiająca się na zakrętach moderacja. Jednak patrząc szerzej, wszystko, co uderza w oszustów, spamerów i innych tego typu przyjemniaków, jest działaniem słusznym i godnym poparcia. (Zdan)

Nadciąga Indivisible – ręcznie rysowany action RPG od Lab Zero Games

wielki banan. Co prawda kampania zbierające fundusze na Indivisible skończyła się ładnych parę lat temu (w 2015 roku), ale cierpliwość graczy zostanie w końcu nagrodzona. Gra ukaże się bowiem w październiku tego roku na PC, PS4 oraz XBoksie One, dokładniej 8 października w Ameryce Północnej oraz 10 października w Europie. Nie jest znana data premiery na Switcha, ale Indivisible ma się ukazać na tę platformę jeszcze w 2019 roku. Z tego, co możemy zobaczyć, Indivisible wygląda naprawdę zabójczo. Na myśl przychodzi mi Hollow Knight, ale innym skojarzeniem jest tytuł z pierwszego Playstation – Legend of Mana. Ta ostatnia gra zawsze była moim wyznacznikiem poziomu, jeśli chodzi o tego typu grafikę, i czuję, że tytuł Lab Zero może podnieść poprzeczkę jeszcze wyżej.

RPG

Gra ma mieszać ze sobą elementy czysto platformowe z walką w systemie turowym (gdy dotkniemy jakiegogo przeciwnika). Sama walka podobno przypomina inną grę z epoki PS1 – Valkyrie Profile. W drużynie mamy cztery postacie, a każda ma być przypisana do innego przycisku na padzie. W ten sposób możemy atakować wszystkimi postaciami naraz, odpalać kombosy i niczym w bijatyce jugglać oponentów, którzy są w powietrzu. Miód na moje serce, bo Valkyrie Profile uwielbiałem i uważałem za mocno niedoceniany tytuł, a tego typu mechanika nie jest czymś popularnym w grach cRPG. Dodajmy do tego 25 rekrutowalnych postaci i już całość zapowiada się bardzo smakowicie. Rozważam wersję PS4! (Zdan)

400 gier cRPG
w jednej
księdze? DRPG
Book: potrzy-
maj
mi różdżkę...



WIELBICIELE KOMPUTEROWYCH GIER FABULARNYCH TO SPECYFICZNA KASTA. SĄ DOBRZE POUKŁADANI (PRZYNAJMNIEJ JEŚLI CHODZI O EKWIPUNEK), MAJĄ NIEZŁY CHARAKTER (OPISANY KLASAMI POSTACI, UMIEJNOŚCIAMI I PUŁĄ PUNKTÓW), NO I RADZĄ SOBIE DO DZIŚ Z MAPOWANIEM PODZIEMI JAK MAŁO KTO. Pierwszy z wielkich projektów, mających na celu usystematyzowanie najważniejszych tytułów gier fabularnych, to Top 70 PC RPGs list z forum RPG Codex. Na tej bazie rozwinął się CRPG Book, który dzięki wysiłkom społeczności przełożył się na kompleksowy przewodnik po komputerowych grach fabularnych, który objął swoim zakresem 400 gier wydanych w latach 1975-2015. Ta publikacja została udostępniona w internecie jako dokument PDF, wielbiciele zapachu papieru i farby drukarskiej doczekali się też wydania fizycznego, które zrealizowało Bitmap Books. I tu największa księga cRPG mogłaby już spocząć na laurach (uzupełniana cyklicznie o brakujące tytuły), gdyby nie jeszcze jeden rozdział dopisany do tej jakże obszernej biblioteki gier fabularnych: DRPG Book, gromadzący jeszcze więcej informacji o zamierzonych i współczesnych grach cRPG. Pod wskazanym adresem znajdziemy na razie potężny arkusz, będący zestawieniem informacji o 1076 grach fabularnych na różne systemy, wydanych od zarania rozrywki komputerowej. Imponujące dzieło. Warto zapamiętać, bo być może i DRPG Book zakończy się monumentalną publikacją, podobną do swojej poprzedniczki, CRPG Book. DRPG Book czasem ćwierka na Twitterze. (Voy)



Twórca Cyberpunka pojawi się... w Cyberpunku

TO MUSI BYĆ MIŁE UCZUCIE. STWORZYĆ COŚ, DOCZekać SIĘ PRZENIESIENIA TWOJEGO ŚWIATA NA EKRANY KOMPUTERÓW I JESZCZE... POJAWIĆ SIĘ TAM. CYBERCEPCJA!

Mike Pondsmith wydaje się po prostu miłym gościem. Takim typem, z którym chce się wyskoczyć na piwo i słuchać bez końca jego opowieści o RPG, robieniu gier czy po prostu o klasycznej cyberpunkowej literaturze. Dodatkowo facet to wręcz wulkan kreatywności – wystarczy sprawdzić, ile gier stworzył lub współtworzył. Ba! Nie jest mu obcy nawet światek gier komputerowych. Nie dziwne, że CD Projekt

RED stwierdził, że dobrze by było, żeby pojawił się w Cyberpunku 2077. Podobno to głosy fanów skłoniły wydawcę do takiego kroku. Fanów należy słuchać... Pozostaje pytanie – czym głosem miałyby być Pondsmith? On sam nie może wiele powiedzieć na ten temat, ale wspomina, że w pewnym momencie Johnny Silverhand pewnie zagra na gitarze, więc on będzie mógł dołączyć do niego na basie. To może oznaczać, że zagra zwykłego muzyka albo jednego z jego kumpli. Mam jednak inną teorię – otóż postacią Pondsmitha podczas sesji Cyberpunka 2020 był sławny Solos nad Solosami, czyli Morgan Blackhand. Nie zdradzając zbyt wiele – to postać ważna dla nowej edycji papierowego Cyberpunka, więc może pojawi się też w grze? Johnny i Morgan dobrze się znają i działali swego czasu razem, więc czemu nie? Inną opcją jest faworyt fanów systemu, czyli nie mniej sławny Nomad Santiago. (Zdan)

Slitherine Software uzyskało od Atari prawa do kultowego Master of Magic

PAMIĘTACIE MASTER OF MAGIC? JEŚLI TAK, TO PRZYBIJCIE SOBIE PIĄTKĘ, BO TO ZNAKOMITA GRA, A JEŚLI NIE... to istnieje szansa, że Slitherine Software odświeży wam pamięć. Brytyjska firma przejęła bowiem od Atari prawa do tej legendarnej strategii 4X. Myślę, że gra jest w dobrych rękach – Slitherine skupia się przecież na grach strategicznych, a w planach na ten rok ma wydanie nowych gier z serii Close Combat oraz (i to mnie kręci zdecydowanie bardziej!) Fantasy General. Nie zapowiedziano jeszcze nic konkretnego, ale jak mniemam, to tylko kwestia czasu. Inna rzecz, że w przypadku takiej gry jak kontynuacja Master of Magic wszystko powinno być dopięte na ostatni guzik, aby nie zawieść fanów oryginału. Pozwolę sobie tutaj na małą



dygresję – nigdy nie byłem specjalnie dobry w Master of Magic. Ciężko było mi ogarnąć multum możliwości, które dawała ta gra. Robiłem do niej kilka podejść i za każdym razem bawiłem się świetnie, dostając strogi łomot od komputerowego oponenta. Mam jednak znajomych, którzy są istnymi maniakami tego tytułu i do dziś tną w niego z zapamiętaniem. Nie dziwię im się – gra się świetnie zestarzała i naprawdę warto do niej sięgnąć. (Zdan)



SABOTEUR II

Avenging Angel

BY CLIVE TOWNSEND

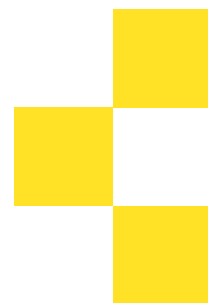
DOSTĘPNA
Nintendo eShop





Piotr Gawrysiak

Obecnie podwójny profesor nadzwyczajny, dawniej 50 procent spółki autorskiej Alex & Gawron. Miłośnik starych gier i komputerów, nowych technologii oraz swojej rodziny.



PRAWDZIWIE WIRTUALNE GRY

Bo nie zna życia, kto nie zjeźdżał na rowerze (OK – górskim, hamulce tarczowe, amortyzacja i inne takie) trasą narciarską (spokojnie, w lecie) z dzieckiem w foteliku. Niby nic specjalnie interesującego – dwa kółka, kilkaset metrów w pionie i grawitacja – a jednak wrażenia są interesujące (szczególnie że z takim, bynajmniej nie statycznym, obciążeniem za plecami wyrotka jest gwarantowana). Ale właśnie to, że boli i że ryzykuje się połamaniami kończyn – i to nie tylko swoich – powoduje, iż to zabawa interesująca.

Tak, tak, znów nadeszły wakacje! Innymi słowy, czas wzmoczonego wypoczynku i rozrywki. Dawno, dawno temu – czyli w zamierzonych czasach młodości felietonistów Pixela – tenże wypoczynek niezbyt często udawało się odbyć w przestrzeni wirtualnej (czytaj: grając w gry komputerowe). Powód był prozaiczny, klasyczny sprzęt służący do grania przez wiele lat nie bardzo poddawał się miniaturyzacji. Kanoniczne ośmiobitowce to komputery stanowczo nieprzenośne i nie nadawały się do grania w ulubione gry podczas wakacji u babci, dziadka i kuzynów (że o obozach i koloniach nie wspomnę). Oczywiście jednak historia zna przypadki osobników o heroicznym cechach charakteru, którzy skutecznie przekonywali rodziców do zapakowania na wakacyjny wyjazd także ulubionego Commodore'a czy Atari wraz z osprzętem (najgorszy był monitor lub telewizor). Game Boy (i pochodne) nie był u nas popularny, co było związane zarówno z jego relatywnie wysoką ceną, jak też i problematyczną dostępnością oprogramowania.

I dobrze – w tym miejscu zakrzykną zapewne wszyscy, którzy w grach upatrują przyczyny wszelakiego zła i zepsucia moralnego młodego pokolenia. Po czym zaczną argumentować, że rozrywka komputerowa stanowi tylko marną namiastkę gier i zabaw prawdziwych, które

hartują duszę i ciało. Cóż. Przyznać muszę, iż tego rodzaju argumenty nigdy do mnie specjalnie nie trafiały. Jako osobnik chuderlawy i niewysportowany zawsze wolałem rozrywkę wirtualną – może i rzeczywiście ułomną, ale o ileż bezpieczniejszą i mniej męczącą. Może i faktycznie symulator roweru górskiego wciąż jeszcze nie zapewni takich wrażeń jak te opisane na wstępie, ale też i za każdym razem pozwoli dojechać bezpiecznie do dolnej stacji wyciągu.

Jeszcze? Tak. Dziś już nie mamy problemów z transportem naszego sprzętu do grania na wakacyjne wyjazdy. Większość laptopów gamingowych zmieści się już nawet do niewielkiego plecaka, a Nintendo Switch możemy wziąć po prostu w rękę. Wszystko dzięki rozwojowi technologii. Jej rozwój nieuchronnie doprowadzi nas także do tego, że bariera pomiędzy światem wirtualnym i fizycznym w grach zacznie zanikać. Gdy to piszę, przez tzw. mainstreamowe media przetacza się dyskusja o perspektywach firmy Neuralink Elona Muska. W przyszłości właśnie tworzenie możliwości bezpośredniego odczuwania wrażeń fizycznych w grach może być polem działania dla takich przedsiębiorstw. Jak na razie bowiem nawet VR dotyczy tylko słuchu i wzroku – a zmysłów mamy troszkę więcej niż dwa.

To oczywiście trochę potrwa (dziesiątki, a może setki lat), zanim doczekamy się prawdziwie wirtualnych gier. A ich krytycy dalej będą pisać o tym, że jest to rozrywka ułomna, stanowi bowiem przecież tylko symulację drobnego wycinka rzeczywistości i ogranicza możliwości interakcji do odgrywania sztucznych scenariuszy. Chociaż – może się mylę? Może wcześniej uda się połączyć świat gier z rzeczywistym w taki sposób, w jaki wyobrażał sobie to Marek Baraniecki w „Wynajętym człowieku” (kto nie czytał, marsz do biblioteki czy też innego ulubionego źródła literatury, i to już)? Tylko nie jestem pewien, czy tego akurat na pewno chciałbym dożyć... ▀



Tap Tap Games

HUUUGE

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

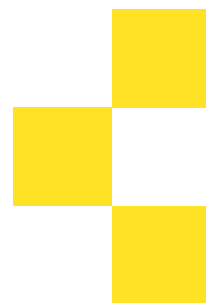
www.taptap.games





Aleksy Uchański

Top Secret, Gambler, Play, a obecnie inwestor w gamedevie. Od ponad ćwierćwiecza związany z polskim rynkiem gier. Miłośnik porcelany ze Stanowic, Orwella, whisky oraz kotów.



DZIENNIK PODRÓŻY WIRTUALNEGO TURYSTY

Pamiętam ten pierwszy raz: w słoneczny dzień stałem pod Pałacem Dożów w Wenecji, zachwycając się jego pięknem, aż pomyślałem „dlaczego tu nie ma strażników?”.

Jak bowiem pamiętałem z przygód Ezio Auditore da Firenze, ten obszar był wyjątkowo intensywnie patrolowany. To uczucie towarzyszyło mi później wiele razy, najczęściej we Włoszech, gdy przyjeżdżałem do miasta albo wchodziłem do budynku, które znałem z Assassin's Creed. Najsilniej poczułem je w drugim największym kościele w Wenecji, Santa Maria Gloriosa dei Frari. Ileż czasu spędziłem na tych jego cholernych podsufitowych belkach! Wchodząc tam po raz pierwszy, znałem jego układ tak dobrze, jakbym nigdy stamtąd nie wychodził. W dodatku wiedziałem, jak wygląda nie tylko z poziomu posadzki, ale i z góry.

A z jakim rozczarowaniem, odwiedzając Monteriggioni, imponującą siedzibę rodu Auditore, skonstatowałem, że twórcy z Ubisoftu poszli jednak na skróty, upraszczając i pomniejszając nieco to urocze toskańskie miasteczko. Skądinąd w każdym sklepieniu z pamiątkami można było w nim kupić coś z Assassin's Creeda. Jak sądzę, w Monteriggioni błogosławiono tę grę – wiele osób, podobnie jak ja, przyjechało tam właśnie z jej powodu.

Większość czytelników Pixela jest moimi rówieśnikami. Pamiętacie, jak kiedyś było. „Wyjazd zagraniczny”, dzisiaj rzecz przystępna czy wręcz trywialna, w naszym dzieciństwie był czymś trudnym do wyobrażenia, tym bardziej przeprowadzenia. W moim przypadku ten pierwszy raz nastąpił dopiero w siódmej klasie, gdy pojechałem na harcerskie zimowisko. Nad Bałtyk. Do NRD (było takie państwo). Do portowego miasta Rostock.

Byłem tym tak zajawiony, jakbym płynął na wycieczkę dookoła świata na pokładzie Queen Mary. Nic nie zgasiło mojego entuzjazmu, nawet fakt, że wracaliśmy iście po barejowsku: w wagonie nie działało ogrzewanie, w naszym przedziale nie domykało się okno, a na dworze było piętnaście stopni mrozu. Takie to były czasy. Siłą rzeczy „wielki świat” za młodu i później zwiadałem ZA PIERWSZYM RAZEM na ekranie komputera. Potem konfrontowałem te doznania z rzeczywistością.

W te wakacje odwiedziłem USA. Wycieczka objęła miasta wielokrotnie portretowane w popkulturze, pominię jednak wzruszenia związane z Chicago i „Blues Brothers” czy Nowym Jorkiem i Snake'iem Plisskenem – w tym drugim przypadku istotnie mniejsze, bo filmu w zasadzie nie kręcono w Nowym Jorku, w większości scen udawało go St. Louis. Natomiast Boston! Słodka Matko Zbawiciela, przecież to jest Fallout 4 - skądinąd podkreślę ponownie na tych łamach – kapitalna gra, wbrew spływającemu na nią krytycyzmowi. Wzruszenie udzielało mi się już przy wybieraniu miejsca na nocleg, które znajdowało się w pobliżu lasu Lynn, miejsca znanego jako gniazdo Szponów Śmierci, dość przerażającego. Centrum Bostonu zacząłem poznawać od parku Boston Commons i z niepokojem zastanawiałem się, czy z tej sadzawki nie wyskoczy superpotwór znany niegdyś jako Edgar Swann. Spacer Szlakiem Wolności przypominał o nużącej serii misji rozgrywanych wzdłuż niego. A przy kościele Old North poczułem prawdziwe wyrzuty sumienia z powodu losu rezydującej w nim organizacji Railroad, którą brutalnie spacyfikowałem, czego do dziś żałuję. Przepływając obok lotniska Logan, wypatrywałem nad nim sterowca Bractwa Stali (nie było), a na stadionie Fenway Park spoglądałem na piękną, równą płytę boiska i trochę żałowałem, że ktoś rozebrał wszystkie budki, które tam stały. To był wspaniały, wzruszający pobyt. Boston na żywo jest prawie tak fajny jak w Falloucie. Brakowało mi tylko psa. I miniguna. ■

ALEX

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 KRYTYKA
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

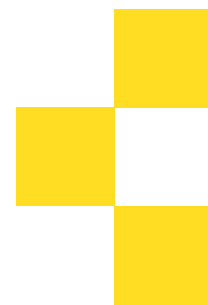
GAMES
WORKSHOP

© BIGBEN





Marcin Borkowski
Dziennikarz, autor gier, były redaktor naczelny
Top Secretu, komentator spraw bieżących,
postać znana i lubiana.



JAK KUPIŁEM WINRAR-A [I DLACZEGO]

Mój legalny WinRAR jest częstym obiektem żarcików, więc uchylę rąbka tajemnicy i wyjaśnię, skąd się wziął. To będzie jeden z tych felietonów zupełnie niegrowych, bardziej technicznych, zaplątanych, jak tylko zaplątane potrafią być rozwiązania wymyślane do obejścia nieoczekiwanych problemów okołokomputerowo-systemowych. Zatem niektórzy z was skomentują „nic nie rozumiem”, inni „szukasz problemów, gdzie ich nie ma”, a jeszcze inni wspomną z sentymentem „been there, done that” (nawet jeśli dłubali lewą ręką w prawym uchu z zupełnie innych powodów).

Na przełomie tysiącleci powstała Skala Ryzyka Dysleksji. Miała służyć do badań przesiewowych, ale ze względu na swoją konstrukcję zupełnie się do tego nie nadawała – procedura była jak sprzed czasów maszyny Holleritha, kwestionariusz zawierał kilkadziesiąt stwierdzeń, ocenianych w skali 1–5, te oceny trzeba było pogrupować, posumować, zrobić wykres, wszystko ręcznie. Pół godziny na dziecko niewyjęte, jeśli do szkoły trafiało pięć pierwszych klas, ktoś (czytaj: moja żona) musiałby pół miesiąca siedzieć nad obróbką danych. Automatyzujący to program wyszedł na tyle dobrze, że postanowiłem go (w porozumieniu z autorką samej skali) sprzedawać. Żeby sprzedawać program, potrzebna była jego wersja instalacyjna. I tu się pojawił problem.

To były czasy panowania InstallShielda. (Pamiętacie go jeszcze? Ze dwadzieścia lat temu mieli bodaj 80 procent rynku). Miałem jakieś niewielkie doświadczenie w pisaniu korzystających z niego instalatorów, kilka zrobiłem, lokalizując programy dla Marksoftu.

Niestety, nie mogłem z niego skorzystać. O ile pamiętam, wersja IS wbudowana w posiadane przeze mnie Visual Studio 6.0 przestała działać z Windows XP, a zakup nowej z przyczyn ekonomicznych nie wchodził w grę. InstallShield był dość drogi, nie chciałem inwestować w narzędzie, które nie miało szansy się zwrócić (produkt musiał być tani, szkoły groszem nie śmierdziały). Musiałem szukać alternatywy.

To wcale nie było łatwe. Przejrzałem kilka instalatorów obecnych na rynku – były albo za drogie, albo dziwaczne. Za darmo i pod Windows było już MSI, ale jedynym sposobem przygotowania korzystającego z niego instalatora była ręczna edycja tabelki za pomocą zupełnie się do tego nienadającego, nędznie udokumentowanego narzędzia. Próbowałem, ale żeby zachować zdrowie psychiczne – odpuściłem. Sytuacja wyglądała beznadziejnie.

I wtedy się dowiedziałem, że WinRAR to wbrew pozorom nie tylko program do kompresji. Przygotowane w nim archiwum sfx (self-extract) nie tylko potrafi się rozpakować, ale i wykonać kilka prostych poleceń, niezbędnych podczas instalacji – stworzyć linki w menu, uruchomić wybrany program z dowolnym parametrem. Moja procedura instalacyjna i tak miała być trywialna i sprowadzała się (poza dodaniem plików i pozycji w menu) do dopisania w rejestrze kilku kluczy. Dopisanie kluczy do rejestru nie jest trudne, WinRAR po rozpakowaniu plików wykonywał mojego głównego exeka z parametrem /install (właściwie jakimś innym, ciężko to teraz sprawdzić bez przekopywania się przez backupy, ale ideę rozumiecie), procedura odinstalowywania uruchamiała tego samego exeka z parametrem /uninstall – i tyle. Było tam jeszcze kilka drobnych problemów, ale dało się je w miarę prosto ogarnąć.

No, tylko oczywiście, żeby skorzystać z WinRAR w tym celu, musiałem mieć jego legalną wersję. Zakupiłem ją 6 lutego 2002 roku, płacąc 125,17 PLN brutto. ■

BOREK



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

PIXEL
KULTURA GIER WIDEO

PSX
EXTREME

