

PIXEL

KULTURA GIER WIDEO



+ 36 i nnych gier!

9 (52) / 2019 / PAŹDZIERNIK

INSIDE

- ASTRAL CHAIN ■ FANTASY GENERAL II ■ CODE VEIN ■ THE SOJOURN
- BORDERLANDS 3 ■ GEARS 5 ■ PES 2020 ■ EPIC GAMES STORE ■ IMPOSSIBLE MISSION
- LEONARD TRAMIEL ■ CHRIS AVELLONE ■ RADIOSHACK ■ GRY AUDIO



TAK BAWILIŚMY SIĘ W **2019** ROKU!



NADCHODZI NAJBARDZIEJ FANTASTYCZNE WYDARZENIE 2020 ROKU!



- X RETRO KONSOLE
- X AUTOMATY ARCADE
- X FLIPPERY
- X KONKURSY
- X TURNIEJE
- X POKAZY
- X WYKŁADY
- X GOŚCIE SPECJALNI

29-31/05/2020

STARA ZAJEZDNIA AUTOBUSOWA MZA
UL. WŁOŚCIANSKA 52, WARSZAWA

**PIXEL
HEAVEN
2020**

Games Festival & More

BILETY I INFORMACJE: [PIXELHEAVENFEST.COM](https://pixelheavenfest.com)



PIXEL
KULTURALNA STRONA WARSZAWY

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 Pocztaerek, Paweł Schreiber, Piotr Stypka, Michał Śledziński, Aleksy Uchański, Michał R. Wiśniewski, Michał Zdanczewicz

Oficer dyżurny

Wolf
Opieka graficzna

Łukasz Szczepanowski
Korekta i redakcja

Marek Kowalik
Prenumerata
Marlena Kwiatkowska
hello@pixel-magazine.com

Wydawca

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

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

19 października w Rivierze Remont kolejna odsłona Giełdy Pixela! Zaraz po niej odbędzie się koncert Elektrycznych Gitar. A my powracamy już 7 listopada z nowym Pixelem.

P.
check it out
PIXELPOST.pl

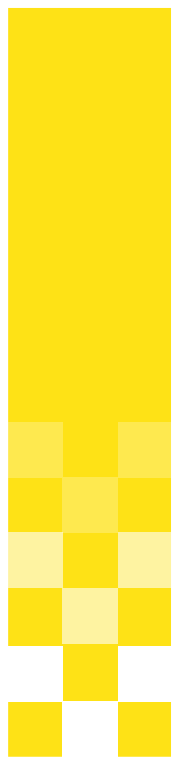
Blog redaktorów Pixela, na którym publikujemy artykuły, opinie i newsy. Codziennie świeża dawka elektronicznej rozrywki!

W

D

S

Z



5-16

LOADING

4. Inside • 6. Indykarium
10. Epic Games Store • 14. Sega Mega Drive Mini

17-48

PLAY THE GAME

18. EFootball PES 2020 • 20. Catherine Full Body
21. Children of Morta • 22. Cliff Empire • 23. NBA 2K20
24. Fantasy General II • 26. Astral Chain • 28. Oninaki
29. Jet Kave Adventure • 30. World of Warcraft Classic
31. GreedFall • 32. Telling Lies • 33. Rebel Cops • 34. MHW: Iceborne • 35. Gibbous • 36. The Sojourn • 38. Borderlands 3
39. The Surge 2 • 40. Blair Witch • 42. Gears 5 • 44. Legend of Zelda: Link's Awakening • 46. Code Vein • 48. Rescue Expedition

49-68

HALL OF FAME

50. Najlepsza Gra na Świecie: Impossible Mission
54. Wywiad z Leonardem Tramielom
60. Historia serii Harpoon
64. Clive Townsend i Saboteur

69-94

SECRET LEVEL

70. Historia Segi Mega Drive
76. Filmowy Blair Witch
80. Dzieje firmy RadioShack
86. Big Box: Rocket Ranger • 88. Księżyc w kolorze curry • 90. Sidequest • 94. Felieton Śledzia

95-120

CREDITS

96. Gry audio
100. Wywiad z Chriselem Avellonem
106. Związki medycyny z grami
113. Felieton Gawrona
118. Felieton Alexa • 120. Felieton Borka

114-117

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 pracowicie przez cały miesiąc.

MARCIN BORKOWSKI



PAWEŁ SCHREIBER



MICHAŁ ZDANCZEWICZ



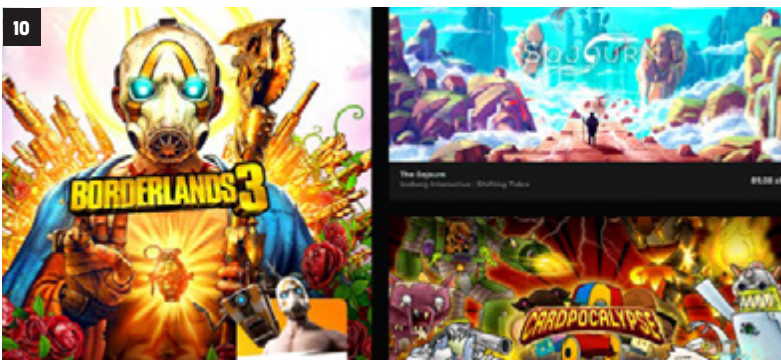
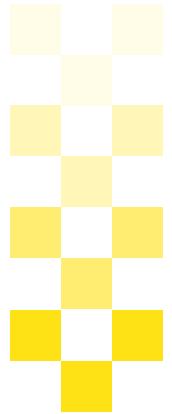
Ledwo walcząc z zaległościami, skończyłem czytać „Kult” Orbitowskiego, a na szczyt kupki wpadła „Nieradość” Pablopavo. A jeszcze na koniec października Czarne zapowiada „Wszyscy jesteście cyborgami” redakcyjnego kolegi MRW. Nie ma kiedy odłożyć Kindle'a.

Fit for a King, gra zainspirowana postacią Henryka VIII i grafiką Ultimy V. Zaczynamy od reformy religii, żeby móc poślubić bezczkę z piwnicy albo kupkę śmieci. Następnie skazujemy bezczkę na śmierć. W przypływie łaski ratujemy ją spod szafotu. Kocham gry.

Czekając na Cyberpunka 2077, przypomniałem sobie ostatnio „Hardwired” („Okablowani”) Waltera Jona Williama. Warto sięgnąć po tę książkę. Wiadomo, że absolutną klasyką jest „Neuromancer”, ale powieść Williama wcale mu nie ustępuje. Przeczytajcie, bo to kawał świetnej cyberpunkowej opowieści!

LOADING

DOSTAJECIE DO RĘKI KALKULATOR I MUSICIE NA NIM WYKONAĆ OBLICZENIE, KTÓREGO WYNIKIEM JEST 666. TYLE ŻE NAJPIERW TRZEBA ODGADNAĆ, CO ON WŁAŚCIWIE LICZY.



**PIOTR
POCZTAŘEK**



**MICHAŁ R.
WIŚNIEWSKI**



**PIOTR
MAŃKOWSKI**



Który mamy rok? W kinie wyświetlają „Rambo”, a do telewizji po 23 latach powrócił „Czar par”, program, który w 1993 roku wytyczył polskiej telewizji rozrywkowy kierunek. Siedmioletniemu mnie bardzo się podobał, dziś bardzo brakuje mi jedynie Krzysztofa Ibisza i większej spontaniczności.

Zupełnie niespodziewanie wyładował kolejny sezon animowanego „Archera”. Tym razem to pastisz „Aliena” i seriali o kosmosie. W czasach dominacji smutnych komedii o przegranych bezkompromisowy cynizm serialu przypominający nieco nihilizm „Seinfelda” okazuje się czymś ożywym.

Nigdy nie lubiłem interfejsu Steama i nadal nie mogę się do niego przekonać. Znacznie bardziej wolę sposób, w jaki zorganizowane są GOG.COM i Epic Games Store. Przeglądam sobie w bibliotece tytuły niczym książki, cieszę się ich posiadaniem i już za cierałem ręce, że za chwilę odpalę Controla z włączonym RTX!



INDYKARTIUM

INDYK IMPREZUJĄCY



6-8 września, Warsaw Film School Game Jam. Impreza o tyle bliska pixelowcom, że odbywa się na terenie dobrze nam znanym z trzeciej edycji Pixel Heaven – w kinie Elektronik i Warszawskiej Szkole Filmowej. Temat: Dawno, dawno temu. Jam o tyle specyficzny, że o ile zwykle głosują sami uczestnicy, o tyle WFSGJ ma również jury (znaleźli się w nim przedstawiciele redakcji). Dla ułatwienia obie główne nagrody zgarnął Barbarock (autorzy: Konrad Stabig i Michał Król). Na godzinę przed pokazami Unity dla jednego z uczestników okazało się unstable, jury poza zwycięzcą wyróżniło Stable – nie wiem, czy należy się doszukiwać związku.



EL HIJO

Piszę pod koniec sierpnia, a ten miesiąc stoi pod znakiem między innymi gamescomu i nagród. Pomiędzy większością kategorii, rzuciłyśmy okiem tylko na Indie Award. Wygrało El Hijo (indyk: Honig Studios), izometryczna skradanka czerpiąca pełnymi garściami z estetyki spaghetti westernu. Co widziałem, wygląda sympatycznie, żadnej przemocy, żadnej krwi, trochę logicznego kombinowania, krycia się w cieniach i odwracania uwagi przeciwników. Prezentowane demo wygląda na całkiem dojrzałe technicznie, ale gra nie ma jeszcze nawet daty premiery (TBA, może 2019).



W Seattle PAX West (30.08-2.09) – znowu było polskie stoisko, na którym sporo miejsca zajęły indyki (patrz wywiad z Fundacją IGP z poprzedniego numeru). I dobrze, że pojechali, Liberated został wyróżniony jako Best in Show przez National Academy of Video Game Trade Reviewers. To wprawdzie nie jest jedna z głównych nagród, jakie NAVGTR przyznaje w kilkudziesięciu kategoriach na początku roku, ale została zauważona to zawsze dobry prognostyk. Śledzę i trzymam kciuki, zwłaszcza po zgarnięciu przez tę grę naręcza Pixel Awards w maju.



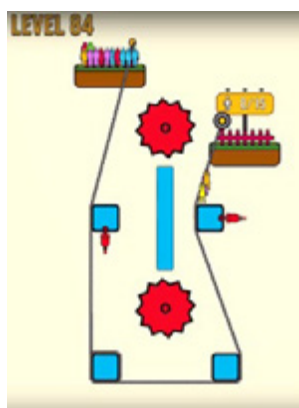
A w październiku (17-20) Game Industry Conference w Poznaniu. No dobrze, GIC i Poznań Game Arena razem, w końcu obie imprezy dla indyków niezwykle ważne. Częścią GIC będą dodatkowe spotkania tematyczne, odbywające się równoległe, ale dużo bardziej sprofilowane – na GIC mówi się o wszystkim, a na takim GodotCon mowa będzie wyłącznie o Godocie (dla niezorientowanych: Godot to jeden z alternatywnych, open-source'owych silników do pisania gier 2D i 3D). Niektóre spotkania dodatkowe będą dodatkowo płatne, inne nie, przed wyjazdem warto sprawdzić szczegóły.



Znowu problemy ze sklepem, tym razem Play Store. Google wprowadził wewnętrzne procedury i sprawdza wszystkie nowe programy, zanim zostaną dopuszczone do sprzedaży. To dobrze, bo do tej pory panowała wolna amerykanka, to złe – bo po pierwsze, zrobili to praktycznie bez zapowiedzi, po drugie, proces akceptacji trwa kilka dni i nigdy nie wiadomo, kiedy zostanie zakończony. W momencie kiedy piszę te słowa, grupa indyków nerwowo czekających na akceptację ich gier (są już kilka dni po zapowiedzianych datach premier) ostrzy widły i robi zrzutkę na pochodnie.



Planuję trochę większy materiał na zbliżony temat, więc na razie nie będę wnikał głęboko w szczegóły, ale zastanawialiście się kiedyś, ile czasu trzeba na napisanie porządnej, sensownie rozbudowanej gry w pojedynkę? Wpadły mi ostatnio w oczy dwie liczby: 2700 godzin (wyscigówka 3D na urządzenia mobilne, główny wysiłek: trasy, samochody, przeszkody, fizyka) i pięć lat (coś pośredniego między przygodówką a survivalem 2D, główny wysiłek: tła, animacje, fabuła, logika). 2700 godzin to półtora roku, licząc normalny, ośmiogodzinny dzień pracy, przy dźbaniu wieczorami pięć lat i tak wydaje się dość optymistycznym założeniem. Jeśli więc planujecie się rozindyczyć i nie macie pieniędzy na sfinansowanie sobie następnego półtora roku siedzenia w piwnicy, nie liczcie na premierę przed 2024 rokiem. No, chyba że chcecie zrobić hypercasualową (piękne polskie słowo) platformówkę z gotowych assetów, ale o ile nie macie fenomenalnie świeżego pomysłu, raczej nie warto do niej siadać.



Skoro o grach hyper casual mowa – nieraz już pisałem, że bycie indykiem to nie tylko splendor i deszcz gotówki. Tak, jeśli ma się fajny pomysł, jego implementacja może zająć kilka tygodni. Tylko że akurat w tej kategorii, jeśli gra „chwyci”, zostanie sklonowana nawet szybciej, niż była pisana, bo mechaniki się łatwiej odtwarza, niż wymyśla. Świeży przykład: autorzy Zipline Valley narzekają, że ich gra została skopiowana jako Rope Rescue. Kto i kiedy był tutaj pierwszy - nie wiem, ale wiele lat temu przechodziłem przez coś podobnego z Dyslektykiem. Kiedy się okazało, że jest na to rynek, ktoś wydał zenujący program „uczący” ortografii i nazwał go Dysleksja. „Coś pan za gówno napisał?” – pytali mnie terapeuci, a ja musiałem tłumaczyć, że nie mam z tym nic wspólnego.

Po kilku miesiącach śledzenia indyckich dyskusji większość nowych wpisów mogę od razu zaklasyfikować do jednej z sześciu podstawowych grup:

1. Kompletny dupereł z komentarzem: patrzcie, jakie fajne zrobiliśmy do naszej gry! (Zwyczaj początkujący, cieszący się, że coś w ogóle działa, gry z tego nie będzie, ale też się kiedyś z takich rzeczy cieszyłem).
2. Widoczek z komentarzem: patrzcie, jakie fajne zrobiliśmy! (Nierzadko naprawdę ładny, gry z tego i tak nie będzie, ale ktoś się dobrze bawi, patrz punkt 1).
3. Kawałek kodu z pytaniem: dlaczego nie działa? (Opis problemu i wygląd kodu sugerują, że pyta ciągle się jeszcze bawiący człowiek z punktu 1. „Zapytaj wujka google” albo „RTFM” to najwartościowsze lekcje, jakich warto udzielić).
4. Kawałek kodu z pytaniem: dlaczego nie działa? (Opis problemu i wygląd kodu sugerują, że zabawa się skończyła, człowiek wyrwał już wszystkie włosy, szukając rozwiązania, i nikt mu nie będzie w stanie pomóc, bo chodzi albo o jakiś bardzo specyficzny problem implementacyjny, albo o bug w samym silniku. Co gorsza, za dużo wysiłku poszło w dojście do tego miejsca, żeby się wycofać z prób skończenia gry, chociaż to jeszcze ciągle najlepsza decyzja).
5. Jutro premiera naszej gry, ale się cieszymy, trzymajcie za nas kciuki! (Trzymam, ale najbezpieczniejsze zajęcie, jakie mogę zasugerować na jutro, to przeglądanie ofert pracy).
6. Świat jest do dupy, wydawca do kitu, gracze to barany. (Trudno się nie zgodzić, patrz punkt 5).

BLENDER 2.8 I 1,2 MILIONA DOLARÓW



Wspominałem niedawno, że modele licencyjne dużych firm (pisałem konkretnie o Adobe, ale nie tylko o nich chodzi) są często niekorzystne dla użytkowników, muszących płacić co miesiąc (niby taniej, ale na dłuższą metę drożej, model subskrypcyjny nie powstał, żeby ograniczać dochody producentów) i niemających żadnego wpływu na to, czy po automatycznych aktualizacjach programy będą w dalszym ciągu działać tak jak wcześniej. W lecie wydarzyło się kilka ważnych rzeczy dotyczących Blendera (opensource’owy program do modelowania 3D, jedno z bardzo popularnych wśród indyków narzędzi). Po pierwsze, wyszła wersja 2.8, zawierająca całą serię bardzo istotnych zmian i usprawnień. Po drugie, Epic Games przyznał Blender Foundation grant w wysokości 1,2 miliona dolarów (nie trudno zgadnąć, że zrobił to we własnym interesie, więcej indyków to bogatsza oferta Epic Games Store). Po trzecie, Ubisoft dołączył do grona złotych członków Blender Foundation’s Development Fund. Wszystko to powinno przyspieszyć prace nad dalszym rozwojem programu. Blender od dawna jest poważną alternatywą dla programów komercyjnych, a teraz będą się z nim musieli liczyć jeszcze bardziej.

INDYKARIUM

ATAK KLONÓW

WSPOMINAŁEM WCZEŚNIEJ O KLONACH GIER HYPER CASUAL, ALE NIE TYLKO O NIE CHODZI, SKLONOWAĆ MOŻNA WSZYSTKO. JAKOŚ TAK SIĘ ZŁOŻYŁO, ŻE PRACUJĄC NAD OSTATNIMI WYDANIAMI INDYKARIUM, REGULARNIE TRAFIAŁEM NA GRY ŁĄCZĄCE I MIESZAJĄCE POMYSŁY Z JOURNEY, RIME, PORTAL, THE WITNESS I THE TALOS PRINCIPLE. O NIKTÓRZYCH JUŻ WSPOMINAŁEM (CHOĆBY VANE MIESIĄC TEMU), O INNYCH NIE.



GRAVITAS

Czasem klonowanie jest próbą podpięcia się pod czyjś sukces, a czasem punktem wyjścia do zabawy. Gravitas (darmowy, bardzo mocno nawiązujący do Portala 2) zaczął w 2016 roku jako praca dyplomowa, kilka tygodni temu wylądował na Steamie. Krótkie (pięć poziomów do rozwiązania, godzina najwyżej, chociaż znalezienie wszystkich niespodzianek zajmie dłużej), dość łatwe, raz i drugi uśmiechnąłem się do skojarzeń. Przy całej swojej prostocie, wtórności i ograniczeniach Gravitas podoba mi się dużo bardziej od niektórych gier wydawanych na serio. Indyk: Galaxy Shark Studios, PC.



MEMORRHA

Premiera pod koniec września, ograłem tylko krótkie demo. Zapowiada się niezłe. Znowu low poly, znowu zagadki, tym razem (przynajmniej te, które widziałem) oparte na algebrze Boole'a. Trochę mnie niepokoją, nie wiem, czy będą w stanie utrzymać grę, dotychczasowe albo były trywialne (nawet do rozwiązania siłowego, bo do sprawdzenia mało wariantów), albo pieruńsko trudne (z czego chyba reszta autorzy zdawali sobie sprawę, bo dołożyli podpowiadajki, które z kolei pozwalają na rozwiązywanie czysto mechaniczne, klik, klik, klik, o, dobrze jest). W tle cywilizacja, której historię odkrywamy, znajdując obrazki (pisałem, że same klony). Indyk: StickyStoneStudio, PC, Mac.



KUMO – A BOY IN THE CLOUDS

W poprzednim numerze pisałem o Vane, że nawiązujące do Journey, a przed chwilą na Kickstarterze zakończyła się kampania Kumo – A boy in the clouds. Nawet podobniejsze do Journey, bo bohater biega w szaliczku. Low poly, jak inaczej. Osiągnęli dwa pierwsze progi, do trzeciego z czterech trochę zabrakło. Można z Game Jolta pobrać darmowe demo – mówię szczerze, na jego podstawie byłbym się wyłożył pieniędze i wesprzeć projekt. Zwłaszcza że premiera zapowiadana na styczeń 2020 roku, czyli raptem za pięć miesięcy, a demo jest technicznie bardzo słabe i nie sugeruje poważnego stopnia zaawansowania prac. Indyk: Benjamin Gregg, w zapowiedziach Steam (czyli pewnie PC), Xbox, PS i Switch.



THE SOJOURN

O The Sojourn piszę w Play the Game, więc tu wspominać tylko dla porządku. Klonowate, low poly, zagadki w miarę nowe – nie są kopią niczego, co widziałem wcześniej, takie klasyczne kombinowanie z krótką kołdrą – jak tu naciągnę, to tam zabraknie. Do tego opowiadana inscenizacją figuratywnymi przypowieścią moralną. Indyk: Shifting Tides, PC.



DOOR

To już dużo bliżej do próby dyskutowania cudzego sukcesu. Wygląda jak nieślubne dziecko The Witness z TTPrinciple, niestety nie dorasta swoim antenatom do pięć. Tam zagadki były oparte na twardej logice, tutaj rozwiązania często sprawiają wrażenie losowych. To chyba nie do końca jest prawda, jak już się zagadki rozwiąże (do wyboru jest zawsze czworo drzwi, więc wystarczy być cierpliwym), można się w otoczeniu dopatrzeć elementów, które miały służyć jako wskazówki. Tyle tylko, że udaje się je zidentyfikować dopiero przez wsteczną analizę, więc specjalnie pomocne nie są. Gdyby nie to, gra byłaby dużo lepsza. Każdy może sprawdzić sam, bo jest demo. Indyk: SVGames, PC.



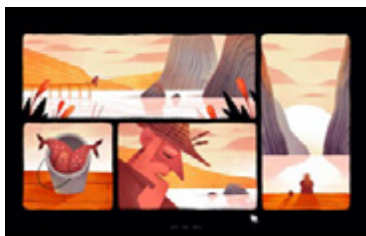
HOURLASS

Znowu low poly, znowu klon (przynajmniej się do inspiracji trzema z wymienionych przeze mnie tytułów), znowu Kickstarter, pierwszy cel osiągnięty, na drugi na razie się nie zanoszą. Demo wygląda dużo bardziej przekonująco niż Kumo, daje się w coś rzeczywiście zagrać, rozwiązać kilka zagadek i sterowanie działa dużo lepiej. Nie, żeby wszystko było dopięte na ostatni guzik, ale to tylko demo i beta, a do planowanej premiery jeszcze rok z haczykiem (listopad 2020 roku). Indyk: Ben Braß, platformy: Steam, innych na razie nie udało się ufundować na Kickstarterze.



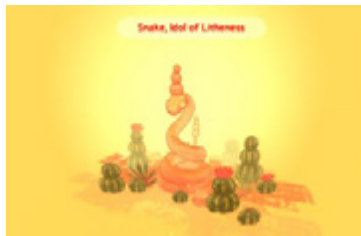
WTF GAMES

REGULARNIE TRAFIAM NA RZECZY, KTÓRE NIE DAJĄ SIĘ W ŻADEN SPOŚÓB ZAKLASYFIKOWAĆ, NAWET NIE DLATEGO, ŻE LEŻĄ NA POGRANICZU TYPÓW, ONE LEŻĄ POZA OBSZAREM POJMOWANIA.



UNDER WHAT?

Przerobiony na przygodówkę komiks, z pokrętną i stojącą na głowie narracją, jedna z tych rzeczy, co to człowiek się zastanawia, czy nie rozumie, czy autor sam nie wiedział, o co mu chodzi. Ni to abstrakcyjny humor, ni to moralitecik, niby wciąga, ale i odrzuca niekonsekwencją. Świetnie narysowane, fabularnie odczapiczone, odsyłam na koniec numeru, bo tam nudzę na zbliżone tematy. Najwyraźniej tak komuś w duszy grało. Indyk: Dan Gartman, PC.



STONES OF SOLACE

Jak byłem mały, robiło się w ziemi dziurkę, układało w niej kwiatki i kamyczki, przykrywało kawałkiem szkła, a potem ganiało wszystkich na podwórku: „choź obejrzeć mój widoczek”. Teraz można oddać hołd losowemu idolowi, robiąc widoczek bez zrywania mleczy i cięcia palców stłuczoną szybą. Ja tego nie wymyśliłem, ja to widziałem, wy też możecie, bo jest za darmo na itch.io. Jedna z tych rzeczy, co to człowiek zachodzi w głowę – co, po co, jak, czemu i dla kogo? Boję się, że można do tego dołożyć jakieś głębsze, uduchowione wyjaśnienie, wolę go nie znać. Ładne i znowu low poly. Indyk: Dziff, PC, Mac.



CRITTERS FOR SALE

Jak wołała Alicja w Krainie Czarów: zdziwniej, zdziwniej. W tej grze nie wiadomo, co jest czym, niby przygodówka, niby z drzewkiem wątków, ale dość liniowa, z prościutkim sterowaniem – i tylko za diabła nie wiadomo, o co chodzi. Na razie są tylko dwie części z planowanych pięciu, być może całość się jakoś cudownie złoży w kupę. Na razie to jakiś przedziwny miks pomysłów, jakby ktoś otwierał na chybił trafił encyklopedię, wybierał z niej losowe hasła i wrzucał do gry. Michael Jackson? Proszę. Piramida w Gizie? Proszę. Ożywiony Dawid Michała Anioła? Też się zmieści. Po co? A tego to jeszcze nie wiadomo. O, i gadający kotek jest. Indyk: Sonoshee, PC, Mac, SteamOS.

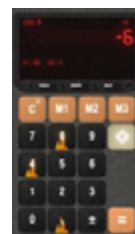


A GLIDER'S JOURNEY

Lataliście kiedyś zdalnie sterowanym samolotem? Ja tak. I właśnie dlatego ta prościutka zręcznościówka mnie kupiła. Nie wiem, jak bardzo jest precyzyjny zaimplementowany w niej model lotu, ale kiedy próbowałem trafić latającym skrzydłem w kolejne punkty kontrolne, miałem dokładnie takie same odczucia, jak kiedy uczyłem się latać modelami RC – żeby polecieć tak jak się chce, trzeba przewidywać na kilka długości naprzód, a potem i tak się okazuje, że efekt ziemi albo jakiś prąd wznoszący niweczy precyzyjnie zaprojektowane podejście, trzeba kontrować i szlag wszystko trafia. Indyk: Emma Franklin, Charlie Marshall, PC.

POWRÓT DO RZECZYWISTOŚCI

NA KONIEC COŚ BARDZIEJ SENSOWNEGO, ŻEBY PRZYPADKOWY CZYTELNIK NIE MYślał, ŻE INDYCY ZAJMUJĄ SIĘ WYŁĄCZNIE KLONOWANIEM ALBO PISANIEM RZECZY ABSTRAKCYJNYCH.



THE DEVIL'S CALCULATOR

W latach siedemdziesiątych w Scientific American zamieszczano rubrykę Martina Gardnera, kilka razy wtedy i później miałem okazję do niej zajrzeć. Gardner opowiadał o matematycznej stronie różnych popularnych gier i zagadek. Spopularyzował między innymi pentomino i tangramy (zagrywałem się nimi w PRL), a także grę w życie, czyli jeden z najprostszych automatów komórkowych. Wspominam o Gardnerze, bo The Devil's Calculator mógłby mu się spodobać. Dostajecie do ręki kalkulator i musicie na nim wykonać obliczenie, którego wynikiem jest 666. Tyle że najpierw trzeba odgadnąć, co on właściwie liczy, bo wykonywane operacje nie mają nic wspólnego z podstawowymi działaniami. Zabawa dość specyficzna i nie dla każdego, ale jednak się podoba, bo The Devil's Calculator wyładował na eksperckiej liście dziesięciu najciekawszych gier indyckich prezentowanych na PAX Seattle. Inna sprawa, że na tej samej liście nie ma Liberation, pfft. Indyk: Christopher Cinq-Mars Jarvis, PC, Mac, SteamOS, Android, iOS, kod na GitHubie.



Epic Games Store

Na początku grudnia 2018 roku na scenie cyfrowej dystrybucji pecetowej pojawił się nowy zawodnik. Epic Games Store, bo o nim właśnie mowa, miał za zadanie rzucić rękawicę Steamowi, odwiecznemu hegemonowi na tym polu. Niestety, start nowej platformy nie należał do najłatwiejszych. Zamiast przynieść radość ze swej obecności, tylko podzieliła graczy oraz twórców gier, których miała przecieżyć wyzwolić spod ucisku Valve.

Pjotsze



Nieuchronnie zbliża się rok od premiery nowego sklepu, a emocje wciąż nie opadły. Można zaryzykować stwierdzenie, że wojna domowa między pecetiarzami trwa w najlepsze.

Cofnijmy się jednak odrobinę w czasie, do 2011 roku. To właśnie wtedy Tim Sweeney, szef Epic Games, zauważył, że rynek zaczyna się zmieniać, w wyniku czego gry przeobrażą się w produkty-usługi.

„Coraz częściej zdawano sobie sprawę, że stary model już nie działa, że powinno się skupiać na nowym modelu” – mówił Sweeney. Jak się okazało, były to prorocze słowa. Już rok później chiński gigant multimedialny Tencent zakupił 40 procent udziałów w Epic Games za niebagatelną sumę 330 milionów dolarów. Warto nadmienić, że firma z Państwa Środka już wtedy była właścicielem Riot Games, czyli twórców League of Legends.

W zeszłym roku Epic udostępnił deweloperom korzystającym z silnika Unreal Engine 4 assety z gry Paragon. I to kompletnie za darmo.

Zakupienie akcji amerykańskiej firmy przez Chińczyków zbiegło się z informacjami o odejściu kilku kluczowych pracowników Epica: Cliffa Bleszńskiego, Roda Fergussona czy też Lee Perry’ego. Wszyscy znani byli chociażby z prac nad serią Gears of War. Fergusson i Perry otwarcie mówili o swoim niezadowoleniu z nowego kierunku, w jakim podążała firma dowodzona przez Sweeney’a. Ten drugi stwierdził nawet, że skupienie się na polityce „gry jako usługi”



W tym roku Fortnite osiągnęło wynik 250 milionów zarejestrowanych graczy. I pomyśleć, że tryb battle royale miał być pierwotnie tylko dodatkiem.

Control na razie działa tylko na pece- tach z Epic Games Store.



Na rynek!



W trakcie wyprzedaży z oferty EGS tymczasowo zniknęły tytuły należące do Ubisoftu, a także Borderlands 3, Oxygen Not Included oraz Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2.

przyczyni się do zabicia kreatywności pracowników.

Od tego czasu Epic postawił na wieloosobowe tytuły free-to-play z mikrotransakcjami: Fortnite oraz Paragon. Ten drugi projekt w końcu został porzucony, a firma całkowicie skupiła się na hicie, jakim okazał się Fortnite. Po stworzeniu wersji skupionej na trybie battle royale gracze skrytykowali Epic, ponieważ wielu uznało to za bezmyślne podczepienie się pod sukces Playerunknown's Battlegrounds (jak czas pokazał, krytycy się mylili). Tuż przed wypuszczeniem tej wersji Fortnite'a Sweeney skrytykował Valve za politykę współpracy z deweloperami. Szef Epic oficjalnie przyznał, że prowizja 30 procent, jaką pobiera Steam, to zdecydowanie za dużo. Jak się okazało, była to cisza przed burzą.

OD SAMEGO POCZĄTKU TIM SWEENEY NIE UKRYWAŁ, ŻE CHCE WALCZYĆ Z VALVE O KLIENTÓW: GRACZY ORAZ TWÓRCÓW GIER.

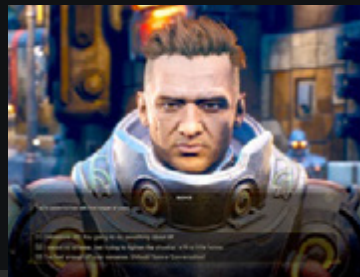
Wraz z lawinowo rosnącą popularnością swojego multiplayerowego dziecka Epic Games poszło za ciosem – 6 grudnia 2018 roku oficjalnie startując ze swoją platformą dystrybucji. Z dnia na dzień okazało się, że firma Gabe'a Newella zyskała naprawdę mocnego konkurenta. Twórcom Unreala nie chodziło o to, aby być kolejnym Activision Blizzard czy Ubisoftem, które w należących do siebie sklepach sprzedają własne gry. Sweeney od samego początku nie ukrywał, że chce walczyć z Valve o klientów: graczy oraz twórców gier.

Już na starcie nowa platforma zaferowała potencjalnym klientom darmową produkcją. Była to kapitalna Subnautica autorstwa niezależnego studia Unknown Worlds. Jak się potem okazało, rozdawanie przeróżnych gier stało się częścią strategii Epic. Twórców wabiono z kolei obietnicą mniejszej prowizji. Dwanaście procent w stosunku do steamowego 30 procent wydawało się ofertą nad wyraz sprawiedliwą i kuszącą. Taka inicjatywa wywołała niesłychanie pozytywne poruszenie.

W The Outer Worlds wcielimy się w bohatera, który przez 70 lat dryfował po kosmosie. Rzecz jasna, taka długa wycieczka nie była zaplanowana.



W grze pojawi się przypominający falloutowy VATS system TTD (Tactical Time Dilation). Pozwoli on na spowolnienie czasu i wycelowanie w konkretne części ciała.



Nie spodziewajmy się opcji romansu w The Outer Worlds. Autorzy uznali, że owa mechanika mogłaby zmienić się w minigrę o podrywku.



System Profitów ma być w nowym dziele Obsidianu bardzo ważny. Perki pozwolą na wydłużenie trwania spowolnienia czasu w trybie TTD lub wzmocnienie ataków towarzyszy.



Chcąc wskrzęsić studio Paragon, fani pracują aktualnie nad dwoma tytułami: CORE i Predecessor. Jak widać, natura nie znosi próżni.

Można pokusić się o stwierdzenie, że Epic uratował serię The Walking Dead. Po nawiązaniu współpracy z firmą Sweeneya studio Skybound Games było w stanie ukończyć prace nad domykającym cykl The Walking Dead: Final Season.



I nie ma się czemu dziwić, każdy z nas pragnie być godnie wynagradzany za swoją ciężką pracę. Jednak nie tylko tym Sweeney postanowił walczyć z Gabe'em. Najwięcej emocji wśród graczy wywołuje oferowanie w sklepie Epic Games tytułów na wyłączność, nie tylko czasową.

Zacznijmy jednak od rozdawnictwa, w którym - można powiedzieć - firma twórców Unreal Engine już się specjalizuje. Produkcje, jakie zaczęto oferować graczom za darmo, nie były odrzutami. To sprawdzone, dobre tytuły. Wspomniana Subnautica, Super Meat Boy, Moonlighter, Alan Wake czy Rime - to tylko niektóre z nich. W krótkim czasie, bez - dosłownie - wydania złotówki, każdy gracz mógł zbudować sobie konkretną bibliotekę. I to nie zaważając jej byle jakimi gierkami, na które normalnie i tak nie miałby czasu. Co więcej, Epic stał się w swojej polityce bardziej agresywny. Początkowo publikował tylko jeden tytuł dostępny za free przez dwa tygodnie. Od jakiegoś czasu ta częstotliwość wzrosła do siedmiu dni. Co tydzień nowa pozycja, oczywiście całkowicie za darmo.

Ta strategia może jednak budzić pewien niepokój. Nie wiadomo, czy przez to odbarowywanie graczy

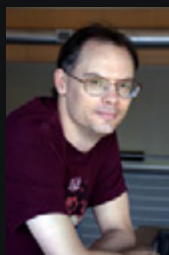
gigant nie zaszkodzi rynkowi gier niezależnych. Jeżeli ofiarowuje mu się pierwszorzędną Thimbleweed Park, to czy spojrzysz na inną mniejszą produkcję, za którą jeszcze będzie musiał zapłacić? Może to przesada lub nadmierny defetyzm, ale pamiętajmy o tym, że nie każdy gracz może sobie pozwolić na przeglądanie internetu w poszukiwaniu growych perełek. A, jakkolwiek ograniczony, rozgłos to w dzisiejszym świecie dla niewielkiego studia być albo nie być.

Dzięki zmniejszeniu prowizji pobieranej od twórców Epic zyskał sobie niemały poklask wśród growej społeczności. 12 lub nawet 5 procent (gdy dany tytuł śmiga na silniku Unreal) udziału w zyskach to kolosalna różnica w porównaniu do steamowych 30 procent. Trudno nie przyklasnąć Sweeneyowi, który - jak sam zapewnia - walczy o dobro deweloperów. Od początku twierdził też, że tym ruchem chciał zmusić Valve do wprowadzenia zmian w swojej polityce. I po części swój cel osiągnął, ponieważ Steam obniżył stawki za prowizje. Jednak tylko dla tytułów, które przyniosły powyżej 10 milionów dolarów zysku. Jeżeli dana produkcja zarobi od 10 do 50 milionów zielonych, Gabe weźmie od nich 25 procent.

Z kolei na 20 procent prowizji mogą liczyć ci, którzy napełnią swoje kieszenie aż 100 milionami dolarów. Nie jest to sytuacja idealna, szczególnie z punktu widzenia małego studia, które powyższe wyniki może traktować jako coś z gatunku fantastyki naukowej. Valve jest bardziej liberalne w kwestii sprzedaży wirtualnych kluczy. Twórcy mogą je rozprowadzać poza platformą, a w tym wypadku Gabe nie bierze od nich żadnych pieniędzy. Jednak nie trudno oprzeć się wrażeniu, że kolejne zmiany w polityce Steamu są niezbędne. Tym bardziej że Epic oferuje studiom pełne wsparcie - techniczne czy marketingowe. Firma Sweeneya ruszyła także z programem skierowanym do streamerów. Dzięki umieszczaniu linków lub tagów na swoich kanałach twórcy mogą zarobić na sprzedawanych w sklepie Epic grach.

Każdy się zgodzi, że dzięki takim zagrywkom EGS jest dla Steamu alternatywą wręcz znakomitą. Pewnie „ale” budzi dopiero najbardziej kontrowersyjny ruch, jaki obrał Sweeney w walce z Gabe'em. Mowa tu o wyłączności na dane tytuły, pełnej lub czasowej. Nie byłoby w tym nic dziwnego, wszak Electronic Arts również posiada Origin, który działa na podobnej zasadzie, oferując

Drogi Tim



Założyciel Epic Games jest niesłychanie zamożnym człowiekiem. Pod koniec 2018 roku z majątkiem ponad 7 miliardów dolarów Sweeney przebił swojego rywali Gabe'a Newella. Według Bloombergu plasuje go to na 194. miejscu listy najbogatszych ludzi świata.

tytuły nigdzie indziej niedostępne. Mowa tu jednak o produkcjach samego giganta. Resztę tytułów bez problemu dostaniemy na platformie GOG lub Steamie. Epic poszedł jednak inną drogą. Starając się walczyć z hegemonią Valve, zaczął podkupować poszczególne tytuły. Niejednokrotnie informacje na ten temat szokowały opinię publiczną, gdyż nic nie wskazywało na takie niezapowiedziane zmiany.

Najgłośniejszą historią dość nagłego transferu była premiera nowej gry z serii Metro, dostępnej przez rok wyłącznie na Epic Games Store. Nie byłoby w tym nic złego, gdyby nie fakt, że Metro Exodus było dostępne na Steamie w przedsprzedaży, a do jej premiery zostały dwa tygodnie. Nie ma się co dziwić, że wywołało to falę oburzenia wśród graczy, którzy uznali, że ich zdanie się nie liczy. Dostało się również The Outer Worlds autorstwa Obsidian. Grę, której wydawcą jest należąca do Take 2 Private Division, przedstawiano jako tytuł dostępny na platformie Steam. Jak się później okazało, również ona przez rok będzie do kupienia wyłącznie w sklepie Epic.

Recenzowane kilkadziesiąt stron dalej Borderlands 3 to kolejna duża produkcja odebrana Valve. Z tą jednak różnicą, że sam szef Gearbox, Randy Pitchford, mówił o wyłączności tylko do kwietnia 2020 roku. Najnowsza odsłona serii o przygodach na Pandorze nie była też szeroko reklamowana jako tytuł dostępny na wszelkich możliwych platformach sprzedaży, trudno więc winić Randy'ego, że wybrał bardziej intratną ofertę. Nie wodził też nikogo za nos aż do ostatniej chwili, jak miało to miejsce przy okazji premiery Metro Exodus. Sama wyłączność również nie została wyznaczona na cały rok.

Owszem, można mieć zastrzeżenia do tego, jak zachował się wydawca Metro Exodus lub jak rozwiązano sprawę w przypadku Shenmue 3 czy też Phoenix Point. Gracze powinni mieć prawo wyboru platformy, na której chcą

uruchomić swoją grę. Szczególnie gdy mówimy o projektach takich jak oba wspomniane tytuły ufundowane na Kickstarterze, w momencie gdy sklepu Epic jeszcze nie było na rynku. Trudno dziwić się negatywnym reakcjom ich społeczności, choć wiadomo, że w internecie ludzie często ponosi aż za bardzo, o czym - niestety - przekonali się twórcy Ooblets po ogłoszeniu ich współpracy ze sklepem Sweeneya. Ilość pomysł, jaka wylała się na dwuosobowe studio, była po prostu przerażająca. Fani nie powinni się dziwić, jeśli jakiś deweloper wybierze bardziej intratną propozycję konkurenta Steama. Może się przecież zdarzyć, że wcale z niej nie skorzystają. Zapewniają o tym wielcy, jak Bandai Namco czy CD Projekt RED, które przecież przejechało się na wyłączności Thronebreakera.

Najmniejsi także decydują się na pozostanie na platformie Valve. Mowa tu o jednoosobowym Unfold Games i DARQ autorstwa tego studia. Twórca przygodówki odrzucił ofertę Epic, gdy dowiedział się, że będzie musiał porzucić nadzieje o dostępności jego dziełka na innych platformach dystrybucji. Wolał zaryzykować, niż stracić zaufanie fanów, którzy tak mocno wyczekiwali jego gry.

Cała historia pokazuje też niekonsekwentne zachowania Sweeneya. Z jednej strony Tim chwalił wybór Redów co do multiplatformowości Cyberpunka 2077, z drugiej jednak nie oferuje takiej możliwości mniejszym studiom. Podobno platforma Epic na razie nie ma odpowiedniej mocy przerobowej, aby otworzyć się na wszystkich chętnych, więc spośród drobniejszych twórców wybiera tych gotowych na wyłączność.

Ojcom Unreala obrywa się mocno również za brak dodatkowych opcji w ich sklepie. Dopiero dość niedawno wprowadzili możliwość zapisywania stanu gry w chmurze. Fakt, wypuszczanie gołej wersji sklepu wydaje się w 2019 roku posunięciem wręcz samobójczym. Ale czy już na starcie dana

ZMNIĘSIENIEM PROWIZJI POBIERANEJ OD TWÓRCÓW EPIC ZYSKAŁ SOBIE POKLASK WŚRÓD GROWEJ SPOŁECZNOŚCI.



W połowie września EGS udostępnił za darmo sześć gier z Batmanem, w tym takie hity jak Arkham Asylum czy Arkham Knight.

platforma musi mieć dostępne wszystkie możliwe ficzery? Ważniejsza jest sama zawartość, a ta rośnie z miesiąca na miesiąc dzięki agresywnej polityce Epic Games.

Szkoda tylko, że gdzieś pomiędzy dwoma gigantami oraz grupami najgłośniejszych wrogów obu platform zapomniano chyba o graczach. Wielu z nich na pewno oczekuje konkurencyjności z prawdziwego zdarzenia. O klienta powinno walczyć się ceną i jakością usługi. Podkupowanie na ostatnią chwilę najgorętszych tytułów lub narzekanie, że ten drugi odebrał mi fajną grę, w którą nie pogracie u mnie przez rok, to droga donikąd. Liczę na to, że Epic Games Store w końcu bardziej otworzy się na twórców, dla których liczy się jak największy zasięg. Dopiero wtedy będziemy świadkami prawdziwej konkurencji pomiędzy dwoma gigantami. Ale na to przyjdzie nam chyba jeszcze poczekać. ▀

SEGA MEGA DRIVE *mini*

Moda na małe repliki klasycznych konsoli nie mija. Teraz z okazji trzydziestych urodzin godnego maluszka doczekała się Sega Mega Drive.

Michał R. Wiśniewski

Najgłupsza wojna konsolowa, w jakiej brałem udział, to pojedynek SNES-a i Segi Mega Drive (w USA znanej pod nazwą Genesis).

Obserwowałem ją z daleka, gdy w programie o grach na telewizji satelitarnej Sky One brytyjskie nastolatki grały w gry, o których na początku lat dziewięćdziesiątych mogłem najwyżej pomarzyć. Ale mimo to posiadałem OPINIĘ, na temat tego, która konsola jest lepsza. Oczywiście Mega Drive!

W czasach emulatorów, gdy mogłem już zapoznać się z biblioteką obu konsoli, okazało się oczywiście, że wiele wspaniałych tytułów, które sprawiły mi wiele radości, pochodzi właśnie ze SNES. Ale z jakiegoś powodu wciąż wolę Mega Drive, może dlatego, że była cool - a przynajmniej taką udawała w reklamach, w które wówczas jeszcze naiwnie wierzyłem.



MAŁA CZARNA SKRZYNECZKA

Moja nostalgia za konsolą Segi jest więc zupełnie pożyczona. Tym większe wzruszenie ogarnęło mnie, gdy z pudełka (ach, to chromowane logo, full 90's) z obowiązkowym żełem Sonicem na okładce wydobyłem małą czarną plastikową skrzyneczkę, wierną replikę Mega

Drive w skali 1:2. Jest coś uroczonego w tych małych konsolach, PlayStation Mini kupiłem w zasadzie tylko dlatego, że była taka kawaii. SMD Mini też jest słodziutka, otwiera jej się nawet kłapeczka na kartridże, chociaż oczywiście niczego się tam nie da wetknąć (no, prawie niczego - w Japonii do sprzedaży ma trafić replika kartridża z Sonic The

Chociaż kłapka na kartridże się otwiera, to niczego się tam nie wtyka. Gry są już załadowane do pamięci konsolki.



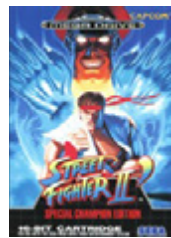
Niebieski jeź zafiksowany na złotych obręczkach walczy z tysiącami wężami.



Korporacyjna maskotka przeżywa szereg przygód w czarodziejskim świecie iluzji.



Książę Ali znajduje magiczny artefakt, który daje mu moce przywoływania dżinów.



Grupa młodych ludzi spędza miło czas, kąpiąc i bijąc się pięściami. Czasem prądem.



Grupa młodych ludzi spędza miło czas naporządzając się z goblinami, turówką.



Grupa młodych ludzi spędza miło czas kąpiąc i bijąc ludzi spotkanych na ulicy.



Hedgehog), także suwak regulujący głośność jest czysto kosmetyczny. Porty są oczywiście nowoczesne - wyjście HDMI, wejście micro USB do zasilania, dwa porty USB do podłączenia padów. Dwa dołączone pady są pełnowymiarowe (choć czytałem, że lżejsze od oryginalnych). To konsola z czasów, gdy konsole były zabawkami - i takie właśnie robi wrażenie. Sympatycznej zabawki z padami, które mają ośmiokierunkowy krzyżak, trzy guziki i przycisk Start. Dziwne uczucie dla dłoni przywykłych do naszpikowanych silnikami i bajerami współczesnych kontrolerów, ale szybko się przyzwyczaiłem.

Mała konsolka Mega Drive była już widywana w sklepach, ale wówczas było to jakieś nieporozumienie. Tym razem to oficjalny produkt - za hardware odpowiada sama Sega, a stronę emulacyjną wzięło na siebie M2, studio z dużym doświadczeniem w temacie. Interfejs konsolki jest prosty - na ekranie wyświetlają się okładki gier, po

MEGA DRIVE/GENESIS WALCZYŁO W WOJNACH KONSOLOWYCH ZE SNES. REKLAMY POKAZYWAŁY, ŻE JEST BARDZIEJ COOL, NO I BYŁO BARDZIEJ COOL.

kliknięciu na nie pojawia się opis. Możemy przełączyć widok, żeby widzieć grzbiety wirtualnych pudełek. Przydaje się możliwość sortowania gier - alfabetycznie, wedle gatunku czy (co jest szczególnie przydatne) liczby graczy. Ustawienia obrazu są skromne - dla zбочeńców istnieje możliwość rozciągnięcia oryginalnego obrazu z 4:3 do 16:9; normalni ludzie zostający przy 4:3 mogą wybrać dwa tła lub zostawić czarną ramkę. Jeden prosty filtr udaje telewizor CRT przez wyświetlanie czarnych poziomych linii, ale zdecydowałem się z niego nie korzystać. Małym zgrzytem jest sposób wywoływania menu w czasie gry - trzeba przytrzymać przycisk Start na padzie, co jest nieco

niewygodne, ale nie widzę lepszego wyjścia. Menu pozwala na zapis gry lub powrót do menu głównego.

ŻYCI E, WSZECHŚWIAT I CAŁA RESZTA

Jak wiadomo z „Autostopem przez galaktykę” Douglasa Adamsa, odpowiedź na pytanie o życie, wszechświat i całą resztę brzmi 42. Tylko nikt nie wie, jak brzmi owo pytanie. Tak się składa, że 42 to również odpowiedź na pytanie „ile gier mieści się w SMD Mini”. Do czterdziestu klasycznych tytułów dołączono dwa bonusowe, które wcześniej nie pojawiły się na tej konsoli - przeniesiony z automatu Darius oraz - nie wstrzymujcie oddechu - Tetris. Dobór gier zależy

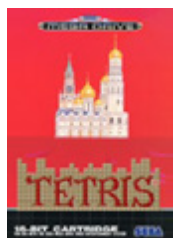
✦ Czarna skrzyneczka mieści się w dłoni, ale na szczęście kontrolery są pełnowymiarowe i doskonale sprawdzają się w grach akcji.



Dwa kulfony szukają fragmentów kosmolotu w młodzieżowej estetyce lat dziewięćdziesiątych.



Kosmolot spędza miło czas, strzelając z laserów do wszystkiego, co napotka.



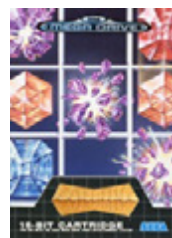
Kawałki upadającego ZSRR spadają w głąb studni. Znikają, gdy znów się zjednoczą.



Grupa młodych postaci 3D budzi się jako dwuwymiarowe sprite'y. Postanawiają się pobić!



Śledziu zasypia nad kolejnym odcinkiem KDP i budzi się w świecie śmiertelnych deadline'ów.



Kolorowe kamienie spadają w głąb studni, gdy znajdują sobie towarzystwo, gdzieś znikają.



Grupa młodych łowców wampirów spędza miło czas, odwiedzając koleżankę w jej zamku.



BIBLIOTEKA GIER ZALEŻY OD REGIONU, ALE ZMIANA JĘZYKA SYSTEMU POZWALA GRAĆ W ORYGINALNE JAPOŃSKIE WERSJE TYTUŁÓW.

➤ Już pudełko przypomina stare dobre czasy - cybersiatka w tle, chromowane logo konsoli i oczywiście kultowy niebieski jeź.

od regionu - inną bibliotekę dostała Japonia, inną Korea, inną Europa i USA; poszczególne edycje różnią się kilkunastoma tytułami. Nie zagramy więc na przykład w Yu Yu Hakusho Makyō Tōitsusen, ale Japończyków ominęła przygoda z Ecco the Dolphin.

Zadowoleni z konsolki będą miłośnicy platformówek, biegania i strzelania - jest tu Earthworm Jim, Probotector, Monster World IV, Wonder Boy in Monster World (pierwsza część tego cyklu była pierwszą amigową grą, jaką poznałem!), Alex Kidd, Kid Chameleon, Strider czy World of Illusion z Myszką Miki i Kaczorem Donaldem (wspaniała rzecz dla dzieci). Znajdziemy tu wybitne stylistycznie mordobicie Comix Zone o rysowniku wciągniętym do świata komiksu, a także bardziej klasyczne Streets of Rage 2. Fanów okładka-

nia się po Ryu ucieszy obecność Street Fighter II: Special Champion Edition, jest też Virtua Fighter 2, trzeba tylko pamiętać, że to wersja na Mega Drive, która jest dwuwymiarową grą opartą na sprite'ach (grałem w nią wcześniej i wciąż uznaję za dziwactwo). Znacznie ciekawiej wypada Eternal Champions, jedna z niewielu bijatyk, które nie były portem z automatu, tylko zostały stworzone specjalnie na konsolę.

W trzech grach występuje Jeź Sonic (1, 2 i Sonic Spinball), jest też Dr. Robotnik's Mean Bean Machine. Możemy zostać ninją w Shinobi III, magiczną wojowniczką w Alisia Dragoon (gra stworzona we współpracy z kultowym studium Gainax!) albo Conanem w Golden Axe. Wyścigi reprezentuje skromnie, acz zacie Road Rash II (wyścigi motocyklowe, w których droga do

zwycięstwa wiedzie przez celny kuksaniec sprzedany przeciwnikowi), a RPG - Phantasy Star IV; są też hack'n'slashe - zeldowaty The Story of Thor i izometryczny Light Crusader. Wciągającą przygodę możemy przeżyć w labiryntach Castlevanii: The Next Generation.

Pewnie każdy znajdzie jakiś tytuł, którego tam brakuje - dla mnie jest to Mega Turrigan, ale to pewnie zbyt niszowa gra. Ucieszyłbym się również z Flashbacka, bo przecież na Mega Drive powstała jego oryginalna wersja.

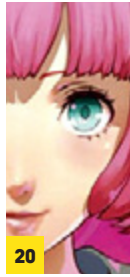
MA DE I N JAPAN

Jednak najfajniejsza rzecz dzieje się, gdy wejdziemy w opcje i zmienimy język systemu na japoński. Biblioteka gier pozostaje bez zmian, ale zmieniają się okładki. To miłe - zachodnie wydania były niekiedy koszmarnie dopasowane do ówczesnego wyobrażenia o guście graczy. Bohaterka Alisii Dragoon z czarodziejki stała się wojowniczką, szukanie takich smaczków to zabawa sama w sobie. To nie wszystko - zmieniają się same gry! W miejscu Dr. Robotnik's Mean Bean Machine pojawia się jego oryginalna wersja - Puyo Puyo! Z kolei zamiast Probotectora - Contra: Hard Corps. Tyle że trzeba grać po japońsku, ale nie powinno to stanowić większej przeszkody. Przed zmianą języka polecam zanotować pozycję w menu, żeby ułatwić sobie powrót do wersji angielskiej.

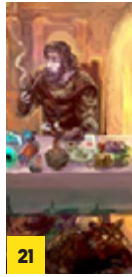
Kupić czy nie? Nie ma na to jednej odpowiedzi. Biblioteka jest pokaźna, chociaż zorientowana głównie na akcję. Sama konsolka jest urzekająca, pady wyglądają jak oryginalne (i oczywiście działają z pecetem), z obsługą poradzi sobie dziecko. To fajna zabawka albo gadżet „na prezent” - niby jak każda inna minikonsolka, ale te inne nie są Segą Mega Drive, która, jak wspominałem, jest po prostu cool. ■



18



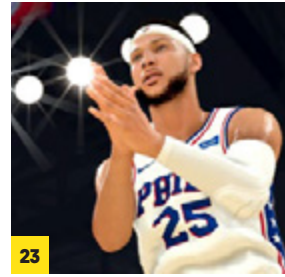
20



21



22



23



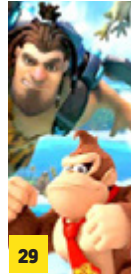
24



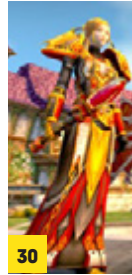
26



28



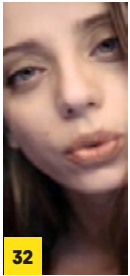
29



30



31



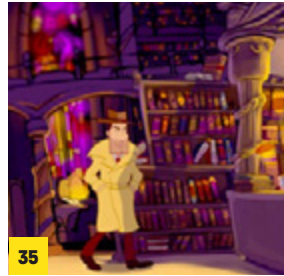
32



33



34



35

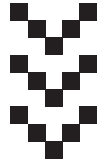


36



38

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



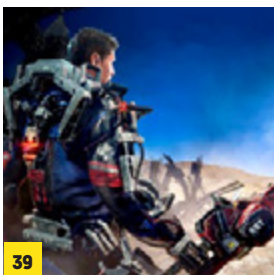
DYSKUTUJNA

FB.COM/GROUPS/

SECRETLEVEL

PLAY THE GAME

**NOWE AKCESORIUM CLUTCH CLAW (CHWYTAK) POZWA-
LA NA PRZYCIĄgniĘCIĘ SIĘ DO NASZEGO CELU Z DOŚĆ
DUŻEJ ODLEGŁOŚCI I ZADAWANIE CIOSÓW PODCZAS
PRÓBY UTRZYMANIA SIĘ NA JEGO GRZBIECIE.**



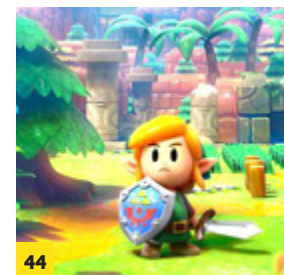
39



40



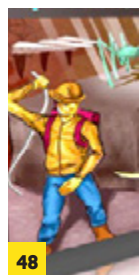
42



44



46



48



EFOOTBALL PES 2020

■ PC ■ PS4 ■ XONE

PRODUCENT Konami **Wersja PL:** nie

■ Sir Haszak

Choć zmienił się tytuł, i teraz nawiązuje do e-sportu, filozofia gry pozostała bez zmian. Od zawsze PES służył rywalizacji między graczami. Spośród innych zmian nie wszystkie są trafione.

Gdy w pierwszym meczu w drugiej minucie strzeliłem bramkę, pomyślałem, że twórcy żałośnie spaprali robotę. Przez lata - z wyjątkiem dwóch ostatnich edycji - trzeba było spędzić sporo czasu, by strzelić gola, a jeszcze więcej, by wygrać. Okazało się jednak, że zmiany są, choć precyzyjne

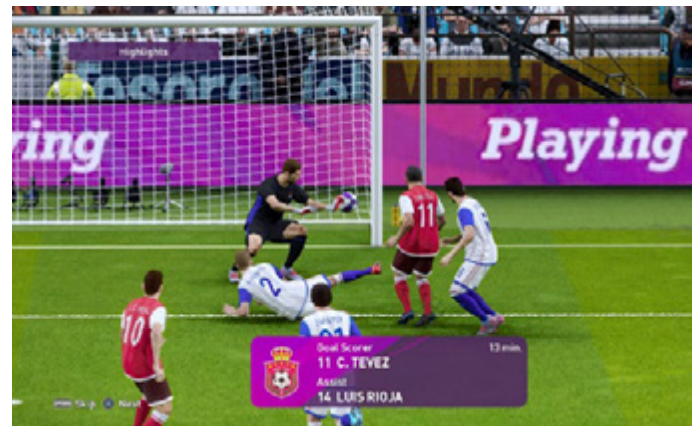
zagrania z pierwszej piłki na wolne pole nadal robią robotę.

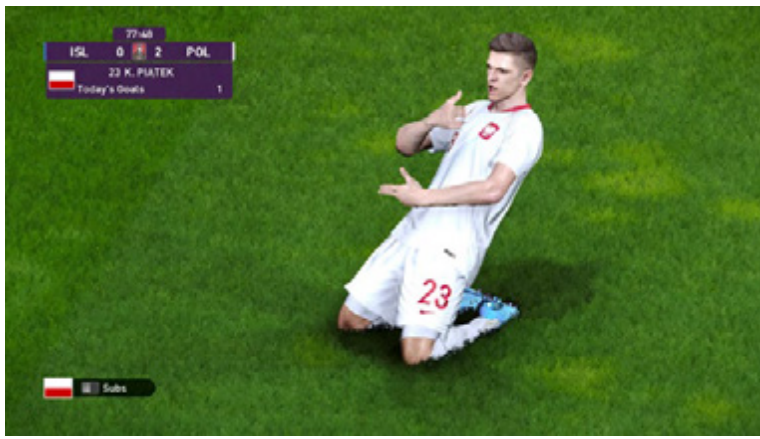
Po pierwsze, gra wydaje się jeszcze wolniejsza, a na pewno wolniejsza od wersji demo. Tam szybcy zawodnicy byli szybcy. Tu dają się dogonić obrońcom. Postanowiłem to wykorzystać i wypróbować finyzyjny drybling z wykorzystaniem prawej gałki. Te zagrania konsultowano z Andrésem Iniestą. Może zwyciężyła we mnie natura kick & run, a może jestem beznadziejnym przypadkiem, ale wychodziło mi to dość żałośnie i zazwyczaj kończyło się stratą piłki. Oczywiście jest jeszcze jedna hipoteza, której będę się trzymał: zagrania prawą gałką nie działają tak, jak powinny.

Po drugie, trudniej grać podaniami. Wspomaganie stało się znacznie słabsze, dzięki czemu widowiskowe piętki czy natchnione dośrodkowania odeszły w przeszłość oznaczoną

dla porządku PES 2019. Celność w jeszcze większym stopniu niż poprzednio zależy od umiejętności zawodnika, kierunku, z którego dostanie piłkę, i kierunku, w którym chce ją zagrać. Dlatego piłki lądujące w poprzedniej części u kolegi z drużyny teraz albo padają łupem

■ Na bramki najlepiej napatrzeć się po meczu, bo na zapisane powtórki przewidziano tylko pięć miejsc (sic!).





Na powtórkach widać, jak strzelający bramki niszczą murawę.

przeciwnika, albo trafiają w środek niczego i trzeba o nie walczyć.

Po trzecie, jest więcej fizycznej walki. Już nie tylko znakomite „wejście dupą” z poprzedniej części, ale przepychanie się, ataki barkiem czy wytrącanie z rytmu. Owszem, zdarza się, że taki Benzema, ustawiony przodem do bramki i atakowany przez obrońcę, wewnętrzną krawędzią lewej stopy pięknie przyjmuje piłkę zagrana od tyłu i od razu ustawia ją sobie do strzału prawą nogą. Jednak znacznie częściej napastnik w sytuacji sam na sam zostaje doścignięty przez obrońcę, który go popycha, wkłada nogę i zabiera piłkę. I to w sytuacjach, w których zdobycie bramki wydaje się formalnością.

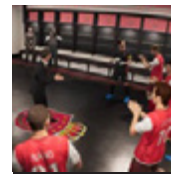
W tej beczce miodu jest także łyżka dziegciu. Niekiedy zawodnicy SI nagle tracą zainteresowanie piłką i odpuszczają przeciwnika. Niekiedy bramkarze wykonują parady, jakby byli podwieszani na linach. Niby mniej to widać niż w poprzedniej edycji, ale jednak.

Pozostaje też kwestia sędziowania. To kolejna edycja gry, w której nie ma gwizdanych rąk i wejść z nadmierną siłą lub niebezpiecznych dla rywala. Wystarczy trafić w piłkę, by sędzia uznał, że wszystko odbywa się zgodnie z przepisami, choć zaatakowany musi złożyć kości swojej nogi z kilku części. Dość często zdarza się także, że jesteśmy przekonani o faulu na naszym zawodniku, ale piłkę dostaje przeciwnik.

Poza boiskiem też zaszły zmiany, choć nie epokowe. Sygnalizuje je tytuł, który rozstał z bogactwem eFootball, nawiązujący do e-sportu. Tak jakby dotąd PES nie polegał na rywalizacji między graczami. Ma być jednak organizowanych więcej turniejów, czego oznaką jest nowy tryb Matchday. W pierwszych dniach po premierze, gdy w realu były rozgrywane mecze międzypaństwowe, mogliśmy rywalizować reprezentacjami. Później cotygodniowe wydarzenia mają się koncentrować na najgorętszych pojedynkach, takich jak Inter - Milan czy Real - Barça. Gracze wybierają jedną ze stron. Uczestnicy osiągający najlepsze wyniki - przy czym liczą się nie tylko punkty i bramki, ale też zagrania - wchodzi do wielkiego finału. Wszyscy biorący udział w danym turnieju otrzymują

Niektórzy piłkarze mają nawet trzy cieszynki, co przydaje się przy hat-tricku.

Fabula



Tryb Master League zyskał głębię fabularną. Pojawili się menedżerowie, jak Cruyff, Maradona czy Matthäus, i animacje z ich udziałem podczas sezonu. Musimy też podejmować decyzje, które będą mieć znaczenie dla budowy prowadzonego klubu. Animacje dość szybko zaczyna się pomijać. Nie da się pominąć menu ML, które stało się mniej przejrzyste.

To zagranie jest znakiem firmowym najnowszej edycji.



nagrody, choć atrakcyjniejsze wędrują do tych, którzy znaleźli się po stronie ostatecznego zwycięzcy. Jeśli chcemy z kimś pograć, to na PS4 czasami musimy trochę poczekać na przeciwnika. Na PC jest znacznie lepiej - rywala znajdujemy w kilka sekund.

Tryb Matchday jest połączony z MyClub, w którym dodano parę rzeczy. Zmieniono między innymi prezentację piłkarzy na bardziej przejrzystą. W trakcie meczów międzypaństwowych mają być oferowane karty reprezentantów poszczególnych krajów, a w czasie meczów drużyn patronackich mają się z kolei pojawiać ich piłkarze z ulepszonymi statystykami.

W ten sposób dochodzimy do drażliwego tematu licencji. Tym razem znów dodano kilka lig oraz podpisano umowy z czterema drużynami z głównych lig europejskich: FC Barceloną (licencjonowanej ligi hiszpańskiej nie ma), Bayernem Monachium (ligi niemieckiej nie ma w ogóle), Juventusem Turyn (liga włoska jest) i Manchesterem United (licencjonowanej ligi angielskiej nie ma). Dodatkowo przed mistrzostwami Europy ma się pojawić darmowe DLC z kompletem składów 50 drużyn Starożytnego Kontynentu. Wiadac, że Konami nie może konkurować pod względem licencji z EA i rozbudowuje grę o ligi drugiego sortu i reprezentacje narodowe. Oprócz oczywistych wad takiej sytuacji widzę jedną zaletę: może po raz kolejny pojawi się w grze polska Ekstraklasa. Oczywiście o ile Konami sięgnie po ligi trzeciej, a nawet czwartej kategorii.

Mimo to, jeśli ktoś chce podziwiać piękno piłki, powinien sięgnąć po tegoroczną edycję PES. A co z nielicencjonowanymi ligami? Nie bez kozery Konami zachwala tryb edycji w grze. Sezon na ściąganiu Option File'a uważam za otwarty! ■

79

Kontynuacja, w której nie ma wielkich zmian, ale cały czas pozwala czuć magię gry w piłkę. Technicznie od możliwego do osiągnięcia ideału dzieli grę kilka patchów.



CATHERINE: FULL BODY

PS4

PRODUCENT Atlas **Wersja PL:** nie

Michał R. Wiśniewski



Wydana w 2011 roku Catherine była jedną z najciekawszych gier w historii. Teraz wraca w nowej, pełnokrwistej odsłonie, bogatsza w wyzwania i fabułę.

Niecodzienne połączenie narracyjnej przygodówki z platformową łamięłówką było możliwe dzięki scenariuszowi. Oto młodych mężczyzn dręczą koszmary, z których mogą się nie obudzić. Jednym z nich jest

✦ **Kryzys męskości** - Vincent rozpięty między rozrywkową kokietką, poważną rówieśniczką i fantazją z anime.

✦ **Już nie trzeba przychodzić z własnym bagażem emocjonalnym** - gra pokaże wcześniejsze losy bohaterów.

Vincent, trzydziestodwuletni programista, którego ustabilizowane życie wkracza właśnie w czas zamętu - jego dziewczyna Katherine naciska na ślub, a w barze poznaje znacznie młodszą i wyluzowaną Catherine. Gra wciągała gracza w miłosny trójkąt, prowadząc przez wybory między porządkiem i chaosem, przygodą i ustabilizowanym życiem. I do tego koszmary - nocna mordercza wspinaczka po zbudowanej z ruchomych bloków wieży, gdzie trzeba było się nieźle napocić, żeby dotrzeć do wyjścia. Co te nocne marzy mają wspólnego z dziennym życiem Vincenta?

Full Body (tak określa się Full Body (tak określa się wino o pełnym, bogatym smaku) dorzuca do tego miksu dodatkową postać - Rin, tajemniczą, eteryczną dziewczynę, która gra na pianinie w barze Stray Ship. Rin ma amnezję i mieszka obok Vincenta, pojawia się także w jego koszmarach, grając na anielskim, przynoszącym odrobinę ukojenia pianinie. Jestem pod wrażeniem, jak ten wątek został dopisany do oryginału, praktycznie nie widać żadnych szwów. Nic dziwnego, to nie prosta przeróbka do wyższej rozdzielczości - powstały nowe animacje ze studia 4C, dograno

także dialogi. Gracze mogą nawet wybrać głos zmysłowej Catherine, nagrany przez dziesięć aktorek znanych z różnych gier i anime. To naprawdę Full Body - nowe wyzwania, nowe tryby gry („remiks”, gdzie oprócz kostek pojawiają się tetrisowe bloki), nowe nieskromne ilustracje, dodatkowych pięć zakończeń (co w sumie daje 13), wreszcie - „bezpieczny” tryb dla tych, którzy nie radzą sobie w segmentie zręcznościowym.

Rozbudowany został scenariusz, dzięki czemu lepiej są pokazane postaci kobiece: urocze wspomnienia ze związku Vincenta i Katherine stawiają wszystko w zupełnie innym świetle. Ciekawa jest nowa postać Rin (skrót od Catherine).

Oryginalna gra (jej wersję na PC recenzowaliśmy w Pixelu #45) używała mitologii z uniwersum Shin Megami Tensei/Persona, żeby opowiedzieć o japońskich trzydziesto-latkach, wchodzeniu w dorosłość i presji społecznej (spadki urodzin!). Rin, postać wyjęta wprost z anime (różowe włosy!), dodaje tu współczesny akcent generacji otaku, oferując oprócz statecznego życia i gorących romansów trzecią drogę - ucieczkę w świat fantazji. ■



✦ **Twórcy bez skrępowania sięgają po katolicki symbolizm** - najważniejsze decyzje Vincent podejmuje w konfesjonale.

90

Full Body to nie tylko poprawiona oprawa graficzna. Gra jest pełna nowych treści (przez co nieco gubi się intymny klimat oryginału), dzięki czemu stanowi gratkę zarówno dla nowych, jak i starych fanów (nowe są nawet selfiki bohaterki). Gra o miłości zrobiona z prawdziwą miłością.





Children of Morta

PC PS4 XONE SWITCH

PRODUCENT Dead Mage Wersja PL: tak

Paweł Gąska

Children of Morta ma wszystko, czego potrzeba do indygozowego sukcesu: intrygujący świat, wyśmienitą pixelartową grafikę i satysfakcjonujące mechaniki rozgrywki. I nawet słaba końcówka nie jest w stanie popsuć tego wrażenia.

Pierwsze kilkanaście godzin gry jest fantastyczne. Dominuje w nich klimat rodem z hitów Supergiant Games: wędrujemy po egzotycznym, tajemniczym świecie - trochę groźnym, trochę pięknym - w którym magia miesza się z technologią. Główny motyw fabularny jest szampowy (nagła inwazja fioletowo-czarnego zepsucia), jednak nie odczuwa się tego zbyt mocno, ponieważ narracja skupia się na rodzinie Bergsonów i panujących w niej relacjach. I o ile główne zadanie dotyczy oczywiście ratowania świata, o tyle w krótkich pobocznych epizodach przygarniamy osieroconego wilczka czy budujemy maszynę do produkcji wina, zaś w domu pojawiają się zdobyczne drzewka bonsai czy rytualne maski.

W lochach możemy natknąć się na losowe wydarzenia, oferujące krótkie opowieści, bardzo wzbogacające historię świata gry.

Po każdym ukończonym etapie automatycznie wracamy z powrotem do domu Bergsonów - czasem żeby zobaczyć cutscenkę, czasem żeby po prostu ulepszyć ekwipunek.

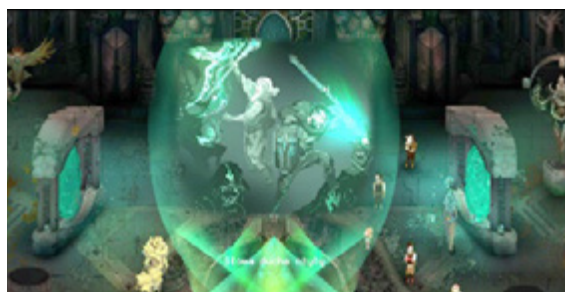
Więzi rodzinne są również motywem przewodnim w mechanice gry. CoM łączy ze sobą model rozwoju postaci wzięty z diablopodobnych aRPG oraz rogalikowe losowe ulepszenia działające do czasu wyjścia z lochu (zdolności aktywne i pasywne oraz runy zmieniające już istniejące umiejętności). Tym, co sprawia, że ta mieszanka działa, jest system rozwoju rodziny, który premiuje granie wszystkimi z sześciu dostępnych klas postaci, a nie jak w typowym aRPG tylko jedną. Rozwój każdego bohatera odblokowuje bonusy dla pozostałych klas, zaś ciągła zmiana stylu gry wnosi do kolejnych odwiedzin w lochach trochę świeżości i znacząco umila grind.

CoM przez długi czas utrzymuje tendencję zwykłą - dostajemy coraz więcej opcji, postacie robią się coraz ciekawsze, a rozgrywka coraz

bardziej ekscytująca. Jednak po przekroczeniu pewnej granicy rozwoju gra traci cały swój urok, ponieważ najefektywniejszą strategią staje się korzystanie tylko z podstawowego ataku, może czasem z szalu. Wszystkie te interesujące nowe zdolności kurzą się na pasku, bo używając ich, gramy wolniej i mniej skutecznie, niż po prostu trzymając wciśnięty lewy klawisz myszki.

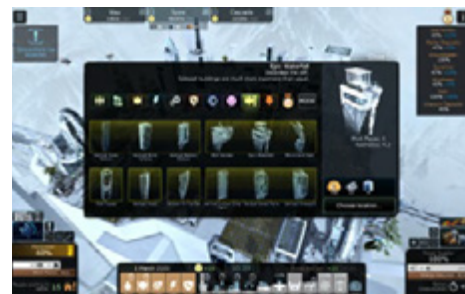
Jakby tego było mało, pod koniec gry fabuła zalicza również niespodziewaną wywrotkę, zmieniając się z intrygującej w idiotyczną. Nie będę zdradzał wam zakończenia, powiem tylko, że kiedy poznałem ową „wielką tajemnicę” kryjącą się za tym całym zepsuciem, to moja dłoń z głośnym plaśnięciem wyśladowała prosto na moim czole. Zdziwiał mnie, jak ludzie, którzy zbudowali tak fantastyczny klimat, zdołali go w jednym momencie wyrzucić do kosza.

Chcę jednak podkreślić, że CoM to gra naprawdę dobra. Zanim się dotrze do rozczarowującej końcówki, gra oferuje porządne kilkanaście godzin wciągającej rozgrywki w wyśmienitej oprawie audiowizualnej. ■



80

Bardzo dobra, pięknie wyglądająca gra, fajnie miksująca kilka gatunków i okraszająca to interesującą narracją. Poziom trudności jest niestety niski, a w końcówce rozgrywka traci większość czaru, ale i tak warto zagrać.



✚ Budynki na ścianie klifu pojawiają się dopiero po jakimś czasie i wymagają więcej materiałów, ale pozwalają oszczędzać miejsce.

✚ Najlepiej się gra, gdy oglądamy miasto z lotu ptaka. Spaceruje to tylko dodatek, miły dla oka, mało przydatny w czasie rozgrywki.

CLIFF EMPIRE



PRODUCENT Lion's Shade **Wersja PL:** tak

✚ Borek

W kategorii strategii miejskich trudno wymyślić coś nowego – od czasów premiery SimCity w 1989 roku minęło 30 lat, temat był wałkowany na wszystkie strony. Można się co najwyżej zastanawiać, czy gra jest wystarczająco starannie zrobiona, żeby sprawić przyjemność – i Cliff Empire spełnia ten warunek. I właściwie mógłbym w tym momencie skończyć i wrzucić ocenę końcową, bo co najważniejsze, już napisałem.

Po katastrofie nuklearnej bla bla bla, stacje orbitalne bla bla bla, na ziemi tylko wysokie skalne iglice bla bla bla. Założenia powodują, że dysponujemy bardzo ograniczonym



✚ Wczesna faza gry, zostało jeszcze trochę wolnego miejsca.

✚ Niebieskie kółko to portal do realizacji zamówień ze stacji orbitalnej. Można je ignorować, a kary traktować jak podatek.

terenem i trzeba go starannie wykończyć. Każda mapa to trzy iglice, na których budujemy trzy częściowo niezależne miasta. Musimy dbać o energię, żywność, wodę, dawać pracę, leczyć, prowadzić badania, handlować ze stacją orbitalną i tak dalej. Po jakimś czasie, kiedy miasta są już jako tako rozwinięte, zaczynają się kataklizmy. Jeszcze trochę później można sięgnąć pod powierzchnię ziemi i zbudować robotyzowane kopalnie. Standardzik.

Tyle że starannie wykonane i w przyzwoitej cenie. Gra przeszła przez fazę Early Access i chyba ten czas został nieźle wykorzystany do dopracowania całości. Trochę brakuje elementów, które mogłyby ułatwić zarządzanie (niektóre pojawiają się jako wynajdowane usprawnienia albo po postawieniu określonych budynków), trochę brakuje efektów skali (wszystko jedno, czy postawi się jeden duży, czy kilka małych budynków), ale to są szczegóły, gra się całkiem przyjemnie.

Przynajmniej na początku. Po jakimś czasie, kiedy iglice są już z grubsza zabudowane i byt mieszkańców zapewniony, gra zwalnia i większość czasu spędzamy, czekając. Czekając, aż uda się zebrać dość pieniędzy, żeby postawić jakiś wypasiony budynek, albo czekając, aż skończą się badania i będzie można uruchomić kolejny projekt. Od biedy warto dokonywać niewielkich zmian, żeby lepiej się przygotować na nadchodzące kataklizmy (są zwykle zapowiedziane z kilkudniowym wyprzedzeniem), ale nie zmienia to faktu, że od pewnego momentu trzeba czekać. I czekać. I czekać. I właściwie nic się nie dzieje, chyba że przylecą maruderzy i zniszczą połowę budynków.

Ładna grafika, poprawne efekty dźwiękowe, w muzyce słychać brzmienia z kilku moich ulubionych kawałków (na przykład „Welcome to Lunar Industries” z „Moon”, gdyby ktoś był ciekaw, co tam słyszę) – żaden cud, po prostu kawałek porządnej roboty. ■



✚ Solidna wariacja na wyeksploatowany temat. Starannie dopracowana, uczciwa rozrywka za rozsądne pieniądze.

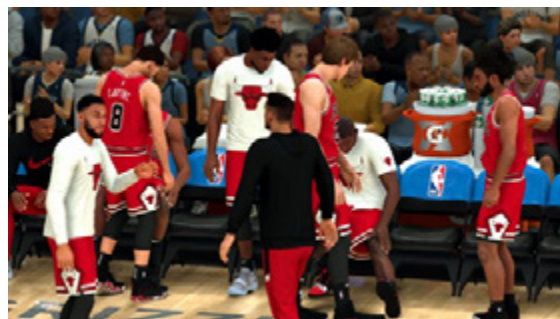
NBA 2K20

PC PS4 XONE SWITCH

PRODUCENT Visual Concepts/2K Sports Wersja PL: nie

Emilus

Cała otoczka związana z NBA jest wiernie oddana w grze - można poczuć się jak podczas prawdziwego meczu.



NBA 2K20 jest dziewiętnastą próbą złamania monopolu EA Sports w grach koszykarskich przez wydawcę 2K Sports (oddział Take-Two). Rozeszła się w przeszło 100 milionach kopii i jest najlepiej sprzedającą się grą sportową tego developera.

Jednak jeśli popatrzymy na oceny graczy na Steamie, są one przytłaczająco negatywne. Powodami tego są wojna pomiędzy fanami serii NBA Live i NBA 2K, spora liczba błędów w trybie multiplayer i zniechęcenie przez graczy mikrotransakcje.

Gra po włączeniu wygląda na pełną rozmachu produkcję. Sygnowana jest wizerunkiem gwiazdy LA Lakers Anthony'ego Davisa. Ma oficjalną licencję NBA, a także po raz pierwszy licencję WNBA - kobiecej ligi koszykarskiej. Już w menu usłyszymy oryginalne utwory takich artystów jak Drake, Calvin Harris czy Katy Perry. Z dużych nazwisk w grze pojawiają się: Idris Elba, Rosario Dawson i Thomas Middleditch. Jest światowo, dużo fleszy, szkła i amerykańskiego blichtru - to, za co ludzie kochają serię NBA.

Sama rozgrywka na parkiecie jest bardzo dynamiczna i wciągająca. Mamy szeroki wachlarz zagrań ofensywnych i defensywnych - wszelkie slam dunki, dynamiczne blokowanie, szybkie podania i rzuty za trzy punkty są dostępne i po krótkim treningu łatwe do opanowania. Do rozegrania mamy kilka lig, w tym oryginalny sezon NBA 2019/2020, ligę kobiecą WNBA, ligę uliczną Blacktop, rozgrywki po sieci i najfajniejszy tryb fabularny MyCareer. Ten ostatni prezentowany jest w formie interaktywnego filmu z udziałem między innymi



Widok na parkiet i grę z oddali jest niemalże tak realistyczny jak prawdziwe transmisje telewizyjne.



Podwórko



Neighbourhood to gra w grze. Symulator życia koszykarza, w którym możemy kupować elementy ubioru podnoszącego nasz prestiż, grać po sieci z innymi graczami, trenować w sali fitness i podnosić statystyki, a także po prostu pobiegać w słuchawkach dla relaksu.

Idrisa Elby (trenera) oraz Thomasa Middleditcha (agenta, znanego z serialu „Dolina Krzemowa”).

W trybie MyCareer pozostałem na dobre, nie mogąc się oderwać. Rozpoczynamy go od stworzenia zawodnika, rozpoczynającego karierę od najniższej ligi uczelnianej. Swoją grą zainteresuje agenta, który pomoże mu w podpisaniu kontraktu z jednym z czołowych klubów ligi NBA, a także wesprze dalszy rozwój. Poprzez trening i zdobywanie punktów za wybitne zagrania będziemy rozwijać umiejętności. Wybory zawodnika - czy poświęcić się treningowi, czy też wziąć udział w reklamie telewizyjnej - tworzą jego historię. Możemy również pójść na skróty i dzięki mikrotransakcjom za prawdziwe pieniądze szybko zbudować nowego mistrza.

Po dojściu na poziom NBA weźmiemy udział w prawdziwych spotkaniach aktualnego sezonu, a jako aspirujący nowy zawodnik będziemy wpuszczani na parkiet na krótko,

aby po pokazaniu klasy i rozwoju umiejętności zacząć pojawiać się w grze coraz częściej.

Oprócz samych rozgrywek twórcy przygotowali specjalny tryb zbierania kart kolekcjonerskich z nagrodami dla najlepszych oraz kanał telewizyjny, w którym dwójka prezenterów opowiada nie tylko o zasadach gry, ale także o dodatkowych konkursach i rozgrywanych sezonach koszykarskich w USA. Przy NBA 2K20 trudno się nudzić i mimo wysokiej ceny gra z pewnością dostarczy miłośnikom koszykówki emocji na cały sezon 2019/2020. ■

85

Dla miłośników koszykówki gra obowiązkowa. Dla lubiących fabułę jedyny koszykarski RPG na rynku. Oferuje bogaty wachlarz różnorodnych trybów zawartych w jednej grze sportowej. Zaangażowane gwiazdy koszykarskie, aktorskie i muzyczne. Kompletnie sezony NBA i WNBA.



➤ To zaledwie kawałek mapy, na której rozgrywa się kampania. Przy okazji widać, że niektóre misje są do wyboru.

➤ Oddział obłącznicy przydaje się podczas forsowania muru.



➤ Oddziałowi trolli trudno będzie ująć z życiem z tych opalów.

➤ Albo uzupełniamy szeregi za kasę, albo żegnaj do świadczenie!

FANTASY GENERAL INVASION

PC

PRODUCENT Owned by Gravity **Wersja PL:** nie

Sir Haszak



GRABIENIE W KELDONII NIE ZALICZA SIĘ DO CZYNNOŚCI OGRODNICZYCH. TYLKO ONO UMOŻLIWIA WOJSKOM PRZEŻYCIE.

Wydawało się, że bezpieczniej nie wracać do gry, która co prawda zyskała wielu fanów, ale miała premierę w złym czasie. Twórcy z Owned by Gravity dowiadują, że tylko się nie udało. Osiągają to przez połączenie gry z bogactwem.

Przez lata twórcy pracowali nad grą, która ma być najlepszą. Opowiada o grze, która ma być różnorodniejsza niż poprzednie i także zawierać elementy RPG. W Keldonii w świecie gry mamy niewielki oddział, który jest wysyłany w różne miejscowości. Fabuła, rozrzucona na ogromnej mapie. Rozmiar kampanii w pełni uzasadnia 33 misje dla jednego gracza. Na

chętnych czekają jeszcze potyczki, ale nie oferują one tyle dobra, ile kampania, o czym za chwilę.

W kampanii autorzy do bólu wykorzystali połączenie Panzer Generala z fabułą fantasy. Ta ostatnia nie jest czysto pretekstowa. Podejmowane decyzje wpływają nie tylko na to, jaką drogą pójdzie nasz oddział, ale także kto się do niego przyłączy lub od niego odłączy, jakie istoty pojawią się w trakcie bitwy oraz czy morale naszych wojsk wzrośnie, czy spadnie.

Obfitująca w zwroty akcji fabuła przynosi zróżnicowane misje, na przykład: eskortę postaci, obronę rozrzuconych miejscowości przed atakami z kilku stron naraz, zdobycie umocnionego punktu oporu czy przerwanie się przez mur lub wąski



przesmyk broniony przez wroga. Za mną trzecia część kampanii, a kolejny scenariusz przynosi zawsze coś nowego. Każdą misję urozmaica także obecność trzeciej strony: istot neutralnych. Wilki, pająki, niedźwiedzie, trolle, ptaki czy niezależne oddziały sprawiedliwie napadają na każdego, kto znajdzie się na ich terenie. Sam doświadczyłem ich na dwa sposoby: kiedy musiałem odstąpić od ścigania dogorywającego przeciwnika z powodu ataku neutralnych istot lub sam zostałem ocalony dzięki ich nagłemu atakowi na wroga.

Do tego misje obfitują w... zwroty akcji. Otrzymujemy cel, osiągamy go przed czasem i już liczymy zarobione złoto, choć wojska gonią resztkami sił. I nagle okazuje się, że to jeszcze nie koniec. Ten leży kilka kroków dalej. Trzeba zebrać się do kupy i zdobyć się na ostatni wysiłek.

Mądrzy powiedzą: to banalne, nie należy żyłować oddziałów, zostawiając sobie rezerwy. Otóż nie da się! Każda misja jest rozgrywana pod presją czasu, gdyż z każdą turą zmniejsza się bogactwo przemierzanej krainy. Gdy dochodzi do zera, nie tylko nie zdobywamy premii w złocie po wykonaniu zadania, ale też eksploracja jaskiń czy ruin nie przynosi żadnych magicznych przedmiotów,

surowców czy złota. To zmusza nas do pchania oddziałów naprzód niemal bez względu na ich stan. A strata każdego bywa bolesna.

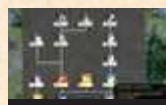
W ich werbunek i rozwój inwestujemy zasoby oraz złoto, czyli wszystko, czego zawsze brakuje. Nawiązujący do Panzer Generala system zniszczeń oddziałów jest prosty. Jednostka może mieć rannych i zabitych. Tych pierwszych uzdrawiamy odpoczynkiem, na drugich wydajemy złoto. Jeżeli nie opłacimy złotem uzupełnienia szeregów, oddział traci całe doświadczenie zdobyte w tej misji. Z kolei oddział znika z pola bitwy, gdy nie ma w swych szeregach ani jednego zdrowego żołnierza. Zazwyczaj mamy więc czas, by ocalić doświadczone oddziały... o ile pozwoli na to przeciwnik.

Trzeba przyznać, że sztuczna inteligencja sprawuje się naprawdę dobrze. Zgodnie z taktyką wypracowaną jeszcze w Panzer Generalu koncentruje ataki na wybranej jednostce i stara się doprowadzić do jej unicestwienia. Jeśli nie udaje się jej zniszczyć oddziału, stara się go okrążyć, by zapobiec wycofaniu go do drugiej linii. SI wspiera swoje oddziały walczące wręcz łucznikami, przez co obrażenia zadawane im podczas szturmów wydają się śmiesz-



■ **Przejście lasem na północy pozwoli zaskoczyć przeciwnika broniącego grobli.**

Rozwój



■ **Wrz z przyrostem doświadczenia bohaterowie zdobywają nowe umiejętności.** Oddziały też zdobywają doświadczenie. Do tego dzięki złotu i przedmiotom rozwijają się w bardziej zaawansowane formacje.

■ **Rozbicie obozu w sąsiedztwie wroga jest dowodem desperacji lub... liczenia na szybką odsiecz z północy.**

nie małe w porównaniu ze stratami szturmujących. Wprawnie ustawia zasadzki w miastach czy lasach, wymuszając korzystanie ze zwiadu. Ogólnie obrzydza życie i wysoko stawia poprzeczkę. Dlatego jednym z najczęściej rzucanych zaklęć bitewnych jest Load.

O ile dostajemy mnóstwo powodów, by zagrać w kampanię, o tyle nie ma ich już tak wiele, by korzystać z potyczek. Mamy co prawda pięć typów map w czterech wersjach stylistycznych, ale ważne jest to, czego nie mamy: zbyt dużego wyboru ras. Do dyspozycji są zaledwie dwa stronnictwa dostępne w kampanii. Imperium to połączenie starożytnych oddziałów greckich i rzymskich z nieumarłymi i wymyślnymi machinami. Z kolei barbarzyńcy przypominający wikingów mają układ z trollami, dlatego w ich szeregach można spotkać ich jednostki. Klas jednostek jest pięć, ale mimo to Fantasy General II nie dorównuje bogactwem oryginałowi. Mam nadzieję, że to jedynie skutek współczesnego sposobu wydawania gier i w kolejnych dodatkach zobaczymy kolejne rasy równie dopracowane jak te początkowe.

Jeśli na nich się skończy, będzie trochę słabo. Jeśli nie, kampanii powinno wystarczyć, by doczekać najbliższego DLC z rękami pełnymi roboty. Mgły, świątynie i ruiny Keldonii czekają na swoich odkrywców. ■

84

■ Magia pierwszej części wróciła w nowym wydaniu. W bogatej kampanii jest i klimat, i mnóstwo decyzji, które wpływają na rozegranie kolejnych misji. Pozostaje mieć tylko nadzieję, że wraz z DLC pojawi się więcej ras i nie zostanie to połączone z najpewniejszym sposobem zarabiania w grze, czyli rabunkiem w biały dzień.





❖ Nad wyraz często odwiedzany dystrykt handlowy, pełen billboardów, feerii barw, przepychu, interesująco kontrastuje z realiami 2078 roku.

❖ Legion najlepszym przyjacielem twoim. Spacyfikowane chimery to nie tylko środki bojowe - ich użyteczność wybiega daleko poza ramy środka bojowego.



SWITCH

PRODUCENT PlatinumGames Wersja PL: nie

■ Michał Marek

Uwielbiam gry wideo bardziej niż jakiegokolwiek inne medium kulturowe. Wielu z nich wyczekuję niecierpliwie od momentu pierwotnej zapowiedzi. Na niewiele czekam mocniej niż na te, które mają wyjść spod rąk twórców skupionych w studio PlatinumGames.

Na długo przed premierą moje oczekiwania wobec Astral Chain sięgały niebotycznego poziomu. Gra, nad której jakością pieczę sprawował Hideki Kamiya? Produkcja, której tory wytyczał główny designer wspaniałego Nier: Automata - Takahisa Taura? #Kraszer - nic innego. Nie musiałem w nią grać, oglądać trailerów, fragmentów rozgrywki, dochodzić jej genezy czy przedstawianej fabuły. Te dwa nazwiska wystarczyły, by tworzona produkcja stała się w moich wyobrażeniach #GotY2019. Nie mogło być inaczej. Prawda?

FUTURE IS NOW!

Gdy w końcu gra trafiła w moje ręce, natychmiast przywitała mnie

dynamicznym wprowadzeniem, które bezpośrednio rzuca gracza w wir wydarzeń posępnych, szampowych realiów produkcji.

Rok 2078, ludzkość od lat walczy z wrogiem, który doprowadził ją niemalże do całkowitego wyniszczenia, a ostatni bastion cywilizacji chroni się w ARCE - olbrzymim mieście. Wrogiem są istoty z innego wymiaru - niewidzialne dla ludzkiego oka, potężne i nieustępliwie. Ot, niemalże fabularny standard, który w żadnym razie nie będzie niczym świeżym bądź wyjątkowym dla osób, które lubują się w anime, mangach, komiksach czy innym sci-fi. Nie przeszkadza to wcale, by był on świetnym tłem gry, odpowiednim spoiwem dla mechanik i przedstawianych wydarzeń.

Mechanik, na które, przyznaję, kompletnie nie byłem przygotowany. Oczekiwałem gry, której mottem będzie nieustanne tempo, bez możliwości złapania oddechu czy swobodnego mrugnięcia okiem - Platinum tym razem dostarczyło coś zupełnie innego.

Po dynamicznym wprowadzeniu gra zdaje się przeobrażać w osadzonego w kolorowym świecie anime sequela Nier: Automata. Intensywność, która jest wyznacznikiem większości gier japońskiego studia, ustępuje, a gracz w zamian zyskuje większą interaktywność i okazję do zgłębienia świata gry - ot, erpeg. Gra zalewa nas mnóstwem statystyk, możliwością swobodnej, niespiesznej eksploracji miejsc, w które

rzuca nas wir fabuły, kontaktów z przedstawicielami zamieszkującymi dystopijne rejony. Zadania poboczne – w całości niemalże dotyczące niesienia pomocy ofiarom toczącego się konfliktu, wszelakie znajdzki, multum przedmiotów, dodatkowe zlecenia, zabawa w detektywa – to tylko część sporej zawartości gry, której w żaden sposób nie byłbym sobie tego włożyć w ramy tej produkcji.

Bo powyższy aspekt erpegowy nie jest esencją gry, nie jest jej sednem – jest raptem jednym z wielu składników, którymi jest obudowane sedno, czyli absurdalnie dynamiczna, wymagająca mechanika walk.

COŚ ZUPEŁNIE NIESPOTYKANEGO

Platinum wykorzystując swe doświadczenie w tworzeniu precyzyjnych slasherów, dostarczyło grę z mechanikami, których gracze będą uczyć się latami. Zasady są proste – postać, którą sterujemy, może korzystać z mocy przywołań – uprzednio spacyfikowanej Chimery. Zaczynamy od jednej, by w trakcie rozgrywki mieć dostęp do pięciu. Każdej z różnymi predyspozycjami, każdej z własnymi, piekielnie rozbudowanymi opcjami rozwoju i, co za tym idzie, możliwości. Łącznik świetnie spisze się jako pomocnik na większym dystansie, podczas gdy Bestia nie tylko bryluje w bezpośrednich starciach, ale także świetnie sobie radzi jako środek transportu bądź poszukiwacz dóbr wszelakich.

Chimery, splecione astralnym łańcuchem, kontrolujemy na polu bitwy wraz z naszą postacią. Możemy bezpośrednio kontrolować zarówno bohaterem, jak i wybraną Chimera – Legionem. Bez naszej ingerencji Legion atakuje najbliższego przeciwnika, aczkolwiek w każdej chwili możemy wykorzystywać szerokie spektrum zdolności, które uaktywniamy odpowiednią kombinacją na kontrolerze.

Nie ma co się oszukiwać – pierwsza styczność z powyższym systemem sprawia wrażenie kompletnego chaosu. Sterowanie postacią, kamerą i Legionem jednocześnie, bez wykorzystywania ułatwień, tak bardzo odzierających grę z kontroli nad bieżącymi wydarzeniami, wymaga odpowiedniego

treningu. W pierwszych kilku godzinach gubiłem się co rusz, wręcz nie wiedziałem, gdzie polazł ten cholerny Legion, miałem problemy z odpowiednią kontrolą, reagowaniem na wydarzenia – gra bardziej przypominała coś stworzonego dla rąk zaawansowanego pianisty niż doświadczonego gracza. Esencja Astral Chain może zniechęcić, wręcz przerazić...

Magnetyzm gry nie pozwala jednakże od niej odejść. Mechanika walki dzięki swojemu skomplikowaniu, widowiskowości i oferowanym możliwościom nieustannie nęci, by ją zgłębić i poznać na tyle, by móc z niej efektywnie korzystać. Wybitnie pomaga w tym sala treningowa, w której do woli możemy ćwiczyć kontrolę i dostępne techniki.

SHADOW OF THE BEAST

Pierwsze trzy rozdziały gry były, w moim przypadku, napędzane ciekawością, a nie frajdą czerpaną z rozgrywki. Po zgłębieniu jej systemów, pogodzeniu się z erpegowością i schematycznym prowadzeniem rozgrywki (każdy rozdział to mniej więcej: baza policji, odpowiednia lokacja, zabawa w detektywa, a potem astralny wymiar i mnóstwo walk z coraz mocniejszymi przeciwnikami) cholernie wkręciłem się w przedstawiany świat i prowadzoną opowieść. A przede wszystkim w mechanikę walk, która z każdą sekundą, długo po skończeniu głównego wątku, coraz bardziej mnie fascynuje, powoduje, że spędzam z Astral Chain długie godziny. Nie, nie na szlifowaniu swego kunsztu – po prostu na czerpaniu bezbrzeżnej frajdy, którą gra oferuje, gdy w końcu się ją zrozumie i zaakceptuje.

W Astral Chain trudno zakochać się od pierwszego wejrzenia, mimo że anime'owy styl nie tylko pieści oczy swym wykonaniem, ale też rewelacyjnie



■ **Eksploduje, świetne smugi, kurz, dym, wszelkiego rodzaju wyładowania wypełniają ekran podczas każdej potyczki. Widowiskowość ponad wszystko!**

Świat



Erpegowa część produkcji pozwala na głębsze poznanie przedstawianego świata. Częste niesienie pomocy potrzebującym czy detektywistyczne obowiązki znacznie wpływają na odbiór realiów gry.



■ **Anime bez pięknych kobiet nie istnieje. Podobnie jest w Astral Chain. Masakazu Katsura zna się na swojej robocie.**

się spisuje i tworzy spójną całość z realiami przedstawianego świata i wydarzeń, których doświadczamy. Artystyczny design, fabularna otoczka, ostentacyjne inspiracje „Appleseed” czy „Ghost in the Shell” (którym ręką prawdziwego weterana mangi, Masakazu Katsury, nadała odpowiednio wiarygodnego i przyjemnego końcowego sznytu) po pierwszych chwilach spędzonych z grą wydają się bez znaczenia. Podobnie jak wspaniała ścieżka dźwiękowa, która perfekcyjnie komponuje się z artystycznym kierunkiem produkcji – gdy trzeba, dramatycznie potęguje ekspresję przekazu, napełniając produkcję wyrazistymi, zawsze współgrającymi z bieżącymi wydarzeniami utworami. Tworzy wybitne tło, które wraz z wizualną maestrią produkcji spójnie i umiejętnie prowadzi i tłumaczy wydarzenia. Zachwycająca strona artystyczna Astral Chain wydaje się nieistotna po pierwszych rozczarowujących chwilach.

Grze trzeba dać szansę, zgłębić ją, spędzić z nią czas i pozwolić się jej przekonać, wciągnąć – wtedy znajdziecie w niej nie tylko fajną historię, cudny design, zdumiewające miejscówki, ale przede wszystkim slashera, który swą świeżością, złożonością i możliwościami wprowadzi was w zdumienie i bezgraniczny podziw.

To nie jest gra roku, to nie jest najlepsza gra w dorobku PlatinumGames. Nie musi nią być.

Zdecydowanie jest jedną z najlepszych gier w bibliotece Switcha. Jest grą, dla której kupuje się hardware. Jest grą, o której będzie się mówić, do której się będzie wracać latami. Platynowy Diament. Gra warta każdego pieniądza. ■

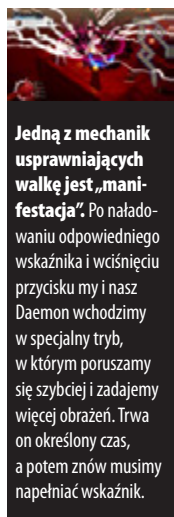
91

■ Astral Chain porwał mnie swym początkiem, by po chwili przerazić swą złożonością. Magnetyzm gry nie pozwolił od niej uciec. Na szczęście, bo to zdecydowanie jeden z najlepszych tytułów tego roku.



✚ Wokół mogą być śmierć, strata i zniszczenie, ale jedno jest pewne. Żyjący w tym świecie na pewno umieli tworzyć na podłożu ładne wzorki!

Specjalny



Jedną z mechanik usprawniających walkę jest „manifestacja”. Po naładowaniu odpowiedniego wskaźnika i wciśnięciu przycisku my i nasz Daemon wchodzimy w specjalny tryb, w którym poruszamy się szybciej i zadajemy więcej obrażeń. Trwa on określony czas, a potem znów musimy napełnić wskaźnik.

✚ Na szczęście nie zawsze będą nas nękać złe stworzenia. Przy miejscu zapisu gry ochroni nas taka właśnie banieczka energii. Prawda, że ładna?

ONINAKI

PC PS4 SWITCH

PRODUCENT Tokyo RPG Factory Wersja PL: nie

Zdan

Nasze życie to w gruncie rzeczy opowieść o stracie. Tracimy wszystko - młodość, siłę, zdrowie, a na końcu życie. Odchodzą nasi bliscy, zmieniają się miejsca, z którymi wiążemy tyle wspomnień.

By odgonić te myśli, zagłębiamy się w wirtualne światy, oddajemy się eskapizmowi, zanurzamy się w rozrywkę. Czasem jednak nawet

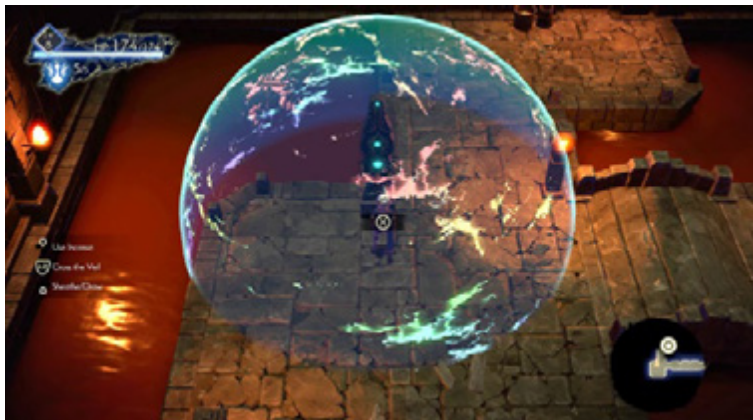
odskocznią od tych tematów porusza podobne problemy. Wtedy nasuwa się jedno pytanie - czy robi to dobrze? Czy jest tylko tania próbą zagrania na uniwersalnych ludzkich doświadczeniach zamkniętą w formie gry?

Oninaki to właśnie taka historia. Nowa gra twórców Lost Sphear oraz I am Setsuna porusza inne tematy niż standardowe japońskie gry RPG. Wystarczy spojrzeć na to, czym zajmuje się główny bohater - jest Obserwatorem, czyli tym, który walczy z duszami zmienionymi w potwory, i pomaga zmarłym przejść na drugą stronę. Osią całej historii są desperacja, wyrzuty

sumienia, śmierć i właśnie strata. Co prawda podane są z odrobiną patosu charakterystycznego dla jRPG-ów, ale nie ma w tym przesady. Od razu zwróciłem uwagę na sposób narracji oraz prezentacji wydarzeń. Dialogi i sceny są raczej krótkie i pełne niedopowiedzeń. Do tego pasują też przyjęte rozwiązania wizualne - choć świat jest pełen kolorów, to mamy wrażenie, że wszystko jest jednak podane w stonowanych, spokojnych barwach. To działa na korzyść Oninaki, bo jest spójne z fabułą.

Do tego jeszcze Oninaki bardzo sprytnie łączy wspomniane tło fabularne z elementami mechanicznymi. Mamy do czynienia z action RPG, gdzie naszą „bronią” są tzw. Daemony, czyli rodzaj dusz pozostałych w świecie, które zapomniały swoich wspomnień. Każdy taki Daemon stanowi coś w rodzaju nowej klasy postaci - każdy włada inną bronią, ma inne ataki, inne ciosy specjalne czy inne zdolności pasywne. To świetne rozwiązanie, bo pozwala nam na swobodne eksperymenty i daje sporą radość z grania i sprawdzania, kto najbardziej nam pasuje. Z walką jest jednak pewien problem - wydaje się ona niestety dość powolna. Można się do tego przyzwyczaić, ale szybsza i bardziej dynamiczna walka na pewno byłaby tutaj lepszym rozwiązaniem.

Muszę podkreślić jeszcze jeden minus - nie najlepszy design podziemi czy ogólnie miejsc do eksploracji. Niestety są one zrobione jak od sztancy i po pewnym czasie po prostu nudzą. Jednak ważne jest tutaj jedno - opowieść. Jeśli chcecie doświadczyć czegoś innego, podanego w inny sposób i niebędącego typowym jRPG - sięgnijcie po Oninaki. Nie powinniście się zawieść. ■



75

■ Zajmująca i podana w ciekawy sposób historia o desperacji i śmierci. Ciekawy i rozbudowany system walki. Problemy z dynamiką akcji oraz designem świata.



✚ Kwiatuszki w pąkach? Walnij kamyczkiem, a rozkwitną do rozmiarów przyzwoitej odskoczni.



Jet Kave Adventure

SWITCH

PRODUCENT 7Levels Wersja PL: nie

✚ Voyager

Wypuszczenie na rynek gry o jaskiniowcach to ryzykowny zabieg. Z dwóch powodów. Po pierwsze - znowu usłyszmy narzekania na fikcyjne mieszanie dinozaurów ze ssakami. Po drugie - na polu konsolowej rozrywki opowieści o fikcyjnych realiach prehistorycznych to prawdziwa rzadkość. Coś dla koneserów Prehistorika, BC's Quest for Tires, Flinstones, Chucka Rocka i Humans. Przynajmniej wśród gier 2D (większość wymienionych tytułów to gry z ośmio- i szesnastobitowców).

Przyznaję, że pierwsze zetknięcie z Jet Kave Adventure, po wcześniejszym, zabarwionym mrokiem i ponurą historią Castle of Heart (z leworęcznym rycerzem), było

odświeżającym zderzeniem z kolorami i szaloną historią. Jaskiniowiec wyrzucony z plemienia? Kosmita, który porzucił swój plecak odrzutowy? Wyścigi z mamutami? Jejku, jak bardzo brakowało mi klimatycznej platformówki z jaskiniowcami.

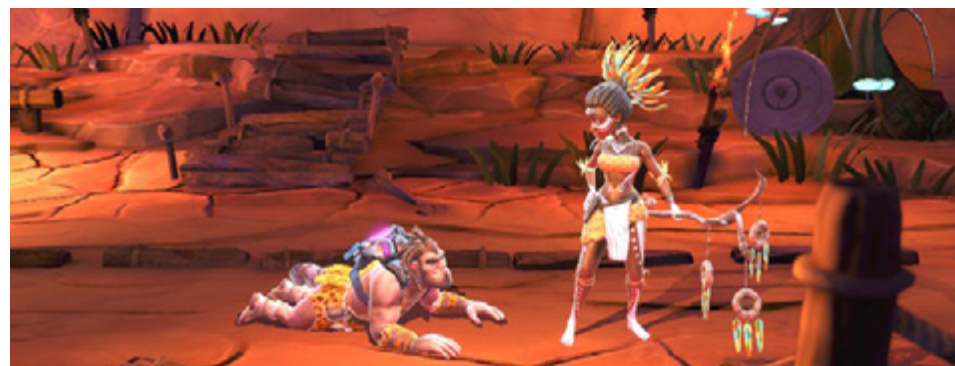
Pomimo fabularnej, słapstickowej mielizny tej opowieści (która jest ledwie naszkicowana) Jet Kave Adventure cieszy od pierwszych poziomów sprawnie zrealizowaną mechaniką rozgrywki, zmieniającą się co chwila jak w kalejdoskopie. Ledwie opanujemy skoki i poruszanie się po poziomach - bęc, kolejna niespodzianka i kolejny element do nauczania się - kucanie, skoki z odbiciem od ścian, rzuty kamieniami, wspinaczka, plecaczek odrzutowy, przesuwanie kamyczków i inne takie. Razem to piorunująca mieszanka rozpisana na kilkanaście przysiółków, którą w etapach pojedynków z bossami czy ucieczek przed szarżującymi kupami prehistorycznego mięsa będzie trzeba opanować na

✚ Mamucia skoczni, czyli uciekaj w podskokach, bo wylądujesz pod mamutem. Przeszedłem za piątym podejściem!

✚ Powiadają, że jaskiniowcy brutalnie traktowali swoje kobiety, a tu mamy przykład, że przed pięć piękną skromniej odziane w urodę osobniki padają do pozycji służalczej...

poziomie pamięci mięśniowej. Przy tym tylko w niektórych sytuacjach gra bywa wkurzająca, przez nieco za daleko rozstawione punkty kontrolne czy nazbyt upierdliwych przeciwników.

Chyba największymi atutami Jet Kave Adventure są duża różnorodność poziomów i niezłe zabawy z konwencją platformówek - ta gra żyje i cały czas się zmienia, niekiedy na krańcach poziomów nie spotkamy bossów, innym razem od bossa zaczynamy cały etap albo dostajemy zupełnie nową mechanikę rozgrywki. Brawo, projektanci 7Levels. Rzeczywiście, jesteście specami od projektów poziomów. Dodajmy do tego zaszyte w grze dodatkowe mechaniki do opanowania na zachęte - możemy robić speedruny, zbierać statuetki dinozaurów, kolekcjonować monety (niezbędne do zakupów w lokalnym sklepiku jaskiniowców, dopalające umiejętności naszego bohatera) czy pokonywać poziom bez utraty życia. Choć wcześniej wymieniałem zrecenzionówki w stylu prehistorycznym, to samemu Jet Kave Adventure bliżej raczej do innego, wielkiego (nomen omen) przodka: Donkey Kong Country. Kto grał, wie już, dlaczego warto. Kto nie grał... Jak mogliście tak zmarnować swoje lata dziewięćdziesiąte? ■



78

Takiego jaskiniowca to ja rozumiem. Skoczny jak Donkey Kong, barwny jak najlepsze platformówki lat dziewięćdziesiątych, zmienny (w mechanice) jak seria Super Mario Bros. I uroczo wciągający w rozgrywkę. Fabuły tu prawie nie ma, ale kto by się tym przejmował.



Przeloty pomiędzy odległymi od siebie rejonami trwają na tyle długo, że można wstać od komputera i poprzeciągać się czy zrobić sobie herbatę.

Gra staje się podróżą bohatera, a nie zwiedzaniem interaktywnej wystawy (wrażenie, które czasem pojawia się podczas gry w nowe iteracje WoW).

W tej powolności kryje się też sekret społecznościowej potęgi Classica. Jasne, szybciej i wygodniej jest powierzyć szukanie drużyny automatycznemu algorytmowi parowania, usuwa to jednak potrzebę komunikacji czy chęć dokończenia lochu, kiedy drużyna jest kiepska. Jednak w momencie kiedy trzeba odzywać się do ludzi, żeby w ogóle z nimi zagrać, to wyjście do podziemi staje się wyprawą towarzyską. Czasem trzeba pomóc komuś w queście klasowym, czasem przebiec instancję jeszcze kilka razy, żeby wypadł ten wymarzony przedmiot, zaś przerwy na manę dają czas na pogaduszki. Zupełnie inna atmosfera.

Pomimo że wiele jego elementów trąci myszką, Classic jest sukcesem. Czy jest to kwestia nostalgii, czy też trafił on na niszę, której współczesne MMO nie są w stanie zapełnić? Czas pokaże. Ja życzę mu jak najlepiej i mam nadzieję, że za dwa lata zobaczymy The Burning Crusade Classic. **L**

World of Warcraft Classic



PRODUCENT Blizzard Entertainment **Wersja PL:** nie

■ Paweł Gąska

Rekordy na Twitchu, wielogodzinne kolejki na serwery i duży skok akcji Activision Blizzard. Król MMORPG powraca z hukiem i pompą.

Pod koniec sierpnia wystartował World of Warcraft Classic – niemal niezmienniona, oryginalna wersja WoW-a, która w 2004 roku podbiła serca fanów. Nie jest to reboot ani nawet remaster. Jest to toczka w toczkę gra sprzed piętnastu lat, z jej fatalnie starzejącą się grafiką, jej niezbalansowanymi klasami postaci i jej banalnymi (jak na współczesne standardy) mechanikami bossów. Mimo tych wad gracze są zachwyceni i pchają się do Azeroth

■ Niezależnie od wersji WoW dom aukcyjny nigdy nie świeci pustkami.



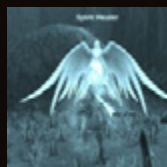
drzwiami i oknami, tak że nawet dwa tygodnie po premierze najpopularniejsze serwery pękają w szwach.

Classic jest do bólu powolny. Questy często wysyłają nas na drugi kraniec mapy albo i na drugi kontynent. Przedmioty wypadają z niską częstotliwością, zaś wyróżnieni przeciwnicy czy NPC do eskortowania odradzają się tak co 5-10 minut. Gra marnuje nasz czas na kompletnie bzdurne rzeczy: bieganie z punktu A do odległego punktu B albo stanie w jednym punkcie w oczekiwaniu na możliwość wykonania questu. W ciągu ostatnich piętnastu lat WoW ewoluował, usprawniając swoje systemy, starając się zwiększyć komfort graczy i przyspieszyć rozgrywkę właśnie po to, by takich sytuacji uniknąć.

Paradoksalnie jednak ta powolność nie jest tylko kulą u nogi Classica, ale też jego największym atutem. Każdy nowy poziom się liczy – bo trzeba się namęczyć, żeby go zdobyć, a w zamian dostaje się kolejny talent czy umiejętność. Każda nowa część ekwipunku jest cenna, bo może posłużyć nam przez następne 10 poziomów postaci (bądź w późniejszym etapie przez następne x tygodni rajdów).

■ Podstawa to znaleźć sobie najbardziej relaksującą stolicę, w której będziemy potem w spokoju łowić ryby, czekając, aż zbierze się drużyna na wyprawę do lochu.

■ Cmentarze



Śmierć w Classicu jest dużo bardziej uciążliwa niż w nowych dodatkach. W większości lokacji jest tylko jeden cmentarz, od którego zaczynamy bieg do zwłok. Często oznacza to zatem potrzebę przebiegnięcia połowy mapy.

81

■ Grafika rani oczy nawet na najwyższych detalach, a brak niektórych systemów, do których przyzwyczaili nas MMO, może zająć za skórę. Nadal jednak jest to gra świetna i jeśli ktoś wcześniej nie miał okazji zagrać, to powinien spróbować.





sprowadzało się do zbierania przede mną materiałów niezbędnych do craftingu, rozbijania obozów oraz okazjonalnej walki z agresywną fauną lub bandytami.

Rozwój postaci jest w GreedFallu niesłychanie ważny. Odpowiednio ulokowane punkty talentu mogą pomóc w eksploracji, otwarciu zamków lub uzyskaniu dodatkowych opcji dialogowych. Na początku zdecydowałem się na zainwestowanie w wigor oraz intuicję. Obok talentów ulepszałem też atrybuty i umiejętności. Widać, że autorzy zapożyczyli cały system rozwoju z Technomancera, tylko odrobinę go modyfikując. To samo można powiedzieć o craftingu, który jest rozwinięciem tego, co widzieliśmy w marsjańskiej produkcji. Również liczba towarzyszy, jaką mogłem mieć jednocześnie w ekipie, wynosiła tyle co w Technomancerze. Czyli dwóch. Ważne jest jednak to, że każdy z nich był ciekawie napisany i miał własną intrygującą historię.

I wszystko byłoby fajnie, gdyby nie tak charakterystyczne dla dziełek Spiders bugi i niedoróbki. Blokujący się na ścianie NPC albo rozmówcy gadający ze mną z zamkniętymi oczami byli dość częstym widokiem. Tak samo jak mieszczanie podobni do siebie niczym klony. Wnętrza budynków również wyglądały, jakby każda z frakcji zaopatrywała się w tym samym sklepie meblowym (tym szwedzkim, na I). Przeróżne niedoróbki nie burzą jednak przyjemności z gry. Pająkom udało się stworzyć dobrą grę, która pomimo swoich wad warta jest każdej godziny z nią spędzonej. ■

80

Grą bardziej bioware'owa niż ostatnie produkcje BioWare. To coś dla fanów pierwszego Mass Effecta, Dragon Age'a, a nawet Wiedźmina. Na uwagę zasługuje nie tylko interesujący świat i dobra fabuła, ale również kapitalna ścieżka dźwiękowa autorstwa Oliviera Deriviera.

GreedFall

PC PS4 XONE

PRODUCENT Spiders **Wersja PL:** tak

Pjotsze

Studio Spiders nigdy nie miało szczęścia do swoich gier. Odkąd pamiętam, produkcje tej ekipy intrygowały od strony fabularnej, ale szkodziły im wszelkie niedoróbki technologiczne. Nie sposób jednak odmówić Francuzom samozaparciu oraz ambicji, ponieważ ich kolejne dziełka były lepsze od swoich poprzedniczek.

Powiązane ze sobą Mars: War Logs i Technomancer mogą być doskonałym przykładem. Pamiętając o tym wszystkim, podchodziłem do GreedFalla z cichą nadzieją, że i tym razem będzie lepiej. Nie zawiodłem się.

Jak przystało na Pająków, Greed-Fall to tytuł dość nierówny. Jednak czułem, że jego zalety w dużej mierze przysłaniają wady. Co więcej, w trakcie gry zdawało mi się, jakbym obcował z produkcją, w której czuć ducha BioWare. I to z czasów, gdy Kanadyjczycy nie skupiali się wyłącznie na grach-usługach lub podbojach miłosnych protagonisty swoich tytułów. Historia legata De Sardeta próbującego odnaleźć



Obozy rozbijane na pustkowiach to niesłychanie przydatne miejscówki. Można w nich odpocząć, zająć się craftingiem, zarządzać drużyną.

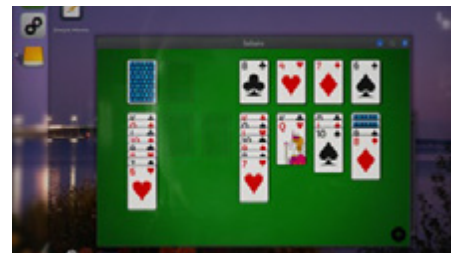
Ekwipunek



Każdy upgrade nie tylko zauważalnie wzmacnia statystyki broni lub zbroi, ale również wpływa na ich wygląd. Nawet największy kubrak można dopakować czadowymi modami – o ile wcześniej odblokowaliśmy odpowiedni poziom Rzemiosła.

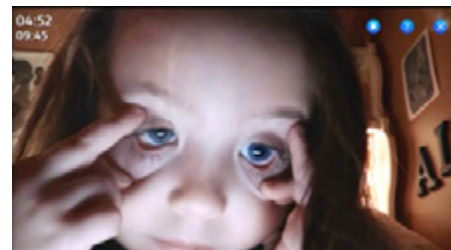
lekarstwo na plagę malichoru bardzo mnie wciągnęła. Na pewno pomógł w tym sam świat przedstawiony, inspirowany osiemnastowiecznymi realiami. Twórcy gier sięgają do tego okresu dość rzadko, więc ten powiew świeżości przywitałem z otwartymi ramionami. To samo tyczy się nad wyraz rozbudowanych zadań pobocznych, które nie są misjami typu kurierskiego. Nie natrafiłem w GreedFallu na questy typu zbieranie marchewek z pola. Co nie znaczy, że się nie nabiegałem, wszak wcielałem się w dyplomatę Kongregacji Kupieckiej.

Biegać jest gdzie, ponieważ Teer Fradee, czyli wyspa, na której toczy się akcja gry, jest naprawdę duża. Autorzy nie zdecydowali się jednak na w pełni otwarty świat, dzieląc go na mniejsze części. Pomiedzy regionami mogłem poruszać się zarówno pieszo, jak i za pomocą karawan. Szkoda tylko, że na bezdrożach praktycznie nic się nie dzieje. Przemierzanie zagajników lub równin w większości przypadków



✚ To jedna z tych gier, w których można sobie zrobić przerwę w graniu, żeby w coś pograć.

✚ Rozmowy na odległość córki z ojcem rządzą się własnymi prawami.



Telling Lies

PC MAC

PRODUCENT Furious Bee Wersja PL: nie

Paweł Schreiber

Telling Lies to jedna z tych gier, o których właściwie nie powinno się rozpisywać, żeby niczego graczy nie zepsuć. Jeśli przemówiła do was Her Story, kupujcie ją w ciemno. Po wyraźnie słabszym #WarGames Sam Barlow wrócił do świetnej formy.

Interaktywny film Her Story to w moim prywatnym rankingu najbardziej odkrywczą grą narracyjną ostatniej dekady. Nikt inny tak pięknie jak Barlow nie wyrócił konwencji opowiadania historii w grach - i nikt tak dobrze nie konstruował opowieści, których kawałki możemy poznawać w dowolnej kolejności. Gaudia o opowieściach nieliniowych jest w branży mnóstwo, ale takich skomplikowanych fabuł pajęczyn jak dzieła Barlowa - jak na lekarstwo.

Telling Lies powtarza formułę Her Story. Wciąż oglądamy rozsypane fragmenty nagrań wideo, wyszukując je w wielkiej bazie danych za pomocą słów kluczy. Po nitce do kłębka, poznając kolejne imiona, miejsca i kluczowe hasła, rozszyfrujemy skomplikowaną opowieść. Tym razem większa jest skala historii i jej złożoność. Głównych bohaterów jest czworo.

Szybko się okazuje, że istnieje między nimi siatka skomplikowanych zależności. Większość nagrań to rozmowy między nimi nagrane przez kamerki internetowe tak, że słyszymy tylko jedną stronę; tego, co mówi rozmówca, domyśliamy się na podstawie reakcji bohatera. Niby drobiazg, ale kiedy natrafimy na drugą połowę dialogu w innym nagraniu, od razu zapala się nam nad głową żaróweczka z napisem Eureka. Takich małych przyjemności jest tu bardzo dużo - kiedy odkrywamy tajemnice czterech osób, mamy do zbadania dużo więcej zakamarków. Nagrania są też bardzo różnorodne - oprócz zwykłych rozmów możemy trafić na przykład na zabawę w chowanego, w której pracujący daleko od domu tała stara się (wspólnie z niosącą tablet mamą) znaleźć schowaną za parkowym drzewem córeczkę.

Tak jak w Her Story, gra miesza sensacyjną intrygę (co się tam wyprawia, nie powiem, ale dzieje się sporo) z szarą codziennością - i właśnie te najzwyklejsze sceny rozmów

✚ Święte słowa. Chłopaki nie mają pojęcia, z kim przyszły do salonu gier.



✚ Problem z tęskniową (w tle) jest taki, że kiepsko znosi wino na piknikach.

między zmęczonymi życiem postaciami robią największe wrażenie. Postaci są świetnie skonstruowane, często przejmujące i, zgodnie z tytułem, często kłamliwy. Nigdy nie wiadomo, czy czuły uśmiech do internetowej kamerki, który nas przed chwilą wzruszył, za chwilę nie okaże się tylko fasadą do zburzenia. Jedną z wielu. Telling Lies świetnie oddaje klimat naszego czasu - codziennie oglądamy setki cyfrowych obrazów i nigdy nie wiemy do końca, które kłamają, a które trafiają w sedno.

Gra ma jedną, irytującą wadę. Pliki wideo możemy tylko przewijać jak taśmę, a nie swobodnie przeskakiwać do wybranego momentu. Czekam na patcha.

Wciąż nie powiedziałem prawie nic o fabule - i zabijcie mnie, ale nie powiem. Zaczyna się od kilku prywatnych nagrań, w których różni ludzie mówią na różne sposoby innym, że ich Kochają. Rozgryzanie ich kłamstw opowiadanych w dobrej i złej wierze jest na tyle ciekawe, że naprawdę nie mam prawa nikomu psuć tej przyjemności. ■



84

Na pierwszy rzut oka historia rodzinna, na drugi - piętrowa intryga, której rozwikłanie zajmuje długie godziny. Najlepszy film interaktywny od czasu Her Story. Sam Barlow znowu w formie!

Rebel Cops

PC ■ MAC ■ PS4 ■ XONE ■ SWITCH

PRODUCENT Weappy Studio **Wersja PL:** tak

■ Bazyl

Miało opanowała mafia, która zaprowadza swoje bezwzględne porządki. Policja siedzi jej w kieszeni, więc nie kiwnie palcem, by coś zmienić. Wyzwanie przestępcom rzucają tylko byli gliniarze, którzy nie boją się bronić prawa, stając ponad nim. Nie, to nie jest scenariusz filmu ze Stevenem Seagalem, ale strategii Rebel Cops od Weappy Studio.

Białorusini z Weappy to autorzy dwóch części This Is the Police. Ich nowa propozycja umieszczona jest w tym samym uniwersum, dzięki czemu pojawiają się w niej znane miejsca i postacie. O ile jednak poprzednie gry łączyły aspekty przygodówkowskie i strategiczne, o tyle Rebel Cops skupia się tylko na tym drugim. Mamy więc taktyczną turówkę, w której dowodzi się drużyną liczącą do sześciu członków. Wykonywane przez nią zadania są zdecydowanym plusem Rebel Cops, gdyż nie wywołują poczucia monotonii - raz walczymy z presją czasu, innym razem zdarza się coś nieprzewidzianego, co zmusza do improwizacji i zmiany obranej strategii. Generalnie - dzieje się. Większość misji, prócz celów głównych, ma także poboczne, zlecane przez mieszkańców. Jeśli się ich podejmiemy, to sukces owocuje dodatkowymi nagrodami i poparciem wśród społeczeństwa, ale jeśli nawalimy, to spada nasz szacun na dzielnicy (ta statystyka naprawdę się tak nazywa).

Zazwyczaj mamy wybór: działanie w stylu Rambo i faszeringowanie złoczyńców łożem lub postawienie na skradanie i wyłapywanie przeciwników z ukrycia.

✚ Nieco brakuje opcji przybliżenia, która pozwoliłaby lepiej zobaczyć szczegóły pomieszczeń.

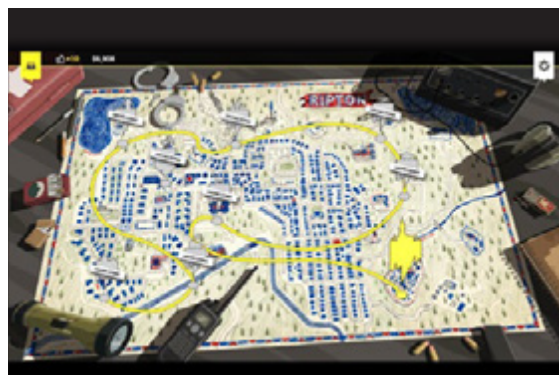


✚ Aby zmienić poziom trudności, trzeba zacząć przygodę od nowa, tracąc wcześniejsze save'y.

✚ Nie wszystkie dostępne misje trzeba lub można wykonać, więc kampania do długich nie należy.

Nad sposobem postępowania warto się zastanowić już przed operacją, gdyż przed wyruszeniem na misję należy wyposażać drużynę i zdecydować, czy zainwestować w amunicję i apteczki, czy może sprzęt pozwalający działać po cichu. Zabawa w ninja wydała mi się dużo ciekawsza i emocjonująca - zwłaszcza na wyższych poziomach trudności, gdzie wrogowie nie tylko są twardsi, ale też możliwości sejmowania mocno ograniczone. Szkoda tylko, że w trakcie kampanii nie możemy zmieniać leveli, dzięki czemu po zgłębieniu mechanik moglibyśmy podjąć się poważniejszego wyzwania.

Marudzić można także na fakt, że w turach przebiega nie tylko walka, ale też każda aktywność w trakcie misji. Jeśli więc po wykonaniu zadania musimy przedostać się na drugi koniec mapy, to czeka nas mozolne przemieszczanie kolejnych gliniarzy. Mam też pewien problem z oceną Rebel Cops jako całości, gdyż jak na taktyczną strategię gra wydaje się bardzo uproszczona. Ma to oczywiście plusy, jak niski próg wejścia, ale nie wiem, czy dla zatwardziałych taktyków propozycja Weappy Studio nie okaże się zbyt płytka. Jeśli jednak nie jesteście mentalnym Napoleonem, to dowodzenie zbuntowanymi gliniarzami powinno dać wam sporo frajdy. ■



72

■ Taktyczna strategia będąca spin-offem serii This Is the Police. Oferuje łatwą do opanowania rozgrywkę i ciekawe misje. Mechaniki mogą się jednak okazać zbyt uproszczone dla zatwardziałych taktyków.



■ Fulgur Anjanath – podgatunek znanej z podstawki plującej ogniem bestii, która tym razem zaskoczy nas wściekłymi elektrycznymi atakami. Użycie chwybaka urozmaica walkę i daje wiele nowych możliwości.

Monster Hunter World: Iceborne

■ PS4 ■ XONE

PRODUCENT Capcom **Wersja PL:** tak

■ Paweł Gawlikowski

Witajcie, łowczynie i łowcy! Przed wami nowe potwory, nowe zbroje i bronie, nowe możliwości! Przybywajcie do Nowego Świata młócić czym popadnie pradawne bestie, z których kłów, pazurów i skór stworzycie ekwipunek, a może również kilka ozdób do powieszenia nad wejściem.

A wszystko to w towarzystwie trzaskającego mrozu, dzikich gór i potworów, które nawet bez ton zalegającego dookoła śniegu potrafiłyby zmrozić krew w żyłach najodważniejszemu śmiałkowi! Jednym słowem – wita was Iceborne, największy dodatek, jaki kiedykolwiek ujrzał światło dzienne w serii Monster Hunter.

Jeżeli ktoś (między innymi ja) narzekał, że MH: W jest mocno casualowe i zaprawieni w bojach weterani serii nie będą mieli problemu z pokonaniem najtwardszych przeciwników – teraz wreszcie może zrewidować swoje poglądy. Iceborne przywraca nareszcie pożądaną równowagę – nie będzie już tak łatwo i nawet starym łowcom zdarzy się obudzić w obozie po dosłownie dwóch-trzech atakach takich zawodników jak Brachydios (MH3: Ultimate), Glavenus (MH: Generations) czy Velkhana – twardy



Walka



Dostępna za darmo dla wszystkich Zbroja Strażnika ułatwia początkowe zmagania.

Dużo nowych broni na Master Rank zapewni zabójczą skuteczność w potyczkach z najtwardszymi monstrami.

jak bryła pradawnego lodu Starszy Smok.

Środowisko gry ponownie zachwyca bogactwem zachowań fauny – przytoczę sytuację, której byłem świadkiem. Przedzierając się przez lodową równinę, popijając rozgrzewający napój (na tych terenach to teraz konieczność), dostrzegłem z daleka stado lokalnych mięsożerców i porywającego jednego z nich o wiele większego stwora. Kiedy drapieżnik próbował się oddalić, reszta stada opadła go ze wszystkich stron i zmusiła do wyplucia pobratymca. W ten sposób funkcjonuje cały świat – widać, że łowcy są jedynie gośćmi, którzy wpadli na chwilę z wizytą, gdzie oprócz polowania możemy po prostu stanąć na szczycie góry i podziwiać żyjące (czasami aż nazbyt gwałtownie) środowisko.

Co nowego? Przede wszystkim możemy nareszcie osiągnąć niektórych bestii i o wiele szybciej przemierzać nowe, jak i stare krainy. Nowe akcesorium Clutch Claw (chwytnak) pozwala na przyciągnięcie się do naszego celu z dość dużej odległości i zadawanie ciosów podczas próby utrzymania się na jego grzbiecie. O ile wskakiwanie na grzbiet obecnie było już w czasach czwartej generacji, o tyle tutaj nie musimy szukać w tym celu półek skalnych. Zbroje dostają nareszcie podbicie powyżej setki, a grinding jest przyjemny jak nigdy. Aby dotrzeć do lodowej krainy, musicie ukończyć główny wątek

fabularny MH: W i wbić minimum szesnasty poziom (z czym nie powinno być problemu). Jednak nawet gdy nie pokonałście jeszcze finałowego bossa w podstawce, Iceborne ma dla was wiele nowych przedmiotów, broni, questów i przede wszystkim – chwytnak. Potrafi on znacznie pomóc w walce, szczególnie w przeciwnikami spotykanymi później w trakcie rozgrywki. Do tego wszystkiego dochodzi Master Rank – nareszcie coś dla hardkorów.

Jeżeli ktoś zastanawia się, czy ten nieprawdopodobnej wręcz wielkości dodatek jest dla niego, odpowiem tak: dla fanów serii – obowiązkowy. Dla tych, którzy kręcili nosem na zbyt łatwą podstawkę – tym bardziej. Dla wszystkich innych, którzy będą myśleli nad zakupem – pamiętajcie, że do uruchomienia gry niezbędna jest wersja podstawowa.

Pozwólcie więc, że zarzucę na plecy miecz, rozgrzeję krew napitkiem i w towarzystwie mojego ulubionego koleżkota Jenkinsa udam się upuścić trochę lodowatej krwi najdzikszych bestiom, jakie widziała Pięta Flota.



- Dodatek jest monstrualnych rozmiarów!
- Nowe potwory i ulepszony multiplayer zapewnią wiele godzin wypełnionych radosną rzezią. Drobnie błędy tu i tam absolutnie nie psują zabawy.

Gibbous A Cthulhu Adventure

PC MAC

PRODUCENT Stuck In Attic **Wersja PL:** tak

User Jama

Tytułowy gibbous to nazwa fazy Księżyca między kwadrą a pełnią. To także moment szczególnego wyczekiwania, aż Srebrny Glob zalśni pełnym blaskiem, co często zbiega się w czasie z wielkimi, przeważnie pełnymi grozy wydarzeniami.

Gibbous już w samym tytule nawiązuje do Cthulhu z mitologii Lovecrafta, ale nie ma w nim tego całego mroku i zwierzęcego strachu, w którym lubował się mistrz grozy. Poza pewnymi rekwizytami i skojarzeniami, typu nazwa miasteczka Fishmouth zamiast Lovecraftowskiego Innsmouth, klimat gry raczej przypomina to, co znamy i lubimy z Pratchetta. Napotkane osoby mówią z rasowym angielskim akcentem, dowcipy są abstrakcyjne i nierzadko autoironiczne. Jeśli chcesz się bać, to nie ten adres, a jeśli niezobowiązująco pośmiać, to zapraszamy.

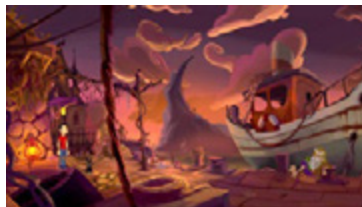
Jest tu kilka scen, które fan klasycznych przygodówek point & click po prostu powinien obejrzeć, jak choćby kiedy bohater pozyskuje licencję na działalność artystyczną i wrabia swojego kota, by zaśpiewał o pijanym żeglarzu. Podobnie wesoła jest rozmowa z krytykiem sztuki przed murałem, a szczególnie jego fachowa wypowiedź o bilecie autobusowym.



Trójka głównych bohaterów w jednym kadrze, od lewej bibliotekarz, kot i detektyw.



Zdobycie potrzebne przedmioty trzeba sposobem, jak choćby flaszkę od pijaczka przy statku.



Miejscowi gadają tylko ze swoimi, a swój musi wypić tyle co gospodarz i ustać.

Wizualnie gra jest olśniewająca. Ręcznie malowane tła są bardzo ładne, ale już jakość animacji postaci rzuca na kolana. W trakcie rozgrywki gry naprzemiennie trzema bohaterami - wynajętym szpiclem, studentem-bibliotekarzem oraz jego kotem. Każda z postaci jest pieczołowicie animowana nie tylko w sekwencjach chodzenia z miejsca na miejsce, ale też podczas wszystkich dodatkowych akcji, jak podnoszenie przedmiotu z podłogi, wchodzenie na drabinę czy wieszanie się z draperii. Tej jakości animacji nie powstydziło się samo LucasArts.

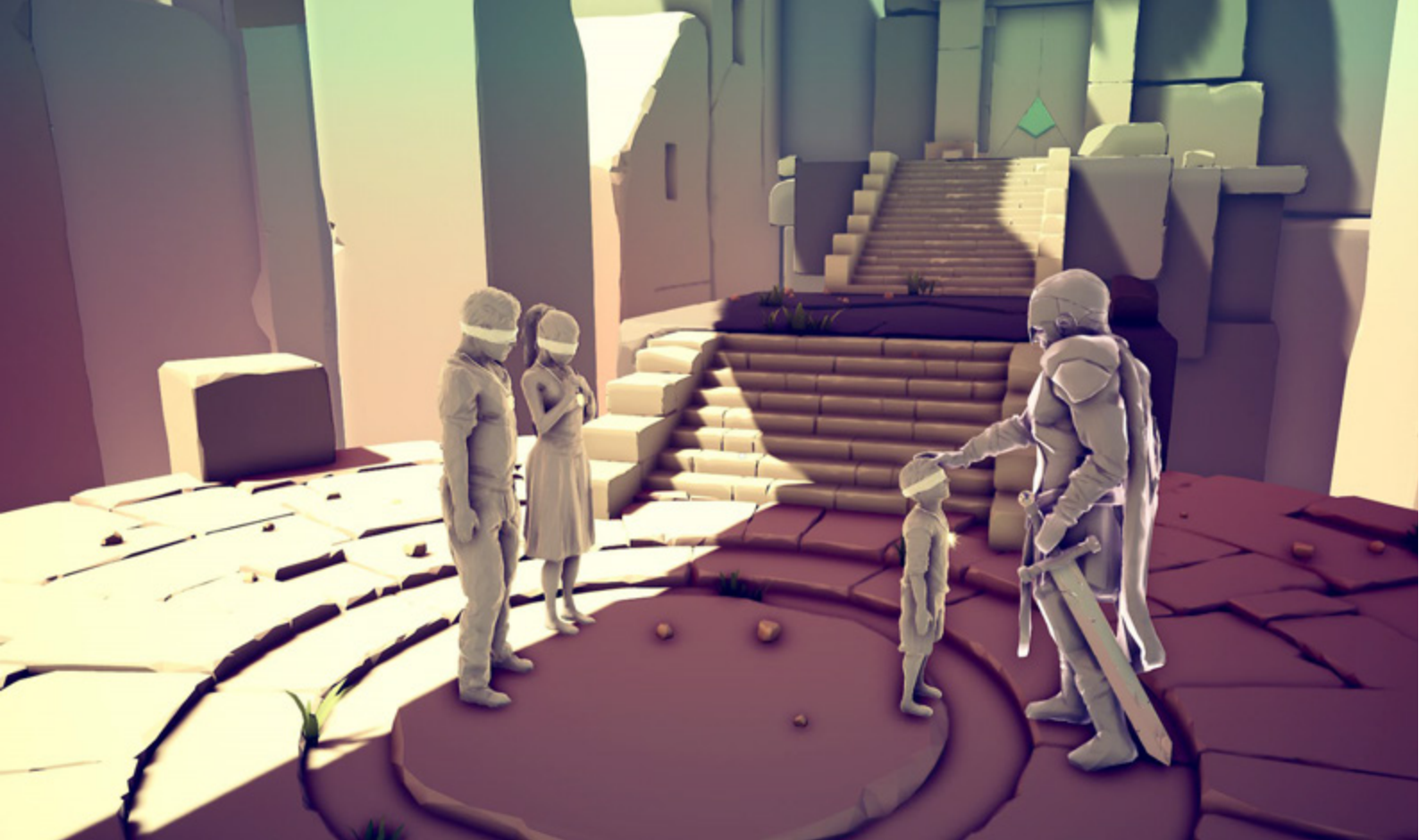
Mechanika gry bazuje na dialogach, które mają pełny aktorski podkład głosowy w wersji angielskiej, oraz na zbieraniu i wykorzystywaniu różnorodnych przedmiotów.

Czytanie zakazanych ksiąg z zaklęciami czarnej magii może mieć niespodziewane skutki.

Jeśli w przygodówkach szukasz trudnych momentów i lubisz walić głową w mur, to tutaj ich raczej nie znajdziesz. Z nielicznymi wyjątkami, jak w zagadce z zapaleniem świec w pentagramie, rozrywka przebiega płynnie, bez dłuższych przestojów i bez zbędnego łażenia między lokacjami dla samego łażenia. Przy eksplorowaniu wszystkich dostępnych opcji dialogowych ukończenie gry zajmie mniej więcej dziewięć godzin. A potem długie trzy lata czekania, aż rumuńskie studio Stuck In Attic - miejmy nadzieję - wyda na świat kolejną świetną grę. ■

75

Humorystyczna, mięsista, choć nieprzesadnie trudna przygodówka, bardzo luźno nawiązująca do motywów z Lovecrafta. Pozytywnie zaskakuje wysoki poziom grafiki oraz animacji bohaterów. Całość solidna, a kilka scenek wprost genialnych.



THE SOJOURN

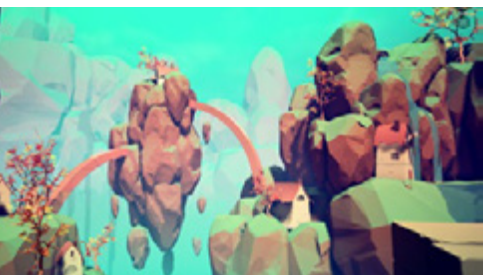
PC PS4 XONE

PRODUCENT Shifting Tides Wersja PL: nie

Borek

Jak bardzo lubię grać w gry logiczne, tak nie lubię ich recenzować, bo zawsze zachodzi ryzyko, że się człowiek gdzieś głupio zatnie. A wtedy czas leci, postępów nie widać, a pisać trzeba.

Z The Sojourn było nawet gorzej, bo po kilku godzinach gry wersja



przedpremierowa odmówiła współpracy z moim komputerem i musiałem czekać na patcha. Wyszedł, ruszyłem do przodu, a że termin gonił, pędziłem jak wściekły, pomijając zadania dodatkowe i rozwiązując tylko to, co niezbędne.

W tle pojawia się bowiem metaforyczna historia o przeglądaniu na oczy, przed napisaniem recenzji chciałem ją obejrzyć do końca.

The Sojourn to zgrabny puzzler w stylu low poly (wyspało podobnymi tytułami, zajrzyjcie do Indykarium). Zadania opierają się na własnej mechanice – możemy się przemieszczać między światami światła i ciemności, w każdym z nich nieco zmieniają się zasady interakcji z otoczeniem, oczywiście zwykle połowę czasu tracimy na odkrycie sposobu na znalezienie się we właściwym świecie w odpowiednim miejscu. Zagadki często są dwuczęściowe – rozwiązanie pierwszej połowy pozwala na postęp w grze, druga połowa to

dodatek z nagrodą w postaci zwoju ze złotą myślą.

Zadania są na ogół ciekawe, bo wykorzystując proste reguły, generują zaskakująco trudne problemy, w dodatku ma się przy nich poczucie, że rozwiązanie jest tuż-tuż, ale sama konstrukcja gry bywa frustrująca. Na początku czasem mamy dostęp do kilku zagadek równocześnie, ale później przez długi czas gra jest

✦ W świecie ciemności pojawiają się mosty i aktywują rzeźby, niezbędne do przemieszczania się po terenie.





✚ W świecie światła też może się zdarzyć, że niektóre rzeźby są aktywne.

✚ Grupy skamieniałych postaci, napotykane w miarę postępu w grze, układają się w całość fabularną.

kompletnie liniowa, czyli dojście do następnej zagadki wymaga rozwiązania poprzedniej. Jak się człowiek zatnie - nie ma zlituj, nie można spróbować zaatakować czegoś innego i po jakimś czasie wrócić ze świeżym spojrzeniem. To znaczy oczywiście można zagrać w coś zupełnie innego, ale chyba nie o to chodzi. Gdyby nie to, polecałbym The Sojourn z czystym sumieniem, a tak mam pewien problem, bo to wybijanie z rytmu gry zburzyło mi przyjemność.

To nie jest rozbudowana gra - nawet zacinając się dwa razy na dłużej, doszedłem do końca w kilkanaście godzin. Zostało mi jeszcze pewnie drugie tyle, bo po poznaniu całej historii możemy spróbować skompletować wszystkie pominięte wcześniej zwoje. Tylko że wcale nie jestem przekonany, że to zrobię. Zagrałem z przyjemnością, ale nie mam poczucia niedosytu - i właśnie do mnie dotarło, że to jest chyba swoista recenzja całości. Przyjemnej intelektualnie, zarówno na poziomie zagadek, jak i przekazu tła, przyjemnej dla oka i ucha, ale raczej niepozostawiającej poważniejszego osadu. ■



P **78**

Zgrabny puzzler, z ambicjami, szczęśliwie bez zadęcia. Kto lubi ten typ rozrywki, nie będzie zawiedziony, kto nie lubi, raczej się nie przekona.

NINTENDO SWITCH

Nintendo



POMÓŻ ODWAŻNEMU LINKOWI UCIEC Z WYSPI KOHOLINT!



Zakoczony przez okrutny sztorm, Link utknął na tajemniczej wyspie Koholint... Odkrywaj ciemne jaskinie, zaprzyjaźniaj się z dziwnymi mieszkańcami wyspy, walcz ze straszliwymi wrogami i rozwiąż piekielne zagadki, żeby wrócić do domu!

© 2019 Nintendo

7

www.pegi.info



20 WRZEŚNIA

FOCUSHEAT

www.nintendo.pl

KONSOLA Z RODZINY NINTENDO SWITCH

Nintendo Switch

Nintendo Switch Lite



Nowość

3 TRYBY
TV/SZOŁOWY/PRZENOŚNY

WYŁĄCZNIE TRYB
PRZENOŚNY



BORDERLANDS 3

■ PC ■ PS4 ■ XONE

PRODUCENT Gearbox Software **Wersja PL:** nie

■ Sos

W serii Borderlands wcielamy się w postać Vault Huntera, poszukiwacza starożytnych skarbców, skrzętnie ukrytych przez obcą cywilizację. Ogołacamy je głównie z giwer, bo tych nie brakuje ze względu na zaszyty w grach mechanizm proceduralnego generowania broni.

Borderlands ma wiele cech rasowego RPG – grając, nabijamy levele, z ustrzelonych przeciwników wypadają cyferki, a bronie mają szczegółowe statystyki. Borderlands 3 to, żeby było śmieszniej, czwarta już odsłona serii i, jak na sequel przystało, dostarcza więcej tego samego, tylko lepiej.

Historia opowiadana w grach z tej serii jest na tyle zawiła, że mogłaby zostać napisana w przerwach między zajęciami na odwrocie zużytych biletów autobusowych. Otóż jesteśmy Vault Hunterem, strzelamy bandytom w twarz i dla zabawy kradniemy im giwery. Czasami słyszemy w radiu głos mówiący nam, do kogo strzelać i dlaczego.



Postacie



W grze mamy do wyboru cztery zupełnie nowe, diametralnie różne postacie.

Każdy znajdzie swojego ulubionego bohatera, a gdy gramy z przyjaciółmi w kooperacji, umiejętności postaci świetnie się uzupełniają!

Nie potrafię przytoczyć, czy o coś jeszcze chodziło w poprzednich częściach, ale jeżeli chcesz grać w trójce dla fabuły, powinieneś przewartościować swoje grove priorytety.

W nowej odsłonie Borderlandsów w końcu wydostajemy się z Pandory i podróżujemy po innych planetach, dzięki czemu trafiamy w o wiele bardziej zróżnicowane środowiska niż poprzednio. Odwiedzimy w końcu siedziby znanych z serii producentów broni. O ile w poprzednich częściach wszystkie korporacje, oprócz Hyperiona, znałimy tylko z inskrypcji na strzelbach, o tyle w tej poznamy z bliska każdą i będziemy mogli pokrzyżować ich plany. Cała historia może nie powala, ale daje nam wystarczające uzasadnienie, dlaczego powinniśmy strzelać właśnie w tę twarz, a nie w inną.

Samo strzelanie tworzy całkiem zróżnicowaną i świetną rozgrywkę. Spotkamy na swej drodze nie tylko bandytów, którzy będą próbowali nas obić kijem od szczotki, ale też zawodowych żołnierzy, kosmitów i przedstawicieli społecznego marginesu. Każdy wróg zachowuje się inaczej – bandyci będą się starali dobrać do nas osobiście i z chęcią przyjmą serię z kałacha między zęby, żołnierze zaś będą poruszać

się w ustalonym szyku i osaczać nas z wielu flank. Dzięki systemowi „drugich wiatrów” będziemy się świetnie bawić w każdej sytuacji – otóż kiedy skończy się nam życie, mamy około 20 sekund, żeby zabić co najmniej jednego przeciwnika i wrócić do gry.

System proceduralnie generowanych broni został znacznie dopieszczony w porównaniu do poprzedników. W jedyne giwery były składane z dwóch przypadkowych części, jednak tym razem system wydaje się budować je od zera. Każdy znajdzie spluwę, która pasuje do jego stylu gry. Bronie są dosłownie wszędzie – w pralkach, lodówkach, a i z dobrego bossa potrafi wypaść kilkanaście giwer. Ich liczba jest tak absurdalnie wysoka, że sam nieraz łapałem się na tym, że spędzam zbyt wiele czasu, przeglądając ekwipunek.

Bohaterowie są do bólu stereotypowi, ale też bardzo zróżnicowani, więc każdy znajdzie kogoś dla siebie. Całości dopełnia niewyszukane poczucie humoru, które nadaje rozgrywce charakterystycznego smaczku. Zdarza się, że podczas strzelanin kasa wypada z kłozetu, są też misje typu „strzel komuś w dupę” (sic!), a całość kojarzy się z filmami Quentina Tarantino w zalewie z wszystkich fekalnych żartów, jakie kiedykolwiek wymyślono.

Jeżeli tak jak ja w strzelankach najbardziej cenisz sobie dobre strzelanie, to Borderlands 3 to obowiązkowa pozycja na liście FPS do odhaczenia. Przygotuj się więc na nurkowanie w stosach giwer, podziwianie oszałamiająco pięknych lokacji i strzelanie w tyłki, twarze i inne części ciała kosmicznych bandziorów. ■



■ Powiew świeżości w monotonnym świecie strzelanek. Nowe mordczki do odstrzelenia i lokacje do ograbienia dostarczą wiele godzin wymśnionej zabawy.



THE SURGE 2

PC PS4 XONE

PRODUCENT Deck 13 Wersja PL: tak

Emilus

Nasz bohater budzi się w szpitalu więziennym ubrany w piżamę, z amnezją i wspomnieniami z wypadku lotniczego, z których przebija się dziwna wizja małej dziewczynki o imieniu Atena.

Walkę o wolność rozpoczniemy od znalezienia cybernetycznego egzoszkieletu umożliwiającego leczenie, otwieranie zablokowanych drzwi, podnoszenie statystyk oraz posługiwanie się dronem bojowym. Jednak wydostanie się z więzienia to dopiero początek kłopotów. Okaże się, że jesteśmy w mieście Jericho, objętym rządową kwarantanną, w którym panuje prawo silniejszego. A skoro tak, to trzeba stać się silniejszym i to szybko.

Pierwszy dzień gry spędziłem na frustracji spowodowanej zbyt mocnymi na starcie przeciwnikami. Mój błąd polegał na nastawieniu, że to gra action-RPG. Po kilku nerwowych godzinach podszedłem do niej jeszcze raz, tym razem jako do action-tactical-RPG,



i o dziwo zadziało. Zamiast kląć pod nosem, zacząłem czerpać przyjemność z gry.

Podnoszenie poziomu energetycznego egzoszkieleto to podstawa rozgrywki. Do tego musimy się jak najszybciej wyposażyć w chip leczący, namierzający oraz wzmacniający, a także zdobywać projekty na mocne osłony pancerza i montować je na egzoszkielecie. A wszystko to uzyskamy od pokonanych wrogów, wobec których należy stosować jedną z kilku dostępnych taktyk.

Najbardziej spektakularna taktyka polega na ustawianiu celu na daną część ciała przeciwnika (najlepiej odsłoniętą) i uderzeniu w nią serią szybkich płaskich ciosów. Po chwili energia wroga spada do zera, pojawia się ikona z akcją wykańczającą, odpalamy widowiskową sekwencję i dany członek ląduje w błocie. Pozostaje po nim niezbędny do dalszej rozbudowy egzoszkieleto przedmiot. Seria uderzeń podnosi też poziom naładowania baterii, którą możemy zasilić chip z leczeniem. To combo wystarczyło do przejścia całej gry i dzięki temu grało mi się wspaniale, a satysfakcja z poznania pełnej historii była dodatkową nagrodą.

W The Surge 2 spotkamy bohaterów niezależnych, handlarzy, lekarza, rządowe jednostki AID, ześwirowanych przywódców gangów i kultów z zadaniami do

wykonania. Ale szczerze powiedziawszy, odniosłem wrażenie, że są one tylko tłem dla tego, co jest kwintesencją gry, czyli walk w świecie postapo w powtarzającym się cyklu: zlokalizuj, pokonaj, odetnij potrzebną część wroga i wróć z łupami do najbliższego stanowiska medycznego, żeby rozbudować pancerz, i tak w kółko. Za każdym razem stajemy się silniejsi i możemy polować na większych drani, za którymi na dużym placu zawsze czeka finalny duży boss.

The Surge 2 zdecydowanie polecam, koniecznie do gry pać. Nawet na PC o wiele szybciej i sprawniej wyprowadza się nim komba, leczy rany i aktywuje ociekające hektolitrami krwi sekwencje wykańczające. Do zobaczenia w Jericho - szczególnie w trybie multiplayer - gdzie za pomocą drona będą zostawiał graffiti ze wskazówkami. ■

83

- Bardzo dynamiczny i świeży, z nowymi mechanikami tactical-action-rpg, osadzony w świecie postapo, którego z przyjemnością polecam miłośnikom Soulsów, Gearsów, jak i Mortal Kombat. Klimatem filmowym łączący „Elizjum”, „Ucieczkę z Nowego Jorku” i „Na skrajcu jutra”.

BLAIR WITCH

■ PC ■ PS4 ■ XONE

PRODUCENT Bloober Team **Wersja PL:** tak

■ Piotr Pieńkowski

No i skończyłem. Jestem przeżony, rozdygotany i przytłoczony. Gdzieś w tyle głowy mam myśl, że mogłem się bardziej postarać, by na końcu tej przygody odetchnąć z ulgą i w poczuciu dobrze spełnionego obowiązku zasnąć snem sprawiedliwego. Ale tak się nie stało i na pewno będę miał koszmary - dzisiaj, przez tydzień, może nawet dłużej...

Najnowsza gra polskiego studia Bloober Team (Layers of Fear 1 i 2, Observer), jak słusznie można wnioskować z tytułu, odwołuje się do znanego horroru „Blair Witch Project”. Nie jest ona jednak, jak można by się spodziewać, interaktywną adaptacją filmu. Jej akcja toczy się dwa lata później i opowiada zupełnie nową

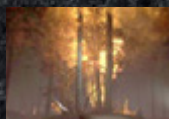
historię. Zamiast trójki studentów mamy tym razem byłego żołnierza i policjanta o imieniu Ellis. Wraz ze swoim czworonożnym pupilem, Buletem, bierze on udział w poszukiwaniu dziewięcioletniego Petera Shannona, który zaginął gdzieś w lesie Black Hill - tym samym, który był miejscem wydarzeń z filmu.

Od razu rzuca się w oczy fakt, że nie będziemy mieli do czynienia ze strzelanką, w której heroicznie odstrzelujemy kolejne hordy demonów. O nie, Blair Witch twardo trzyma się reguł survival horrorów i zamiast całego arsenału magiczno-palnego mamy do dyspozycji jedynie telefon komórkowy, latarkę i krótkofalówkę, a później także kamerę filmową. Za pomocą tej ostatniej, oprócz opcji noktowizji, możemy także przeglądać i przy użyciu czerwonych taśm (bo zwykle nic nie robią) manipulować rzeczywistością. I nie, nie jest to pic na wodę fotomontaż, bo czasem po prostu nie da się danego odcinka drogi pokonać inaczej, jak tylko korzystając z magicznych

możliwości tego urządzenia. Brzmi to dziwnie, ale w grze całość została uwiarygodniona i przekonuje.

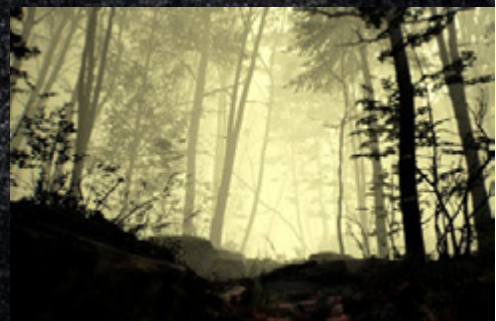
Podobnie jest z naszym czworonożnym przyjacielem. On także nie jest li tylko ozdobą. Przede wszystkim jego bliskość uspokaja Ellisa. Żeby się o tym przekonać, wystarczy pozwolić Buletowi odejść na większą odległość i zobaczyć, co się dzieje z naszym bohaterem. Dzięki takiemu zabiegowi od samego początku mamy dojmujące poczucie niepewności i nieustannego zagrożenia. Poza tym Bulet znakomicie węszy i pomaga wybrać w lesie właściwą drogę, a do tego ostrzega

Stara trylogia



Blair Witch nie jest pierwszą grą o tej tematyce.

W roku 2000 studio Ritual Entertainment stworzyło trylogię z tego uniwersum. Piszemy o niej bardziej szczegółowo w Secret Levelu.





✦ W grze las także jest głównym miejscem akcji i podobnie jak w filmie – naprawdę robi wrażenie.

przed niebezpieczeństwem czy nawet pomaga wyjść z opresji. To pierwsze nie pozwoli nam w grze zabłądzić, a to drugie daje wręcz filmowy suspens. Co ciekawe, twórcy wymyślili prosty system komend, dzięki którym „sterujemy” naszym podopiecznym. I nie, wbrew złośliwym opiniom nie uważam, aby gra była symulatorem głaskania psa (co za żenująca uwaga). Jeśli miałbym się już czegoś ucześcić, to raczej zarządzania menu kołowym. No nie jest lekko przełączać w tym trybie komendy lub wybierać przedmioty użytkowe, bo myszka chodzi wtedy nad wyraz topornie. Na szczęście to tylko drobnostka, która w ogólnym rozrachunku nie ma wpływu na mroczną wizję gry.

A propoz „mrocznej wizji”. Czy Blair Witch straszy? A i owszem. I to jeszcze jak! Co ważne, nie robi tego banalnymi sztuczkami, posilując się nieustannie jump-scare’ami, choć i takie się tutaj zdarzają. Autorzy przede wszystkim starannie utkali nam fabułę złożoną ze wspomnień, burzliwych reminiscencji z frontu,

telefonicznych i esemesowych rozmów Ellisa z byłą partnerką Jess czy rozmów przez krótkofalówkę z surowym i nieprzejednanym szeryfem, nie wspominając o ostrzeżeniach wiedzmy. Takie podejście plus stosunek Ellisa do psa sprawiają, że szybko zaczynamy lubić naszego bohatera i szczerze mu kibicujemy, a nawet utożsamiamy się z nim, nie dostrzegając, że właściwie z każdym krokiem brniemy coraz głębiej w otchłań bez powrotu.

Przyznam się, że testując grę (w nocy, a jakże), kilka razy podskoczyłem z przerażenia, ale jeszcze częściej musiałem po prostu na chwilę przestać grać, żeby nabrać odpowiedniego dystansu. Idąc wtedy do kuchni, żeby zrobić sobie herbatę, z szeroko otwartymi oczami do momentu zapalenia światła, kłamię cicho pod nosem i powtarzałem sobie: „co za wariat to wymyślił, matko jedyna”. Znowu przypomniał mi się ten okropny las z filmu i odżyły stare lęki. Znowu oczami wyobraźni widziałem ruiny tamtego strasznego domu... Więcej nawet, wróciwszy do

✦ Mroczna przeszłość Ellisa dodaje swoje do klimatu grozy, zacierając granice między rzeczywistością i fikcją.



✦ Pies wielokrotnie pojawiał się już w grach, ale nigdy nie był tak istotną częścią rozgrywki. I klimatu!

gry, trafiłem w sam środek tego lasu, a potem do tamtego domu. I zatraciwszy poczucie rzeczywistości, zastanawiałem się, co mnie tu przywiodło. Wiedźma? Poszukiwania zaginionego chłopca? Pogoń za cieniem? Moja koszmarna przeszłość z wojska? A może zawiedziona miłość? Lub stracone życie? I czy to wszystko dzieje się naprawdę?

Im bliżej końca, tym więcej pytań kłębiło mi się w głowie, a jeszcze więcej po zakończeniu przygody. Powiem szczerze, że żałuję, iż nie można tutaj pisać spoilerów – bo naprawdę jestem ciekawy zdania innych. Wiem, że część testerów narzeka na zakończenie, ale mam wrażenie, że ludzie po prostu przyzwyczaili się do prostych odpowiedzi i banalnych rozwiązań. A przecież horror taki być nie powinien. Poza tym warto dodać – o czym nie wszyscy krytycy wiedzą – że jest kilka zakończeń gry, ale nie, nie zdradzę, o co chodzi i dlaczego. To już będziecie musieli sprawdzić sami. Pamiętajcie tylko, aby nie dać się zwieść pozorom. Może wtedy ocalicie chociaż duszę. ■



■ Znakomity horror autorstwa polskiego studia nawiązujący do filmowego „Blair Witch Project”.
 ■ Trochę toporne menu kołowe, ale za to świetna grafika i udźwiękowienie, no i ten klimat, dzięki któremu groza aż wylewa się z monitora.

♥ Maczugę tego gagatka można przejąć i całkiem morderczo nią potem wywijać. Ten tutaj długo już nie pociągnie ostrzelany z trzech stron. Jeśli chcemy grać ze znajomymi, istnieje możliwość wymiatania na podzielonym ekranie.



✚ Marcus pojawia się raz na jakiś czas na drugim planie, tyle że w charakterze wsparcia. Starszerek nie jest już zaangażowany do walk na pierwszej linii frontu.

✚ Akurat ten zamrożony akwen wygląda niezłe, natomiast parę sekwencji przebijania się przez wąwozy prezentuje się tragicznie słabo.



**NAJLEPIEJ WYSZŁO
THE COALITON
TO SAMO, CO
UDAWAŁO SIĘ EPIC
GAMES – POKA-
ZANIE DYMIĄCYCH
JESZCZE RUIN
ŚWIATA PODBITEGO
PRZEZ OBCYCH.**



GEARS 5

PC PS4 XONE

PRODUCENT: The Coalition Wersja PL: tak

Micz

Moja ukochana scena z Gearsów, chyba z dwójki, rozgrywała się na łodzi. Okuci w żelazne ochraniacze pakersi płyną sobie łódką, zbliżając się do wrogiej warowni. Jeden z wojowników pyta zaniepokojony: „Co nas tam czeka?“, na co Marcus Fenix nie odwracając nawet spojrzenia od brzegu, odpowiada spokojnie czymś w stylu: „Nie wiem, ale oni raczej nie sprzedają ciasteczek“. Takich one-linerów, takich sytuacji, przebijania się przez piekło w poszukiwaniu jego czarnego serca, oczekiwałem od tej serii, kończąc kolejne jej części.

Trzy lata temu recenzowaliśmy w Pixelu czwartą część Gearsów, która wzbudzała przyjazne odczucia dzięki pójściu w stronę kolorowej komiksowości po czterech (był jeszcze nienumerowany Judgment) podróżach upakowanych brudem i szarościami. Teraz nastąpił jeszcze jeden skręt w bok i - szczerze mówiąc - nie jest to najbardziej wystrzałowa część opowieści. No i nie rozgrywa się w miejscach zaprojektowanych przez wybitnych postbarokowych architektów.

Zaczyna się jak w serialu: od wprowadzenia „Poprzednio w Gears...“, podczas którego prezentowane są w skrócie wydarzenia z czwartej części. Wejście w kolejną opowieść odbywa się gładko, bo to bezpośrednia kontynuacja z tymi samymi bohaterami. Marcus niestety znów pozostaje na boku i jak tu nie twierdzić, że podzielił los Błazkowicza - dyskryminowanego i odesłanego do roli doświadczanego, acz nieco stetryczanego patrona.

Scenariusz napisał samodzielnie Tom Bissell, ten sam, który ze stołka badacza gier (lekturę jego „Extra Lives“ przerwałem w momencie, gdy uznał Resident Evil za pierwszą znaczącą grę TPP z przełączającymi się kamerami) przesiadł się dzięki People Can Fly na stołek scenarzysty gier. To jego najęto do współpracy przy Gears of War: Judgment, a następnie Adrian Chmielarz wziął go do współtworzenia scenariusza Ethana Cartera. Tutaj cudów nie wymyślił, bo i nie miał ku temu możliwości. Nie przypominam sobie Gearsów ani podobnej im gry, z której zapamiętałbym na dłużej jakikolwiek fragment fabuły, więc nie ma się tym zbytnio co przejmować. W głowie pozostają jedynie co większe rozpiędruchy z możliwie jak najbardziej gargantuicznymi i brzydkimi bossami.

W piątce wszystko odbywa się po staremu poza tym, że przez większość akcji wcielałem się w kobietę oraz że w dwóch z czterech aktów musiałem poruszać się pomiędzy lokacjami bojerem z wielkim żaglem. Niby wprowadzono otwarty świat, niby dodano coś nowego, a jednak słabo to funkcjonuje, głównie przez to, że owa przestrzeń pozbawiona jest detali niczym w strzelaninach sprzed ponad dekady. O ile przedstawienie ruin Sery jak zwykle wyszło ekipie Coalition świetnie, o tyle lokacje śnieżne, a już zwłaszcza czerwonej pustyni, prezentują się momentami fatalnie. Trudno uwierzyć, że dział kontroli jakości klepnął ten obóz otoczony ogromem czerwieni, kojarzącej mi się z krajobrazami z Ravenlofta.

Inną nowością tej części Gearsów jest wprowadzenie do akcji bojowego robota, który podróżując z drużyną kosmicznych marines, nie tylko otwiera przejścia do nowych lokacji, lecz również razi hordy wrogów wysokoenergetycznymi wiązkami promieni. Inwestowanie w rozwój sprowadza się do podrasowywania zdolności owego robocika, sprytniejszego niż Threepio i bardziej zaradnego niż R2-D2. Objuczone bronią monstra, pojawiające się w nowej lokacji niczym wielkanocna niespodzianka, także dysponują fruwającymi wspomagaczami, tyle że ich rola ogranicza się do tworzenia pól ochronnych wokół szefów hordy. Gdy taki delikwent pojawia się w okolicy, ekipa cały ogień kieruje właśnie na robota, by najpierw odciąć odbiorcy zasilanie, potem odstrzelić mu opcjonalną maskę, a następnie walić ile wlezie w łeb, bo jest oczywiście najbardziej chromy.

W trakcie całej pielgrzymki nie odnotowałem zbyt wielu bossów. Każdy z nich miał słabe punkty oznaczone profilaktycznie na pomarańczowo, żeby było wiadomo, w co grzać. Zdarzyła się tylko jedna sytuacja, w podziemnej jaskini, kiedy ruchliwy połamaniec dał mi nieźle w kość. Do momentu, gdy odkryłem, że można strzelać w lód, a wówczas ten się załamuje, zabierając wszystko, co na nim stało, do mroźnej wody, cudownie zamrażającej osobnika - akurat na tyle długo, by można było mu zapakować w kuper pełną serię z lancera.

Gra sama się przechodzi poza kilkoma miejscami, gdy rodzi się wątpliwość, dokąd podążać dalej. Pomaga wówczas mapa, na której możemy dostrzec lokacje z oznaczonymi celami, prawie jak w starym dobrym GTA. I tak po kolei i dogłębnie przez jakichś siedem godzin robiłem łupu-cupu całej napotkanej, paskudnej i zmutowanej faunie. Pamiętam, że w oryginale Cliffa Bleszńskiego naporazanie się z Locustami odbywało się niemal zawsze z dystansu. Bliższy kontakt z nimi prawie zawsze okazywał się zabójczy i to było w porządku. Teraz wymianie ognia z okopów towarzyszą też sekcje, gdy nie tylko tnie się wroga lancерem, ale najłatwiej wręcz do niego podbiec i wlepić mu w korpus serię z przyłożenia. Takie tam odejście od kanonu. Całe Gears 5 jest właśnie próbą budowania nowej legendy na zgłiszczacz oryginale. Ani nie nieudaną, ani niedostarczającą choćby ćwiartki tych samych emocji. Po prostu mamy do czynienia z solidnie doszlifowanym produkcyjniakiem.

Najlepiej czułem się w fabrykach, gdzie efekty świetlne udowodniały, że mamy do czynienia z grą z 2019 roku. Bissell dostał od swych władarzy pozwolenie na poświęcenie jednego z bohaterów, dzięki czemu doświadczyłem łzawej serii scenicznym podczas śmierci Doma w jednej z poprzednich części. Aż kurz się sam wznosił, a oczy bezwiednie łzałyły...

Zakończenie budzi skojarzenie z przerwany nagle serialem. Z całą pewnością będą kolejne części. Tyle że po czwórce, którą się zachwycałem, i piątce, którą wchłonałem bez większej ekscytacji jednym haustem, już na nie tak bardzo nie czekam. ■

76

■ Dopracowana i jednocześnie pozbawiona ducha kolejna część cyklu, który uczynił Xboxa 360 sławną maszyną. Dziś jego kondycja kojarzy się trochę z podstarzałym Marcusem Fenixem. ■ Ale skończyć oczywiście warto!



THE LEGEND OF ZELDA™ Link's Awakening



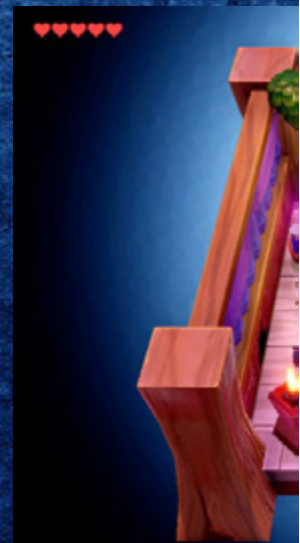
SWITCH

PRODUCENT: Nintendo Wersja PL: nie

Voyager

Nintendo coraz częściej serwuje nam powtórkę z rozrywki. Po dwóch częściach Super Mario Makera (odtworzących losy Mario najpierw na 3DS, teraz na Switchu) i po jednym dużym remasterze przygód Linka na 3DS w A Link to the Past (trzecia część The Legend of Zelda) nadszedł czas powtórkę z Zeldy IV.

Właściwie ponowną powtórkę, bo już raz się to wydarzyło, gdy Game Boy nabrał kolorów. Czy odkurzenie przebojów z początku





lat dziewięćdziesiątych ma jeszcze sens, jeśli dziś łatwo możemy sięgnąć po Virtual Machine, emulator albo prawdziwego Game Boya razem z kartem? Owszem. Bo to, co Nintendo zrobiło przy okazji odkurzenia A Link to the Past, już było dziełem sztuki, a remaster na Switchu tylko potwierdza umiejętności deweloperów Nintendo w tworzeniu klasyki na nowo.

Początki serii The Legend of Zelda można porównać tylko do jednej, sukcesywnie rozwijanej serii gier Nintendo: Super Mario Bros. Tak samo jak w tej dwuwymiarowej platformówce przygody Linka (przy zmiennej perspektywie) są po prostu zgrabnie zrobioną grą zręcznościową obserwowaną z lotu ptaka. Trudno tu szukać rozbudowanych drzewek umiejętności, punktów doświadczenia czy stroju i uzbrojenia, choć na siłę moglibyśmy nazywać Link's Awakening grą fabularną. Jednak to raczej modny w latach dziewięćdziesiątych action adventure z półotwartym światem i jednym elementem, który zawsze wyróżniał produkcje Nintendo: dopieszczoną do perfekcji mechaniką rozgrywki, otwierającą podwoje do kolejnych sekcji mapy wraz z naszymi postępami (czy też umiejętnościami Linka).

Zacznijmy od samego początku - fabuła remastera Zeldy IV jest równie prosta, co krótka. Link rozbija się

na wyspie Koholint i aby się z niej wydostać, musi pozbierać osiem instrumentów poukrywanych w podziemiach, które obudzą Wind Fisha. Już na starcie jest ciekawie. Możemy nazwać swojego bohatera, więc aby zasiać wątpliwości, opisałem Linka jako Zeldę i pod tym imieniem przeszedłem całą grę. Później okazuje się, że Link zgubił miecz i musi go odzyskać z samą tarczą w dłoni. No i zaczyna się - bez prowadzenia za rączkę gra zmusza nas do eksperymentowania, pokonywania przeszkód i zagłębiania się w ten niby dwuwymiarowy, ale jakże dobrze zrealizowany we współczesnych realiach świat, ćwierć wieku po premierze gry na Game Boyu. Nieco dziecinna, przerysowana i przekoloryzowana stylizacja świata nie boli, bo do takiej Zeldy Nintendo zdążyło nas przyzwyczaić od lat. Zeldę to po prostu świetny, zręcznościowy slasher, przynajmniej od momentu zdobycia miecza.

Cała rozgrywka w znacznym stopniu nastawiona jest na eksplorację. I choć bywamy prowadzeni za rączkę, to większość zagadek i pojedynków przygotowano z myślą o graczach, którzy tak długo będą się rozgryzać, aż się uda. Ja zawsze łapię się na tym, że muszę złapać pierwszego kurczaka i zobaczyć, jak lata, a po zdobyciu łopaty biegam i kopię grządki, bo... to takie odprężające.

Oczywiście nie samymi prostaczkami rozrywkami w tym na polu otwartym świecie żyje Link (w moim przypadku Zeldy, powinienem zmodyfikować tytuł gry na The Legend of Link: Zelda's Awakening). Zdecydowanie najważniejsze

wyzwania czekają na nas w podziemiach, które choć są zawsze skonstruowane według jednego schematu (wejść, odnajdź główny klucz, pokonaj bossa), to i tak są pełne niespodzianek. W każdej sali musimy podjąć kolejne wyzwanie zręcznościowo-logiczne, a każdy boss wymaga indywidualnego traktowania. Jeśli z czymś sobie nie radzimy - wystarczy zazwyczaj godzina eksplorowania powierzchni i nieco boostowania Linka (a to nowy łuk, a to kolejne serduszko, a to słoik na wróżki, a to chwila poławiania rybek) - i już jesteśmy psychicznie gotowi na kolejną walkę. Pod wieloma względami Link's Awakening to wierna kalka A Link to the Past - i to dobrze, bo dokładnie wiemy, w co się pakujemy.

Jedyną poważną zmianą jest opcja tworzenia i przechodzenia własnych podziemi. Niestety ograniczona do sal, które już zdążyliśmy odwiedzić, przez co wtórna i na dłuższą metę - raczej nudna. I to jedyny zarzut, jaki można postawić nowemu wcieleniu Linka (czy tam Zeldy).

Reszta zachwyca: zarówno modelem walki, rozwijającym się o nowe elementy wraz z kolejnymi zdobyczami (wzmocnione ataki mieczem, odbijanie ciosów tarczą, rzucanie kamieniami, atak z dystansu), jak i schematem eksploracji - każda nowa umiejętność otwiera nowe ścieżki i skłania do zwiedzania mapy jeszcze raz, po to by odkryć zagubione serduszko czy inną niespodziankę. Ponadto przy tej absolutnie dopracowanej mechanice walki sukcesywnie rośnie poziom wyzwań stawianych naszej zręczności i głowologii. I to jest w przygodach o Linku (czy w moim przypadku Zeldzie) bezcenne. ■



P **92**

■ Baw się jak mały dzieciak ćwierć wieku temu - mówi Nintendo. I na nowo odkrywa magię pierwszych opowieści o Linku. Po tylu latach remaster Link's Awakening robi wrażenie. Równie wielkie jak powrót do świata Zeldy w A Link to the Past.



CODE VEIN

■ PC ■ PS4 ■ XONE

PRODUCENT Bandai Namco Studios **Wersja PL:** nie

■ Michał R. Wiśniewski

Code Vein, nowa produkcja Bandai Namco, łączy mechanikę Dark Souls z estetyką anime, ale gra jest czymś więcej niż sumą tych dwóch składników.

Lubię, kiedy gry mnie zaskakują - nie śledzę zapowiedzi pełnych spoilerów, nie czytam relacji z „pierwszej godziny grania”; o Code Vein wiedziałem tyle, co pokazywała okładka i już ona mnie zaintrygowała, podobnie jak kilka lat temu obrazek promujący Nier: Automata.

Obrazki są zresztą podobne - N:A zapowiadała dziewczyna wprost z anime z oczami skrytymi pod opaską, tu wielkimi oczami patrzyła na mnie bohaterka w równie ekstrawaganckim stroju, której dolną część twarzy zakrywała maska filtrująca. To wystarczyło. Zmartwiła mnie nieco informacja, że gra ma być podobna do Dark Souls. Rozumiem satysfakcję, jaką dają „gidgudy” („zdobądź wprawę”), ale im jestem starszy, tym trudniej wchodzić mi w gry wymagające treningu.

I chyba to skojarzenie z Nier: Automata sprawiło, że Code Vein przez pierwsze pięć minut mnie rozczarowało. Introdukcja jest dość toporna - zaczyna się od konstrukcji postaci (do tego jeszcze wrócę)

■ Nic tak nie mów! „boss” jak głowa smoka wyrastająca z ogona pięknej dziewczyny. To w końcu gra twórców serii God Eater!

i wyjaśnienia mechanizmów gry; ontologia świata jest z nimi bezpośrednio związana. Postacie z okładki okazały się wampirami, ale nie takimi jak Dracula, to jedne z tych nowoczesnych wampirów znanych z anime. Akcja gry ma miejsce w naszej przyszłości, w mieście zniszczonym przez apokalipsę. W czasie ostatniej wojny za pomocą „pasożyta BOR” stworzono armię nieumarłych żołnierzy, którzy muszą pić krew. Miasto, zniszczone wcześniej przez Ciernie Sądu, otacza tajemnicza czerwona mgła - kto się jej nawdycha, zmienia się w potwora (zwanego Lost). Japoński przesąd, wedle którego grupa krwi określa charakter człowieka, służy tu za podstawę erpegowego systemu klasowego (wojownik, strzelec, skaut itd.) - nasza postać nie ma jednego „kodu krwi” i może dowolnie go zmieniać, dostosowując do potrzeb rozgrywki. Każdy kod wiąże się z innymi Darami, czyli magicznymi umiejętnościami. Aby je rozwijać, trzeba zbierać „haze” (służą również jako waluta, odpowiednik „souls” z DS). Walka opiera się na słabym i mocnym ciosie, unikach

■ Dark Nier: Vampirata - początkowo można mieć wrażenie, że to wszystko już kiedyś było, ale i tak jest fajnie.





☒ Zbrojownia w bazie upiórów - jeśli nie zdobyliśmy broni na polu walki, tu można ją zakupić za zebrane „haze”.



☒ Moja postać leży w łóżku i zastanawia się, dlaczego zaprojektowałem ją na podobieństwo młodego Niera.

kolor skóry, fryzurę, ciuchy i akcesoria możemy zmieniać, ile tylko chcemy. W dodatku nikt nam nie zabroni założyć na przykład dwóch kapeluszy, jedynym ograniczeniem jest obciążenie - nie możemy mieć na sobie zbyt wielu rzeczy. Gorąca kąpiel pozwala na przejrzenie streszczenia fabuły, a także odzyskanie połowy „haze” bez konieczności odszukiwania zwłok. W bazie możemy też wybrać sobie partnera/partnerkę (oraz grać w kooperacji z graczami online), każde ma inny „kod krwi” i inaczej sprawdza się w walce. Sterowani przez AI zawodnicy są pomocni (mogą się dzielić energią, gdy leżymy na deskach), ale zupełnie samodzielni - przez co potrafią na przykład sprowokować wroga, którego chcieliśmy ominąć po cichu. ■



i blokach oraz Darach, które zużywają magiczną substancję. Broń jest wspaniale zaprojektowana, od lekkich mieczy, przez gigantyczne tasaki i młoty bojowe, niektóre rodem z fantasy, inne z postapo. Jest i broń palna - strzelby z bagnetami (nadają się również do walki wręcz), a także „krwawe welony” - peleryny i płaszcze o magicznych właściwościach. Każda broń ma swoje statystyki, w tym wagę, potrafi więc spowolnić gracza; nie nadaje się też dla każdego „kodu krwi”.

frustracją. O śmierci tu łatwo - chwila nieostrożności oznacza, że zginieemy od jednego potężnego ciosu, wpadniemy do bezdennej dziury, osunie się pod nami platforma. Zaczynamy wtedy od ostatniego checkpointu (tracimy wtedy wszystkie „haze”, które możemy odzyskać, odnajdując swoje zwłoki), w którym oprócz modyfikacji swoich Darów możemy teleportować się do bazy i zająć czymś przyjemnym. Zdrzemnąć się, skorzystać z kąpeli w gorącym źródle (czy jest coś bardziej z anime niż to?) czy postroić przed lustrem. Wprawdzie pleć i budowę ciała ustalamy na samym początku gry, ale

Miałem więc wrażenie, że to wszystko już było - maski chroniące przed oparami widziałem w Let It Die, miejskie postapo bez ludzi w Automacie, magię opartą na krwi w Killer Is Dead i tak dalej. Wszystko, co lubię, ale chciałbym czegoś nowego!

Tym czymś okazała się fabuła jak z taśmowo produkowanego anime. Bohater bez pamięci - jest. Spotkanie z tajemniczą dziewczyną z wielkim biustem - jest. Melodramatyczne sceny, od których można się spłakać albo zażenować - są. I właśnie te rzeczy sprawiają, że ów nawiązujący (ale i rozwijający ideę) do Dark Souls „gejmplej” działa. Otoczka anime dodaje bowiem doskonałą warstwę chroniącą przed

☒ Pokój z widokiem na apokalipsę: miasto zniszczone przez Cierń, czerwona mgła odcinająca od świata.

■ Eksploracja zniszczonego świata w poszukiwaniu okrucichw pamięci, wymagająca walka, świetny system rozwoju umiejętności - wszystko ubrane na poważnie w niepoważne ciuszki anime dla nastolatków. Tak pewnie wyglądałyby Dark Souls, gdyby zrobili je Japończycy. Ej, moment...

87





W grze źródło światła wędruje za bohaterem. Tam, gdzie idzie protagonista, robi się jaśniej, a pozostałe elementy planszy ulegają zaciemnieniu. Nie wiedziałem, że poczwia atarynka tak potrafi!

The Rescue Expedition

ATARI XL/XE

PRODUCENT Retronics Wersja PL: tak

Bartłomiej Kluska

To przykre uczucie towarzyszy nam, atarowcom, od dobrych trzech dekad. Przemykamy po szkolnych korytarzach czy zakładowych stołówkach ze spuszczonego wzrokiem, by nie napotkać kpiących spojrzeń użytkowników innych platform - od C64 i Amigi po PS4 i XONE. By nie usłyszeć pytania: i jak tam nowe gry na wasz komputer? Teraz jednak wreszcie nie musimy się wstydić. Oto jest: nowość!

Nowość, dodajmy, nie byle jaka: dopracowana, elegancko wydana i do tego całkowicie made in Poland. To The Rescue Expedition, nowe dzieło spod szyldu Retronics.

Historia dzieje się w roku 1870, gdy eksplorującego Afrykę doktora Livingstone'a uznano za zaginionego, a niezliczeni poszukiwawcze przygód ruszyli na Czarny Ląd, by pechowego podróżnika odnaleźć i uratować. Jednym z nich jest bohater recenzowanej gry, który dociera do tajemniczej jaskini i zakłada, że akurat w jej wnętrzu będzie mógł zadać klasyczne pytanie: „Doktor Livingstone, jak sądzę?”.

By tak się stało, musimy oczywiście pokonać szereg przygotowanych przez autora trudności: znaleźć drogę w labiryncie komnat, rozprawić się (za pomocą bicia lub pistoletu) ze złowrogimi pajakami,

szkieletami i mumiami, unikać śmiertelnie groźnych elementów otoczenia, takich jak lejący się kwas czy wyskakujące ze ścian kolce, odblokowywać kolejne przejścia i tak dalej. Słowem: nic, czego nie widzielibyśmy w setkach innych komnatówek, z których Atari przecież słynęło.

The Rescue Expedition wyróżnia z tego tłumu przede wszystkim linę, którą posługuje się bohater. To dzięki niej z dużą swobodą może on przemieszczać się po całej planszy, zjeżdżać, podciągać się czy chronić przed wrogami. Oczywiście próbowano już wykorzystać linę w grach na Atari (Mouse Trap, Jungle Hunt), ale tak dopracowanej realizacji tego elementu nigdy jeszcze nie spotkałem.

Świetnym pomysłem jest również pewna losowość przy generowaniu plansz. Wprawdzie podstawowe elementy są stałe, lecz ich część (platformy, podesty) zmienia swoje położenie przy każdym uruchomieniu programu. Dzięki temu gra zawsze wygląda podobnie, ale tam, gdzie poprzednio mogłeś wskoczyć, teraz musisz użyć liny lub inaczej podejść do wroga. W efekcie The Rescue Expedition, w odróżnieniu od większości komnatówek, po prostu nie da się nauczyć na pamięć!

Nie da się również przejść gry lekko, łatwo i przyjemnie, co w przypadku produkcji na maszynę ośmiobitową nie jest oczywiście zarzutem - tak się grało lata temu. Lojalnie należy jednak przestrzec, że na początku tytułu zniechęca.

Opanowanie sterowania, w tym przede wszystkim manewrów liną, potrwa. Gracz nawykły do wygod współczesności, gdy program łagodnie, za rączkę wprowadza w tajniki zabawy, może się zirytować dziesiątkami nieudanych prób przejścia pierwszej czy drugiej planszy. Mniejsza zresztą z rozpieszczoną młodzieżą - nawet weteran joysticka kilkakrotnie rzuci grubszym słowem, zanim załapie, o co chodziło autorowi. Z drugiej strony, wydatek prawie 150 złotych na grę raczej skłoni do dalszych treningów niż odłożenia kartridża na półkę.

Dopiero po dłuższej chwili wpada się w przyjemny rytm: rzucić liną w sufit, zeskoczyć za pajakiem gigantem, sięgnąć po bicz, załatwić szkaradę, uruchomić przełącznik, podciągnąć się na linie do drzwi... Można by oczywiście marudzić, że przeciwnicy mało zróżnicowani, że przydałoby się więcej elementów urozmaicających zabawę. Lepiej jednak nacieszyć ucho brzdąkającą w tle chwytliwą muzyką i popodziwiać niewidziane wcześniej na tym komputerze efekty graficzne. Atari żyje! ■

Big box



W epoce cyfrowej dystrybucji The Rescue Expedition wyróżnia się także starannie przygotowanym fizycznym wydaniem: kartridż, broszura, duże pudełko... Taki zestaw będzie się ładnie prezentował na półce każdego kolekcjonera.



Do grona legendarnych atarowskich łowców przygód (Harry Pitfall, Panama Joe) dołącza kolejny naśladowca Indiany Jonesa. Ciut wysoki próg wejścia i nietypowe sterowanie, ale warto potrenować, by wraz z bohaterem wywijać na linie nad gigantycznymi pajakami.

HALL OF FAME



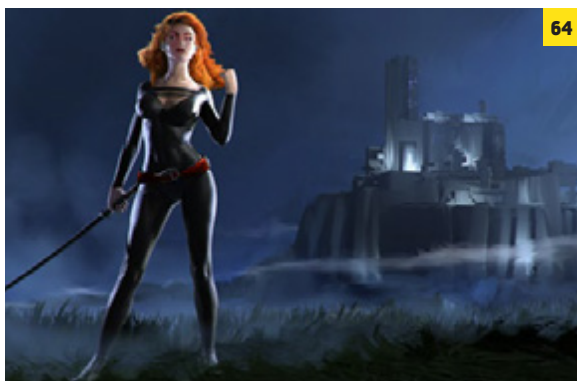
PRÓBOWALIŚMY ROBIĆ TO, CO SPOWODOWAŁO, ŻE COMMODORE 64 STAŁO SIĘ FENOMENALNYM SUKCESEM, TYLE ŻE RYNEK SIĘ ZMIENIŁ.



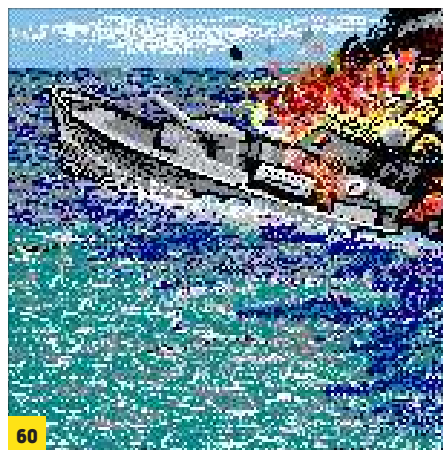
50 Impossible Mission ukazało się w wersji na C64 w proroczym 1984 roku, jeszcze kilka miesięcy przed powstaniem branżowego magazynu Zzap!64. Gra szokowała swym wyglądem, animacją oraz syntezą mowy.



54 Leonard Tramiel nie udziela prasie zbyt wielu wywiadów. Prawdę powiedziawszy, nie kojarzymy ani jednego takowego. Aż do teraz. Pixel usiadł do rozmowy z synem legendarnego Jacka Tramiela w Palo Alto w Dolinie Krzemowej.



64 Twórca Saboteura, Clive Townsend, zacieśnił ostatnio związki z Polską po tym, jak rodzima firma SimFabric zaczęła wypuszczać edycje Saboteura na Switcha. Tego samego legendarnego Saboteura, który ponad 30 lat temu powodował opad szczęki na podłogę.



60 Na widok wydanego pod koniec lat osiemdziesiątych Harpoona posiadacze komputerów ośmiobitowych mogli się tylko obejść smakiem. Gra okazała się niewiarygodnie realistyczną symulacją okrętu wojennego.

IMPOSSIBLE MISSION

SPÓJRZMY NA TYTUŁ TEJ PRZEŁOMOWEJ GRY W SPOSÓB NIECO PRZEWROTNY. NIE JAKO NA NIEMOŻLIWA MISJĘ DLA GRACZA, KTÓRY JAKO TAJNY AGENT PENETRUJE PODZIEMNĄ, SIEDZIBĘ SZALONEGO NAUKOWCA CHCĄCEGO ZNISZCZYĆ ŚWIAT. ODNIĘŚMY GO DO PROCESU TWORZENIA GRY PRZEZ JEJ TWÓRCĘ, DENNISA CASWELLA. ILE TO ZDARZEŃ, PRZYPADKÓW I SKOJARZEŃ MUSIAŁO ZAISTNIEĆ, BY TAKA WYJĄTKOWA GRA POWSTAŁA.


 User Jama

Poza wszystkim obecnie jest niemożliwe, by jeden człowiek, bez pomocy sztabu grafików, koderów, kierowników projektu i testerów, w dziesięć miesięcy stworzył hit tego kalibru.

POCZĄTKI

W 1979 roku Dennis Caswell zrobił licencjat na Uniwersytecie Kalifornijskim w Berkeley, a w 1981 roku magisterium na Uniwersytecie Kalifornijskim w Los Angeles. Akurat wtedy brat jego kolegi z akademika, który pracował w Atari, postanowił założyć własną firmę zajmującą się tworzeniem gier. Dennis został zatrudniony od razu po studiach, po części dlatego, że posiadał własny komputer Apple II, dzięki czemu raczkująca



 W grze nie ma napisów końcowych. Wszystko, co trzeba wiedzieć o tym, kto co zrobił, jest na stronie tytułowej.

firma nie musiała mu go na starcie kupować. Dodatkowym jego atutem była umiejętność osiągnięcia wysokiego wyniku w grze Crazy Climber.

Pierwotna nazwa przedsięwzięcia - Arcadia - została rok później przemianowana na Starpath. Firma stała się znana z przystawki do Atari 2600 zwanej Starpath Supercharger, która rozszerzała pamięć maszyny, umożliwiała ładowanie gier z taśmy magnetofonowej oraz obsługę wyższej rozdzielczości w grach w porównaniu z tymi uruchamianymi z kartridży. Kiedy doszło do załamania rynku gier na Atari 2600, Starpath miało na koncie 10 tytułów. W 1984 roku przed śmiertelnymi kłopotami finansowymi uratowała ją wykupienie przez Epyx, poważnego dewelopera gier ze sprzedażą na poziomie 10 milionów dolarów.

GRAFIKA

Kiedy Dennis Caswell poszedł do kierownictwa Epyx z pomysłem na nową grę, który później zmaterializował się jako Impossible Mission, miał w ręku tylko animację głównego bohatera wykonującego fikołek w powietrzu. Nie miał specjalistycznych narzędzi do tworzenia grafiki, więc wszystkie klatki animacji rozrysował na papierze w kratkę, a potem ręcznie zakodował w komputerze. Postać była jak na owe czasy duża oraz wyjątkowo pieczołowicie animowana. Sekwencję ruchu człowieka w biegu oraz wykonującego przewrót Caswell podpatrzył w książce o lekkiej atletyce wypożyczonej z biblioteki. Było to tak dobre, że zgodę dostał od razu. Objętość animacji postaci okazała się tak duża, że w gotowej grze w pamięci znalazły się klatki ruchu bohatera tylko w jedną stronę, które są odwracane w locie, kiedy biegnie w drugą stronę.



MECHANIKA GRY

Mimo ograniczeń sprzętowych C64 w grze Impossible Mission wiele elementów było generowanych losowo, co zapewniło pewne urozmaicenie przy kolejnych próbach przejścia. Zaczynając od dziewięcioliterowego hasła do centrum sterowania, gdzie skrył się Elvin Atombender, aż po elementy rozmieszczenia lokacji oraz sterowania robotami.

Bohater porusza się po labiryncie pomieszczeń na różnych poziomach, do których dojeżdża się windą. Niektóre pokoje mają jedno wejście, inne są przejściowe. Zestaw pomieszczeń jest stały pod względem ustawienia platform i mebli, natomiast są one losowo umiejscowione na mapie. Komputer najpierw losuje położenie tych z dwoma przejściami, a potem uzupełnia jednowejściowymi, aby w każdej rozgrywce zapewnić ścieżkę przejścia.

Roboty w pomieszczeniach sterowane są za pomocą uproszczonego języka skryptowego, składającego się z komend typu „poruszaj się szybko”, „poruszaj się wolno”, „obrót się”, „jedź za agentem”, „raź prądem”. Z tych instrukcji zestawiane są różne predefiniowane zachowania robotów. Jak wspomina sam Dennis Caswell, takich skryptów było ze dwa albo trzy tuziny, choć wiele z nich tylko minimalnie się różniło.



➤ Okładka gry w wersji dyskowej na C64, twarz po lewej to Agent 4125, a facjata po prawej Elvin Atombender.



➤ Stacje dysków były drogie. Jak kto nie miał czym odczytać flopa, to ładował grę z kasety magnetofonowej.

Na początku gry skrypty były tasowane niczym talia kart, a następnie przydzielane do każdego robota w każdym pomieszczeniu.

Element zręcznościowy, właściwy dla wszystkich platformówek, był dużym wyzwaniem, ale nie jedynym. Gracz musiał zebrać 36 kawałków kart kodowych pochowanych w meblach i sprzętach rozsianych po



całej mapie. Podczas przeszukiwania bohater stał nieruchomo i był podatny na ataki robotów. Jednak potem te wszystkie kawałki trzeba było niczym puzzle poukładać w dziewięć czteroelementowych kart kodowych, z których każda ujawniała jedną literę hasła. Dla dodatkowego utrudnienia niezbędne było obracanie lub odwracanie poszczególnych kawałków.

➤ O ile w pierwszej części Dennis Caswell robił właściwie wszystko, o tyle w drugiej nie robił już nic.





Okładka drugiej, bardziej rozbudowanej, choć już nie tak przełomowej części gry, w wersji na C64.



SYNTEZA MOWY

Pierwsze próby z syntezą mowy w grach zostały podjęte w 1982 roku na konsoli Intellivision firmy Mattel. Służyła temu dedykowana sprzętowa przystawka o nazwie Intellivoice, którą wtykało się w boczne gniazdo kartridży konsoli. Z kolei specjalnie napisane gry obsługujące głos wkładało się w gniazdo przystawki. Pierwszą z nich było Space Spartans. Pomysł, choć mocno innowacyjny, skończył się komercyjną kląpą. Praca polegająca na przygotowaniu digitalizowanej mowy zajmowała wiele godzin i kosztowała średnio 1000 dolarów za jedno słowo. W jej wyniku powstawała obszerna ilość danych, którą trzeba było upchnąć w większych i droższych kościach ROM w kartridżu z grą. Ceny gier z głosem były przez to zauważalnie droższe niż zwykłych. Do tego gracz musiał wysuwać 100 dolarów na sam Intellivoice. Powstało tylko pięć

gier z digitalizowaną mową, a już w 1983 roku produkt wycofano.

Inaczej rzecz się miała z Impossible Mission. Tutaj do syntezy mowy nie była potrzebna żadna dodatkowa przystawka. Firma Epyx podzleciła wykonanie partii mowy do Electronic Speech System. ESS został założony w 1983 roku przez profesora fizyki z Uniwersytetu Kalifornijskiego w Berkeley, Forresta Mozera. Eksperymentował z syntezą mowy już dekadę wcześniej, analizując, jak wygląda ludzka mowa na oscyloskopie. Zauważył, że w oscylogramie jest sporo nadmiarowej informacji. Zastanawiał się, ile jej można usunąć, aby mowa była nadal rozpoznawalna i rozumiała dla słuchacza. Technologia opatentowana przez Mozera pozwalała zredukować ilość informacji stukrotnie, mniej więcej do 100-600 bajtów na sekundę mowy, co miało szansę zmieścić się w ówczesnie dostępnych pamięciach. Dodatkowo odtworzenie z tych informacji fali dźwiękowej było możliwe nawet przez mikrej siły CPU ówczesnych ośmiobitowych komputerów.



Remake Impossible Mission na Playstation Portable z mechaniką gry oryginału, ale mocno odświeżoną grafiką.

Dennis



Po etapie zaangażowania w branżę gier wycofał się z niej kompletnie. W 2012 wydał tomik poezji „Phlogiston”. Jego wiersze są humorystyczne, inteligentne, nawiązujące do popkultury, czasem niepoprawne. Flogiston to postulowana w XVII wieku substancja, jakoby występująca w materiałach palnych.

Dennis Caswell dał ESS frazy, które miały pojawić się w grze. Jest słynne powitanie gracza przez czarny charakter, Elvina Atombendera: „Kolejny gość! Zostań trochę, zostań na zawsze” czy też jego kultowe wezwanie „Zniszczcie go, moje roboty!”. Kiedy bohater zeskakuje w otchłań, słyszymy jego pełen bóleści krzyk „Aaaaaaa”. Po przejściu gry do końca młody damski głos oznajmia „Misja zakończona”. Krótkie zdania, głos metaliczny, jakby dochodził z puszkki, a jednak w swoim czasie szczeka opadała z wrażenia.

INSPIRACJE

Postacie Agent 4125 oraz Elvina Atombendera wpisują się w klimat filmów z Bondem, gdzie uzdolniony agent w białej koszuli z kryptonimem numerycznym walczy ze swoim nemezis, będącym uosobieniem wszelkiego zła. Wygląd robotów, porażających bohatera elektrycznością, wzorowany jest na R2-D2 z „Gwiezdnych wojen” z roku 1977. Czarna lewitująca kula została zainspirowana starym brytyjskim serialem z 1967 roku „The Prisoner”, w którym białe fruwające balony pełnią rolę strażników więzionych w wiosce agentów. Zagadki w pomieszczeniach z muzyczną szachownicą są kalką mechaniki elektronicznej gry Simon z roku 1978. Miała ona kształt dysku z czterema kolorowymi przyciskami. Gra podświetlała je i odgrywała nuty w określonej sekwencji. Jeśli graczowi udało się ją powtórzyć, następna sekwencja była dłuższa i trudniejsza.

No i oczywiście tytuł, który powstał w ostatnim możliwym momencie tuż przed opublikowaniem gry. Klimat fabuły gry nawiązywał do serialu telewizyjnego „Mission: Impossible”, tego





oryginalnego z roku 1966. Tajna, trudna misja - to pasowało jak ulał, ale oczywiście nikt nie chciał zadziierać z prawnikami z branży telewizyjnej, więc sprytnym wybiegiem zamieniono kolejność słów. Tytuł, nie da się ukryć, jest wtedy inny, a skojarzenie pozostaje. Wszystkie popkulturowe zapożyczenia dotyczą jednak detali, a gra jako całość była nowym, oryginalnym pomysłem.

KOLEJNE WYDANIA

Cztery lata później, w 1988 roku, została wydana druga część gry. Do produkcji Impossible Mission II wynajęto studio Novotrade z Budapesztu. Węgrzy nie korzystali w ogóle z oryginalnego kodu źródłowego, który sam Caswell ma już tylko w formie wydruku papierowego. Wszystko łącznie z animacjami postaci zostało

zrobione od zera. Druga część gry jest wyraźnie obszerniejsza. Agent 4125 penetruje fortecę Elvina Atom-bendera składającą się z dziewięciu wież. Jest kilka nowych typów robotów, a bohater oprócz wykonywania fikołków może też używać min oraz bomb. Wydanie Impossible Mission II zbiegło się w czasie ze schyłkiem ery C64. Gracze zaczęli coraz mocniej przestawiać się na pecety, a Epyx w 1989 roku ogłosiło bankructwo.


Wydawcą by się mogło, że to koniec opowieści, ale po materiał ten sięga Microprose i w 1993 roku publikuje grę Impossible Mission 2025. Lokacje prezentują się w bardziej mrocznych barwach i są przewijane. Gracz ma do wyboru jednego z trzech bohaterów- mężczyznę, kobietę lub androida, każdego z własnymi unikalnymi umiejętnościami. W ekwipunku znalazł się pistolet oraz plecak odrzutowy. Rzecz dostępna była tylko na Amidze. Kolejna próba wznowienia klasyka nastąpiła



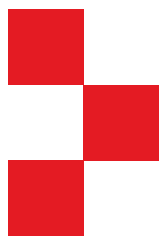
■ W alternatywnej wersji okładki Impossible Mission II na C64 bohater nie wydaje się już takim wielkim macho.

w roku 2007. Studio System 3 wykonało remake Impossible Mission, dostosowując grafikę do możliwości konsoli 16-bitowych. Tytuł został wydany na platformach Nintendo DS, PSP, PS2 oraz Wii.

EPILOG

Dennis Caswell nie brał udziału w tworzeniu kolejnych części lub wznowień Impossible Mission. Pracował za to przy grach Pitstop II na C64 (1984), Ultimate Air Combat na NES (1992) oraz Battle Bugs na PC (1994). Potem aktywnie działał jeszcze przy kilku tytułach dla Segi i 3DO, ale koniec końców żaden z tych projektów nie ujrzał światła dziennego. Pewnie dlatego Caswell porzucił w końcu branżę gier. Mieszka w miejscowości Woodinville, w pobliżu Seattle, w stanie Waszyngton. Pracuje jako inżynier oprogramowania w działającej w branży lotniczej firmie Universal Avionics. Pisze wiersze. 

LOS COMMODORE i ATARI



Z LEONARDEM TRAMIELEM

o przeszłości rozmawia Piotr Mańkowski.

P Spotkaliśmy się w twojej rodzinnej okolicy, w restauracji w Palo Alto, żeby porozmawiać o tym, jak rodzina Tramielów podbiła w latach osiemdziesiątych rynek komputerów domowych. W Polsce darzyliśmy twojego ojca wielką estymą, uważaliśmy za ojca komputerów, który dostarczył nam zarówno C64, jak i możliwe do kupienia w pewexach i baltonach ośmiobitowe Atari. Zacznę może nie od początku, ale tkwi mi w głowie niedawna rozmowa z Robertem R.J. Micaelem, który dużo i emocjonalnie mówił o tym, jak to Jack Tramiel próbował przejąć Amigę. Pamiętasz tę historię?

O tym, że pomiędzy Atari a zespołem tworzącym Amigę jest podpisana jakaś umowa, dowiedzieliśmy się wkrótce po przejęciu firmy z rąk Warner Communications w lipcu 1984 roku. Amiga traciła pieniądze, potrzebowała dodatkowego zasilania i stąd na początku tegoż roku narodził się pomysł, żeby pożyczyć pół miliona dolarów od Atari. Nad powstającym komputerem pracowała grupa inżynierów, w skład której wchodziła siódemka z Atari, między innymi Jay Miner znany z pracy nad konsolą VCS i ośmiobitówkami. Układ był taki: albo w pół roku spłacicie pożyczkę, albo my przejmujemy waszą technologię. Zrozum, że wcale nie chcieliśmy patentu na chipa Amigę, ponieważ sami pracowaliśmy nad tym, co miało się stać linią ST. Amiga spłaciła więc Atari pożyczone wcześniej pół miliona dolarów, gdy już przejęliśmy firmę, i w ten sposób sprawa została zamknięta.

P Chwilę wcześniej Jack odszedł z Commodore. Co naprawdę wydarzyło się pomiędzy nim a inwestorem Irvingiem Gouldem?

Ojciec wyszedł ze spotkania z Gouldem podczas styczniowych targów Consumer Electronic Show w Las Vegas i godzinę później zrelacjonował mi, że powiedział mu, że albo przestanie korzystać z zasobów firmy tak, jakby należały one w całości do niego, albo on odchodzi.

To była kluczowa rozmowa, która zdecydowała

o losie Commodore. Jakiś tydzień lub dwa później odbyło się zebranie rady nadzorczej, dokładnie w miejscu, gdzie siedzimy, czyli na California Avenue w Palo Alto, gdzie Commodore miało siedzibę kadry zarządzającej. Zła wiadomość dla ciebie jest taka, że nie będziesz mógł już zobaczyć tego budynku, bo został zburzony. W każdym razie chodziło o to, że ojciec miał już dość traktowania przez Goulda firmy jako swojego folwarku, a opowieść, że my - czyli trzej synowie Jacka - byliśmy rzekomo powodem rozstania, jest całkowitym nonsensem. W tamtym momencie tylko jeden z nas, Sam, pracował dla Commodore, i to w Japonii, daleko od kalifornijskich waśni. Oczywiście, Jack miał swoje marzenia, że kiedyś będzie pracował w rodzinnej firmie, ale nie szły za tym żadne decyzje ani umyślne działania.

P To jak to możliwe, że Irving Gould, który wedle wszelkich relacji był przenikliwym i opanowanym biznesmenem, wpadł w taki szal i podjął decyzję o rozstaniu się z Jackiem Tramiel pod wpływem emocji?

Jest różnica między „przenikliwym” a „subtelnym”. Goulda tym drugim przymiotnikiem nikt by raczej nie określił. Był agresywny w trakcie prowadzenia rozmów i stał na stanowisku, że firma powinna być dowodzona przez wyszkolonego profesjonalistę, finansistę i korporata w jednym, kim mój ojciec nigdy nie był. Jack był za to chodzącym bankiem informacji. Liczba informacji, jaką mieścił w głowie, była niewyobrażalna. Raportowały mu setki pracowników, a on to wszystko zapamiętywał.

Wiem, że moje postrzeżenie tego może być spaczony faktem, że byliśmy rodziną, ale nigdy nie spotkałem kogoś równie skoncentrowanego na odbieraniu i przetwarzaniu informacji. Normalnie w przedsiębiorstwie wartym miliard dolarów oprócz dyrektora generalnego masz do czynienia z kilkoma poziomami menedżerów i całą siatką osób zapewniających wsparcie głowie firmy. Commodore ani Atari nie miały takiej struktury - mój

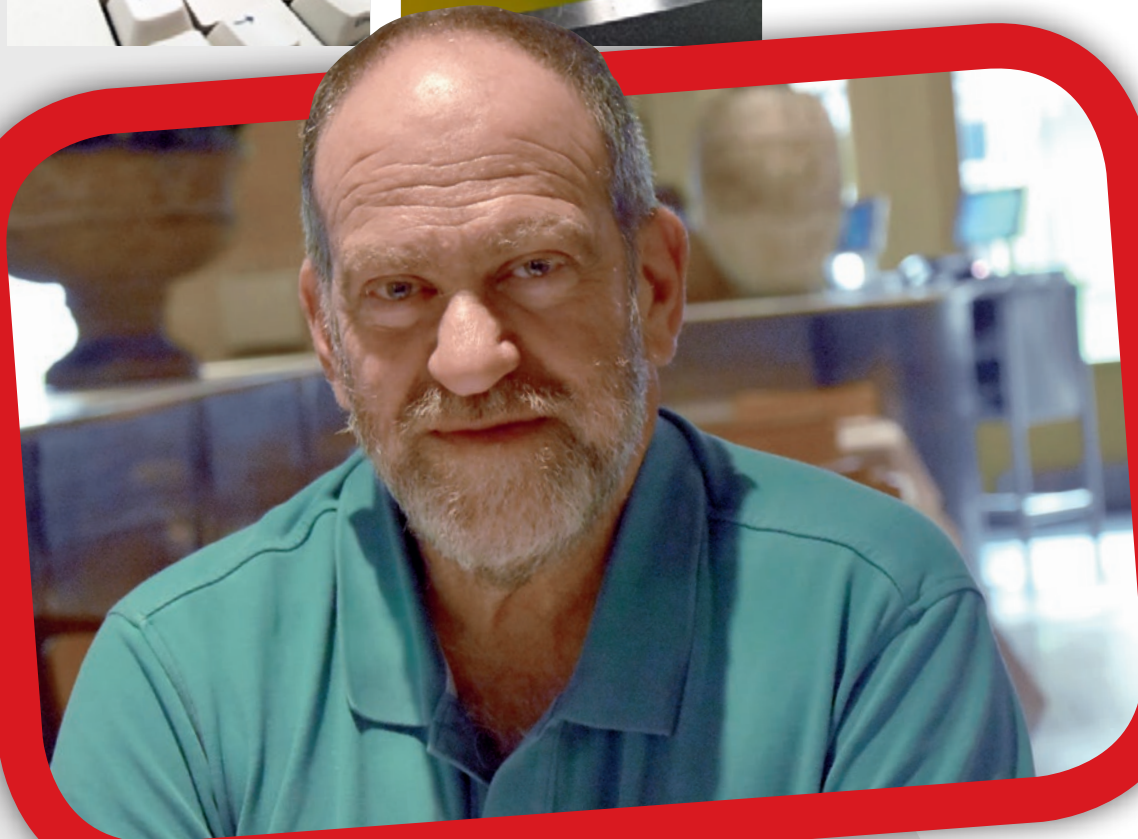




Amiga nigdy nie powstałaby w Commodore zarządzanym przez Jacka Tramiela. Była wyrazem buntu byłych pracowników Atari, tylko przez przypadek przechwyconym przez Commodore.

**PIXEL
WYWIAD**

Leonard, podobnie jak jego dwaj bracia, mieszka w okolicach Palo Alto. To tu znajduje się Uniwersytet Stanforda kształcący kadry dla Doliny Krzemowej.



Podczas pierwszych edycji targów CES wystawiły się bardzo poważne firmy z HP i Xeroxem na czele.

Główna ulica handlowa w Palo Alto. Kawałek stąd znajduje się słynny garaż Hewletta i Packarda oraz dawny dom Steve'a Jobsa.



**KILKA MIESIĘCY PRZED PREZENTACJĄ MACINTOSHA W OBOZIE
JEGO GŁÓWNEGO KONKURENTA POJAWIŁ SIĘ ZAMĘT.
KTO WIE, JAK POTOCZYŁABY SIĘ HISTORIA, GDYBY TO
GOULD, A NIE TRAMIEL ODSZEDŁ Z COMMODORE.**





✚ W tym budynku powstawały plany Atari Corporation. To dom Jaguara i Lynxa.

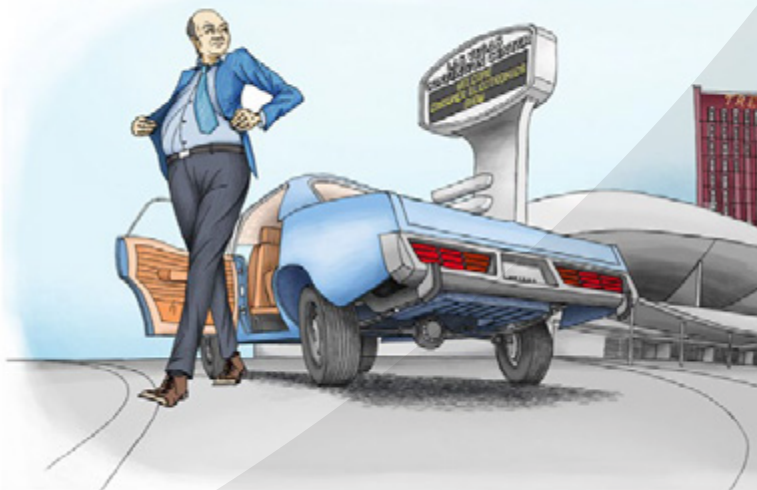
✚ Stoisko Atari na zimowych targach CES w 1984 roku, gdy sytuacja była już bez wyjścia.



✚ Z prawej Irving Gould na jedynym chyba wspólnym zdjęciu z Jackiem Tramiel.

✚ Jack Tramiel prezentuje Jackintosa na ilustracji Martina Karchera.

✚ Patrząc na design Atari ST, nie można się oprzeć wrażeniu, że był to piękny, dostojny komputer.



ojciec robił samodzielnie za całą taką strukturę. I myślę, że Irving próbował to zmienić. Wyobraził sobie, że Commodore może funkcjonować w inny sposób.

P Jack miał od razu plan na dalszą działalność po opuszczeniu Commodore?

Konkretnego nie, ale od razu w styczniu 1984 roku ruszył w podróż po świecie, chcąc odwiedzić współpracowników Commodore i podziękować im za współpracę. Trafił gdzieś na Daleki Wschód, bodaj do Indonezji, a może Singapuru, i wówczas ludzie wyznaczeni przez szefa Warner Communications, Steve'a Rossa, do zajęcia się sprzedażą Atari skontaktowali się z nim. Gdy Jack wrócił z tej podróży dookoła świata, założył firmę Tramiel Technologies, w której chciał zacząć działać wspólnie z nami, czyli swoimi synami. Firma wnet rozpoczęła prace nad nowym komputerem. Akurat latem tego roku wziąłem ślub i byłem na miesiącu miodowym. Pamiętam, że przebywałem w Rzymie, gdy zadzwonił mój brat z informacją, że ci ludzie z Warnera są zupełnie szaleni i nie dojdzie do podpisania żadnej umowy, przez co mogę przedłużyć mój urlop jeszcze o miesiąc. Nie byłem przy tym osobiście, ale z pewnością były to szalone negocjacje, których zwieńczenie nastąpiło na początku lipca.

P Czytałem artykuł z epoki, bodaj z New York Timesa, w którym padało, że była to „dziwna transakcja” dokonana bezgotówkowo. Jedyne podpisana została umowa, że część ewentualnych przyszłych zysków zostanie wpłacona do Warnera.

Prawie tak, ale niezupełnie. Główną osią umowy z Warnerem było to, że Jack wpłacał do nowo powstałego Atari Corporation sporo własnych pieniędzy jako kapitał rozruchowy. Jeśli przedsiębiorstwo zaczęłoby przynosić zyski, pewne pieniądze miały zostać wpłacone do kasy Warnera. Również w momencie wejścia firmy na giełdę część akcji trafiłaby w ręce Warnera. Przypominam, że wcześniej Atari na giełdzie nie było, gdyż na Wall Street notowane były tylko akcje Warner Communications.

P Dla Warnera i Rossa musiała to być ulga, że można się pozbyć balastu, który po krachu gier wideo w 1983 roku bardzo mu ciążył i powodował spadek cen akcji. Widmo E.T. chyba ich nawiedzało nocami...

Jakiego znowuż E.T.? Ta gra nie miała nic wspólnego z upadkiem Atari! Stare, warnerowskie Atari zostało zabite przez złe zarządzanie. W ciągu półtora roku strata wynosiła ponad miliard dolarów. Oznacza to, że przepalali dziennie dwa miliony dolarów. W momencie, gdy ich przejmowaliśmy, w dziale marketingu i sprzedaży pracowało 400 osób, a roczny przychód z międzynarodowej sprzedaży wynosił 5 milionów dolarów... Czyste szaleństwo. Cały ten dział zwolniliśmy. Mało tego - w firmie około 50 osób miało upoważnienia do podpisywania kontraktów bez wiedzy dyrektora generalnego. Niektóre z tych zawartych umów stanowiły czystą aberrację. Podam ci przykład. Oto wracam sobie pewnego dnia z lunchu, a tu czeka na mnie wiadomość, że dzwonił

z Delphi Associates. Słyszałeś o takiej firmie? Nie? Była to pierwsza na świecie firma zajmująca się konsultingiem parapsychologicznym. Dzwonię do nich i pytam, co jest grane, a oni na to spokojnie, że mają podpisaną z Atari umowę na świadczenie usług. Akurat zrobiłem doktorat z fizyki i trudno mi było uwierzyć w ich możliwości. Na szczęście dało się szybko zawiesić tę umowę, ale ów przypadek pokazuje, z jakiego bagna musieliśmy się wydostawać.

P Atari Corporation ruszyło z siedzibą w Sunnyvale przy Borregas Avenue 1196, po drugiej stronie ulicy znajdowała się dawna baza Raya Kassara pod numerem 1265. Dlaczego akurat tam?

Gdy przejmowaliśmy Atari, na Borregas Avenue znajdowało się pięć wynajmowanych przez nie biurów. Obok siedziby Raya był położony wielki magazyn, w którym przechowywano gry i sprzęt, a naprzeciwko niego stał biały budynek z numerem 1196. Nie potrzebowaliśmy ich wszystkich, więc rozpisaliśmy sobie plan, kto z kluczowych pracowników znajduje się w którym budynku. Wyszło, że większość miała swoje biurka i gabinety w 1196, więc zakończyliśmy umowę najmu 1265 oraz pozostałych i przenieśliśmy wszystko do wspomnianego wcześniej biurowca. To prosta historia, bez drugiego dna.

WARNER COMMUNICATIONS ZBYWAJĄC ATARI TRAMIELOM, WYDOSTAŁO SIĘ Z TARAPATÓW, W KTÓRE WPADŁO NA SKUTEK KRACHU GIER WIDEO Z 1983 ROKU.

P Oglądałem wywiad telewizyjny z lat osiemdziesiątych, w którym Jack komentował swoje konkurowanie z Japończykami. Powstawało wrażenie, że niemalże musi się przed nimi bronić...

Wcale nie nienawdził Japończyków, jak mogłoby się здаwać. Miał wśród nich wielu przyjaciół. Po prostu nie lubił przegrywać, a Segę czy Nintendo uważał za największe zagrożenie dla rynku komputerów domowych.

P A pamiętasz Lucjana Wencła?

Oczywiście, tylko próbuję sobie właśnie przypomnieć, jak to się wszystko zaczęło. Napisał jakieś oprogramowanie dla Atari ST, chyba edytor tekstu, którego akurat bardzo potrzebowaliśmy. Zaoferowaliśmy, że wesprzemy jego działalność. Lucjan przybył więc do Stanów, do Sunnyvale, pracować dla nas jako pracownik kontraktowy. Raportował bezpośrednio do ojca. Ogólnie mówiąc, bardzo zdolny człowiek, który zrobił sporo dobrych rzeczy dla Atari.

P Co według ciebie ostatecznie zabiło Atari w połowie lat dziewięćdziesiątych?



Steven Ross, najważniejsza postać elektronicznej rozrywki początku lat osiemdziesiątych. Zainteresował się grami przez przypadek i trochę przez przypadek jego Warner Communications kupiło Atari.

Najogólniej mówiąc, nasza niezdolność adaptacji do zmieniającego się rynku. Próbowaliśmy robić to, co spowodowało, że C64 stało się fenomenalnym sukcesem, tyle że rynek się zmienił. Stara recepta już się nie sprawdzała. Spasowaliśmy w segmencie komputerów domowych i próbowaliśmy jeszcze działać w grach wideo, skupiając się na konsoli Jaguar, ale traktowaliśmy ten rynek tak jak komputerowy, co nie mogło dać dobrych wyników. W końcu zaczęliśmy szukać kupca chętnego, by przejąć naszą firmę na zasadzie tak zwanego połączenia odwrotnego. Dogadaliśmy się z firmą JTS. Oni nie mieli żadnego liczącego się produktu, nie byli również na giełdzie, ale mieli za to pieniądze. Gdy połączysz to wszystko, układ zaczyna mieć sens. Podpisaliśmy umowę na początku 1996 roku.

P A legendarny John Skruch, który rzekomo wraz ze swym biurkiem trwał jako ostatnia pozostałość Atari? Ostatnie sześć miesięcy istnienia Atari za naszych rządów spędziło w Sunnyvale na rogu West Olive Avenue i South Mathilda Avenue w niewielkim budynku, gdzie mieści się obecnie bank. John tam faktycznie pracował, ale nie wierz w miejskie legendy, że przyspawał się do swojego biurka i krzyczał „Nie dam się stąd zabrać!”.

P Jak wyglądały ostatnie lata ojca, już po odejściu z Atari?

W 2005 roku zdiagnozowano u niego zastoinową niewydolność serca, co doprowadziło do operacji na otwartym sercu. Od tego momentu stan jego zdrowia ulegał systematycznemu pogorszeniu. Nie powstrzymało go to od podróżowania - jeszcze przez kilka kolejnych lat udawało mu się wyskoczyć tu i ówdzie. Po zakończeniu przygody z Commodore moi rodzice zamieszkali w Monte Sereno, nieco na południowy wschód od Sunnyvale, w dużym domu, który nazywaliśmy „palazzo”. To było piękne miejsce z niewiarygodnym widokiem na Dolinę Krzemową. Przez te wszystkie lata nagromadziło się tak wiele złych uczuć, a mimo to Jack utrzymywał wiele kontaktów ze starą kadrą Atari, zwłaszcza z inżynierami. Spędzał też dużo czasu na dokumentowaniu i upamiętnianiu spraw związanych z Holocaustem. Przeznaczył sporo pieniędzy na dwa

muzea: jedno z nich znajduje się w Waszyngtonie, zaś drugie to Polin w Warszawie.

P Jack dobrze wspominał Polskę?

Czasów przedwojennych nie wspominał zbyt dobrze, nie czuł się nigdy Polakiem, choć przecież miał polskie obywatelstwo. Tak to niestety wyglądało z perspektywy Żyda, który w Łodzi często spotykał się z różnymi nieprzyjemnymi sytuacjami i zachowaniami. Po wojnie był w Polsce dwa razy, za drugim razem, w 2004 roku, przybывая na dłuższą podróż z całą rodziną. Pamiętam, że gdy w Łodzi wszedł na swoje dawne podwórko obok domu, w którym się urodził, znów na jego twarzy zagościł uśmiech, a w oczach była radość. Byliśmy potem na uroczystościach na cmentarzu z okazji sześćdziesiątej rocznicy likwidacji łódzkiego getta. Powróciły tragiczne wspomnienia, gdy ojciec, wówczas siedemnastoletni, wraz z innymi Żydami został wyprowadzony przez Niemców na ten cmentarz i zapędzony do kopania grobów... dla nich samych. Udało mu się uciec. To nie były miłe wspomnienia. A pamiętasz historię odnalezienia amerykańskiego żołnierza, który przybył wyzwolić ojca i innych z obozu deportacyjnego w Ahlem?

P Coś mi świta, ale nie kojarzę dokładnie. Opowiesz?

Ojciec w pewnym momencie porozumiał się z kolegą z dawnych czasów, który też przeżył obóz w Ahlem, żeby spróbować odnaleźć ich wyzwolicieli. Na ocalałych zdjęciach z obozu nigdzie nie było Jacka - zapewne dlatego, że był wówczas bardzo chory i nie przebywał w miejscach, gdzie uwieczniano więźniów. Trafiliśmy za to na trop człowieka, który te zdjęcia wykonał. Nazywał się on Vernon Tott i był amerykańskim żołnierzem, którego ocaleni nazwali „Aniołem z Ahlem”. Ojciec pod koniec życia zdołał się z nim spotkać w Łodzi, by oddać mu hołd jako jednemu ze swych wyzwolicieli. Ja natomiast podczas pobytu w Polsce, gdy razem zwiedzaliśmy różne miasta, prawie zakochałem się w Krakowie. Wasz kraj przeszedł wielką transformację przez ostatnich kilkanaście lat. Jeszcze w 2004 roku w Łodzi miałem wrażenie, że to część sowieckiego imperium. Będąc kilka lat temu na otwarciu muzeum Polin, czułem coś zupełnie przeciwnego. Bardzo dużo się tu zmieniło. ▀



Atari 65XE zostało wprowadzone na rynek w 1985 roku już przez Tramiela. Z wyglądu przypominało ST, ale w rzeczywistości stanowiło odpowiednik modelu 800XL.



Ukochany komputer polskiego pokolenia lat osiemdziesiątych. Nie wiedzieliśmy, że po przejęciu Atari przez Jacka Tramiela większość deweloperów zrezygnowała z wydawania na niego gier.



Atari 7800 zostało stworzone przez zewnętrzną firmę niemal równoległe z krachem gier wideo z 1983 roku. Tramiel początkowo nie wiedział, co zrobić z tym fantem, ale w 1986 roku zdecydował się wypuścić go na rynek.





✦ Święty, nowatorski tytuł wypuszczony przez Atari w okolicach krachu. Pisaliśmy o tej grze w Pixelu #47.

✦ Grób Jacka Tramiela znajduje się w miejscu, do którego postronni raczej nie trafiają.



✦ Jack i jego żona Helen byli razem od czasów II wojny światowej.



✦ Ostatni bastion Atari w Sunnyvale. Dawny gigant został zredukowany w 1996 roku do kilku pokoi.



✦ Budynek przy Borregas Avenue został zbudowany w 1976 roku tuż przed zasiedleniem go przez kupione właśnie przez Warnera Atari. Obecnie należy do Google.



HARPOON



Pretekstem do napisania tego artykułu była komputerowa gra strategiczna, ale im dłużej się do niego przymierzałem, tym bardziej było oczywiste, że trzeba go rozbudować w zupełnie niekomputerowych kierunkach. Popodróżujemy trochę w czasie i weźmiemy do ręki tekturki, linijki, kostki i modele, a na koniec sięgniemy na półkę z książkami.

■ Borek

Cofnijmy się najpierw do przełomu XIX i XX wieku. Moglibyśmy nawet dalej, ale niech naszym punktem wyjścia będzie John Frederick Thomas Jane. Mr. Jane zaczął od rysowania okrętów wojennych, potem dołożył do rysunków dane taktyczno-techniczne, aż w końcu w 1898 roku wydał to wszystko w wersji książkowej jako „All the World's Fighting Ships”.

Książka szybko stała się złotym standardem i biblią miłośników morskich militariów i dała podwaliny pod powstanie Jane's Information Group, znanej

wszystkim zajmującym się profesjonalnie obronnością, ale także amatorskim miłośnikom militariów i graczom. Jednak zbierane dane nie posłużyły wyłącznie do stworzenia książki - zostały również wykorzystane do zaprojektowania Jane's Naval War Game, jednego z prekursorów wszystkich gier, o których będę pisać dalej. JNWG powstawała przez kilka lat, w końcu w lipcu 1898 roku została oficjalnie

zaprezentowana Royal United Services Institute i w chwilę później wydana jako Rules for the Jane naval war game - a Sea Kriegspiel (tak, angielski tytuł zawierał słowo „Kriegspiel”, bo gry wojenne w dzisiejszym rozumieniu mają niemieckie korzenie).

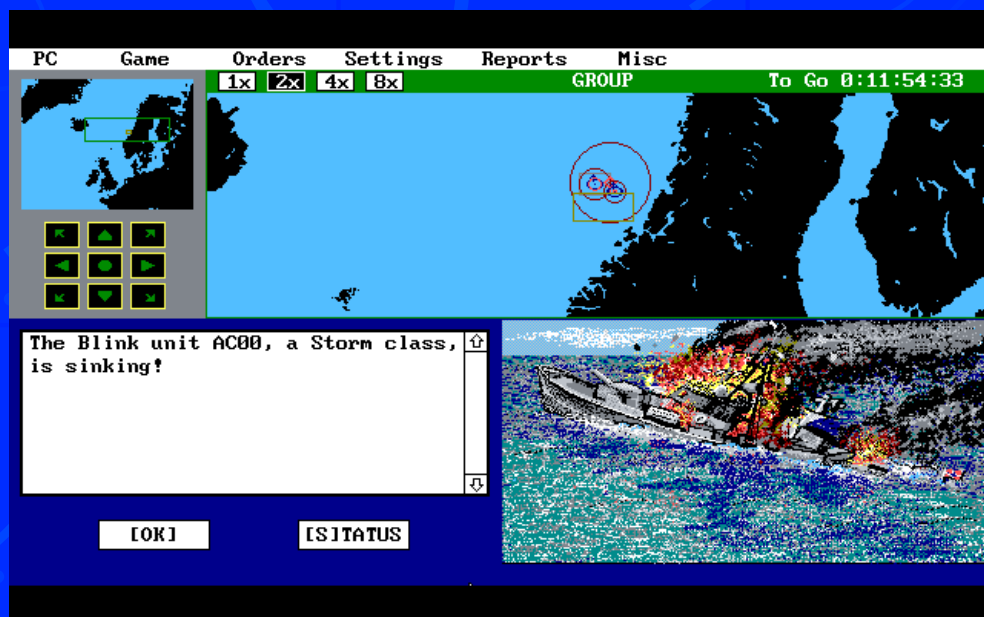
To nie była pierwsza gra tego typu - pierwsze wzmianki o wykorzystaniu gier wojennych do szkolenia podchorążych w amerykańskim Naval War

N R I S I N G

College pochodzą z 1886 roku, czyli są o dwanaście lat wcześniejsze. Tyle że wersja gry używana w NWC była tajna i przeznaczona wyłącznie do użytku wewnętrznego (dla zainteresowanych: reguły gry NWC z 1922 roku i tablice do nich, uaktualnione do technologii z 1936 roku, zostały kilka miesięcy temu wydane przez History of Wargaming Project w wersji książkowej). W latach trzydziestych XX wieku amerykańscy miłośnicy bitew morskich mieli do swojej dyspozycji również grę stworzoną przez Fletchera Pratta - Naval Wargaming with Model Ships. Gra Pratta korzystała z modeli okrętów w skali 1 cal - 50 stóp, a odległości między nimi modelowane były w skali 1 cal - 100 jardów. Ze względu na dystanse występujące w dużej bitwie morskiej czasem niezbędna do gry była sala gimnastyczna. Rozgrywka wymagała obecności graczy i sędziów - ci pierwsi wydawali rozkazy i opuszczali pomieszczenie, ci drudzy, opierając się na doświadczeniu, szacowali nowe pozycje okrętów i efekty ostrzału.

Wiele wskazuje na to, że kolejni twórcy korzystali z pomysłów poprzedników i dodawali własne usprawnienia (pewne rozwiązania są zresztą na tyle logiczne, że mogły być wymyślone zupełnie niezależnie od siebie). Jednak bez względu na to, jaka była historia kolejnych gier i rozwiązań, nie ulega wątpliwości, że - choć niszowe - morskie gry wojenne nie były dla zainteresowanych niczym egzotycznym, a i cywile, i wojskowi mieli czego używać, żeby nauczyć się podstaw prowadzenia bitew morskich i wykorzystania dostępnych typów okrętów.

I robili to z zaskakująco dobrym skutkiem. Od 1897 roku jednym ze scenariuszy rozgrywanych w NWC



był konflikt z Japonią na Pacyfiku. Po zakończeniu II wojny światowej admirał Chester Nimitz stwierdził: „Wojna z Japonią była odgrywana w salach treningowych NWC przez tak wiele osób i na tak wiele sposobów, że nic z tego, co wydarzyło się podczas wojny, nas nie zaskoczyło - nic, poza taktyką użycia kamikadze pod koniec wojny; tego sobie nie wyobraziliśmy.”

Ponieważ gry wojenne okazały się niezwykle przydatne w szkoleniu, amerykańska marynarka kontynuowała prace nad ich kolejnymi wcieleniami. Próba stworzenia NEWS (Navy Electronic Warfare Simulator) okazała się (przez przyjęte założenia projektowe i bardzo szybkie zmiany w technologii) ślepą uliczką. NEWS był przestarzały już w momencie uruchomienia w 1958 roku. Dużo bardziej udana była gra Sea Control Tactical Analysis Game (SEATAG), stworzona mniej więcej w połowie lat siedemdziesiątych (drugie wydanie datowane jest na 1978 rok) i zaimplementowana

■ MS DOS, 1989 - z charakterystyczną dla końca lat osiemdziesiątych szesnastokolorową grafiką.



■ Harpoon w najlepiej znanej wersji papierowej, wydanej przez zasłużony dla miłośników planszówek GDW.

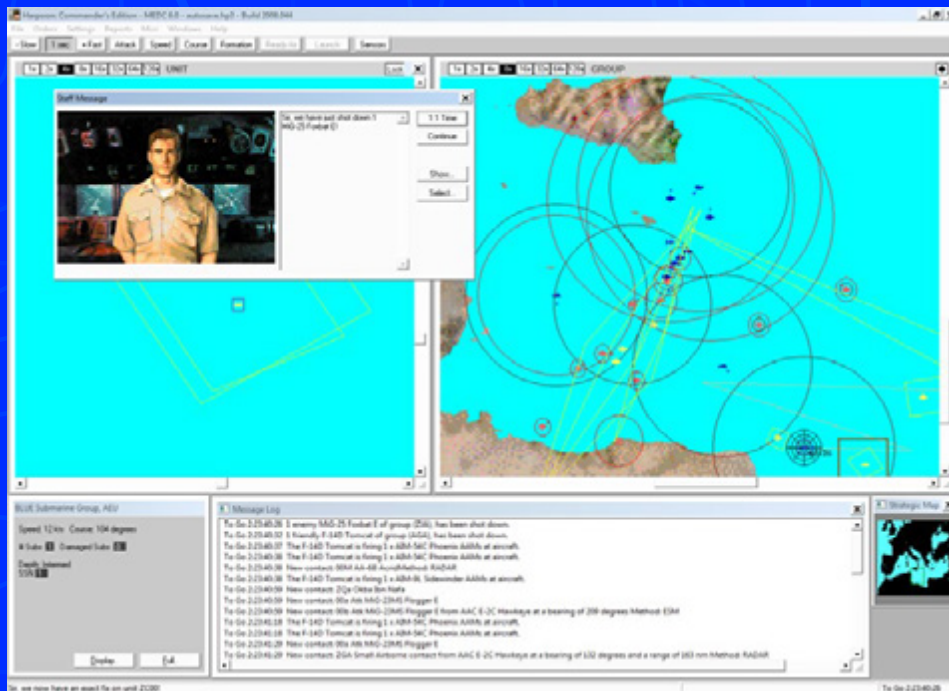
w wersji komputerowej jako NAVTAG (The Naval Tactical Game). NAVTAG korzystał z trzech połączonych komputerów typu Wicat WS 150 (jedna z tych wczesnych konstrukcji, które przepadły w pomroce dziejów, oparta na 68000): dwa stanowiły centra dowodzenia Niebieskich i Czerwonych, a trzeci działał jako sędzia i zarządca.

W tym miejscu na scenie pojawia się Larry Bond - oficer marynarki, który nie tylko doskonale znał SEATAG, ale też dostrzegł w nim potencjał komercyjny i wykorzystując swoją wiedzę, stworzył planszówkę Harpoon: Modern Naval Combat. Grę wydało w 1981 roku Adventure Games Incorporated. W 1984 roku pojawiło się (znowu w AGI) drugie wydanie, poprawione i zmienione, ale najszerzej i najlepiej znana jest wersja trzecia - Harpoon: Modern Naval Warfare Rules z 1987 roku. Nie tylko zmienił się wydawca (został nim Game Designers' Workshop), ale dodatkowo na liście autorów obok Bondy pojawiło się drugie nazwisko - Tom Clancy. Gra była bardzo

udana i spotkała się z bardzo dobrym przyjęciem, zdobywając na Origins Wargaming Convention dwukrotnie nagrodę H.G. Wellsa (który zresztą sam był zapalonym graczem i autorem Little Wars - zbioru reguł dla gier bitewnych rozgrywanych z użyciem ołowianych żołnierzyków). Żadnej planszówce nie udało się to wcześniej.

Harpoon w wersji papierowej korzystał ze standardowych rozwiązań - tekturowych sylwetek, żetonów, planszy pomagającej w szacowaniu odległości między okrętami, kostek i kilkudziesięciu tablic i diagramów pozwalających oceniać, czy okręt został wykryty, trafiony, uszkodzony, naprawiony czy zatopiony, które jego systemy działają prawidłowo, a które są bezużyteczne i tak dalej. Dla żadnego miłośnika tego typu gier nie ma w tym oczywiście nic zaskakującego, ale też dla każdego jest jasne, że kiedy dużo się dzieje, przerywanie co chwila rozgrywki na kilka minut w celu dokonania wszystkich niezbędnych losowań i obliczeń jest irytujące i przeszkadza immersji. Co więcej, dla każdego mającego choćby blade pojęcie o komputerach jest oczywiste, że wszystkie niezbędne obliczenia da się stosunkowo łatwo zaimplementować. Liczba niezbędnych operacji nie przekracza możliwości dowolnego szesnastobitowca, a warto pamiętać, że papierowy Harpoon III wydano w 1987 roku, czyli momencie, w którym kończy się królowanie PC AT i na rynek zaczynają wchodzić maszyny oparte na 80386. 32 bity, 12 MHz w najwolniejszej wersji. Aż się prosiło o przeniesienie gry na komputer.

I tak się stało - w 1989 roku Three-Sixty Pacific wydało pierwszą wersję Harpoona, początkowo pracującą pod kontrolą MS DOS-u i na Macintoshach,



■ Harpoon (tu CE) to „gra w mapę” - wydajemy rozkazy i czekamy na wynik. To się przekłada na wygląd interfejsu użytkownika. Czy może raczej na brak wyglądu.

■ Larry Bond napisał kilka całkiem przyzwoitych książek, ale przez długie lata to Clancy był punktem odniesienia.

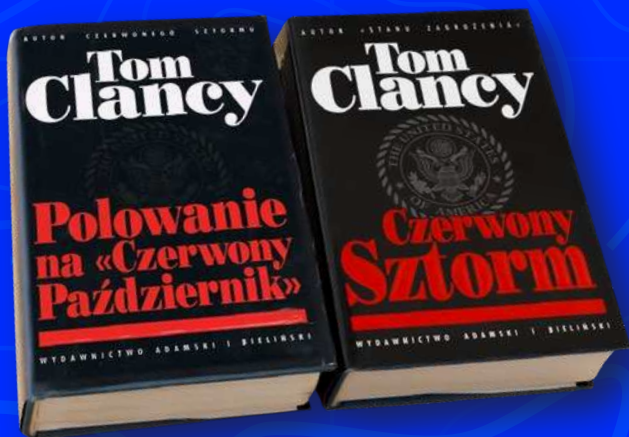
a od 1990 roku również na Amidze. Sprzedało się kilkadziesiąt tysięcy kopii, co - jak na niszy produkt - było wynikiem bardzo dobrym. W 1990 roku Computer Gaming World przyznał Harpoonowi tytuł gry wojennej roku.

Graficznie ani dźwiękowo komputerowy Harpoon nie zachwycał, mapy były schematyczne, jednostki przedstawione za pomocą małych symboli, nie było muzyki, a efekty dźwiękowe ograniczone zostały do absolutnego minimum. Prawdę mówiąc, wszystkie późniejsze wersje były dokładnie tak samo ubogie, nawet zmiany w interfejsie po przeniesieniu programu pod Windows były minimalne.

Ale też nie o fajerwerki chodziło, tylko o realizm. A tego nie brakowało. Harpoon to była trudna gra, dla zapaleńców. Nie da się w ciągu kilku minut wchłonąć wiedzy niezbędnej do dowodzenia siłami składającymi się z kilkudziesięciu jednostek o zupełnie różnych specyfikach i charakterystykach technicznych. Na osiągnięcie jako takiej podstawowej sprawności trzeba poświęcić kilka, kilkanaście godzin - a szlifowanie i cyzelowanie optymalnych procedur to zajęcie na godzin setki. Na takie zaangażowanie pierwsza wersja pozwalała ledwo, ledwo - premierowo gracze dostali

wyłącznie dość skromny zestaw misji na obszarze GIUK (linia Grenlandia-Islandia-Wielka Brytania, którą musiały przekraczać siły morskie Związku Radzieckiego usiłujące wydostać się na Atlantyk). Na szczęście zainteresowanie było wystarczająco duże, żeby uzasadnić wydanie edytora i battle-setów, czyli zestawów scenariuszy dodających nowe teatry wojenne i rozbudowujących dostępny do wykorzystania zestaw jednostek. Co ważne, scenariusze były przenoszone do nowych wersji programów, więc do dzisiaj można grać we wszystkie (o setkach scenariuszy fanowskich nie wspominając).

Przez następnych kilka lat gra doczekała się kilku wydawców i kilku wersji na kilka platform, przy czym - ponieważ punktem wyjścia była bardzo już dopracowana planszówka - różnice w rozgrywce między kolejnymi wydaniem były stosunkowo niewielkie. Trzymając się tylko PC: Harpoon II (1994) też był pod DOS, wydawcą znowu było Three-Sixty Pacific. Wydana w 1995 roku przez Renegade Software i Alliance Interactive Software wersja pod Windows nosiła tytuł Harpoon Classic. W 1996 roku wyszła kolejna wersja pod DOS (Harpoon II: Admiral's Edition, wydawca: Eidos Interactive) i nowa pod Windows



(Harpoon Classic '97, wydawca: Interactive Magic). Część tego bałaganu to oczywiście pochodna ówczesnej sytuacji na rynku PC i równoległej obecności na nim MS-DOS i Windows. Potem wyszły jeszcze Harpoon 3 Pro (2001, Advanced Gaming Systems, Inc.), Harpoon 3: Advanced Naval Warfare (2006) i Harpoon: Commander's Edition (2007). Wydawcą dwóch ostatnich wersji było Matrix Games, Ltd., które w 2010 roku zebrało razem praktycznie wszystkie wcześniejsze mutacje gry i wydało je jako Harpoon: Ultimate Edition.

Na innych platformach też był bałagan - powstały wersje na Maca, Amigę i PC-98, wydawane przez Electronic Arts, IntraCorp, Imaginer Co. i The Hit Squad. Uporządkowanie tego to temat na książkę, bo należałoby również uwzględnić wersje, które nigdy nie ujrzały światła dziennego (Harpoon IV, tworzony przez Ultimate dla SSI, znany tylko ze screenshotów), wersje tworzone przez środowisko graczy (Harpoon Classic 2002 Gold Edition, na podstawie oryginalnego kodu źródłowego udostępnionego w 2001 roku przez AGSI) i wersję H3 MilSim przeznaczoną dla użytkowników profesjonalnych (wśród których znaleźli się między innymi Northrop Grumman, australijskie ministerstwo obrony i Mexican War College). I oczywiście informacje pochodzące z różnych źródeł wzajemnie sobie

✦ Kiedy Marksoft wydawał polską wersję, przetłumaczyłem część instrukcji - dodatek o polityce i militariach.

✦ Od góry - wersja DOS, Harpoon Classic, Commander's Edition. Trzydzieści lat odstępu, ale zmiany głównie kosmetyczne.



**KIEDY W POLSCE
ZACZĘLIŚMY SIĘ
FASCYNOWAĆ
GRAMI WOJENNYMI,
MAŁO KTO MIAŁ
ŚWIADOMOŚĆ,
ŻE JESTEŚMY
ZAPÓŹNIENI
O CAŁY WIEK.**

przeczą, więc niewykluczone, że powyższy skrócony spis zawiera błędy.

Mimo tylu wydań miłośnikom Harpoona przez długi czas brakowało trybu multiplayer. O dziwo, w czasach zdominowanych przez rozgrywkę w sieciach lokalnych większość firmiarmek dotyczyła wersji online. Pierwsze próby zrobiła firma Kesmai, w 1993 roku zaczęły się nawet testy wersji beta w sieci GEnie (serwisu stworzonego przez General Electric), ale prace toczyły się bardzo wolno. Obiecywana w zapowiedziach prasowych rozgrywka sieciowa w Harpoon Classic '97 okazała się po premierze rozczarowaniem - grać mogli tylko użytkownicy serwisu AOL. W 1997 roku ruszył Kesmai's Harpoon OnLine (będący osobną implementacją, bez bezpośrednich związków z komputerowym Harpooneem), z bardzo skromnymi wymaganiem - do zagrania wystarczyły Windows 3.1 i modem 14.4k. Ruszył, ale nie na długo - w 1999 roku Kesmai zostało wykupione przez Electronic Arts, a rok później Harpoon OnLine został zamknięty (a samo Kesmai zlikwidowano w 2001 roku). Porządny tryb multiplayer, z możliwością postawienia własnego serwera, pojawił się dopiero w wersji Advanced Naval Warfare i jest dostępny jako część Ultimate Edition - która zresztą jest w sprzedaży do dzisiaj.

A co z tą zapowiadaną na początku półką z książkami? Otóż „Harpoon” (jeszcze jako gra planszowa) był istotnym narzędziem wykorzystanym przez Toma Clancy'ego przy pisaniu książek. Clancy znany jest ze swojego zamiłowania do realizmu, gra pomogła mu zachować wysokie prawdopodobieństwo opisywanych wydarzeń. Scenariusze, którymi się posłużył (pracował nad nimi razem z Larrym Bondem, z którym się przyjaźnił), znalazły się w papierowej wersji Harpoon III - The Hundred Fathom Curve to odpowiednik sytuacji z jednej z części „Polowania na Czerwony Październik”, zaś Keflavik Turkey Shoot pomógł przy pisaniu „Czerwonego sztormu”. Miałem kiedyś okres fascynacji technothrillerami, obie książki do dziś stoją u mnie na półce. ■



A MEETING OF THE PORTSMOUTH NAVAL WAR GAME SOCIETY IN THE SALON ROOM AT THE "GRANGE", PORTSMOUTH.

The Naval War Game and How it is Played.

SABOTEUR!

M N I E J Z N A N Y

Spectrum 48K, zwany gumiakiem. Komputer – jak później pomocnicy Świętego Mikołaja, czyli moi rodzice, zdradzili – przyjechał prosto z Anglii i był wyposażony w komplet ponad 100 kaset z gramami.

 Emilus

Wśród nich na pierwszy ogień poszły takie hity jak: Knight Lore, Raid over Moscow, no i Saboteur. I w tę ostatnią grałem do rana, nie mogąc się oderwać.

Pod choinkę dostałem pięć z kompletu 100 kaset. Pozostałe miałem otrzymywać za piątki w szkole. W ten sposób podniosłem sobie średnią na wuefie i zetpetach, gdzie najłatwiej było o maksymalne oceny. Sprytnie działając w szkole, zdobyłem dostęp do najważniejszych gier na ZX Spectrum, w tym do kolejnego przeboju, czyli Saboteura 2. O ile pierwsza część była magiczna, o tyle druga była wręcz przytłaczająco wspaniała. Olbrzymia mapa, różnorodni wrogowie i pamiętna scena z motorem wyścigowym, wtedy marzeniem dla wielu z nas.

W ten oto sposób w wieku 14 lat miałem okazję poznać i zachwycić się serią Saboteur. Jednak nawet przez myśl mi nie przyszło, że po 32 latach będę miał szansę nie tylko poznać Clive'a Townsenda, twórcę serii, ale również z nim współpracować. Wspólnie wydaliśmy zremasterowaną wersję obu części Saboteura na konsole nowej generacji Nintendo Switch. A także po raz pierwszy w historii udało się wydać te gry w języku polskim - oryginał powstał wyłącznie w wersji angielskiej.

Ale wróćmy do początku tej kultowej już dzisiaj serii gier.

Pierwszą część serii Clive Townsend stworzył samodzielnie w 1985 roku na komputerze ZX Spectrum, bazując na własnym kodzie niewydanej gry Death Pit.

Jak wspomina, miał 14 lat i programował na nowym komputerze, pisząc i kompilując kod i procedury w assemblerze. Musiał zapisywać każdą kolejną wersję programu na taśmie magnetofonowej, restartować komputer, uruchamiać skompilowany program, testować i znowu wczytywać nową wersję do poprawienia i tak w kółko. Dzisiaj praca programisty jest nieco łatwiejsza.

Saboteur była na tamte czasy przełomowa i zyskała uznanie prestiżowego magazynu Crash, który przyznał jej bardzo wysoką ocenę 93 procent, uznając za grę roku 1985 i dodatkowo publikując wyróżnienie Crash Smash! Z kolei drugi prestiżowy magazyn Your Sinclair umieścił Saboteura w gronie 100 najlepszych gier wszech czasów na ZX Spectrum na 55. miejscu. Większość posiadaczy tego komputera uważa grę za przełomową i ważną. Między innymi twórcą Minecrafta Markus Persson wspomina w swojej biografii, że grał w Saboteura jako dziecko.

Pomysł na grę Saboteur Clive zacerpnął z dzieciństwa, kiedy

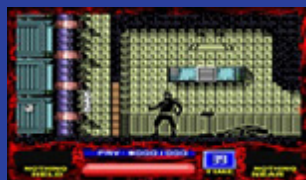
pasjonował się sztukami walki i tym, co teraz nazwano by parkourem lub free-runem. Jako nastolatek uwielbiał filmy o Jamesie Bondzie, trenował ninjutsu i pasjonowały go filmy akcji. Pomysł na grę był połączeniem tych pasji. Szczególnie uwielbiał „Zemstę Ninja”, film akcji z lat osiemdziesiątych wyprodukowany przez Cannon, do którego nawiązuje ekran ładowania z Saboteura. Do dzisiaj w swoich zbiorach posiada ten film na VHS.

W pierwszej części gry wcielamy się w bezimiennego wojownika ninja-sabotażystę, który musi zinfiltrować tajną bazę, wykraść dyskietkę z danymi, podłożyć bombę zegarową i uciec z kompleksu helikopterem usytuowanym na dachu.

Tajna baza jak na możliwości ZX Spectrum przedstawia się imponująco i różnorodnie. Misję rozpoczynamy od desantu z wody, wyskakując z pontonu na pomost. Będziemy musieli przedrzeć się do centrum dowodzenia z dyskietką przez podziemia, korzystając z drabin i podziemnej kolejki. Bombę zegarową znajdziemy na strychu centrum dowo-



ZX Spectrum. To na tym komputerze powstał Saboteur. Clive na maszynie sir Clive'a stworzył pierwotny tryb graficzny.



Commodore 64 był drugim komputerem, na który oryginalnie został wydany Saboteur. Wersja wydawała się trochę ładniejsza.



Acorn, czyli główny konkurent ZX Spectrum w UK, na którego gra nigdy się nie ukazała, mimo że została ukończona.



ZX-81. Poprzednik ZX Spectrum, z dwukolorową i tekstową grafiką, nigdy nie doczekał się wizyty sabotażysty.



➤ Zremasterowana strona tytułowa drugiej części Saboteura na Nintendo Switch zawiera zarówno elementy mapy budynku, jak i zaznaczone na fioletowo sekretne miejsce na mapie.



James Robert Durrell White. Od jego trzeciego imienia wzięła nazwę firma, która dała nam Harrier Attack, Saboteura czy Turbo Esprit.



Od ponad 35 lat wydawnictwo mieści się w tym samym miejscu i nadal robi programy użytkowe do ubezpieczeń.



Jedno z niewielu zdjęć Clive'a z okresu sukcesu Saboteura, zrobione przez dziennikarza magazynu Crash.

➤ Odtworzona grafika Saboteura, stworzona w Polsce na potrzeby nowej wersji na Nintendo Switch.

SABOTEUR BYŁ W SWOIM CZASIE PRZEŁOMOWĄ PRODUKCJĄ. ZYSKAŁ UZNANIE PRESTIŻOWEGO MAGAZYNU CRASH, KTÓRY UZNAŁ GO ZA GRĘ 1985 ROKU.



Nowe lokacje, przeciwnicy i zadania rozwijają historię Saboteura, która nie zmieściła się w komputerach ośmiobitowych.

dzenia, natomiast po jej zamontowaniu będziemy musieli w wyznaczonym czasie odnaleźć drogę na dach i za pomocą helikoptera uciec, wypełniając misję.

Możemy podnosić przedmioty i używać ich jako broni. Wrogich strażników eliminujemy uderzeniem pięści lub kopnięciem z wysokości. Musimy unikać psów stróżujących, więc wyposażonych w karabiny i otwierać zablokowane drzwi za pomocą elektronicznych paneli. W zależności od wybranego poziomu trudności liczba zamkniętych drzwi wzrasta i musimy znajdować nowe sposoby na pokonanie tej samej trasy.

Jak wspomina Clive, pierwsza część Saboteura została wydana w 1985 roku, kiedy nie było jeszcze internetu. Nie wiedział więc, do jak dużej liczby graczy dotarła. Zakładał, że gra dobrze sobie radzi, na podstawie list popularności publikowanych w magazynach takich jak Crash czy Your Sinclair. Wymierny sukces przyszedł wraz z pieniędzmi, jakie otrzymał ze sprzedaży. Za tantiemy mógł jako nastolatek kupić dom z trzema sypialniami. Dodatkowo zainteresowała się nim brytyjska prasa i telewizja BBC. Stał się częścią szerszego zjawiska - olbrzymiego sukcesu domorosłych twórców gier komputerowych w Wielkiej Brytanii w latach osiemdziesiątych. Z pewnością nie byłoby to możliwe bez brytyjskiego wydawcy Durell Software, który w tamtych czasach przeżywał dynamiczny rozwój.

Jak doszło do tego, że Saboteur trafił akurat do tego wydawcy? Clive jako nastolatek przygotował kilka gier w BASIC o jakości nadającej się do publikacji i poszedł do lokalnego sklepu w Taunton. Tam zapytał, czy zajmują się również sprzedażą gier na ZX Spectrum. Menedżer sklepu, Tim Hine, powiedział, że owszem, ale w Taunton istnieje



już firma wydająca gry i że powinien z nimi porozmawiać. I tak trafił na rozmowę z szefem Durell Software, Robertem Jamesem Durellem White'em, od którego imienia pochodzi nazwa firmy. Bardzo spodobała mu się grafika i same gry, ale powiedział, że Clive powinien nauczyć się assemblera, aby poprawić szybkość ich działania. Po wakacjach spędzonych w biurze Durella zaproponowano mu pracę po ukończeniu szkoły. Planował iść na studia, ale wysokie wynagrodzenie kusilo bardziej i tak rozpoczął pracę w Durellu w pełnym wymiarze godzin.

Pewnego ranka, zaraz po wydaniu pierwszej części Saboteura, gdy Clive przybył do biura Durell, czekała tam na niego ekipa z BBC, która bez uprzedzenia przeprowadziła z nim wywiad. Zaskoczony i oszołomiony nagłym sukcesem, na szybko i bez namysłu odpowiedział na ostatnie pytanie, które brzmiało „co dalej po Saboteurze?”. W ten sposób świat dowiedział się, że młody twórca zamierza wysłać popularnego ninja na kolejną misję z nową historią.

Jak wspomina Clive, nie konsultował tego z szefem Durella - po prostu uważał ten fakt za naturalny. Pierwotnie w drugiej części miał wystąpić ten sam ninja, który był w części pierwszej. Rob White - szef Durella - zaproponował, żeby w kontynuacji główną bohaterką była kobieta - według niego to byłby dobry ruch marketingowy, okazja na dodatkową reklamę i szansa na rozwój serii.

Clive miał już wtedy napisaną część kodu do sequela, bazującego na pierwotnym ninja. Ale spodobała mu się nowa koncepcja, przebudował pod nią starą fabułę i tak powstała część druga Saboteura pod tytułem Saboteur II: Avenging Angel.

Sequel został wydany w 1987 roku. Opowiadał historię Niny, siostry ninja z pierwszej części, która zamierza pomścić śmierć swojego brata. Jest to jedna z pierwszych gier w historii z głównym bohaterem kobietą, wydana na długo przed Tomb Raiderem. Rozgrywkę rozpoczynamy, zeskakując z lecącej nad tajemniczą bazą paralołtni, i od razu rzucając się w wir walki z cybernetycznymi strażnikami



W odświeżonej wersji poznamy kontynuację historii sabotażysty z oryginału.



W jednej z nowych lokacji znajdziemy automaty z klasycznymi grami retro. Prawie jak w Maniac Mansion!



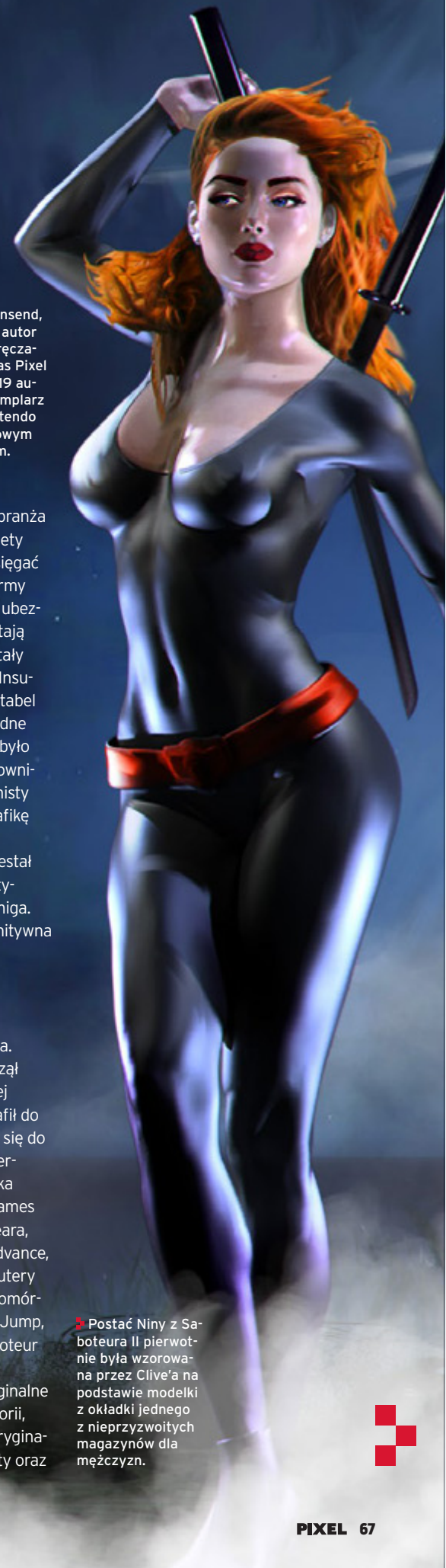
W Switchowej wersji Księżyc ma cień, zza murów wyglądają drzewa, a zza beczek wyskakuje gibki ninja.



Druga część Saboteura jest pięciokrotnie większa od oryginału, który musiał się zmieścić w 48 KB.



Clive Townsend, jego żona i autor artykułu wręczający podczas Pixel Heaven 2019 autorski egzemplarz konsoli Nintendo Switch z nowym Saboteurem.



Postać Niny z Saboteura II pierwotnie była wzorowana przez Clive'a na podstawie modelki z okładki jednego z nieprzyzwoitych magazynów dla mężczyzn.

i agresywnymi pumami. Oczywiście głównym zadaniem Niny jest infiltracja bazy i w zależności od poziomu trudności odnalezienie tajnych materiałów i ucieczka motorem, ukrytym w jaskiniach pod kompleksem.

Gra została dobrze przyjęta przez krytyków, otrzymując wysokie noty od czołowych magazynów. Crash przyznał drugiej części 83 procent, natomiast Your Sinclair 9/10.

Saboteur II była technologicznie bardzo zaawansowana - baza składała się z ponad 700 lokacji i jak wspomina Clive, była inspirowana bazą wulkaniczną Blofelda z piątej części Bonda - „Żyje się tylko dwa razy”. W miarę postępu nad grą i rozwijaniem fabuły baza zamieniła się w ogromną mesę.

Z kolei imię protagonistki, Nina, to nie, jak myślało wiele osób, zbieżność ze słowem „ninja”, ale świadomy wybór Clive'a - jego dziewczyna właśnie tak miała na imię. W tamtym czasie Nina kolekcjonowała serię komiksów „Angel Love” i stąd podtytuł gry Avenging Angel, nawiązujący do bohaterki z kolorowych zeszytów. Jeśli uważnie przyjrzenie się oryginalnemu ekranowi ładowania z części drugiej, tytułowa Nina ma na kombinezonie małe serce, które pochodzi od bohaterki z ulubionych komiksów dziewczyny Clive'a.

Po wydaniu drugiej części i przyzwoitym wyniku sprzedażowym Clive rozpoczął pracę nad częścią trzecią - Saboteur 3D, która niestety nigdy się nie ukazała. Do Wielkiej Brytanii i całego świata dotarł kryzys ośmiobitowy i firmy jedna po drugiej albo bankrutowały, albo odchodziły od produkcji gier. Podobnie też stało się z Durell Software.

W 1987 roku szef Durella, Robert White, uznał, że branża gier staje się coraz bardziej ryzykowna - wtedy budżety potrzebne na wyprodukowanie przeboju zaczynały sięgać 100 tysięcy funtów. Postanowił więc zmienić profil firmy i rozpocząć prace nad pierwszą wersją programu do ubezpieczeń Insurance Master. Jego kolejne wersje powstają do dzisiaj. Prace nad kontynuacją serii Saboteur zostały zawieszono, a Clive zajął się interfejsem graficznym Insurance Mastera. Jak wspomina, tworzenie wykresów, tabel i zestawień ubezpieczeniowych było zaskakująco trudne do programowania na starych komputerach PC. Nie było jeszcze ujednoliconego rynku kart graficznych i sterowników do nich. Było to też nowe wyzwanie dla programisty growego, zwłaszcza że trzeba było programować grafikę w odcieniach szarości albo zieleni.

Po latach Clive wspomina, że gdyby Durell nie przestał robić gier, jest pewien, że seria Saboteur byłaby kontynuowana na komputerach 16-bitowych, takich jak Amiga. Niestety decyzja Durella o odejściu od gier była definitywna i drogi twórcy Saboteura i firmy się rozeszły.

Clive kontynuował pracę nad kolejnymi grami na ZX Spectrum już samodzielnie. Napisał grę Garfield: Winter's Tail, a także The Reaper dla Ubisoftu, której wstydzi się do dzisiaj i bardzo rzadko o niej wspomina.

Na tym etapie twórca potrzebował zmian i rozpoczął kilkuletnią podróż po Wielkiej Brytanii, podczas której głównie odpoczywał od programowania. W końcu trafił do Birmingham do firmy Data Design. Później przeniósł się do Londynu do firmy Microtime. W końcu trafił do Somerset i z kilkoma starymi znajomymi założył firmę Pukka Games. Clive stworzył w niej między innymi Super James Pond na Game Boya, Rise of the Robots na Game Geara, a także Thunderbirds na Game Boya i Game Boya Advance, a następnie rozpoczął programowanie gier na komputery 16-bitowe i PC. Pracował też nad grami na telefony komórkowe, między innymi stworzył takie tytuły jak: Sonic Jump, X-Factor i Pop Idol. Jednak niedokończona seria Saboteur nadal w nim się tliła i czekała na swój czas.

Gry z tej serii były dynamiczne, wciągały, były oryginalne pod względem grafiki, animacji oraz tajemniczej historii, którą znało niewiele osób w Polsce, nie posiadając oryginału z instrukcją. A historia wojownika ninja-sabotażysty oraz




jego siostry Niny była ciekawa i Clive Townsend od samego początku tworzył ją skrupulatnie z myślą o kolejnych częściach. W tym nieopublikowanych jeszcze Saboteurze SiO oraz Saboteurze Zero.

Saboteur SiO będzie spin-offem i trzecią częścią serii, rozgrywaną się równolegle do wydarzeń z Saboteura II. Wcielimy się w nim w postać ninja o kryptonimie Kasasagi, który właśnie ukończył trudną misję i wraca do bazy. Niestety zostaje wciągnięty w nieudany eksperyment i zostaje teleportowany w różne miejsca na świecie.

Z kolei pomysł na Saboteura Zero powstał podczas tworzenia pierwszej części, której roboczy tytuł brzmiał Ninja Darkness. Część fabuły i kodu Clive przygotowywał jeszcze w roku 1985 i miała to być część druga. Jednak pod wpływem szefa Durell Software koncepcja została zmieniona na nową bohaterkę kobietą, więc dopiero teraz historia i materiały z roku 1986 będą mogły być wykorzystane. Prequel do pierwszej części, Saboteur Zero, będzie wymagał dużo skradania i wspinaczki. W trakcie wykonywania misji będziemy mieć retrospekcje do wcześniejszych dni szkolenia ninja, dzięki czemu będziemy mogli grać jako młody ninja, a także dowiedzieć się więcej o genezie szkoły sabotażystów, z której pochodzi.

Fabuła czwartej części Saboteura będzie kontynuacją historii z pierwszych dwóch części. Główny bohater będzie się w niej zmagał z dużą liczbą wrogów i nadludzi. Gra prawdopodobnie powstanie już w nowej technologii i pełnym 3D na jednym ze współczesnych popularnych silników do tworzenia gier.

 Na potrzeby remastera powstało kilka szkiców koncepcyjnych, stworzonych przez artystów z Polski. Także w tej edycji polska wersja językowa pojawiła się po raz pierwszy.



SABOTEUR II: AVENGING ANGEL JEST PIERWSZA GRĄ W HISTORII Z GŁÓWNYM BOHATEREM KOBIETĄ, WYDANĄ NA DŁUGO PRZED TOMB RAIDEREM.

Clive ma również przygotowane scenariusze do trzech kolejnych części, ale to raczej pieśń dalszej przyszłości.

W 2018 roku Clive Townsend na zaproszenie magazynu Pixel przybył do Warszawy na Pixel Heaven. Właśnie na niej doszło do nieoczekiwanej serii zdarzeń inspirowanych przez Roberta Łapińskiego i Marcina Rusinowskiego. Dokładnie w tym czasie miałem okazję wraz z SimFabric przebywać na Pixel Heaven, prezentując grę ElectriX. W zasadzie o mały włos nasze drogi by się nie zeszły, a jednak jakaś siła czasoprzestrzenna spowodowała, że tuż przed zakończeniem imprezy udało mi się usiąść przy jednym stole z Clive'em i po kilku minutach podjęliśmy decyzję, że wspólnie przygotujemy i wydamy Saboteura na Nintendo Switch.


I tak po 32 latach seria Saboteur przechodzi nową młodość. Do tej pory udało się wydać remasterowane dwie pierwsze części na Nintendo Switch i PC. W tym roku planujemy publikację serii na konsole PS4 i Xbox One, a w kolejnym wydanie na wszystkie platformy nieopublikowanej do tej pory trzeciej części serii - Saboteura SiO. W planach mamy także wspólne wydanie prequela Saboteura Zero.

Wersje zremasterowane są większe niż ich pierwowzory z lat osiemdziesiątych - średnio pięciokrotnie. Oprócz podstawowych misji zawierają nowe zadania rozwijające pierwotną fabułę. Zostały też zlokalizowane na osiem

języków, w tym po raz pierwszy w historii serii na język polski. Otrzymały też nową zremasterowaną muzykę, przygotowaną przez Adama Skorupę, znanego z tworzenia muzyki między innymi do takich tytułów jak: Wiedźmin, Shadow Warrior, Painkiller czy Bulletstorm. Mają również nowe tryby graficzne, pochodzące z takich komputerów jak: ZX Spectrum, C64, NES, Game Boy, Amstrad CPC, Acorn, ZX-81, Atari 2600, a także Amiga, MS DOS, PC VGA i specjalny tryb retro imitujący wyświetlacze CRT oraz tak zwane moire.

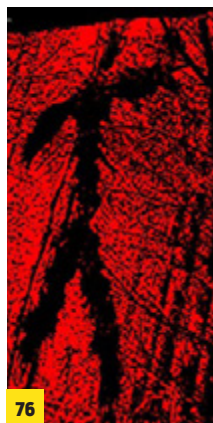
Historia z pierwszej części Saboteura, którą miałem okazję poznać i zachwycić się jako dziecko, jest dzisiaj kontynuowana z moim współudziałem. To o tyle fajne, że grę posiadałem, jak większość osób w Polsce, w wersji pirackiej. W ten niecodzienny sposób mogę przyczynić się do podziękowania Clive'owi za wspaniałą serię gier.

Wielkie podziękowania dla Clive'a Townsenda za opowieści na temat serii i ciekawe fakty, o których niewiele osób do tej pory wiedziało. Z ciekawostek należy dodać, że firma Durell, która odeszła od robienia gier w 1989 roku, do dzisiaj nie wydała już ani jednego tytułu. Produkuje nadal tę samą serię programów dla ubezpieczycieli i księgowości o nazwie Master Insurance, a biuro ma dokładnie w tym samym budynku co 33 lata temu.

Do zobaczenia w kolejnych do tej pory nieopublikowanych częściach serii Saboteur. 



70



76



80

SECRET



86



88



90



94

LEVEL

MEGA DRIVE/GENESIS DLA PRZECIĘTNEGO JAPONCZYKA NA PRZEŁOMIE DEKAD NADAL NIE BYŁO NAWET DRUGIM, ALE TRZECIM WYBOREM, PO SUPER FAMILIOMIE I PC ENGINE OD FIRMY NEC.





SEGA MEGA DRIVE

CZYLI 51. STAN

Sega to Ameryka. Nigdy nie myślałem inaczej, nawet gdy już się dowiedziałem, że moja wymarzona konsola pochodzi z kraju leżącego na innej półkuli, niż sądziłem.

■ Bartosz Czartoryski

Ale na początku lat dziewięćdziesiątych, kiedy oglądałem na satelicie zagraniczne reklamy przetykające kolejne bloki animacji dla dzieci, nie przyszło mi do głowy, że czarne pudło generujące kolorowe marzenia i błękitny język zapierdzielający niczym komiksowy Flash to dzieło japońskiej myśli technicznej. A i pewnie gdybym miał tego świadomość, niewiele by to zmieniło. Sega dalej pozostałaby Ameryką.

Sen o Chicago

Dzisiaj, rzecz jasna, wiem, dlaczego tak myślałem. Było to wynikiem

starannie zaplanowanej i bezprecedensowo śmiałej kampanii reklamowej, której odpryski, dzięki straszącemu na naszym przydomowym balkonie białemu talerzowi firmy Diora, zawitały nawet i na moje prowincjonalne osiedle. Nie znałem absolutnie nikogo, kto posiadałby jakikolwiek sprzęt Segi - bo taki przechodni Game Boy, który latał po ludziach, akurat przydarzył się nawet nie u jednego kolegi, ale u dwóch; oba zostały przysłane z Chicago - co dodatkowo budowało historię o nieosiągalności tego sprzętu. Stał on się dla mnie czymś niemalże mitycznym.

■ Segę Mega Drive zaprojektował Mitsushige Shiraiwa, czerpiąc inspirację ze sprzętu audio.



ELECTRONIC ARTS WYPUSZCZAŁO SWOJE GRY SPORTOWE NA MEGA DRIVE JESZCZE W 1997 ROKU, DŁUGO PO TYM, JAK KONSOLA ZOSTAŁA PORZUCONA PRZEZ SEGĘ.

Jasne, nie znałem chyba też nikogo, kto miał oryginalny stacjonarny sprzęt Nintendo, ale wtedy krążyły na lokalnych bazarach i sklepach z elektroniką jego pospolite klony i wydawało mi się, że jako tako znam ofertę japońskiego giganta. Bo przecież każdy kiedyś poskakał sobie Mariem, nie? Sonic pozostawał dla wybranych.

Dzięki polskiej prasie i moim ulubionym magazynom śledziłem jako tako to, co dzieje się na rynku, naszym i zagranicznym, ale kiedy byłem już bardziej świadomym graczem, czyli skończyłem tych naście lat, reklamowano już w niej Saturna, który wydawał mi się sprzętem mało konkurencyjnym dla królującego wtedy PlayStation. A przecież pisząc Sega, myślę o Mega Drive.

✚ Tails, kumpel Sonika, lisek o dwóch ogonach, pojawił się po raz pierwszy przy okazji sequela z 1992 roku.



Kiedy to czytacie, już pewnie gram na zminiaturyzowanej wersji owej konsoli, o której dawniej tak marzyłem, ale teraz, gdy siedzę przed komputerem, wyczekuję jej premiery jak niegdyś szkolnych wakacji. I niby nie ma to racjonalnego powodu, jedynie emocjonalny, lecz ten jest, z czym na pewno się retrobrać zgodzi, nie do przecenienia. Bo choć część gier nie będzie już pewnie się do niczego nadawała, a inne na przestrzeni lat ograło się na tej czy innej platformie, to jednak sprzęt ten kryje załóżek tamtej magii, załóżek, heh, Ameryki. Nie bez znaczenia pozostaje też, że historia tej konsoli, jak i zresztą historia całej Segi, to istna opowieść o lkarze, o supernowej, o sukcesie równie spektakularnym, co upadek.

✚ John Madden Football było dla Segi „zabójczą aplikacją”, dla której masowo kupowano konsole.



✚ Agresywna kampania reklamowa Segi wyśmiewała nie tylko możliwości sprzętowego rywala, ale i ubogi katalog gier.

A rozpoczyna się ona praktycznie równe trzydzieści lat temu.

Wyjście z mroku (dziejów)

Dokonałem co prawda pewnej manipulacji, gdyż Sega Mega Drive swoją japońską premierę miała na jesieni 1988 roku, lecz swój prawdziwy żywot rozpoczęła niecały rok później, kiedy pod zmienionym szyldem ukazała się w Stanach Zjednoczonych. Zmiana nazwy na tamtejszym rynku na Genesis poddyktowana była kwestiami prawnymi, a nie jakimś widzimisię. Istniała już firma zarejestrowana jako Mega Drive Systems, dlatego zdecydowano się na iście biblijne nawiązanie oznaczające, ni mniej, ni więcej, nowy początek. Okazało się to skądinąd prorocze. Nie była to bynajmniej pierwsza konsola Segi na rynku, nic bardziej mylnego,





KONTROLER RUCHOWY SEGA ACTIVATOR MIAŁ ZMIEŃĆ STYL GRANIA W BIJATYKI. WYSOKA CENA I NIEDOSKONAŁE DZIAŁANIE POGRZĘBAŁY INTERESUJĄCY PROJEKT.

ale żadnej z nich nie udało się nawet nawiązać równorzędnego boju z królującym na światowych rynkach Nintendo.

Ośmiobitowy sprzęt znany po naszej stronie świata jako Nintendo Entertainment System, a w swojej ojczyźnie ochrzczony Famicomem, wydawał się niemożliwy do zdetrionizowania. Przez lata niekwestionowanego panowania japoński gigant zdążył ukształtować cały rynek konsol i dostosować go pod siebie, występując praktycznie z pozycji monopolisty. Producenci i dystrybutorzy mogli skakać tylko tak wysoko, jak pozwoliło im Nintendo. Konkurencja niby istniała, lecz nieśmiało podrygi innych firm, łącznie z Segą - której SG-1000 czy Mark III/Master System nie mogły zagrozić dominacji NES - dzisiaj są jedynie przypisami na kartach historii gier.

Nintendo nie miało powodu do paniki nawet po premierze Mega Drive, bo choć konsola była mocniejsza niż ichni Famicom, a jej pierwsze wyniki

■ Streets of Rage, flagowa seria Segi, ma niebawem doczekać się sequeła. Tym razem na wszystkie platformy.

■ Domowa wersja Stridera dorównywała oryginałowi na automaty. I miała nieco inne zakończenie.

■ Biblioteka gier na azjatycką wersję Segi Mega Drive Mini różni się znacząco od europejskiej.

sprzedaży nie były złe, Japończycy i tak nadal stawiali na pewniaka. Bo kto przy zdrowych zmysłach kupiłby sprzęt, na którym nie dało się odpalić Super Mario Bros. 3? A gdy dwa lata później na tamtejszym rynku zadebiutował wyczekiwany Super Famicom, wydawało się, że sprawa została przesądzona.

Jednak zatrzymajmy się jeszcze na końcu lat osiemdziesiątych. Strategia Segi polegała między innymi na przeniesieniu doświadczenia wyniesionego z salonu gier pod strzechy i wyprofilowaniu swojej konsoli jako mocniejszej, szybszej, iskrzącej kolorami, śmiałej i bezkompromisowej, co nie było znowu aż takie trudne, gdyż cykl życia NES miał się ku końcowi. Techniczna przewaga nowej konsoli przemówiła głównie do klienta amerykańskiego, dla którego Genesis było oczywistym skokiem ku przyszłości. Ba, wystarczyło porównać znanego z automatów Stridera, którego port na konsolę Segi dorównywał oryginałowi, czego nie da się powiedzieć o zubożonej wersji na Famicoma. Tak czy inaczej, choć Mega Drive/Genesis generowało spore zainteresowanie

nawet na przywiązany do grania na komputerach rynku brytyjskim i podbijało Stany, dla przeciętnego Japończyka na przełomie dekad nadal nie było nawet drugim, ale trzecim wyborem, po Super Famicomie i PC Engine od firmy NEC. Dlatego front słynnych wojen konsolowych biegł głównie przez Amerykę.

Ciężka artyleria

Nintendo trzymało wszystkie powiązane z korporacją studia krótko, narzucając drakoński system akceptacji produkowanych treści (oficjalnym powodem była troska o jakość), zachowując na wyłączność wytwarzanie samego fizycznego nośnika danych czy narzucając limity na liczbę gier opracowanych przez firmy zewnętrzne, na które te, chcąc nie chcąc, musiały się zgodzić. Nie znaczy to, że strategia preferowana przez Segę była znacznie bardziej liberalna i firma z uśmiechem na twarzy wyszła z otwartymi ramionami do potencjalnych kontrahentów. Bynajmniej. Została do tego zmuszona. Magicy z Electronic Arts rozmontowali bowiem Genesis na czynniki pierwsze i doszli do tego,

Choć wersja na SNES była doskonała, tę rundę wygrała Sega, pozwalając Mortal Kombat ociekać krwią.

Kalinske



Tom Kalinske dołączył do Segi po latach pracy dla Mattel i Matchboxa, gdzie rozkręcił takie marki jak Barbie czy He-Man. Dzięki śmiałym decyzjom marketingowym, bezkompromisowej kampanii reklamowej i odważnej wojnie cenowej prowadzonej z Nintendo udało mu się na jakiś czas wyprzedzić rywala. Nad serialem o jego zmaganiach z gigantem pracują Seth Rogen i Evan Goldberg.



jak produkować gry na tę konsolę z obejściem Segi.

Postawieni przed faktem dokonanym decydenci musieli złagodzić swoje niemałe wymagania, co, jak się okazało, było dla firmy błogosławieństwem, bo przyciągnęło tych, którzy mieli dość trwałego aż nazbyt długo dyktatu Nintendo.

Co więcej, amerykański oddział Segi zaczął szukać atrakcyjnych licencji, stąd też gry wyprodukowane przy współpracy z Michaeliem Jacksonem, Disneyem czy gwiazdami sportu. A po tym, jak szefem cieszącego się całkiem sporą autonomią amerykańskiego oddziału został Tom Kalinske, dział firmy zajmujący się marketingiem poczynił sobie znacznie śmieiej.

Legendarne są już dzisiaj niektóre z reklam Segi wyśmiewające Nintendo, chepiące się chociażby techniczną przewagą Genesis i lepszym katalogiem gier, co nie zawsze było zgodne ze stanem faktycznym i dodatkowo rozsierdzało japońskiego giganta. Ba, na potrzeby kampanii opracowywano wymyślne terminy, zwroty i hasła, które miały na celu podkreślić wyjątkowość konsoli Segi





**MAKOTO UCHIDA,
PROJEKTANT ALTERED
BEAST, ROK PÓŹNIEJ
PODPISAŁ SIĘ POD
PRZEBOJOWYM
GOLDEN AXE. KRAINĘ
YURIĘ WZOROWAŁ NA
CYMERII.**

i przedstawić przeciwnika jako staroświeckiego i zramolałego. Genesis promowano jako sprzęt dla gracza nastoletniego i doroślejszego, opozycję dla konsolek dla dzieci, które produkowało Nintendo. Symbolicznym, jeśli nie decydującym starciem była premiera Mortal Kombat, które ukazało się i na Mega Drive, i na Super Nintendo. Tyle że Sega ani myślała o wycięciu z gry tryskającej krwi, której u konkurenta rozczarowany gracz nie uświadczyl. Może nie było to kończące ostatnią rundę fatality, ale z pewnością mocny cios, który powalił rywala na deski.

❏ Gra Altered Beast była dołączana do Mega Drive/Genesis, dopóki nie zastąpił jej Sonic the Hedgehog.

Fire in the hole

Wojenka między Segą a Nintendo rozgorzała na dobre po narodzinach Sonica (1991 rok), który na tle anemicznego Mario wydawał się propozycją idealną dla amerykańskich graczy, nareszcie mogących odetchnąć po upadku żelaznej kurtyny. Życie przyspieszyło, świat obracał się coraz prędeziej i nadążyć za nim mógł tylko błękitny jeź z kumplami. Dwa lata później do Segi należało już 60 procent amerykańskiego rynku konsol szesnastobitowych. Nintendo nie dociągało nawet do czterdziestu. Zasługi tej nie można przypisać samemu Sonicowi, choć gry z jego udziałem faktycznie zdolne były przekonać graczy do kupna tej, a nie innej konsoli (i to całkiem dosłownie, bo Kalinske zdecydował się dorzucić ją do sprzętu), ale również agresywny marketing. I nie chodzi jedynie o reklamy, ale obniżkę ceny Genesis, która opłacała się



❏ Comix Zone nie był kolejnym szeregowym beat 'em upem, lecz grą, która wykorzystywała komiksową esetykę na poziomie meta.



na dłuższą metę. Jednak Nintendo nie ustępowało – parło do przodu może i powoli, lecz stanowczo, jak czołg. Zaklepywało sobie tytuły na wyłączność, jak chociażby Street Fighter II, i przygotowywało kolejne dopracowane graficznie produkcje, z Donkey Kong Country na czele.

Sega stała się poniekąd ofiarą swojego sukcesu i nie potrafiła go należycie skapitalizować. Kolejne urządzenia peryferyjne i przystawki, częstokroć drogie i o ograniczonej użyteczności (jak napęd Sega CD czy podkręcające możliwości konsoli 32X), nie przynosiły oczekiwanych korzyści, zwłaszcza że myślami wszyscy byli już przy konsolach nowej generacji. Genesis/Mega Drive miało zostać niebawem zastąpione przez Segę Saturn, przy czym japońska centrala firmy, niezadowolona z niezależności amerykańskiej filii i chcąc pokazać swoje miejsce tym buntownikom, latami utrudniająca życie Kalinskemu i jego ekipie, praktycznie, proszę wybaczyć słownictwo, udupiła istniejący system. Nakazano zakończyć opracowywane projekty lub zacząć je przerabiać na rzecz nadchodzącej konsoli, co było

początkiem końca efemerycznej potęgi Segi. Rozczarowany Kalinske odszedł, a trwającą lata wojnę ostatecznie i tak zwyciężyło Sony z PlayStation, lecz to już materiał na zupełnie inny artykuł.

Krajobraz po bitwie

Choć kolejne platformy Segi - Saturn i Dreamcast - to konsole, mimo komercyjnych porażek, godne uwagi, to jednak Mega Drive pozostaje sprzętem esencjonalnym, w którym



zamknięto buntowniczy duch tego swoistego Dawida, który rzucił wyzwanie Goliatowi. Stąd dziedzictwem tej konsoli będzie nie tylko biblioteka wyjątkowych gier, które swojego czasu były jakby z zupełnie innej bajki, pokazały, że można inaczej, że da się lepiej, mocniej i szybciej. Sega szukała wyjątkowych, niekiedy osobliwych rozwiązań, które nierzadko wyprzedziły swoje czasy, wystarczy napomknąć chociażby o uruchomionym pod koniec 1994 roku Sega Channel, czyli usłudze online umożliwiającej abonamentowy dostęp do gier, co było wtedy istnym ewenementem. Ale co z tego, skoro na samej konsoli dopiero co postawiono krzyżyk? Przez podobne błędy to Nintendo triumfowało.

A teraz mamy powtórkę z rzywki, bo znowu rywalizują ze sobą SNES i Mega Drive, już zminiaturyzowane. Rzecz jasna piszę to z przymrużeniem oka, gdyż potencjalny klient zapewne i tak kupi jedno i drugie, a i same firmy od dawna ze sobą współpracują. Ale mniejsza z tym. Bo liczy się teraz tylko to, że nareszcie stać mnie na mój własny kawałek Ameryki. ■

■ Golden Axe nie lubił opornych. Gdy gracz zwlekał zbyt długo, spod ziemi wylazili szkieletowy wojownik.

■ Dzisiaj na Moonwalkera patrzy się cokolwiek dziwnie. Michael Jackson ratuje tam bowiem... porwane dzieci.

Pł o ń,



✦ Film z 2016 roku szedł z duchem czasu i zdjęcia kręcono także za pomocą drona.

wiedzi

■ Bartek Czarторыński

Nie zaglądam ludziom do kieszeni, ale, o ile nie podpisali wyjątkowo niekorzystnej umowy z hollywoodzkim studiem, panowie Eduardo Sanchez i Daniel Myrick są ustawieni do końca życia. A przecież przed dwudziestoma laty nakręcili zaledwie skromną relację z wypadu do lasu i świat już nigdy później nie usłyszał o żadnym z nich.

Dzisiaj obaj są zaledwie przypisem na kartach encyklopedii kina, lecz jedynego im odebrać nie sposób: wyprzedzili swoje czasy. Brzmi jak truizm, ale to, heh, fakt autentyczny. 1999 rok to okres internetowego prymitywizmu, ale Sanchez, Myrick i ich kierownik produkcji Bob Rock tak umiejętnie wykorzystali sieć do promocji swojego dzieła, że zrealizowane przez ekipę materiały dodatkowe stały się ostatecznie tak samo istotne jak sam rdzeń niespodziewanego fenomenu, którym było słynne „Blair Witch Project”.

I choć dzisiaj sam film robi mniej więcej takie wrażenie jak znaleziona na strychu taśma z komunii starszego brata, to jego popkulturowy zasięg nadal jest imponujący. Jednak historia owego, nomen omen, projektu to nie



✦ Tajemnica bohatera drugiej części gry była szalenie prosta do odczytania. Nazywał się bowiem Lazarus.



Kamera widzi więcej. W nowej grze odkryje niewidoczne gołym okiem.

Ding-dong, the witch is dead!

Which old witch? The wicked witch

Ding-dong, the wicked witch is dead

Piosenka z „Czarnoksiężnika z Krainy Oz”

ŻYWO pł o ń!

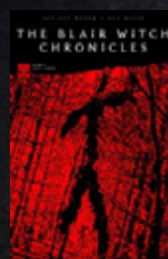
tylko anatomia sukcesu, ale także opowieść o porażkach, niewykorzystanych szansach oraz rozmienieniu na drobne niebywałego potencjału. To kolejny rozdział odwiecznej i niekończącej się sagi o tym, jak wyobraźnia przegrywa z rzeczywistością. Wiedzę spalono bowiem na hollywoodzkim stosie.

Hej ho, do lasu by się szło
Młodym twórcom częstokroć powtarza się dyrdymały o tym, że pieniądze szczęścia nie dają i aby dokonać rzeczy wielkich, wystarczy mieć jedynie pomysł i pasję. Ale przypadek Sancheza i Myricka dowodzi, że i takie cuda się zdarzają. Tylko trzeba im trochę pomóc. Zanim jeszcze młodziutcy filmowcy pokazali światu swoje dzieło, na mniejsze ekrany trafił wyreżyserowany przez nich dokument - a raczej mockument, czyli rzecz całkowicie fikcyjna, lecz formą przypominająca materiał dotyczący prawdziwych wydarzeń - niejako przygotowujący do zbliżającego się seansu. Wyemitowany na antenie Sci-Fi Channel, trwający ponad czterdzieści minut program „Curse of the Blair Witch” („Klątwa wiedźmy z Blair”) był pierwszym etapem starannie zaplanowanej zmyłki. Zarejestrowane wywiady z mieszkańcami

miasteczka Burkittsville i ekspertami od tajemniczych i okrutnych zdarzeń, jakie miały tam rzekomo miejsce na przestrzeni ostatnich dwóch stuleci, wyglądały na tyle przekonująco (i interesująco), że plotki o nadchodzącym filmie rozchodziły się jeszcze szybciej. A była przecież jeszcze strona internetowa, uruchomiona blisko rok wcześniej, gdzie można było, bez żadnej przesady, godzinami przeglądać spreparowane archiwalne artykuły, raporty, fotografie i inne archiwa mające dowieść prawdziwości wysanej z palca legendy.

Rzecz jasna i bez tego wszystkiego film bronił się sam, niezależnie, czy się uwierzyło, że to wszystko istotnie prawda, czy przejrzało kant. Bo takiego czegoś jak „Blair Witch Project” jeszcze nie doświadczone. Owszem, nie była to produkcja prekursorska per se, podobne sztuczki z cudownie odnalezionym materiałem nagrany przez pechową ekspedycję znano już wcześniej - choćby z niesławnego „Cannibal Holocaust” z 1980 roku - ale żadni twórcy nie podeszli do sprawy z podobnym rozmachem i determinacją ani nie zaplanowali tak pieczołowicie rozpisanej promocji. Do nas, do Polski, rzecz jasna nie wszystko dotarło. A może nawet

Kroniki



Komiksy i książki nawiązujące do filmu rozbudowywały uniwersum bez przekonania. Zwykle albo przetwarzały istniejące już, wymyślone na potrzeby kina treści, albo pretekstowo wykorzystywały niektóre motywy. Spójna jest bodaj tylko seria dla młodzieży „Blair Witch Files”, gdzie Cade, kuzyn Heather z filmu, bada sprawy paranormalne. Ostatecznie uznano ją jednak za apokryficzną.

i nic poza, ma się rozumieć, samym filmem. Sam poznałem ten fikcyjny świat nieco głębiej dopiero po latach. Tymczasem za oceanem jeszcze w 1999 roku opublikowano komiks przybliżający wszystkie te straszne historyjki, o których mówiło „Curse of the Blair Witch”, oraz, co z dzisiejszej perspektywy wydaje się posunięciem śmieszno-strasznym, wydano drukiem... zawartość strony internetowej.

Niekontrolowany podbój świata

Szturm na różnorakie media okazał się skuteczny i film zarobił na świecie prawie ćwierć miliarda zielonych przy budżecie zaledwie sześćdziesięciu tysięcy. Owa niewiarygodnie niska kwota też zresztą stanowiła element marketingowej strategii i wygodnie pomijano nakłady na promocję i sumę wydaną przez dystrybutora, który nabył prawa do filmu. Ale, tak czy siak, wszystko zwróciło się i jednym, i drugim z nawiązką. Także dzięki temu, że po napchaniu portfeli nie porzucono wykreowanego przez Sancheza, Myricka i Rocka świata, ale rozwijano go dalej, dozuwając fanom kolejne atrakcje, jak chociażby wydane rozmowy byłego księdza (który, a jakże, zginął w niewyjaśnionych okolicznościach)

z Rustinem Parrem, mordercą odpowiedzialnym za brutalną śmierć siedmiorga dzieci z Burkittsville. Aż do swojej egzekucji zabójca miał utrzymywać, że za zbrodnię odpowiedzialny jest nie on, tylko wiedźma. Z publikacją tą łączy się z kolei kolejny telewizyjny mockument, „The Burkittsville 7” z 2000 roku, traktujący o rzeczonych zabójstwach, oraz jeszcze jeden komiks, z podtytułem „Dark Testaments”. Lecz główną atrakcją końca milenium, jaką przygotowało studio, już bez twórczego udziału Sancheza i Myricka, była pośpiesznie zrealizowana kontynuacja niedawnego przeboju.

Metafilmowa „Księga cieni: Blair Witch 2” opierała się na może i pomysłowym, ale całkowicie nie-trafionym koncepcie przeniesienia akcji z uniwersum filmowego do „naszego” świata, gdzie „Blair Witch Project” to może i jedynie film, ale oparty na, jak się wydaje, prawdziwej legendzie. I choć chyba nikomu te hece nie przypadły do gustu, to film swoje zarobił, jednocześnie topiąc jakiegokolwiek nadzieje na dalszy rozwój uniwersum. Cała strategia marketingowa, jaką obudowano zbliżającą się premierę, była albo powtórzeniem wszystkich sztuczek, z których skorzystali już Sanchez, Myrick i Rock, tyle że, zgodnie ze świętą zasadą sequela, podniesionych do potęgi. I tak film poprzedziły aż cztery miniserie komiksowe (z dopiskiem „Chronicles”), kolejne udawane dokumenty, a także cykl książek dla młodzieży („The Blair Witch Files”) oraz zaplanowana z udawanym rozmachem trylogia gier, wydawanych



Według słów reżysera druga część filmu prze-montowano i zrobiono dokrętki bez jego udziału. Czy kiedyś zobaczymy pierwotną wersję?

Nowatorska kampania promocyjna „Blair Witch Project” opierała się w całości na sączeniu do internetu spreparowanych treści, które miały wzmocnić filmową iluzję.

NAKRĘCONY POŚPIESZNIE, CHAOTYCZNY SEQUEL WBIŁ GWÓZDZ DO TRUMNY WIEDZMY. „KSIĘGA CIENI” OSTAŁA SIĘ TYLKO W ZWIASTUNIE.

miesiąc po miesiącu mniej więcej od dnia premiery filmu.

Zki na na kompa

Udawany, bo projekt miał ambitne założenia tylko na papierze. Samemu procesowi produkcji przyświecała myśl: szybciej, taniej i po linii najmniejszego oporu. Za każdą z części odpowiadało inne studio producenckie, sprzymierzone z dwoma pozostałymi w ramach swoistej koalicji. Tyle że wszyscy ograniczeni byli niedoskonałym silnikiem i tam leżał pies pogrzebany. Ten bowiem przeszczepiono z wypuszczonej rok wcześniej gry Nocturne, w której przedstawiono powołaną przez prezydenta Roosevelta komórkę zajmującą się zwalczaniem zagrożeń natury nadprzyrodzonej. Mało tego, zaimportowano również twórcę tej gry, studio Terminal Reality, i rzeczoną organizację o groteskowej nazwie Spookhouse do pierwszej części, Blair Witch Volume I: Rustin Parr, tym samym czyniąc z przygotowywanej produkcji quasi-sequel Nocturne.

Decyzja ta nie była dostatecznie umocowana fabularnie. Powiązanie dwóch gier było błędem, gdyż do tworzonych z pietyzmem mitologii o wiedźmie z Blair wymyślona rządowa agencja ds. paranormalnych pasuje jak pięść do nosa. Zresztą zabrakło też pomysłu na interesującą rozgrywkę. Niedługo po morderstwach dokonanych przez Rustina Parra do Burkittsville zostaje wysłana agentka Elspeth „Doc” Holliday, która więcej strzela, niż myśli. Całość przypomina generyczny survival horror opierający się na naporzaniu antropomorficznych kijeków i przemienionych w demony mieszkańców miasteczka. O ile sekwencje dzienne, nazwijmy je szumnie, detektywistyczne, poprowadzone są chwilami całkiem sprawnie i udanie budują klimat, o tyle narzucone przez grę błądzenie po nocy po lesie – wypuszczeni z gąszczu zostajemy dopiero po określonym czasie – i strzelaniny bywają zwykle nużące. Zarżnięto również wyjątkowość misternie zaplecionego uniwersum, gdyż gra podsunęła zupełnie nowe rozwiązanie intrygi. Otóż wiedźma

jako taka nigdy nie istniała, a za całe zło odpowiedzialny jest indiański demon Hecaitomix, który, rozgniewany, że osadnicy nie oddają mu czci, narobił poruty.

Umr z y j , w i e d ź m o , u m r z y j

Wątek ten eksplorują kolejne gry z serii: The Legend of Coffin Rock (Human Head Studios) oraz The Elly Kedward Tale (Ritual Entertainment). Każdy odcinek bardziej szczegółowo przybliży znane już z innych mediów historie poprzedzające wydarzenia z pierwszego filmu, cofając się, odpowiednio, do wojny secesyjnej - kiedy to doszło do rytualnego mordu przy tytułowej Trumiennej Skale - i końcówki osiemnastego wieku, gdzie oskarżoną o czary Elly Kedward przywiązano do taczki i zostawiono w środku zimy na pewną śmierć; kobieta miała powrócić z martwych jako niesławna wiedźma. Tyle że obie gry wydawały się klonami tej pierwszej, niedoskonale, ale od biedy grywalnej, zwłaszcza gdy gorączka związana z filmami sięgała zenitu. Nafaszerowane błędami technicznymi, pośpiesznie sklecone i, po prostu, biedne, zostały szybko zdegradowane do roli fan-fiction z oficjalną licencją, choć Rustin Parr sprzedał się całkiem nieźle.

Dave Stern



Autor napisał wydane także i u nas „Sekretne wyznanie Rustina Parra”.

Przygodę z pisaniem zaczął w DC Comics. Potem napisał, między innymi, powieściowe adaptacje scenariuszy do dylogii „Tomb Raider” z Angelią Jolie.

■ Prawdziwe Burkitsville w stanie Maryland wygląda, oczywiście, zupełnie inaczej niż na ekranie. Pewnie dlatego, że film kręcono w pobliskim Germantown.

Lecz tak czy siak wiedźmę pogrzebano ze wstydem na przeszło piętnaście lat. Nie było innego wyjścia, jak zacząć od nowa. Już bez pompy i bez mydlenia oczu. No, prawie.

Kolejny film o wiedźmie z Blair przez długi czas, aż do momentu przedpremierowego pokazu podczas San Diego Comic-Con 2016, ukrywano pod mylącym tytułem „The Woods”. Do kin na świecie trzecią odsłonę serii wprowadzono dwa miesiące później. Powrócono do korzeni, udając amatorskie ujęcia z ręki, zupełnie zapomniano o drugiej części i praktycznie wszystkich wyprodukowanych spin-offach, za jedyną podstawę fabularną traktując oryginalny film Sancheza i Myricka. Ale mimo tej taktyki spalonej ziemi resuscytacja udało się połowicznie. Film Adama Wingarda zebrał letnie recenzje i zarobił poniżej oczekiwań, ale osiągnął jedno: wiedźma z Blair ponownie zaistniała na popkulturowej mapie. Chyba można bezpiecznie założyć, że bez tej próby nie byłoby nowej gry, zatytułowanej zresztą Blair Witch, przygotowanej przez polskie studio Bloober Team. Fabuła sprytnie omija konieczność bezpośredniego nawiązania do któregośkolwiek filmu, bo osadzona została w 1996 roku. Reszta zostaje po staremu, czyli błąkamy się po lasach z latarką - ale nie sami; u nogi mamy wiernego psa - i czekamy, aż coś wyskoczy zza węgła, przyprawiając nas o kontrolowany zawał serca. Niebawem się przekonamy, ile jeszcze, i to całkiem dosłownie, warta jest cała franczyza. Już nikomu nie chce się bawić w wymyślne marketingowe triki i promocyjne fikołki, nie pora na żadne czary, zaklęcia nie pomogą. Czas na decydującą partię. ■



Legenda o Trumiennej Skale mówi o ekipie poszukiwawczej, która przeczesywała lasy, chcąc odnaleźć zaginioną dziewczynkę. Pięciu mężczyzn znaleziono potem na rzeźnym kamieniu, martwych i powiązanych ze sobą kończynami.



Choć były ksiądz, a obecnie łowca czarownic Jonathan Prye posiada moce graniczące z magicznymi, i tak najczęściej z demonami i innymi monstrami rozprawia się za pomocą niezawodnej broni palnej.



Co ciekawe, Elspeth Holliday poznaje Prye'a w pierwszej części gry. Scena ta, wydawałoby się wspólna dla obu odsłon serii, nie pojawia się jednak w finałowej części trylogii.

Rustin Parr, mordując siedmiorgo dzieci z Burkitsville, stawiał do kąta porwanego przez siebie Kyle'a Brody'ego, jedynego chłopca, któremu udało się przeżyć. Motyw ten stał się jednym z charakterystycznych w świecie Blair Witch.

It had all the ingredients of a top-secret project...
Jonathan Erickson, Popular Electronics 1981



■ Tandy Center
(kompleks obecnie
nosi nazwę City Place).
To tu znajdowała
się kwatera główna
korporacji Tandy
- RadioShack.

TRS-80

UKRYTA

ISKRA

POSTĘPU

Bezchmurne niebo Teksasu, pod którym zindustrializowany miejski krajobraz w niczym nie przypominał wizji kojarzonej z westernową dekoracją, zaczynał opanowywać wczesny zmierzch. Surowe, modernistyczne sylwetki budynków kompleksu korporacji Tandy górowały nad częścią miasta Fort Worth, pod którą w kompleksie tuneli kursowała linia metra specjalnie przygotowana do transportu klientów oraz pracowników tej firmy.

■ Paweł Jędrzejewski

➤ Czy możemy wyobrazić sobie świat, w którym na półkach sklepowych nie ma takiego produktu jak gotowy komputer osobisty? W takiej sytuacji zaczyna się akcja tej opowieści.

Gdzieniedzie widać było przemykające sylwetki osób pragnących jak najszybciej znaleźć się w swoich domach. Jednak w tej organizacji istniała tradycja obecności po godzinach, szczególnie dotyczyło to personelu oddziałów małych lokalnych sklepów z radioelektroniką o nazwie RadioShack oraz wyższych rangą dyrektorów, których zebranie właśnie rozpoczynało się w pomieszczeniu konferencyjnym.

W pokoju pozbawionym okien, za centralnie umieszczonym stołem zasiadła grupa osób, których decyzje miały wpłynąć na kształt wielu gałęzi elektronicznej rozrywki. Pomimo że spotkanie trwało od kilku minut, w pomieszczeniu panowała cisza zakłócana jedynie odgłosami klimatyzatora i szumem rzutnika slajdów; na ekranie widać było wykresy wyników finansowych firmy. Milczenie przerwała stojąca postać opierająca się o krawędź biurka: „Musimy mieć nowy produkt, widzieliście, co napisał Charles Tandy” – zdecydowanym głosem podsumował ostatni slajd Lewis Kornfeld, prezydent firmy, który prowadził to spotkanie. „Mam pomysł, dlaczego nie zacząć sprzedawać zestawu komputerowego?” – odezwała się osoba do tej pory bawiąca się długopisem. „Przecież to nie ma sensu, komputerami zajmuje się IBM...” – powiedział do tej pory milczący John Roach, specjalista firmy zajmujący się nadzorem nad produkcją – ...i instytucje naukowe. To wielkie, delikatne maszyny, do których utrzymywania potrzebne są czyste pomieszczenia laboratoryjne. To jakiś absurd, my robimy elektronikę użytkową”.

Jednak skąd w ogóle na bezkresnych pustkowiach Teksasu pojawiła się firma produkująca części elektroniczne? Początki tego, co zaczęło nosić nazwę RadioShack, miały miejsce w zupełnie innej części Stanów Zjednoczonych. W 1921 roku w Bostonie bracia Theodor i Milton Deutschmannowie otwierają sklep pod tym szyldem. Rację istnienia tego przedsięwzięcia stanowi wzrost zainteresowania społecznego nauką i technologią, przejawiający się konstruowaniem we własnym zakresie radiodbiorników i systemów nadawczych. Osoby zajmujące się tymi zagadnieniami potrzebowały dostępu do źródła części – między innymi lamp elektronowych. Firma sprzedawała diody, triody (oraz lampy z większą ilością tak zwanych siatek sterujących) oraz praktycznie wszystkie znane, klasyczne



KOMU POTRZEBNY JEST WŁASNY, OSOBISTY KOMPUTER I DO CZEGO MOŻNA GO WYKORZYSTAĆ? NA PEWNO NIE DO ZABAWY. TRS-80 TO SPRZĘT ZAPROJEKTOWANY DLA PROFESJONALISTÓW.

analogowe elementy elektroniczne potrzebne konstruktorom. W pewnym momencie działalności główną ofertę katalogów firmy stanowiły zestawy audio (sprzedawane pod marką Realistic). Od 1955 roku RadioShack produkowała swoje podzespoły w japońskich fabrykach. Jednym z poważnych problemów firmy było to, że sprzedaż odbywała się w dużym stopniu przez zamówienia pocztowe, a przy delikatności tego sprzętu transport, a już na pewno każdy zwrot, bardzo często powodował uszkodzenia i straty finansowe. Być może dlatego w latach sześćdziesiątych XX wieku firmę kupiła osoba, która pomimo braku doświadczenia na tym rynku dostrzegła w nim szansę dla rozwoju biznesu, przy założeniu zastosowania efektywniejszych metod zarządzania.

Przedsiębiorca Charles Tandy, bo właśnie o nim mowa, prowadził w Teksasie firmę, której głównym i do pewnego momentu jedynym



➤ Kompleks budynków Tandy Center poza tunelami metra ukrywał również lodowisko oraz centrum handlowe.

produktem były wyroby skórzane. Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyż logika wskazywałaby, że lokalizacja biznesu w tym stanie daje łatwy dostęp do surowca, co gwarantuje stałe obroty. Jednak ten fakt nie wystarczy do wyjaśnienia, w jaki sposób z małego lokalnego producenta między innymi zdobionych skórzanych portfeli firma rozrosła się do rozmiarów



**KOMPUTER JEST NARZĘDZIEM PRACY NAUKOW-
CÓW. STĄD JEGO NAJBARDZIEJ PRODUKTYWNYM
SPOŁECZNIE ZASTOSOWANIEM
JEST WSPOMAGANIE NAUKI, RÓWNIEŻ W SZKOLE.**

autentycznego imperium (posiadającego ponad 100 sklepów), znanego już jako Tandy Corporation, notowanego na nowojorskiej giełdzie.

Gigant kupił firmę RadioShack w 1963 roku. Po wprowadzeniu znaczących usprawnień w organizacji działalności RadioShack zaczęło przynosić zyski, a po dziesięciu latach skalę osiągniętego sukcesu najlepiej odzwierciedla fakt, że pod tą marką każdego dnia otwierały się dwa nowe sklepy. W 1974 roku Tandy zapragnął własnego centrum handlowego w Fort Worth. W imponującym swoim rozmachem kompleksie znajdowały się również budynki kwatery głównej firmy nazwane Tandy Towers oraz wspomniana już, należąca do tej organizacji jedyna prywatna linia

metra w USA. Nie wiemy, jak w szczegółach mogły wyglądać spotkania organizowane za zamkniętymi drzwiami pilnie strzeżonych kompleksów korporacyjnych, ale ze strzępów informacji udostępnionych publicznie jasno wynika, że Charles Tandy miał powód do niepokoju. Generalnie produkty sprzedawane przez RadioShack stanowiły niedrogie zestawy podzespołów radioelektronicznych, których średnia cena była w przybliżeniu równa obiadowi w miejskiej restauracji, a najbardziej rozpoznawanym z nich były baterie rozdawane jako produkt promocyjny.

Firma potrzebowała czegoś, co w obliczu pojawiającej się konkurencji zmieniliby jej pozycję rynkową i zabezpieczyły perspektywy rozwoju. Jednym z centralnych założeń

■ Sprytna strategia RadioShack zakładała przeniknięcie do szkół w celu uzyskania stałej bazy klientów.

funkcjonowania tego konglomeratu było wspieranie u pracowników przedsiębiorczych zachowań na wszystkich szczeblach, począwszy od właścicieli małych, lokalnych sklepików gromadzących się pod szyldem RadioShack, w których wzięcie współodpowiedzialności za wyniki firmy miało bezpośrednie przełożenie na ich dochody. Być może właśnie dlatego atmosfera na spotkaniu była specyficzna, a jego dalszy ciąg miał tak daleko idące konsekwencje.

„Komputer?” – temat podchwycił Kornfeld. „IBM, DEC, Data General, Cray lub Honeywell mają zespoły naukowe odpowiedzialne za konstruowanie takich maszyn. Jak w ogóle wyobrażasz sobie coś takiego?” – pytanie zawisło w powietrzu niczym jastrząb mający za chwilę zaatakować ofiarę. „Chwileczkę” – już pewniejszym głosem odezwał się dotąd wciąż bawiący się długopisem Don French. „Czytam magazyny dla hobbyistów. Teraz zaczęły się w nich pojawiać kity, z których można poskładać własny mikrokomputer” – ciągnął. „Sam taki zrobiłem i działa! Jak chcecie, to wam pokażę”. Entuzjazm, z którym wypowiedział ostatnie zdanie, był na tyle zaraźliwy, że jego przełożeni zatrzymali dla siebie dalsze zgrzytliwe komentarze, a mina rysująca się na twarzy Kornfelda zmieniła się w grymas graniczący pomiędzy uśmiechem politowania a życzliwym zainteresowaniem. „W porządku, ale jak wyobrażasz sobie to jako produkt? Poskładać gotowy kit zgodnie z instrukcją to jedno, ale wymyślić taki system samodzielnie to większe wyzwanie” – trzeźwo zauważył Roach. „Tym nie musicie się martwić, znam człowieka w Dolinie Krzemowej, możemy go tu sprowadzić” – z błyskiem w oku podsumował dyskusję French.

Rzeczywiście. W tych czasach jedynym sposobem, aby stać się posiadaczem komputera osobistego (poza sytuacją, gdy dysponowało się budżetem na zakup maszyn

Wódz



Steve Leininger musiał wykazać się umiejętnościami technicznymi, jak również organizacyjnymi. Był odpowiedzialny za zbudowanie od podstaw całego, kompletnego systemu komputerowego. Nie bez znaczenia są jego zdolności przywódcze, gdyż projekt tego typu wymaga choćby efektywnej komunikacji międzyludzkiej.

produkowanych dla ośrodków badawczych i innych instytucji), było kupno zestawu do samodzielnego montażu, na przykład Mark 8 lub Altair reklamowanych na łamach specjalistycznych pism, takich jak Popular Electronics. W Kalifornii, w jednym ze słynnych Byte Shops, w nocy (oraz w National Semiconductors za dnia) pracowała osoba, która na własne oczy widziała pierwszą prezentację prototypu Apple I: Steve Leininger. To właśnie on został najpierw konsultantem, a potem szefem projektu dla nowego produktu RadioShack. Pracując w bardzo surowych warunkach lokalowych (pomieszczenia byłego składu opon), musiał zmierzyć się z prawdziwym wyzwaniem: jak dysponując w zasadzie dwuosobowym zespołem (poza nim samym jedyną osobą w całej firmie, która miała pojęcie o komputerach, był Don French), zbudować system mający wartość komercyjną, który miałby być sprzedawany w całej sieci sklepów RadioShack.

Projekt, pomimo napiętego budżetu, ruszył pełną parą. Części do budowy prototypów nie brakowało,

✚ TRS-80 był nie tylko pierwszym tak powszechnie dostępnym komputerem osobistym, ale również urządzeniem przenośnym, niezależnie od sposobu, w jaki zostało to zrealizowane.



jednak szybko okazało się, że jeśli budowany system ma faktycznie stać się produktem konsumenckim, musi być sprzedawany już jako kompletny, poskładany zestaw, gdyż nie można było przy tak wysokiej zakładanej cenie liczyć na chęć i umiejętności lutowicze odbiorców końcowych. Szczegóły powstawania pierwszego komputera RadioShack są szczególnie interesujące, gdyż (podobnie jak miało to miejsce z Apple I oraz kitami) w tym bardzo początkowym momencie rozwoju komputerów osobistych jedna osoba była w stanie ogarnąć całą złożoność architektury systemu wraz z oprogramowaniem na nim uruchamianym i prześledzić wszystkie funkcjonalności w trakcie pracy (może z wyłączeniem wewnętrznych

detali procesora, które już w tym momencie były na tyle zaawansowane, że zespół konstruujący taki komputer nie wnikał zbyt głęboko w ten poziom poza specyfikacją dostarczoną przez producenta układu). Ten fakt, przy wciąż wzrastającym poziomie komplikacji systemów, staje się coraz mniej uchwytne. Pomimo że komputer był projektowany jako budżetowy (aby uzyskać typowy dla RadioShack margines dochodów rzędu 50 procent wartości sprzętu), to dzięki kontrakto- wi z DEC udało się w nim zainstalować klawiaturę mechaniczną oraz dzięki korzystnej umowie z firmą Zilog wykorzystać procesor Z80 (technicznie analogiczny do tego, który później stanowił jednostkę centralną pierwszego Game Boya z 1989 roku).

Charles Tandy zdawał sobie sprawę z podniosłej i napiętej atmosfery otaczającej początki komputeryzacji. Znaczenie posiadania własnej maszyny miało dla firmy wymiar nie tylko czysto handlowy, ponieważ nikt nie był pewien, czy taki produkt w ogóle się sprzeda (poza niejasnymi sygnałami rynku w postaci zainteresowania częściami do budowy kitów), ale główną korzyść czerpano z możliwości zbudowania silnej marki.

✚ Zestaw w standardzie korzystał z napędu taśm magnetofonowych - jednego z istniejących już produktów RadioShack. Stacje dyskietek były zbyt drogie.



■ TRS-80 dał początek całej linii komputerów osobistych marki RadioShack. Wśród dodatkowych elementów zestawów były stacje dyskietek, drukarki oraz tak egzotyczne peryferia jak mysz i joystick oraz... modem akustyczny.

■ Entuzjazm związany z wprowadzeniem na masową skalę komputerów jako osiągnięcia transformującego społeczeństwo jest wyraźnie odczuwalny w atmosferze, która towarzyszyła kontaktom z pierwszymi urządzeniami, w tym z TRS-80.

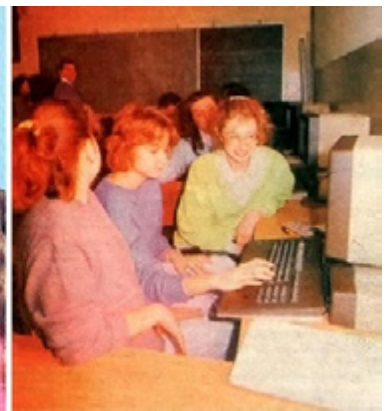
Faceapp



Komiksy z Supermanem promujące komputery RadioShack oraz liczne kursy edukacyjne organizowane w sklepach tej firmy przyciągały użytkowników (w tym przypadku również Johna Carmacka), dla których pierwszy kontakt z językiem programowania mógł zadecydować o ich przewadze w społeczeństwie.

Komputer jako produkt dla RadioShack oznaczał prestiż – coś, czego firma bardzo potrzebowała. Dlatego podczas specjalnie zwołanego zebrania, w trakcie którego zaprezentowano mu działający prototyp, Tandy bez większych zastrzeżeń zatwierdził wprowadzenie go do produkcji. Jedynym problemem było spodziewane zainteresowanie produktem. Pomimo sugestii zespołu konstruktorów wyśmiano ich projekcję sprzedaży 50 tysięcy jednostek. Wyznaczoną liczbą okazało się 1000 sztuk, potem zwiększono ją do 3500 z powodu hurtowej ceny części (przy założeniu, że nawet jeśli się nie sprzedadzą, będą mogły zostać użyte do obsługi transakcji we własnych sklepach firmy).

TRS-80 powstał z myślą o nieistniejącym jeszcze rynku mikrokomputerów. Twórcy tego systemu



nie mieli żadnych intuicji, jak ma wyglądać pierwszy na rynku zestaw komputerowy przeznaczony dla masowego odbiorcy. Stąd jego projekt zawierał odwołania do produktów, które firma już знаła (zestawy CB radio) oraz inspirację komputerami typu mainframe. Widać w nim surową, oszczędną i minimalistyczną

stylistykę, która wygląda szokująco nowocześnie i (trudno znaleźć lepsze określenie) wręcz godnie na tle wszystkich pozostałych konstrukcji z tego okresu (Commodore PET i Apple II).

Premiera urządzenia miała miejsce 3 sierpnia 1977 roku w nowojorskim hotelu Warwick (wybrany przez zarząd firmy, aby zaimponować inwestorom). Tego, co się później wydarzyło, nie byli w stanie przewidzieć nawet najwięksi entuzjaści kitów komputerowych. Kilka dni później, podczas targów w Bostonie, biura firmy zostały



✚ Jednabitowa paleta i scrollowane izometryczne środowisko (!). Zaxxon na TRS-80 stanowi prawdziwe wyzwanie dla ludzkiej percepcji wizualnej.



MOMENT, W KTÓRYM KOMPUTER TRAFIŁ W RĘCE UŻYTKOWNIKÓW, STAŁ SIĘ POCZĄTKIEM WYKORZYSTANIA GO W ZASTOSOWANIACH, O KTÓRYCH NIE MYŚLELI JEGO TWÓRCY.

zalane zamówieniami, których liczba wielokrotnie przekraczała fizyczne możliwości produkcyjne. Niewątpliwie do tak wielkiego sukcesu przyczyniło się posiadanie własnej sieci dystrybucji (sklepy RadioShack mają swoje stałe miejsce w kulturze USA), jednak dopiero w połowie 1978 roku produkt był powszechnie dostępny na sklepowych półkach. Wokół TRS-80 szybko zaczęli gromadzić się producenci oprogramowania (RadioShack oficjalnie ogłaszało, że skupuje użyteczne programy). Dzięki temu w pewnym okresie był to

system z największą liczbą dostępnego software'u, pośród którego coraz bardziej istotne miejsce zaczęły zajmować gry (nie tylko tekstowe przygodówki), w tym port gry Zaxxon - pierwszy scrollowany shooter wykorzystujący projekcję izometryczną (Sega 1982).

Trudno przecenić znaczenie, jakie dla pojawienia się tego produktu miała specyficzna kultura entuzjastów nauki i technologii, jaka istniała w tym okresie w Krzemowej Dolinie. Jej odpryskiem, który trafił na podatny grunt w firmie

✚ Wzornictwo przemysłowe tego urządzenia zasługuje na specjalne uznanie. Na pewno komputer TRS-80 mógłby bez problemu stanowić rekwizyt w filmie SF.

zajmującej się elektroniką użytkową, stanowi właśnie to urządzenie. TRS-80 zaczął pełnić rolę komputera nie tylko osobistego, ale również podręcznej stacji roboczej: w wielu publikacjach naukowych autorzy opisują programy, które były wykorzystywane w takich zastosowaniach jak parametry dawkowania leków czy interpretacje wyników eksperymentów z zastosowaniem często zaawansowanych metod obliczeniowych (RadioShack dostarczało razem z TRS-80 także kompilator języka Fortran). Szczególne uznanie należy się korporacji Tandy za aktywne wspieranie społeczności użytkowników poprzez tworzenie dla nich przestrzeni do wspólnej nauki - w wielu małych miejscowościach sklepy firmy zamieniały się w instytucje edukacyjne.

W lokalnym sklepie RadioShack w Kansas właśnie zebrała się grupa rodziców z dziećmi zapisanymi na kurs komputerowy. Prawdziwy komputer, do którego mogły mieć bezpośredni dostęp, rozpałał wyobraźnię, a fakt, że maszyna reagowała na wstukiwane komendy, działając zgodnie z wolą użytkownika, miało w sobie coś nieodparcie atrakcyjnego, co sprawiało, że w świecie, w którym jest się tylko osobą podporządkowaną rozkazom wszystkich, dawało poczucie tak potrzebnej kontroli. Mały chłopiec z blond fryzurą siedział naprzeciw swojego zestawu. Jego okulary z masywnymi oprawkami odbijały światło czarno-białego monitora, nadając mu wyraz zdecydowania. „Skoncentruj się - usłyszał od stojącej obok osoby instrukcję - jak będziesz duży, może dostaniesz się do IBM”. Na twarzy chłopca pojawił się tajemniczy zawzięty uśmiech. Mały John Carmack już wiedział, czym chce się zajmować. ■



Może nie było to pierwsze kółko kodowe w historii, ale na pewno jedno z najczęściej używanych. Metalowy łącznik często nie wytrzymał obciążenia.



Instrukcja nie powalała liczbą użytych kolorów, jednak mocno nadrabiała zawartością. Mimo niewielkich rozmiarów była dość szczegółowa.

ROCKET RANGER

O ile Draconus na rozkładówce nie do końca mnie interesował - przeszedłem go na swoim Atari 800XL chwilę wcześniej, o tyle już kolejna gra wyjątkowo mocno zaburzyła przekonanie, dość już wtedy zresztą nadwątlone, o wyższości komputera z popielniczką w obudowie nad tym o kształcie mydelniczki...

Tą grą był Rocket Ranger i kiedy dzisiaj czytam opis tegoż zacnego tytułu w jeszcze zaniejszym miesięczniku, dostrzegam, jak niewiele było potrzeba, aby wzbudzić gigantyczne zainteresowanie. Recenzję popisał Luke, czyli znany (i lubiany) kolega Łukasz Czekajewski, a fragmentem, który zapamiętałem najlepiej, był ten o konieczności spędzenia minimum miesiąca przy komputerze. A tekstu o „podkutych butach narodowego socjalizmu” użyłem nawet w wypracowaniu szkolnym.

Niedostępność gry na pocztówkę atarynkę była chyba kroplą, która przepełniła czarę i we wrześniu stałem się dumnym posiadaczem C64 z magnetofonem, a pięć miesięcy później do zestawu dołączyła stacja 1541-II.

Pamiętam lato 1989 roku, kiedy dorwałem w swoje ręce pachnącego jeszcze drukarską farbą lipcowego Bajtka.

■ Paweł Gawlikowski

Nareszcie mogłem zagrać w tytuł, o którym często myślałem i wyobrażałem sobie, jak strategicznie planując rozmieszczenie szpiegów po świecie, latać z raketowym plecakiem i spuszczać łomot nazistom (Niemcom) we wszystkich zakątkach globu. Ostatecznie rozgrywe brakowało trochę do doskonałości i mimo dość szybkiego ukończenia (wspomniany miesiąc był grubą przesadą) Rocket Ranger do dziś ma miejsce w moim sercu.

Dość rzadkim przypadkiem, nawet jak na tamte wesołe, pirackie czasy, było zamieszczenie pod recenzją tabelki z zawartością „copy protection”, w wersji oryginalnej występującej pod postacią dwóch papierowych dysków połączonych małą metalową skuwką. W wierzchnim okręgu znajdowało się małe czerwone okienko, pozwalające na odczytanie ilości potrzebnego do przemieszczenia się z punktu

do punktu Lunarium - paliwa zapewniającego nazistom wygraną w toczącej się wojnie. Jeżeli nie ustawiliśmy odpowiedniej dla planowanego przelotu wartości - nasz dzielny heros walił się jak kamień do oceanu, na zawsze ginąc w jego odmętach. Od posiadaczy oryginalnej edycji wymagało się ciągłego kręcenia ustrojstwem, powodując rozpad na czynniki pierwsze już po kilku sesjach. Nadal można było odczytać ilość paliwa, ale było to znacznie utrudnione. Powstały więc tabele zawierające właściwe wytyczne - i jedną z nich, ściągniętych zapewne z jakiegoś BBS, prezentował Luke w Bajtku.

Skąd pomysł na fabułę, w której mamy po kolei: przesłane w czasie plany raketowego plecaka i pistoletu energetycznego, porwanego amerykańskiego naukowca z piękną córką, bijatyki na pięści w amazońskiej dżungli, a na koniec - tak, zgadliście - nazistowskie amazonki na księżycu? Twórcy gry postać herosa napędzanego raketowym plecakiem zaczerpnęli z komiksu „Rocketeer” wydanego w 1982 roku przez Pacific Comics. A kiedy przygotowywano się do wydania pojedynczego integrala, wstęp napisał wielki miłośnik głównego bohatera - Harlan Ellison. W 1991 roku Disney wypuścił film o takiej samej jak komiks nazwie - a szefostwo Cinemaware mogło sobie gratulować, że ze swoim pomysłem było o trzy lata szybsze. ■

GIEŁDA PIXELA

KUP / SPRZEDAJ

WYMIENIĆ SIĘ

JAK KIEDYŚ!

19/10/2019

KLUB REMONT/WARSZAWA
(tuż przy Metrze Politechnika)

POWERED BY

PIXEL
KULTURA GEEK MIEDO

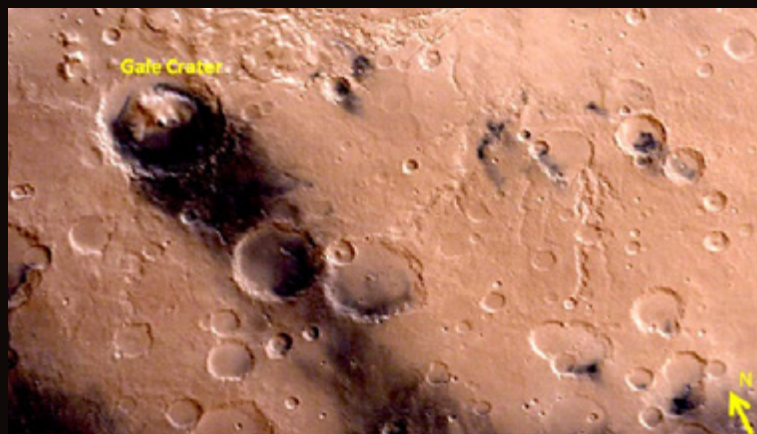
PSX
EXTREME

BILETY: gieldapixela.pl



✚ Rakieta GSLV Mark 3 jest bardziej pękata, ale mniejsza niż Falcon 9 czy Ariane 5.

✚ Zdjęcie Marsa wykonane z indyjskiego orbitera z zaznaczonym kraterem imienia australijskiego astronoma, Waltera Gale'a.



✚ Pierwsze zdjęcie Księżyca wykonane przez lądownik Vikram w sierpniu bieżącego roku, na którym zaznaczono krater Morza Wschodniego. Niecały miesiąc później Vikram wykonał niekontrolowane twarde lądowanie.

**„JESTEŚMY PRZEKONANI, ŻE JEŚLI MAMY ODEGRAĆ ZNACZĄCĄ ROLĘ JAKO KRAJ I WE WSPÓLNOTCIE NARODÓW, MUSIMY WYKORZYSTAĆ ZAAWANSOWANE TECHNOLOGIE DO ROZWIĄZYWANIA RZECZYWISTYCH PROBLEMÓW CZŁOWIEKA I SPOŁECZEŃSTWA”
– VIKRAM SARABHAI.**



✚ Po udanym teście ucieczki ze stanowiska startowego indyjska kapsuła załogowa wylądowała w wodach Zatoki Bengalskiej. Jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem, pierwsi ludzie polecą na orbitę już za dwa lata.



✚ Lądownik Vikram oraz łazik Pragyan razem ważą 1,5 tony, z czego sam łazik tylko 27 kg. Pragyan jest zasilany z ogniw słonecznych i miał na Księżycu pokonać odległość pół kilometra.

KSIĘŻYC Z CURRY



Choć misja Chandrayaan-2 utraciła kontakt z lądownikiem tuż przed planowanym miękkim lądowaniem, na wysokości dwóch kilometrów nad Srebrnym Globem, i prawdopodobnie się rozbiła, to Indyjska Organizacja Badań Kosmicznych [ISRO] przypomniała wszystkim, że w obecnym wyścigu kosmicznym jest poważnym rozgrywającym.

■ User Jama

Wszystkie misje ISRO startują z wyspy Sriharikota, która znajduje się blisko równika, po wschodniej stronie Indii, nad Zatoką Bengalską. Miejsce byłoby wręcz idealne, gdyby nie intensywne deszcze, głównie w październiku i listopadzie, kiedy nie można latać. W Centrum Kosmicznym imienia Satisha Dhawana, byłego prezesa ISRO, znajdują się dwa stanowiska startowe, ale w planach jest budowa trzeciego. Pierwotnie używane do wynoszenia na orbitę satelitów, obecnie coraz częściej jest bazą dla dalszych misji badawczych.

To stąd w październiku 2008 roku ruszyła misja Chandrayaan-1. Nazwa programu oznacza w sanskrycie „statek księżycowy”. Pierwsza misja umieściła sondę z instrumentami badawczymi na orbicie wokół biegunów Księżyca, a także wysłała impaktor, który uderzył w jego powierzchnię. Następnie, w 2013 roku, ISRO wysłała w stronę Marsa misję Mangalyaan-1, czyli „statek marsjański”, orbiter, który przesyłał dane badawcze oraz fotografie Czerwonej Planety. Mars jest powszechnie uważany za trudny, niektórzy powiedzą pechowy, wiele misji się nie udaje i niesamowite jest, że Indiom powiodło się już za pierwszym podejściem.

Kolejna misja programu Chandrayaan wystartowała w lipcu 2019 roku.

Chandrayaan-2 był zaplanowany z dużo większym rozmachem. Wykorzystano najnowszą i najmocniejszą indyjską raketę nośną GSLV Mark 3, która wyniosła orbiter, lądownik oraz łazika, wszystko rodzimej konstrukcji. Lądownik nazwano Vikram, w sanskrycie „dzielność”, ale nazwa pochodzi od ojca założyciela indyjskiego programu kosmicznego, fizyka i astronoma Vikrama Sarabhaia. Mały łazik księżycowy to Pragyan, słowo oznaczające „mądrość”. Niestety nie zobaczymy transmisji z powierzchni Księżyca, ale przecież ryzyko jest wpisane w każdą misję i wszystkie kosmiczne potęgi doświadczyły tego typu wpadek. Zresztą dopiero co w kwietniu rozbił się na Księżycu lądownik izraelski.

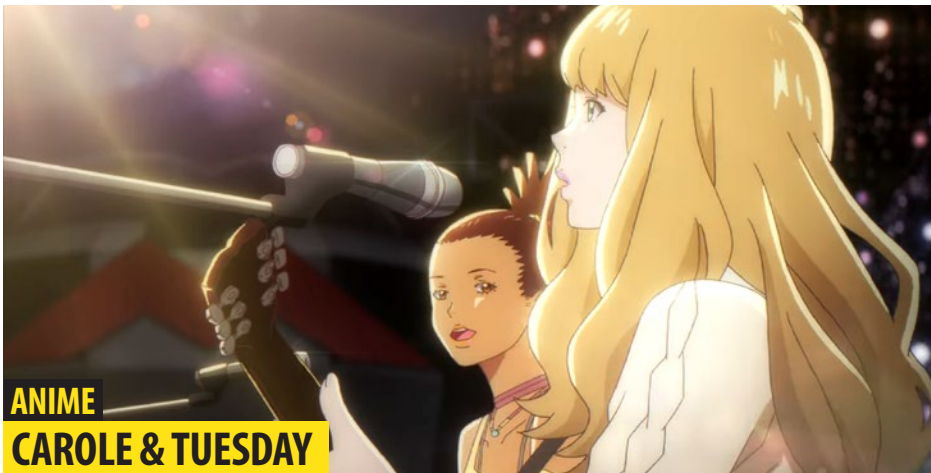
Siłą indyjskiego programu kosmicznego są niskie koszty. Misja na Marsa w wykonaniu ISRO kosztowała 74 miliony dolarów. Analogiczna misja NASA z marsjańskim orbiterem MAVEN z tego samego roku to już koszt 671 milionów dolarów. Po pierwsze, w Indiach, drugim najludniejszym kraju na świecie, jest wielu dobrze wykształconych naukowców. Po drugie, ISRO rozwija własne technologie, zarówno w odniesieniu do wielkich rakiet, jak i małych komponentów. Po trzecie, maksymalnie upraszcza, rezygnuje wszędzie, gdzie się da, z fajerwerków i wodotrysków. Kraj traktuje wydatki w kosmos jako inwestycję, która zwróci się w opłatach za wynoszenie satelitów innych krajów, w przyspieszonym rozwoju technologicznym, a w dalekiej perspektywie zapewni korzyści z wydobywania i przetwarzania surowców poza Ziemią.

Kolejnym wielkim wydarzeniem w indyjskim programie kosmicznym będzie planowany na grudzień 2021 roku pierwszy lot załogowy. Sprawdzone rakieta GSLV Mark 3 ma wynieść na orbitę ziemską kapsułę Gadanyaan, „statek niebiański”. Projektowana i testowana od 2006 roku, na przykład w zeszłym roku pomyślnie przeszła testy ucieczki ze stanowiska startowego, ma zapewnić miejsce dla trzech astronautów, zwanych lokalnie vyomanautami, czyli

dosłownie „kosmonautami”. Po wyniesieniu na wysokość 300 kilometrów nad Ziemią kapsuła będzie prawdopodobnie orbitować przez kilka dni. Powrót przez wodowanie nastąpi w Zatoce Bengalskiej, z wykorzystaniem spadochronów do wytracania prędkości.

W przyszłym roku ISRO wyśle misję w stronę Słońca w celu zbadania koronalnych wyrzutów masy naszej gwiazdy. Pełną parą trwają prace nad projektem nowej rakiety RLV (Reusable Launch Vehicle), która mogłaby być wykorzystywana do wielokrotnych startów. Dalej ma się także rozwijać eksploracja planet - najbliższych sąsiadów ziemi. W 2023 roku ma ruszyć misja Shukrayaan, „statek wenusjański”, która dostarczy sondę na orbitę Wenus. Być może zostaną podczas niej uruchomione balony ze sprzętem pomiarowym do badania wyższych partii atmosfery. W 2024 roku ISRO chce wrócić na Marsa w ramach misji Mangalyaan-2. Może to być bardziej rozbudowana sprężetowo misja tylko z orbiterem albo zasadniczo trudniejsza z orbiterem, lądownikiem i łazikiem. Indie nie zaangażowały się w prace przy Międzynarodowej Stacji Kosmicznej, ponieważ planują uruchomić własną stację kosmiczną do roku 2030. ■





ANIME

CAROLE & TUESDAY

Dawno nie widziałem czegoś równie pięknego – młodość, szczerść, muzyka. I to na Marsie. Każdy, kto widział serial „Cowboy Bebop”, wie, jak ważną rolę w twórczości jego reżysera, Shinichirō Watanabe, odgrywa muzyka (3... 2... 1... let's jam!). Kosmiczny jazz czy samurajski hip hop w „Samurai Champloo”, warto przypomnieć też współreżyserowany przez Watanabe „Macross Plus” z 1994 roku, kosmiczną operę, w której występowała wirtualna idolka Sharon Apple. „Carole & Tuesday” to animowany serial o muzyce. Tym razem obejdzie się bez laserów, pojedynków,

choć będą roboty i statki kosmiczne. Tytułowa para dziewczyn – osierocona Carole Stanley i uciekająca z bogatego domu Tuesday Simmons – mieszka bowiem na Marsie, skolonizowanym od 50 lat przez ludzkość. Tem serialu jest więc wspaniały, multi-kulturowy Mars (przypomina trochę miasto z gry Catharine), w którym łączą się nie tylko wpływy różnych cywilizacji, ale i czasów. Choć to przyszłość, pełna autonomicznej sztucznej inteligencji, dronów, hologramów i żyroskopowych deskorolek, to telefony komórkowe i media społecznościowe są nam współczesne (pojawia się na przykład

Instagram), co jest na swój sposób urocz.

Ale ten futurystyczny Mars z elementami retro to nie tylko zabawne tło – to przyszłość, w którym ludzkość oddała swoją kreatywność pod kontrolę maszyn. Piosenki i filmy kręcone przez AI, aby jak najlepiej trafić w gusta konsumentów, to doskonała metafora oddania się pod władzę analizujących preferencje algorytmów (jest coś ironicznego w tym, że „Carole & Tuesday” na zachodzie emituje Netflix). W ten generowany cyfrowo świat muzyki wchodzi dwie siedemnastoletnie amatorki, które przypadkowo się poznały i wspólnie zaczęły tworzyć muzykę. Carole gra na klawiszach, Tuesday na gitarze, śpiewają razem o prostych i prawdziwych sprawach – samotności czy gapieniu się na kręcące się pranie. Z takim repertuarem startują w marsjańskiej odmianie „Idola”. Ich główną rywalką jest Angela, była modelka, która robi karierę muzyczną sterowana niczym marionetka przez AI. To ciekawe – wirtualną Sharon Apple z „Macross Plus” trzeba było karmić ludzkim głosem i emocjami, tu role się odwróciły. Doskonała muzyka (zabójczy hit „Galactic Mermaid”) i animacja, komedia, ciętka melodramatu, ale głównie – nadzieja. Wiem, że to wszystko jest oszukane, że to tylko anime, ale jak zwykle dają się nabrać, tak jak nabieram się na każdy serial, którego bohaterki wkładają serce w to, co robią. Może w tych cynicznych czasach, w dobie ponurych wizji takie promyki są niezbędne do przetrwania. (MRW)

NETFLIX

KSIĄŻKA

NOWA POWIEŚĆ STEPHENA KINGA JUŻ JEST!



Kiedy w 2010 roku Jakub Żulczyk napisał powieść „Instytut”, był określany, podobnie jak wielu innych pisarzy, jako polski Stephen King. Mija blisko dekada i Stephen King

wydaje powieść o tytule „Instytut”. Ciekawe, czy będzie teraz nazywany amerykańskim Jakubem Żulczykiem...?

A na poważnie – w połowie września nakładem wydawnictwa Albatros ukazała się najnowsza książka mistrza grozy. Już przed premierą pierwsze przecieki sugerowały, że będziemy mieli do czynienia z kolejnym dziełem na miarę „To” i chociaż są pewne podobieństwa, porównania wydają się trochę na wyrost. Niemniej jednak wątek tajemniczej organizacji polującej na dzieciaki przejawiającej wyjątkowe zdolności po prostu warto poznać. Głównym bohaterem powieści jest Luke Ellis, uczeń szkoły dla dzieci uzdolnionych, który zostaje uprowadzony przez pewnych niebezpiecznych agentów. Przytomność odzyskuje w tytułowym instytucie, gdzie ma zostać poddany testom na umiejętność telepatii i telekinezy, ale w placówce równie łatwo, co osiągnąć sukces, można... stracić życie. „Instytut” to 672 strony przyjemnej lektury w tłumaczeniu Rafała Lisowskiego. Książkę możecie kupić od 11 września. Zapowiedziano już także jej ekranizację w postaci miniserialu telewizyjnego Spyglass. (PP)

SERIAL

THE NAKED DIRECTOR



Podobnie jak gra Yakuza 0, aktorski serial „The Naked Director” zabiera widzów do japońskiego półświatka lat osiemdziesiątych. To ośmioczęściowa,

dramatyzowana wersja prawdziwej historii Toru Muranishiego, słynnego „cesarza porno”, a także seksualnej rewolucjonistki Kaoru Kuroki. I podobnie jak Yakuza 0 przedstawia dość romantyczny wizerunek gangsterów, tak i świat przemysłu porno jest pokazany w serialu w ciepłym świetle. Ludzkie dramaty czy kobiety płacące wysoką cenę za występ w filmie przemycają szybko przez ekran, ważniejsze są wloty i upadki głównego bohatera, który z oszukanego komiwojżera staje się potentatem papierowej pornografii, trafia do więzienia (zupełnie jak Kazuma Kiryu), a potem dokonuje przewrotu w branży wideo dla dorosłych. Jest tu trochę nagości, ale znacznie ciekawsze są rzeczy z epoki, jak techniki słynnej japońskiej cenzury, wgląd na plan filmowy, retrosprzęt VHS czy odwiedziny w dzielnicy Kabukichō, która stała się inspiracją dla yakuzywego Kamurocho. (MRW)



INTERNET

KSIĄŻKA
DOJRZAŁY CYBORG

Michał Radomił Wisniewski napisał książkę o internecie. „Wszyscy jesteśmy cyborgami” nie ma ambicji opowiadania systematycznej historii sieci – to raczej seria esejów na najróżniejsze tematy, od zmian w polskiej blogosferze, przez rozważania na temat faktycznej lub fikcyjnej „śmierci telewizji”, po to, jak internet zmienia dziś życie osób starszych. Podstawowe założenie tytułu – do cyborgizacji nie potrzeba chipów w mózgu i sztucznych rąk. Wystarczy stały dostęp do sieci i już nie da się oddzielić naszego mięsa od cyfrowego świata. Żyjemy w czasach, które kiedyś wyobrażaliśmy

sobie z zapartym tchem za pomocą „Ghost in the Shell” czy „Neuromancera” – tyle że wyglądają zupełnie inaczej. Opowieść o naszym powszednim cyberpunku biegnie od Arnolda Buzdygana po Małą Emi, od Kominka po Jasona Hunta, od Usenetu po Twittera, od Klocucha po Klocucha. MRW trzyma się przede wszystkim polskich kontekstów, przedstawiając czasem nostalgiczny, a czasem gorzki obraz tego, jak się zmieniała usieciowiona Polska obserwowana oczami kogoś, kto dorastał w tzw. pokoleniu MTV/JP2/Co Kto Woli i patrzył na kolejne pokolenia, których nazwy pojawiały się i znikwały coraz szybciej. Czerdziestolatek patrzy na cyfrową rewolucję, jak na czterdziestolatka przystało – rozumie ją, w wielu kwestiach się nią zachwycia, bo przecież sam jest jej dzieckiem, ale coraz bardziej dociera do niego, że nie wszystko poszło tak, jak się kiedyś marzyło wizjonerom z blaskiem ekranów w oczach. Doskonale to rozumiem – jesteśmy równolatkami. I może właśnie to wydało mi się w książce MRW najciekawsze – wyważone proporcje entuzjazmu i rozczarowania. Przez dekady świat internetu był czymś, na co można było patrzeć z zewnątrz – wtedy jedni widzieli w nim zbawienie ludzkości, a inni otchłań zepsucia. Dzisiaj zjemy jedną nogą w świecie realnym, drugą w cyfrowym i widzimy, że sieć jest jak real – jednocześnie najpaskudniejsza i najpiękniejsza na świecie. (PS)

FILM
KEVIN ZNÓW BĘDZIE SAM W DOMU!

„Kevin sam w domu”, kultowa familijna komedia, którą Polska katuje nas w każde święta, doczeka się rebootu w formie filmu lub serialu przeznaczonego na platformę Disney+. W planach korporacji znajdują się także nowe wersje takich hitów jak „Noc w muzeum” czy „Dziennik cwaniaczka”. Studio ma stawiać na sprawdzone formuły, chociaż o wtopę nie jest trudno. „Mroczna Phoenix”, najnowszy film z uniwersum X-Menów, okazał się bowiem porażką artystyczną i finansową – co w przypadku Disneya oznacza po prostu, że trzeba będzie czekać dłużej, aż film się zwróci i na siebie zarobi. Na ręce decydentów firmy patrz jednak udziałowcy i inwestorzy, a podjęte decyzje mają w pierwszej kolejności nie zadowalać fanów, tylko podnieść kurs akcji na giełdzie. (PP)

KOMIKS
POLSCY ARTYŚCI RYSUJĄ OKŁADKI DLA DC COMICS!

Czy to możliwe, żeby Batman zawiązał do Warszawy, Catwoman do Krakowa, Flash do Poznania, a Superman unosił się nad Lubli-nem? Tak! Dzięki nowej inicjatywie Egmontu oraz DC Comics znani (i mniej znani) polscy rysownicy mieli okazję wykazać się przy projektowaniu alternatywnych okładek przeznaczonych na nasz krajowy rynek. W projekcie udział wzięli Piotr Cieśliński, Zbigniew Kasprzak, Jakub Kijuc, Adam Kmiołek, Piotr Kowalski, Tomasz Larek, Katarzyna Niemczyk, Marek Oleksicki, Grzegorz Przybyś, Marianna Strychowska oraz Przemysław Truściński, więc różnorodność stylów jest dość duża. Albumy ze „spolszczonymi” coverami będą ukazywać się stopniowo od października 2019 do stycznia 2020 roku. Wszystkie okładki będzie można premierowo zobaczyć w dużym formacie na Międzynarodowym Festiwalu Komiksu i Gier w Łodzi na wystawie „Sztuka DC. Świt Superbohaterów”. Będzie też okazja, żeby spotkać się i porozmawiać z autorami. Albumy z alternatywnymi okładkami



będą dostępne w sprzedaży tylko w sklepie internetowym Egmontu oraz w trakcie wystawy w Łodzi. Kolekcjonerzy zbierający wszystkie warianty będą musieli spłynąć gotówką szczególnie w przypadku tomu „Liga Sprawiedliwości. Totalność”. Komiks ten ukaże się 13 listopada z łącznie sześcioma okładkami do wyboru. Jeśli inicjatywa będzie cieszyć się popularnością, być może w przyszłości doczekamy się kolejnych podobnych akcji. (BC)

ANIME
VIOLET EVERGARDEN WSPOMINA KYOANI

18 lipca 2019 roku studio Kyoto Animation zostało zaatakowane przez podpalacza; podłożony na dole ogień szybko objął cały dwupiętrowy budynek. W wyniku tego aktu terroru śmierć poniosło 35 osób, a 34 zostały ranne. Poparzony sprawca trafił do szpitala. Okazało się, że był już wcześniej karany za atak z nożem. Wedle świadków oskarżał studio o kradzież pomysłu na powieść. Na wstrząsające wydarzenie zareagowali fani na całym świecie, wspierając studio w organizowaniu zbiórkach pieniędzy. Kyoto Animation, zwane w skrócie KyoAni, jest jednym z najbardziej ukochanych studiów anime – w swoim portfolio ma filmy i seriale, które wyróżniają się nie tylko jakością i estetyką animacji, ale własnym stylem, w którym nawet codzienne zdarzenia pokazane są w pełen emocji sposób. Polscy widzowie mogą zapoznać się na przykład z serialem „Violet Evergarden” (pisałem o nim w Pixelu #39). Założone w 1981 roku studio słynęło też z dobrych praktyk – takich jak przyjazne środowisko pracy (crunch w branży anime jest chyba gorszy niż w grach) czy zatrudnianie kobiet na prestiżowych stanowiskach. Ofiary ataku zostały wspomniane w napisach filmu „Violet Evergarden Gaiden: Eternity and the Auto Memories Doll”, którego premiera miała miejsce 6 września 2019 roku. (MRW)

KOMIKS EGMONT NA JESIĘŃ

Kiedy pod koniec kwietnia Egmont opublikował komiksowy katalog, informując o premierach do końca roku, można było jedynie spekulować, że to nie wszystko, co w rękawie chowa najprężniej działające polskie wydawnictwo. Okazuje się, że Tomasz Kołodziejczak ma jeszcze czym zaskoczyć. Pod koniec roku na rynek trafi kilka albumów, które nie były wcześniej zapowiedziane. Do najciekawszych nowości z pewnością należy dziesięciotomowa kolekcja komiksów Dona Rosy, zawierająca wszystkie stworzone przez niego przygody Sknerusa, Donalda i innych mieszkańców Kaczogrodu. To zapewne wynik doskonałej sprzedaży albumu „Życie i czasy Sknerusa McKwacza” i sukcesu serii „Kaczogród” autorstwa Carla Barksa. Pierwszy tom będzie można zakupić już 20 listopada. Tego samego dnia do sprzedaży trafi też „Mighty Morphin Power Rangers. Rok pierwszy” – komiksowa adaptacja kultowego serialu, która cieszy się bardzo dobrymi opiniami czytelników i recenzentów. Zaskoczeniem była też zapowiedź wydania komiksu „Batman. Szalona miłość”, zwiariowanej opowieści osadzonej w świecie znakomitego, nagrodzonego Emmy serialu animowanego „Batman: The Animated Series”. Album stworzony przez Bruce’a Timma i Paula Diniego otrzymał w 1994 roku nagrody Eisnera oraz Harveya. A na koniec coś dla graczy: 4 grudnia Egmont wyda komiks oparty na grze Bloodborne, do którego rysunki stworzył nasz rodak – Piotr Kowalski. (PP)

SERIAL TRZY NOWE SERIALE MCU POTWIERDZONE!

Trwają prace nad trzema nowymi serialami opartymi na opowieściach Marvela. Swoje produkcje dostaną bohaterowie, którzy dotychczas nie mieli wielu okazji, żeby występować na wielkim lub małym ekranie, ale komiksy z ich udziałem zazwyczaj są bardzo wysoko oceniane przez czytelników i recenzentów. „Ms. Marvel” opowie losy Kamali Khan, pierwszej muzułmańskiej superbohaterki, której idolką jest Carol Danvers, czyli filmowa Kapitan Marvel. Kamala ma zresztą z czasem zostać wcielona do kinowego uniwersum. Jennifer Walters, czyli żeńska wersja Hulka, jest wziętą prawniczką. Kuzynka Bruce’a Bannera pojawi się w serialu „She-Hulk” i jeśli klimat komiksów zostanie w niej odwzorowany, możemy spodziewać się dużej dawki cynicznego humoru.

KARCIANKA PAPIEROWY CYBERPUNK 2077



Zapowiedziana na 2020 rok „Cyberpunk 2077 – Afterlife” to karcianka, którą rozwijać będzie firma CMON pod przewodnictwem legendarnego Erica M. Langa.

Twórca znany jest z uniwersów Call of Cthulhu, Warhammera, Star Wars, X-COM, Bloodborne czy ostatnio chociażby świetnego The Godfather: Corleone’s Empire. Jako wielki miłośnik Cyberpunku, z pewnością zafunduje nam pełną wrażeń i niebezpieczeństw wyprawę do Night City. Gracze wcielą się w Fixerów odpowiedzialnych za rekrutację, dozbrojenie i zarządzanie misjami swoich cyberżołnierzy. Aby osiągnąć sukces, trzeba będzie rozsądnie dysponować walutą, aby kupować odpowiednie karty i podnosić poziom ulicznej reputacji. Pod dobrym przewodnictwem cyberpunku zamienią się w weteranów i będą mogli przekazywać swoją wiedzę kolejnym rekrutom. Niemniej jednak w tym nieprzyjaznym świecie nie można pozwolić sobie na wszystko, a aby pozyskać cenne ulepszenia i przedmioty, zawsze trzeba będzie coś poświęcić. „Cyberpunk 2077 – Afterlife” to pierwsza, ale ponoć nie ostatnia współpraca CD Projekt Red i CMON. Jednocześnie przypominamy, że od sierpnia można także zagrać w „Cyberpunk Red Jumpstart Kit” (recenzja w Pixelu #51), czyli papierowe RPG stanowiące wprowadzenie do świata, jaki przyjdzie nam zwiedzić po premierze gry. (PP)



FILM JOKER I POLACY NAGRODZENI W WENECJI



Koniec spekulacji – „Joker” jest artystycznym sukcesem. Na 76. Festiwalu Filmowym w Wenecji film Todda Phillipsa zgarnął najwyższe odznaczenie – Złotego Lwa w kategorii Najlepszy film. Na ten moment możemy być pewni, że najnowsza rola Joaquina Phoenixa przejdzie do historii. Przygotowując się do niej, aktor schudł aż 23 kilogramy i jest szansa, że trzykrotnie nominowany do Oscara Phoenix postawi wreszcie w przyszłym roku upragnioną statuetkę na swoim kominku. Warto nadmienić, że statuetkę Srebrnego Lwa, czyli drugą najważniejszą nagrodę, udało się zdobyć nieobecnemu na festiwalu Romanowi Polańskiemu za film „Oficer i szpieg”. Z kolei „Boże Ciało”, najnowszy film Jana Komasy, reżysera między innymi „Sali samobójców” czy „Miasta 44”, otrzymał dwa wyróżnienia: Europa Cinemas Label i Inclusive Award Edipo Re. Produkcji traktującej o młodym mężczyźnie, który po opuszczeniu poprawczaka zaczyna udawać księdza, otworzy to drogę na najważniejsze filmowe wydarzenia na całym świecie. My obejrzymy nowe dzieło Komasy od 11 października. Niedawno ogłoszono także, że film „Boże Ciało” będzie reprezentował Polskę w wyścigu o Oscary. (PP)



Rodzynkiem ma być natomiast „Moon Knight” opowiadający losy najemnika Marca Spectora, który zostaje w Egipcie obdarzony boskimi mocami. Serie trafią zapewne na platformę Disney+ dopiero za kilka lat, ale możemy się cieszyć, że coraz więcej drugoligowych bohaterów Marvela otrzyma swoje adaptacje. Często ich historie nie odstają wcale poziomem od gwiazd tego uniwersum. (PP)



effectivity

Od początku z PIXELEM



www.effectivity.pl/pixel



NIE PRZYGLĄDAM SIĘ SWOJEJ TWARZY ZBYT CZĘSTO. WIECIE... TAK NAPRAWDĘ!

NIE MAM POTRZEBY PATRZENIA NA SIEBIE.



JAK SELFIE, TO TYLKO DLATEGO, ŻE DUPA MI OBIĘTYW ZMIENIA.



JAK FOTKA Z CÓRKĄ, TO NIE JESTEM NA NIEJ NAJWAŻNIEJSZY.



ALE W KOŃCU... ZERKNĘ NA SIEBIE W LUSTRZE. WIECIE... TAK NAPRAWDĘ.

OSTATNIO ZERKNAŁEM. SZÓKI



JESZCZE WZCZORAJ...



A DZIŚ!

STAROŚĆ...



STARZENIE BĄCZY SIĘ DLA MNIĘ Z MACHANIEM RÓŻNYM TEMATOM NA POŻEGNANIE. NP. TEMAT BYCIA Z CZYMŚ, CO SIĘ BARDZO LUBI NA BIEŻĄCO - POMACHAŁEM!

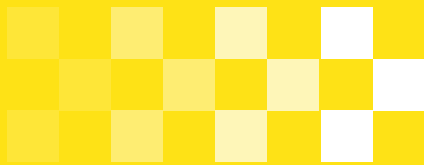
SKORO CZAS DZIAŁA Z CZASEM INACZĘJ, BO SZYBCIEJ I WYDAJE SIĘ, ŻE JEST GO CORAZ MNIEJ A ŻAJAWKA I TAK POWOLI PRZE-STAJE DZIAŁAĆ - POMACHAŁEM!

WSPÓŁCZESNEMU GAMINGOWI POMACHAŁEM W OKOLICACH PUBLICZNEJ PREMIERY BĘTY MINECRAFTA. POTEM POMACHAŁEM RODZĄCEMU SIĘ E-SPORTOWI, TWITCHOWI, W KOŃCU RÓZGRZYWCIE ONLINE. NIE MUSZE, NIE POTRZEBUJE, NIE CZERPIE JUŻ PRZYJEMNOŚCI - POMACHAŁEM!



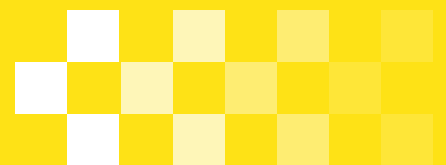
ACH... TETRIS.

CZARNA MIEDŹ DŁUGI TŁO CZ



F E L I E T O N Y

- 113 Piotr Gawrysiak
- 118 Aleksy Uchański
- 120 Marcin Borkowski



**NA STOLE RECEPTUROWYM POZA PRYZRĄ-
DZANIEM LEKARSTW WYKONYWALIŚMY
RÓWNIŻ SREBRNĄ ATRAPĘ UCHA
BOHATERA, A W SALOONIE SPOTYKALIŚMY
PRZODKA LARRY'EGO LAFFERA.**

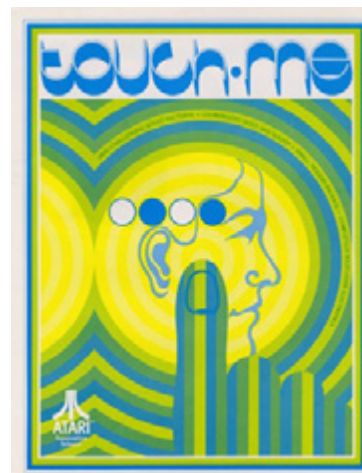




IMPULSEM DO ROZWOJU BADAN PROCESÓW
SKYKSZENIA BYŁ: ROZWOJ TECHNOLOGII.
A DOKŁADNIE: TELEKOMUNIKACJI

W końcu nasze ulubione medium ma w nazwie „video”. Ustalmy zresztą coś, na co zgodzicie się łatwo nawet na łamach pisma w dużej mierze poświęconego grom retro: grafika jest ważna. Tak bardzo, że może nawet kiedyś śmiałyście się z historii o koleśku, który próbował grać na komputerze, gdy padł mu monitor. A teraz, kiedy już zgodziliśmy się co do jej roli, wyobraźcie sobie, że grafika całkowicie lub niemal całkowicie znika. Witajcie w świecie gier audio.

W historii branży, zwłaszcza w jej początkach, możemy znaleźć sporo przykładów rozwiązań, w których to dźwięk był głównym kanałem komunikacji między grą a użytkownikiem. Na powtarzaniu sekwencji dźwięków oparty był automat Atari Touch Me z roku 1974. Niedługo później Ralph Baer skopiował ten pomysł, tworząc słynną zabawkę Simon. Szybko jednak to grafika stała się siłą napędową sektora elektronicznej rozrywki,



a przez pewien czas dysproporcje pomiędzy rozwojem układów graficznych i dźwiękowych zaczęły się pogłębiać.

– Komputery osobiste miały wtedy spore ograniczenia, były bardzo specyficznymi „instrumentami” – mówi Dorota Błaszczak, która od 1986 roku pracowała w dziale oprogramowania Karen w willi na warszawskim Żoliborzu, gdzie tworzyła oprawę dźwiękową między innymi do Blackouta i obu części Street Rod. – Ówczesne pecety pozwalały wyłącznie na ustawianie dwóch stanów membrany głośnika i w ten sposób generowanie fali prostokątnej o zmiennym współczynniku wypełnienia. I to faktycznie było wyzwaniem, żeby na takim komputerze

TRUDNO UCIEC OD GRAFIKI. NAWET
PROMUJĄC GRE OPARTĄ NA DZWIĘKU. PLAKAT
REKLAMUJĄCY AUTOMAT ATARI TOUCH ME
Z ROKU 1974.

W W C I E N I U G R Y . . . A U D I O

Grafika. Zawsze pytacie o nią znajomych, gdy rozmawiacie o jakimś tytule. Uczestniczę w takich rozmowach od przeszło trzech dekad i w którymś momencie zawsze pada pytanie o nią. To zrozumiałe. Grafika wciąż stanowi główny probież możliwości sprzętu, a przede wszystkim podstawowe narzędzie komunikacji z nami.

■ Mirek Filiciak



mogły zaistnieć dźwięki. Lepiej było z Commodore 64, który był cztero-głosowym syntezatorem z wyborem kształtu sygnału i obwiednią dźwięku, to było już sporo. Ale największą zmianą było pojawienie się Amigi, a wraz z nią – możliwość pracy z samplami.

Trzeba jednak podkreślić, że dysproporcje w znaczeniu grafiki i dźwięku nie były tylko kwestią promowanych rozwiązań technologicznych. Po prostu nasza kultura jest od wieków silnie wzrokocentryczna – co manifestuje się choćby w tym, że większość z nas o obrazach rozmawia ze znacznie większą precyzją niż o dźwięku czy muzyce, w przypadku której często pozostaje odwołanie się do gatunku lub stwierdzenia, że jest „fajna”. Dlatego, gdyby pominąć przeżywające regularnie swoje wznioły i upadki gry muzyczne oraz pojedyncze tytuły tworzone z myślą o niewidomych graczech i graczach, przypadki gier opartych głównie na dźwięku stałyby się sporadycznymi ciekawostkami. Na szczęście nie są to zbiory całkiem rozdzielne: na styku

gier dla osób niewidomych i artystyczno-technologicznych eksperymentów nie dzieje się może bardzo dużo. Na pewno też – co dobrze widać w tym tekście – nie dzieje się regularnie. Za to na pewno: ciekawie.

Jednym z bardziej znanych przykładów gry opartej na dźwięku i chyba pierwszym wysokonakładowym tytułem tego typu skierowanym na platformy domowe było Real Sound: Kaze no Regret, wydane na Segę Saturn w roku 1997, a dwa lata później na Dreamcasta. Nieżyjący już Kenji Eno, cieszący się w Japonii kultowym statusem twórcy D oraz Enemy Zero i założyciel kameralnego studia Warp, w którym zatrudnienie znalazł choćby Fumito Ueda, stworzył ją w odpowiedzi na listy od niewidomych fanów swoich gier. Ścieżka audio zawsze odgrywała istotną rolę w grach Eno, który sam był muzykiem – najbardziej znanym poza Japonią przykładem jest Enemy Zero, w którym przeciwnicy byli niewidoczni, a można było ich identyfikować wyłącznie na podstawie dźwięku. Jednak Real Sound to

rodzaj interaktywnego słuchowiska – opowieści o młodzięcej miłości i zagadkowym zniknięciu towarzyszyło zaledwie kilka statycznych obrazów. Jedną z możliwych ścieżek przejścia gry wyemitowała zresztą radiostacja Tokyo FM. W pudełku z grą można było znaleźć między innymi instrukcję wydrukowaną alfabetem Braille'a.



ŚYNNA ZABAWKA SIMON RALPHA BAERA BYŁA WYRAŹNIE
INSPIROWANA AUTOMATEM TOUCH ME. PO JEJ SUKCESIE ATARI
WPROWADZIŁO NA RYNEK W ROKU 1978 PRZENOSNĄ WERSJĘ
SWOJEJ MASZYNKI.



Dla rozwoju bardziej dynamicznych produkcji opartych na dźwięku długo barierą był – znów! – sprzęt, a dokładniej: dostępność układów, które byłyby w stanie generować dźwięk przestrzenny, niezbędny do nawigacji w wirtualnym środowisku. Dorota Błaszczak, która w 1991 roku zakończyła pracę w Karen i rozpoczęła rezydencję w kanadyjskim Banff Center for The Arts, centrum sztuki zlokalizowanym w Górach Szkalistych, gdzie eksperymentowano z pionierskimi instalacjami VR, wspomina to tak: – Od pierwszych projektów VR, projektowanych z bibliotekami graficznymi Sense8, używaliśmy dźwięku binauralnego na słuchawki – czyli dźwięku nagrywanego na dwa mikrofony. Pierwsze systemy, takie jak FocalPoint, dla każdego dźwięku wymagały osobnej karty Digidesign Audiomedia. Później pojawiły się bardziej zaawansowane systemy Convolution czy Acoustron II, gdzie można było uzyskać odpowiednio cztery lub osiem dźwięków binauralnych. I choć źródła dźwięku miały atrybuty kierunkowości promieniowania, to wciąż nie dawały w pełni satysfakcjonującej symulacji przestrzeni, a mówimy przecież o specjalistycznych instalacjach, nie sprzęcie domowym. Jednak niezależnie od jakości samej lokalizacji dźwięku binauralnego czy często

**NAJPOPULARNIEJSZA GRA AUDIO: CIUCIUBABKA
TUTAJ NA OBRAZIE PIETERA BREUGLA
Z ROKU 1560.**



**SATELLAVIEW, SATELITARNY MODEM DO KONSOLI
SNES, POZWAŁAŁ MIĘDZY INNYMI NA KORZYSTANIE
W WYZNACZONYCH GODZINACH Z TRANSMISJI
DŹWIĘKOWIAJĄCYCH GRY.**

obecnego wtedy szumu kart dźwiękowych dźwięk 3D był kluczowym składnikiem projektów VR, sprzęgającym użytkownika z otoczeniem.

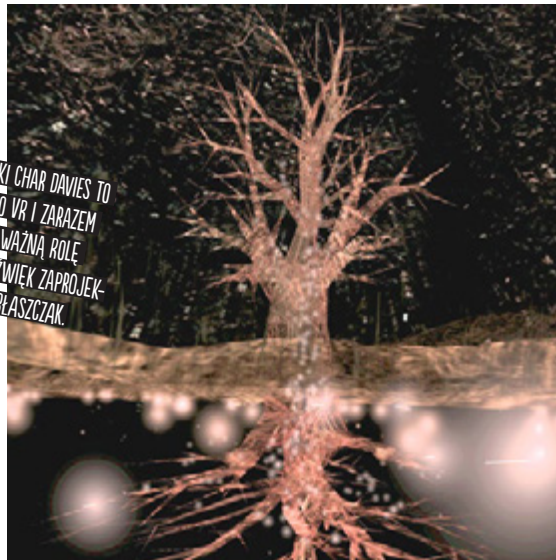
Możliwości pokonywania takich ograniczeń w grach audio w ciągu ostatnich kilkunastu lat testowane są coraz śmieiej. Dobrym przykładem są tytuły inspirowane produkcjami id software, takie jak Shades of Doom. Opublikowana w roku 2006 gra, podobnie jak w większości produkcji dla niewidomych rozgrywanych

w czasie rzeczywistym, łączy dźwięk 3D ze światą gry z komentarzem pozwalającym graczowi nawigować w pozbawionej wizualiów przestrzeni. Inna pozycja, AudioQuake, udostępnia opcję multiplayer. Nie zmienia to faktu, że od tej pory do dnia dzisiejszego w rynkowym mainstreamie przykładów naprawdę odważnych eksperymentów z dźwiękiem wciąż mamy niewiele – wśród nich znalazł się wydany tylko w Japonii Soundvoyager (2006) na Game Boya Advance,

zestaw prostych gier polegających na łapaniu obiektów bez patrzenia na ekran, w którym rolę głównej podpowiedzi pełni stereofoniczna ścieżka audio. I choć brak lektora w menu ściągnął na ten tytuł krytykę za niekonsekwencję i utrudnianie dostępu osobom niewidomym, to gra w pewnym sensie zapowiedziała nowy trend, który stopniowo powiększa zainteresowanie grami audio. Ten przełom, a może raczej przełomik, to oczywiście efekt umasowienia przenośnego grania za sprawą smartfonów, stawiających graczy i graczki w nowych sytuacjach, często wspierających poszukiwanie alternatywnych interfejsów. Przyzwyczajeni do multitaskingingu coraz częściej korzystamy z sonifikacji danych, która pozwala nam odbierać informacje, gdy zajmujemy się czymś innym – i korzystają na tym także gry.

Dziś serwis AudioGames.net kataloguje już kilkaset tytułów tego typu. Choć wciąż są to głównie proste gry na pecety, to na zatłoczonym rynku produkcji mobilnych coraz częściej pojawiają się pozycje oparte głównie na dźwięku – o coraz wyższych, choć oczywiście wciąż relatywnie niewielkich budżetach. Chyba najbardziej znanym przykładem są dwie części Papa Sangre, horroru na telefony i tablety Apple, które tworzy z londyńskiego studia Somethin' Else, zajmującego się produkcją dźwięku

OSMOSE (1995) KANADYJKI CHAR DAVIES TO
KLASYKA ARTYSTYCZNEGO VR I ZARAZEM
INSTALACJA, W KTOREJ WAŻNĄ ROLĘ
ODGRYWAŁ INTERAKTYWNY DŹWIĘK ZAPROJEK-
TOWANY PRZEZ DOROTE BŁASZCZAK.



OPIERANIE GIER NA DŹWIĘKU, ZAKORZENIONE W TYTUŁACH I MODYFIKACJACH KIEROWANYCH DO OSÓB NIEWIDOMYCH, CORAZ CZĘŚCIEJ STAJE SIĘ FORMALNYM WYBOREM, PRÓBĄ ZASKOCZENIA GRACZEK I GRACZY NOWATORSKIM INTERFEJSEM.

od początku lat dziewięćdziesiątych, promowali jako „gry wideo bez wideo”. Akcja, co ma uzasadniać marginalizację obrazu, rozgrywa się po śmierci bohatera, w królestwie Papa Sangre. Nawigacja w ciemnościach, oparta wyłącznie na dźwięku, nie jest łatwa, a odcięcie od obrazu pogłębia udzielające się podczas zabawy uczucie napięcia. Jak zgrabnie ujął to jeden z deweloperów, Paul Bennun, „Karta graficzna w twojej głowie jest zdecydowanie lepsza od jakiegokolwiek, którą możesz znaleźć w urządzeniu elektronicznym”. Koncentracja na głosie niesie jednak ze sobą pewne utrudnienie: kiepskie dialogi lub sposób ich podawania rażą bardziej niż w wypadku produkcji wykorzystujących też obraz. Somethin' Else radzi sobie z tym, zatrudniając do swoich gier doskonałych aktorów, między innymi Benedicta Cumberbatcha i Seana Beana.

Oczywiście wciąż trudno mówić o zalewie tego typu gier, a perełki trafiają się naprawdę rzadko. Co więcej, dostępność tego typu tytułów z polskiej perspektywy jest niestety niepełna – nie tylko ze względu na konieczność biegłego posługiwania się angielskim w przypadku tytułów stawiających na fabułę, ale też często przez regionalne ograniczenia dystrybucji. Mimo wszystko jednak warto śledzić tę niszę. Dać odpocząć oczom i wsłuchać się w ten niewielki, ale chwilami naprawdę intrygujący rynek. ■



DŹWIĘKIEM BAWILI SIĘ TEŻ PYTHONI,
KORZYSTAJĄC ZE ZNAJANEJ OD 1901 ROKU
TECHNOLOGII „WIELOSTRONNYCH” WINYLI,
NA KTÓRYCH TŁOČONO RÓWNOLEGLE KILKA
ROWKÓW – W PRAKTYCE WYBOR ŚCIEŻKI MIAŁ
CHARAKTER LOSOWY.

POMIĘDZY

SMOKAMI A SITHAMI

Pamiętam, jak młodzieńcem będąc, zarywałem całe noce, grając w drugiego Fallouta. Chwilę później na moim komputerze zawitało Planescape: Torment, które odwiedzałem równie często co Wrota Baldura i wspomnianą serię postapo. Już wtedy wiedziałem, że **Chris Avellone** stanie się moim ulubionym projektantem gier wideo... Z zapracowanym twórcą lochów i smoków rozmawia Piotr Stypka.

❏ Co skłoniło cię do zainteresowania się takim gatunkiem jak gry RPG? Jakie jest twoje pierwsze wspomnienie związane właśnie z tym nurtem?

Pamiętam, że jako dzieciak grałem ze swoim kumplem z sąsiedztwa w piłkę i baseball. Podczas wspólnej zabawy opowiedział mi o D&D. Przedstawił to jako grę, w której najbardziej liczy się wyobraźnia. Jednak najbardziej zaintrygowały mnie same zasady: mogłeś umrzeć albo coś miało prawo ci się nie udać. Wszystko było oparte na całkowitej losowości. Poczuję się zafascynowany, ponieważ uznałem, że takie reguły w grze, gdzie najważniejsza jest wyobraźnia, są niesłychanie sprawiedliwe. D&D mnie wciągnęło. Był tylko jeden problem – nikt z moich znajomych nigdy nie chciał być mistrzem gry, ponieważ ta rola

zawsze wymagała sporo pracy i przygotowań przed każdą przygodą. Sam przejąłem tę funkcję, która po pewnym czasie bardzo mi się spodobała. Przez kilka lat zajmowałem się przygotowaniem scenariuszy do planszówek oraz gier fabularnych.

Aż w końcu pewnego dnia odezwali się do mnie ludzie z Interplay Entertainment z propozycją pracy. Zająłem stanowisko młodszego projektanta i tak to się zaczęło.

❏ Pierwszym tytułem, nad jakim pracowałeś w Interplay, było Star Trek: Starfleet Academy. Jesteś fanem uniwersum Gene'a Roddenberry'ego?

W Interplay od samego początku miałem pracować nad tytułami osadzonymi w uniwersum Dungeons & Dragons. Jednak w tamtym czasie firma była zajęta tworzeniem Starfleet Academy. I jak się okazało, trzeba było do niej napisać scenariusze misji. Zagoniono więc każdego dostępnego scenarzystę, w tym mnie. Spłodziłem kilka doprawdy kiepskich zadań. Ale nie powiem, to było ciekawe doświadczenie. Pierwszy raz zetknąłem się z grami opartymi na uniwersum Star Treka. Nie spodziewałem się, że będę pracował nad takim tytułem. Wiesz, taka właśnie była strategia działania w Interplay. Jeżeli któryś z ich projektów potrzebował większej liczby ludzi, po prostu przrzucano ich z innej ekipy. Tak duża firma mogła sobie na takie działanie pozwolić. To samo powtórzyło się chociażby przy okazji prac nad Falloutem 2.



❏ Podczas imprezy promocyjnej Fallouta 2 każdy z zaproszonych gości otrzymał w torbie upominkowej gekona zamkniętego w puszcze. Oczywiście pluszowego.

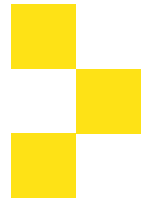
CREDITS



❏ Akcja Starfleet Academy toczy się rok po wydarzeniach z filmu „Star Trek V: Ostateczna Granica”. W grze słyszymy aktorów znanych z oryginalnego serialu: Williama Shatnera, Waltera Koeniga oraz George’a Takei.



❏ Choć Chris nie brał udziału w pracach nad obiema częściami Baldur’s Gate, to objął posadę głównego projektanta przy Baldur’s Gate: Dark Alliance, od którego rozpoczął się żywot Wiedźmina...



❏ W Dying Light 2 widać rękę Avellone’a. Wybory dokonywane przez graczy w trakcie rozgrywki będą miały spore znaczenie. Konsekwencje działań wykraczać będą daleko poza różnorodne zakończenia gry.

❏ W młodości Chris dużo rysował. Szkicował wszędzie i na wszystkim: na rolkach papieru biurowego, ścianach piwnicy oraz schodach rodzinnego domu. Co z oczywistych względów nie do końca podobało się jego rodzicielce.

66

ZAWSZE POWTARZAM LUDZIOM, ŻE JEŚLI Z POWODÓW PRAWNYCH NIE JEST CI DANE PRACOWAĆ NAD KONTYNUACJĄ ORYGINAŁU, ZACZNIJ TWORZYĆ COŚ PODOBNEGO.

Interplay™

BY GAMERS. FOR GAMERS.™

P Pamiętajsz swoje pierwsze spotkanie z Brianem Fargo? O ile się nie mylę, Wasteland pojawiło się w momencie, gdy byłeś jeszcze nastolatkiem. Zapewne zagrywałeś się w tytuły przez niego stworzone.

Pierwszą poważniejszą rozmowę z Brianem przeprowadziłem dopiero na spotkaniu, na którym omawialiśmy Planescape: Torment. Przedstawiłem mu ogólną koncepcję rozgrywki oraz kilka krótkich przedstawiających ją filmików. To, co zobaczył, bardzo mu się spodobało. Odetchnąłem z ulgą, że zareagował tak pozytywnie. Nie spodziewałem się aż tak ciepłego przyjęcia moich pomysłów z jego strony. Trochę też bałem się naszego spotkania, gdyż Brian potrafił onieśmielać swoich rozmówców. Cieszę się, że wszystko potoczyło się dobrze. Po dziś dzień utrzymujemy ze sobą kontakt. Sporo rozmawialiśmy na temat Wasteland 2 i 3, a także przy okazji innych projektów. Lubię w nim to, że nie tylko dobrze radzi sobie w roli biznesmena, ale również niezwykle entuzjastycznie podchodzi do samych gier. Potrafi wyskoczyć z odniesieniami do filmów lub innych dzieł sztuki, podpowiadając tym samym nowe, ciekawe pomysły. Takim podejściem zaraża inne osoby pracujące nad danym tytułem.

P Od razu zatrudniono cię w Interplay na pełny etat?

Tak, od razu, właśnie po to, abym pracował nad tytułami D&D. Nasza siedziba mieściła się w Irvine. Gdy zaczynałem, zajmowała dwa budynki, potem rozrosła się do trzech biurów. W końcu przeprowadziliśmy się do innej części tego miasta.

P Jesteś jednym z ojców serii Fallout. Stworzenie takiego cyklu wiązało się z niemałym ryzykiem. Klimaty postapokaliptyczne nie są tak popularne jak fantasy.

Zgadza się, wiele osób podchodziło do tego pomysłu z wielką rezerwą, ponieważ nikt nie mógł zagwarantować, że okaże się on komercyjnym sukcesem. Jest mi bardzo miło, że wspominasz o mnie przy okazji tego uniwersum, ale nie można zapomnieć, że było to dzieło: Tima Caina, Jasona Andersona, Leonarda

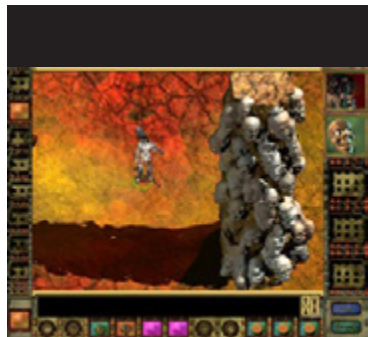
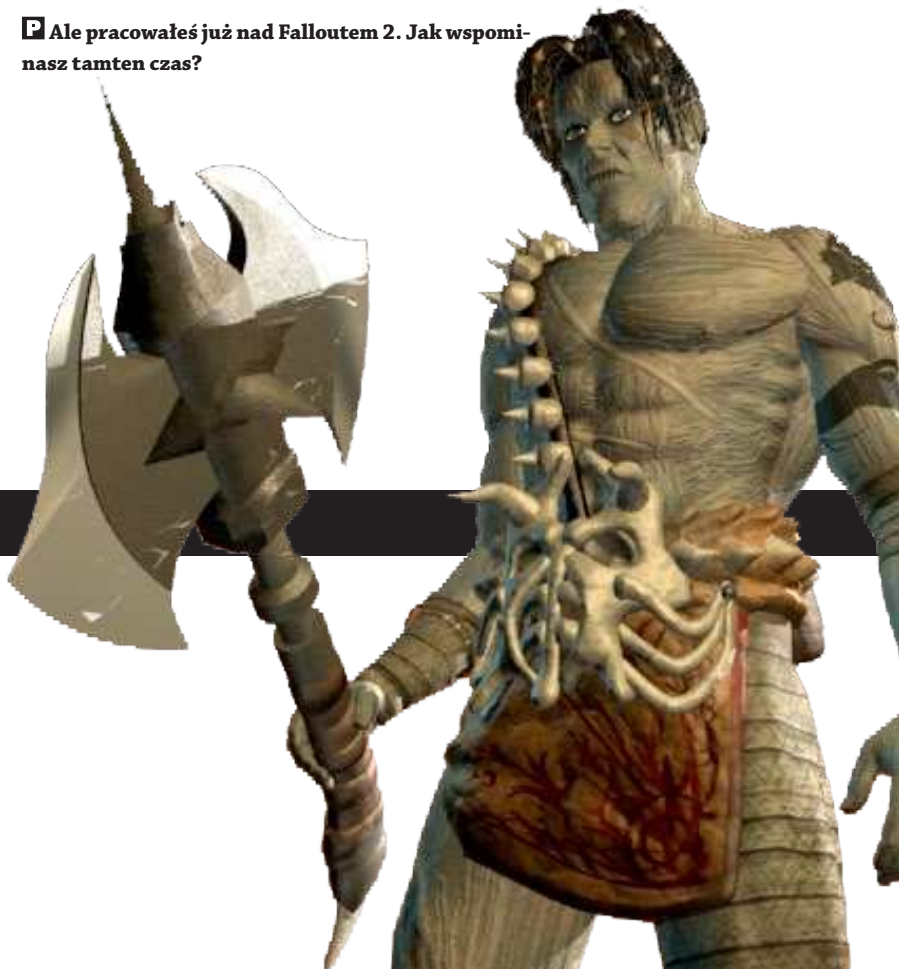
Boyarsky'ego oraz Christophera Taylora. Początkowo czwórka tych panów pracowała nad innym tytułem postapo opartym na systemie GURPS. Pojawiły się jakieś zgrzyty pomiędzy ekipą a twórcą owej mechaniki, przez co Interplay stracił licencję. Brian powiedział chłopakom, żeby się nie przejmowali i zaczęli pracować nad kolejną produkcją osadzoną w podobnych klimatach. To była dziwna sytuacja – Brian nie miał praw do Wasteland, więc GURPS miało być jego duchowym następcą, aż w końcu zostaliśmy przy Falloucie.

Zawsze powtarzam ludziom, że jeśli z powodów prawnych nie jest ci dane pracować nad kontynuacją oryginału, zacznij tworzyć coś podobnego. W ten sposób może uda się wykonać coś większego i lepszego niż pierwowzór. I z tej perspektywy Fallout taki był. Nie pracowałem nad pierwszą częścią cyklu, choć Tim Cain mnie do tego namawiał. Byłem wtedy zajęty innymi projektami. Powinienem walnąć się za to mocno w twarz.

„Od graczy dla graczy” – to hasło doskonale pasowało do firmy, w której pracowali ludzie tacy jak Tim Cain lub Chris Avellone. Prawdziwi fani gier, oddający całe serce swojej pracy.

Głosem Beziemiennego był aktor Michael T. Weiss znany w naszym kraju z głównej roli w serialu „Kameleon”.

P Ale pracowałeś już nad Falloutem 2. Jak wspominaś tamten czas?



☛ Słup Czaszek – urokliwa miejscówka, z której w przeszłości Beziemienny uwolnił jednego ze swych kompanów, Mortegego.



❖ W Planescape: Torment spotkać można całą menażerię piekielnych stworów: od sukubów, żyjących mechanicznych kostek, płonących magów po tak sympatyczne stworzonka jak czerwone Abisha'ie.



Było niesłychanie stresująco. Od razu po premierze pierwszej części serii przeszliśmy do prac nad jej kontynuacją. Mieliśmy bardzo mało czasu, aby zdążyć ze wszystkim przed premierą. Dodatkowo Tim, Leonard i Jason odeszli z Interplay.

P Zakładając tym samym Troika Games.

Tak. Co gorsza, szef Black Isle Studios zwolnił Chrisa Taylora, ponieważ się nie dogadywali. Dopiero wtedy zauważyli, że Fallout 2 nie ma już ani jednego projektanta. Skrzyknął ludzi z pozostałych ekip, aby zaczęli również pracować nad Fallo-tem. Pamiętam, że siedziałem wtedy nad Planescape: Torment. Taki przymus działania na dwa fronty zmusił mnie do znacznego wydłużenia czasu pracy. Potrafiłem pracować nad tymi projektami po osiemdziesiąt lub sto godzin tygodniowo. Szalone i niesłychanie stresujące.

P Właściwie to dlaczego Tim i reszta odeszli z Interplay?

Może to dziwnie zabrzmieć, ale winien temu okazał się sukces samej gry. Gdy tylko okazało się, że na tytule da się zarobić, każdy chciał mieć w niej udział: od marketingu aż po management. Wszyscy zaczęli pouczać Tima i jego ekipę, jak mają pracować czy reklamować swoje dzieło. Było tego tyle, że facet po prostu zrezygnował. Na wieść o tym jeszcze tego samego dnia Leonard i Jason również opuścili studio.

P Co sprawiło, że zacząłeś tworzyć Biblię Fallouta?

Uzmysłowiłem sobie, że zbierało się sporo informacji ze świata gry, o których nigdy nie słyszeli gracze, jak chociażby Krypty i ich mieszkańcy. To na pewno zainteresowałyby mnie jako fana tego uniwersum. Po wydaniu Fallouta 2 nie byliśmy



pewni, czy będziemy w stanie stworzyć trzecią część. Zebranie wszelkich danych o tej serii w jednym miejscu było doskonałym sposobem na jej upamiętnienie. Później dane mi było jednak projektować trzecią odsłonę sagi, a Biblia Fallouta stała się doskonałą ściągawką, dzięki której mogłem sprawdzić, czy wszystko się zgadza.

P Robiłeś ją kompletnie sam?

Tak. To miał być zbiór wszystkich informacji dostępnych dla każdego fana. Sam jestem miłośnikiem tego świata, nikt mi za to nie płacił. W międzyczasie część ludzi z Black Isle zajmowała się opracowaniem edytora do Fallouta 2, tak aby gracze sami byli w stanie tworzyć własne przygody.

P Planescape: Torment to jeden z tych tytułów, który ma grono niezwykle oddanych fanów. Wielu wraca do tej gry z sentymentem.

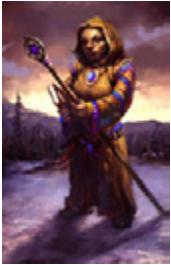
Tworzenie gier na podstawie systemu D&D było głównym powodem mojego zatrudnienia w Interplay. Już w trakcie rozmowy kwalifikacyjnej zapytano mnie: „Hej, miałbyś jakiś ciekawy pomysł na produkcję osadzoną w świecie Planescape?”. Odpowiedziałem, że fajnie by było, gdyby zaczynała się ona od sceny śmierci. Główny bohater budziłby się w kostnicy

❖ Akcja Fallen Order dzieje się tuż po zakończeniu filmowego „Epizodu III”. Galaktyka po wydaniu przez Imperatora Rozkazu 66 nie jest bezpiecznym miejscem dla młodego padawana, jakim jest Cal.

❖ Dawna siedziba Interplay w Irvine. Biurowiec usytuowany był w pobliżu centrum handlowo-rozrywkowego Spectrum, w którym znajdował się kulturowy salon gier Game-Works.



❖ Icewind Dale 2 to kapitalny, nastawiony na akcję tytuł osadzony w Zapomnianych Krainach. Niestety nie ma szans na jego odświeżoną wersję, ponieważ kod źródłowy gry zaginął.



❖ Odtwórcą głównej roli w Star Wars Jedi: Fallen Order jest Cameron Monaghan. Aktora można kojarzyć z podwójnej roli Jerome'a i Jeremiaha Valesków w serialu „Gotham”.

i próbował się dowiedzieć, co go spotkało. Projekt zawisł w limbo na kilka lat, ponieważ firma skupiona była na czym innym. Jednak gdy BioWare dostarczyło nam silnik Infinity Engine, Brian uznał, że skoro zapłaciliśmy sporą sumkę za licencję Planescape, wypadałoby zabrać się za stworzenie gry. Izometryczny rzut, na silniku Infinity Engine oraz trzymanie się zasad D&D – takie dostałem zalecenia, gdy powierzono mi ten tytuł. Przez rok pracowałem nad główną osią fabularną. W pewnym momencie dołączył do mnie jeden z twórców oryginalnego Planescape, Colin McComb. Miło wspominać ten czas, ponieważ była to pierwsza gra, nad której historią, postaciami, a nawet dialogami pracowałem sam, przed dołączeniem do zespołu innych członków. Zdaję sobie sprawę z faktu, że mechanika walki nie należała do najlepszych. Jednak ludziom podobała się sama opowieść, a to cieszyło mnie najbardziej.

❑ **To wszystko działo się w czasie, gdy Interplay został przejęty przez Titusa Interactive. Brian Fargo mocno to przeżył. A niedługo później ty miałeś już czynny udział przy stworzeniu Obsidian Entertainment.**

To wszystko nie stało się z dnia na dzień. Na początku wsparcie ze strony Titusa wydawało się dla nas prawdziwym błogosławieństwem. Dopiero po około dwóch latach okazało się, że nie wyniknie z tego nic dobrego. Na pewnym etapie bezceremonialnie pozbyli się Briana, więc ten założył studio inXile. Ten facet był prawdziwą duszą Interplay. Jak już wspominałem, nie tylko znał się na gromym biznesie, ale też kochał wirtualną rozrywkę. Zawsze pragnął tworzyć wartościowe tytuły. Ludziom z Titusa brakowało takiego podejścia. Zależało im na jak najszybszym wypuszczeniu kolejnych produkcji, na przykład Icewind Dale i Icewind Dale 2. Nie zrozum mnie źle, to nie są złe gry. Ale także nie dostrzegałem w nich typowych cech RPG, z których przecież Interplay był znany. Francuzi chcieli czegoś w stylu Diablo, a my woleliśmy tworzyć tytuły typu Baldur's Gate.

Wyraźnie było widać, że firma znajdowała się na równi pochyłej. Wtedy nadarzyła się okazja, aby jako Black Isle pracować nad trzecią częścią Wrót Baldura. Wszyscy byliśmy tym faktem mocno podekscytowani. W końcu mogliśmy zabrać się ponownie za pełnokrwistą RPG. Za serię, którą kochamy. Po około roku produkcji okazało się, że straciliśmy prawa do marki. Wszystko przez jakiś głupi błąd w księgowości. Właściciele D&D nie otrzymali wystarczających pieniędzy, więc zerwali umowę. Wszystko, nad czym pracowaliśmy przez ostatnie miesiące, trafiło do kosza. Mieliśmy przygotowane piękne grafiki, a opracowana przez nas historia nie była kontynuacją poprzednich odsłon.



Po tym wszystkim chciałem jeszcze posiedzieć nad Falloutem 3. Czułem jednak, że po tym, co przytrafiło się trzeciemu Baldur's Gate, oraz przez brak jakiegokolwiek wsparcia z góry taki sam los podzieli i ten tytuł. Złożyłem zatem wypowiedzenie, dołączając do Feargusa Urquharta – którego wyrzucono z Interplay kilka miesięcy wcześniej – aby założyć Obsidian. Po prostu chciałem robić gry RPG. Smutne jest to, że Fallout 3 od Interplay rzeczywiście zostało anulowane jakiś czas po tym, jak założyliśmy nowe studio. Szkoda, że ludzie z Titusa nie uczynili tego wcześniej, bo masa pracy poszła na marne.

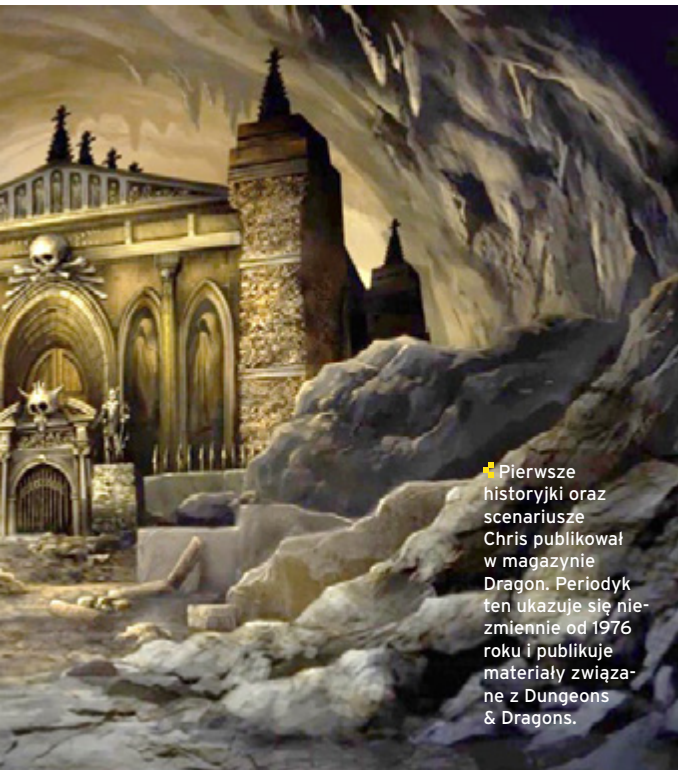
❑ **Brian nie chciał was w inXile?**

Skontaktował się ze mną, oferując współpracę, ale odmówiłem, postanawiając, że zostanę lojalny Feargusowi, z którym wspieraliśmy się od czasów Black Isle. Nie miał mi tego za złe. Tym bardziej że po latach i tak dane nam było razem współpracować.

❑ **Jestem fanem „Gwiezdných wojen”, a jedną z moich ulubionych produkcji osadzonych w tym uniwersum jest Star Wars: Knights of the Old Republic II – The Sith Lords.**

To chyba jeden z najdłuższych tytułów w historii gier komputerowych. Nie byłem zadowolony, gdy Feargus oznajmił mi, że pierwsza produkcja Obsidiana będzie osadzona w realiach Gwiezdných wojen. Nigdy nie byłem wielkim miłośnikiem tego uniwersum, jednak gdy zacząłem robić głębszy research, coś zaczęło się we mnie zmieniać. Uzmysłowiłem sobie, że podobne klimaty podobały mi się już w dzieciństwie. Miałem wiele pytań oraz wątpliwości dotyczących tego świata i to spodobało mi się najbardziej. Dzięki temu mogłem wpleść owe problemy w fabułę przygotowywanej przez nas gry, co sprawiło mi najwięcej radochy.





➤ Pierwsze historyjki oraz scenariusze Chris publikował w magazynie Dragon. Periodyk ten ukazuje się niezmiennie od 1976 roku i publikuje materiały związane z Dungeons & Dragons.

P Wielką bombą okazało się ogłoszenie twojego nazwiska jako współscenarzysty Dying Light 2.

Nie wiedziałem, czego się spodziewać po samej imprezie, na której miało być to ogłoszone. Myślałem, że będzie to zwykłe marketingowe gładzenie przed zebranymi typkami w garniturach. Oświeciła mnie moja żona, mówiąc, iż event Microsoftu wygląda zupełnie inaczej. Wtedy zacząłem się stresować. Na szczęście wszystko potoczyło się całkiem nieźle. Ogólnie cały koncept tej gry bardzo mi się podoba – połączenie klimatów zombie i fantasy dziejącego się w mieście. Niestety nie mogę wyjawić żadnych szczegółów poza faktem samej współpracy. Techland bardzo pilnuje, aby nie pojawiły się jakieś przecieki.

P Ostatnio pracowałeś też nad Jedi: Fallen Order, kolejną grą osadzoną w uniwersum Gwiezdných wojen.

Wszystko zaczęło się, gdy człowiek, z którym pracowałem w przeszłości, odezwał się do mnie w imieniu Respawna z propozycją współpracy. Znałem to studio, ale nie wiedziałem wtedy, nad czym mogą pracować. Zaintrygowany pojawiłem się w ich naprawdę fajnej siedzibie. Okazało się, że będzie to gra osadzona w świecie Gwiezdných wojen. Spotkałem się ze Stigiem Asmussenem, mającym w swoim CV God of War 3, oraz Aaronem Contrerasem znanym choćby z Mafii 3. Czułem, że ci dwaj kolesie plus Gwiezdne wojny to strzał w dziesiątkę. Od razu więc zgodziłem się na współpracę. Przez następny rok zajmowałem się tworzeniem historii oraz scenariusza.

P Jesteś znany ze swego pracoholizmu. Czy możesz zdradzić więcej informacji na temat niektórych projektów, nad którymi aktualnie pracujesz?

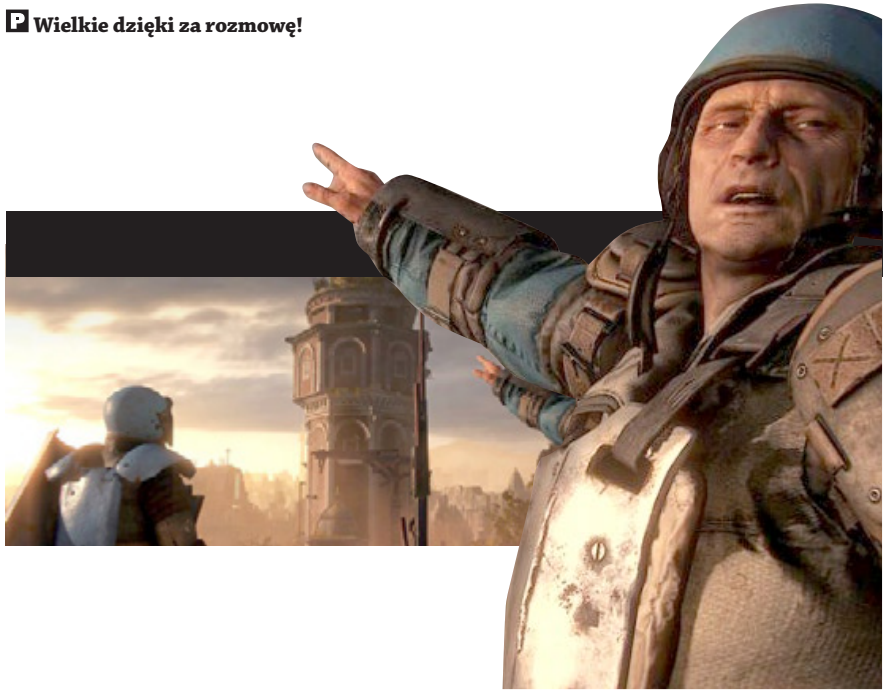


Fakt, tych gier było już sporo. Pierwszym z bieżących tytułów jest właśnie Jedi: Fallen Order. Cieszy mnie fakt, że jest to produkcja nastawiona na rozgrywkę jednoosobową i ważną rolę w niej fabuła. Nie ma tu trybu multi ani żadnych mikrotransakcji, co wręcz niebywale mnie raduje. Kolejny to wspomniany już Dying Light 2, o którym nie mogę za wiele mówić. Z kolei trzeci to Bloodlines 2 od Paradoxa. Jestem fanem pierwszego Bloodlines, a nad dwójką kapitalnie mi się pracowało. Uwielbiam klimaty urban fantasy – są tu wampiry i wilkołaki. Wszystko dzieje się w czasach współczesnych i fajnie pracować nad postaciami mówiącymi jak typowy zbir. Więcej informacji na temat samej gry na pewno pojawi się w nadchodzących miesiącach.

P Utrzymujesz kontakty z byłymi pracownikami Black Isle? Głośno było o twoim konflikcie z Feargusem. Pogodziliście się?

Nie. Ten konflikt trwa dalej. Feargus i ja kompletnie nie zgadzamy się w kwestii traktowania pracowników oraz zarządzania firmą. Z biegiem lat okazało się, że zbyt mocno się różnimy. Bardzo szanuję ludzi, z którymi współpracowałem w Black Isle. Pillars, Tyranny, Pillars 2 – bardzo ciężko pracowali nad tymi tytułami. Fakt, ten ostatni może nie był arcydziełem, ale włożyli weń sporo serca. Wciąż utrzymuję kontakt z Timem Cainem, który przygotowuje właśnie The Outer Worlds. Czuć w nim pasję, gdy wspomina mi o tym projekcie. Z wielką chęcią współpracowałbym ze wszystkimi z deweloperów, których poznałem w Black Isle.

P Wielkie dzięki za rozmowę!



➤ W odróżnieniu od swojej poprzedniczki w Knights of the Old Republic II więcej jest odcieni szarości. Każda decyzja, dobra lub zła, może mieć tragiczne konsekwencje. Doskonałym przykładem może być tu scena z żebrakiem na Nar Shaddaa.

➤ Poza Avellonem do zespołu scenarzystów Dying Light 2 dołączyła Karolina Stachyra odpowiedzialna za niezapomniany quest o Krwawym Baronie w Wiedźminie 3. O fabułę gry możemy być zatem spokojni.

TABLETKI, MÓŻDZIE I GRYWAŁ

Wychodzę wieczorem z kina i zaczyna dzwonić komórka. Po odebraniu okazuje się, że jest to połączenie ze szpitala, w którym pracuję. Pewna pacjentka z oddziału dziecięcego potrzebuje specyficznego preparatu ratującego życie, więc muszę przyjechać do apteki szpitalnej i jak najszybciej wydać lek.

■ Marcin M. Granat

Takie momenty nie zdarzają się codziennie, ale od czasu do czasu, w sytuacjach trudnych do przewidzenia i zagrażających ludzkiemu życiu, farmaceuta szpitalny musi wykonać kurs do aptecznego magazynu wbrew wszelkim przeciwnościom. Ale czy my, gracze, nie znamy skądś tego schematu? W iluż to grach pełniliśmy rolę pośrednika, na którego barkach spoczywała misja dostarczenia uzdrawiającej substancji? Wystarczy wspomnieć zdobywanie remedium dla ojca z baśniowego *Brothers: A Tale of Two Sons* czy zmagania w klimatach postapokaliptycznej Rosji, zwieńczone pozyskaniem eksperymentalnego leku z *Metro Exodus*.

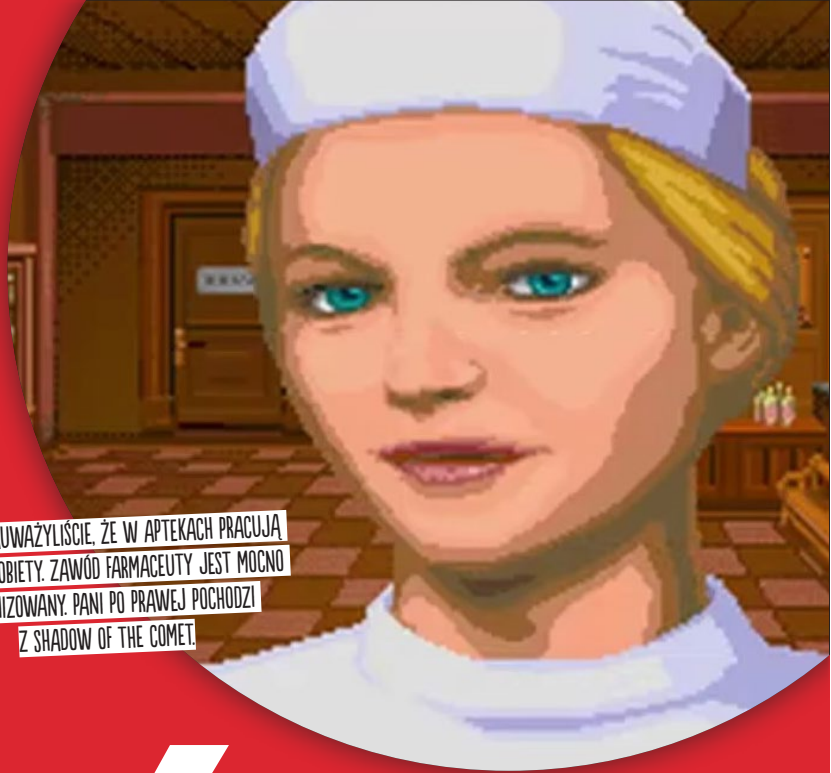
Za apteczną lądą

I choć wielu deweloperów z pewnością decyduje się na położenie nacisku na akt zdobywania leku dla dobra scenariusza

– w końcu nic nie nadaje przygodzie takiej dramaturgii jak pełna emocji próba ratowania drugiej osoby – to jednocześnie trafiają też w sedno farmaceutycznej profesji. Dostarczenie leku jest bowiem kluczowe dla procesu leczenia pacjenta, bo co z tego, że zostanie on prawidłowo zdiagnozowany i otrzyma receptę z najlepszymi specyfikami, skoro nie będzie mógł dostać ich w aptece? Największą różnicą między grami a rzeczywistością jest jedynie sposób wykonania wspomnianego zadania. O ile gry stawiają nas najczęściej w roli twardziela, który nigdy nie boi się siac demolki, o tyle sprowadzanie leków ma głównie charakter pracy biurowej.



TEN VAULT BOY ZOSTAŁ
NAZWANY „FARMACEUTĄ”. ALE
DLACZEGO NOSI STETOSKOP ZA-
REZERWOWANY DLA LEKARZY?



PEWNIIE ZAUWAŻYLIŚCIE, ŻE W APTEKACH PRACUJĄ
GŁÓWNIIE KOBIETY. ZAWÓD FARMACEUTY JEST MOCNO
SFEMINIZOWANY. PANI PO PRAWEJ POCHODZI
Z SHADOW OF THE COMET.

RZE LNOŚĆ



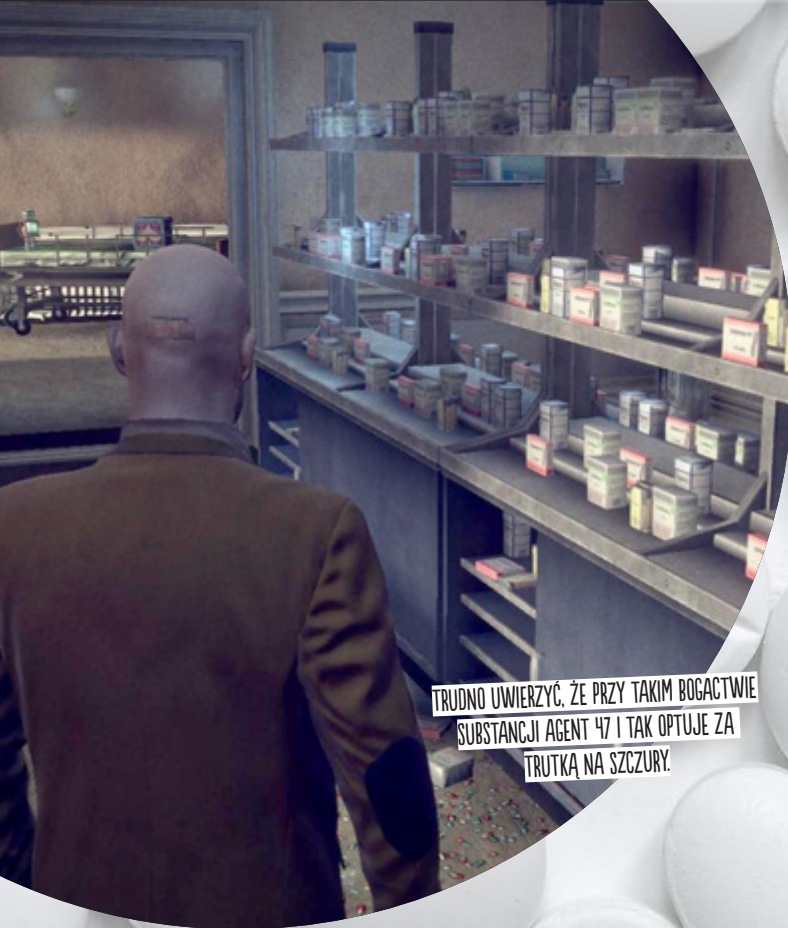
W APTECE SZPITALNEJ Z THEME
HOSPITAL PACJENT ZAŻYWA LEK
NA MIEJSCU. W RZECZYWISTO-
ŚCI LEKI TRAFIAJĄ DO CHORYCH
NA ODDZIAŁACH.



W GRZE DROPSY KOMIKSOWE DYMKI DOBITNIE INFORMUJĄ:
NIE MA KASY, NIE MA LEKU.

**HISTORIA GRY DROPSY
ZAHACZA NIECO
O BROMATOLOGIĘ, CZYLI
NAUKĘ O ŻYWIENIU.
FABUŁA KAŻE NAM ZDO-
BYĆ MIĘDZY INNYMI
UZDRAWIAJĄCY POKARM.**

**W APTEKACH POZA LEKAMI SYN-
TETYCZNYMI, JAK PARACETAMOL,
JEST TEŻ SPORO SKUTECZNYCH
PRODUKTÓW ZIOŁOWYCH.**



TRUDNO UWIERZYĆ, ŻE PRZY TAKIM BOGACTWIE
SUBSTANCJI AGENT 47 I TAK OPTUJE ZA
TRUTKĄ NA SZCZURY.

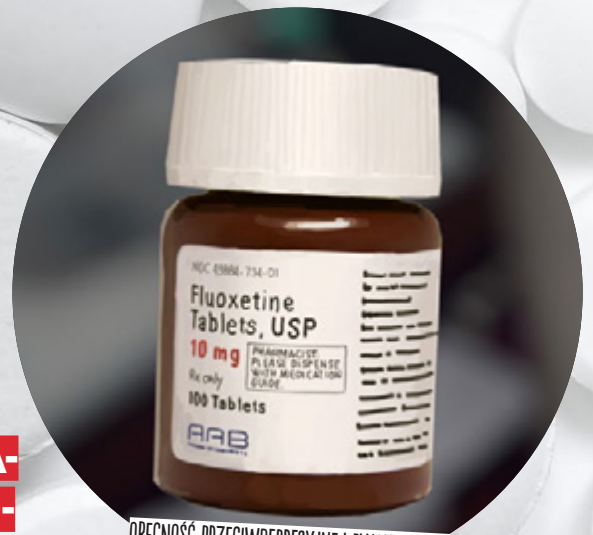


TYPOWY DLA GTA V WYSZYBZAJĄCY RZE-
CZYWISTOŚĆ STYL DOSIĘGNAŁ TEŻ TRENDU
NA INTERNETOWE ZAMAWIANIE CUDOWNYCH
SPECYFIKÓW ZDROWOTNYCH.



TRZEBA PRZYNAĆ, ŻE WESTERNOWA APTEKA
Z FREDDY PHARKAS ROBI LEPSZE WRAŻENIE
WIZUALNE NIŻ WSPÓŁCZESNE AMERYKAŃSKIE
PLACÓWKI. W KTÓRYCH MOŻNA KUPIĆ NAWET
ZABAWKI.

**MAŁO KTO LICZY SIĘ Z ETYKĄ ZAWODU FARMA-
CEUTY. PEWNA SIECIÓWKA UŻYWA MIKROFO-
NÓW, BY SPRAWDZAĆ, CZY PACJENTOM POLE-
CANE SĄ ODGÓRNIC NARZUCONE PREPARATY.**



OBECNOŚĆ PRZECIWDEPRESYJNEJ FLUOKSETYNY
W LIFE IS STRANGE TO DOBRY ZABIEG
SCENARIUSZOWY.

lekarstw wykonywaliśmy również srebrną atrapę ucha bohatera, a w salonie spotykaliśmy przodka Larry'ego Laffera.

Żo n g l e r k a p i g u ł k a m i

Zabawne nawiązanie do branży farmaceutycznej pojawiło się także w portfolio Telltale Games (pisał o nim więcej w Pixelu #45), które wypuściło gadżet w formie kieliszka do wódki z informacją, że najlepiej używać go do lekarstw. Pac-Man też nie podchodził poważnie do farmakoterapii, bo co chwilę łykał tabletkę, która zmieniała go w krwiożerczą bestię, przez co przypuszczam, że zawierała coś psychoaktywnego. Mógł to być nawet narkotyk, których wiele jest zarejestrowanych jako leki. Sam pracując w szpitalu, co najmniej raz w tygodniu zaopatruję oddziały w morfinę czy fentanyl – ciekawy związek, 50 razy mocniejszy od heroiny!

Mnóstwo kapsułek pochłaniał też protagonista ze świetnego roguelike'a pod tytułem *The Binding of Isaac*. Losowość ich występowania nadawała rozgrywce odpowiedniego dreszczyku emocji, a ich właściwości potrafiły naprawdę zaskoczyć. Raz było to teleportowanie Isaaca, kiedy indziej zwiększenie lub zmniejszenie jego rozmiarów niczym w „Alicji w Krainie Czarów”. Lekkiego podejścia do substancji leczniczych nie mogli też sobie odmówić twórcy *South Parku*: Kijka Prawdy. W świecie, którego postaci na parodiującą RPG modłę przypominają bohaterów fantasy, znalazło się miejsce dla diabetyka przyodzianego we fiolkę z insuliną. Cóż, jaki bohater, taki magiczny pas. Leki były też istotne w sequele tej produkcji, gdzie pełniły rolę elementu craftingowego.

A skoro mowa o wirtualnym tworzeniu przedmiotów, to nie sposób uciec od motywów survivalowych. W rozgrywce w tej konwencji leki są często nieodłączną częścią ekwipunku naszej postaci. Mogłoby je wyprodukować na przykład w *This War of Mine*. To właśnie w tej grze twórcy położyli szczególnie nacisk na trudności w zdobywaniu lekarstw w wojennych realiach. Substancje leczące możemy otrzymać, przetwarzając stare, nierządki weterynaryjne pigułki. Słabsze leki ziołowe są z kolei uczciwie opisane jako specyfiki, które mogą pomóc, ale wcale nie gwarantują swojego działania. Także w tej grze dość często stajemy przed moralnym wyborem podzielenia się lekami z postaciami niezależnymi.



CARTMAN PRZEDSTAWIA SCOTTA JAKO WAŻNĄ POSTAĆ POSIADAJĄCĄ „MOC CUKRZYCY”.

Ale chwila... czy nie mieliśmy już czasami do czynienia z produkcjami przedstawiającymi aptekarskie życie od tej szarej strony?

Całkiem schludna placówka handlująca lekarstwami pojawia się w *Shadow of the Comet* od Infogrames z 1993 roku. Jej wystrój był co prawda nieco nietypowy, bo na miejscu półek ze szklanymi butelkami znalazł się sprzęt laboratoryjny – wypełnione kolorowymi cieczami kolby kuliste i cylindry miarowe – lecz apteka działała już jak najbardziej standardowo. Gracze korzystali nawet z usług farmaceutycznych, realizując receptę na lek nasercowy, który na dalszym etapie rozgrywki ratował protagonistę życia, tuż po tym, gdy ten zetknął się z lovecraftowskimi okropnościami. Inną grą z okresu wczesnych lat dziewięćdziesiątych, w której zażywanie leków szło w parze z mrocznym klimatem, było *Dark Seed*. Bohater produkcji musiał bowiem uśmierzać ból tabletkami na migrenę, która, jak się później okazało, była efektem implantacji w jego głowie zarodka obcych. Osobliwa atmosfera tytułu nie miała tym razem nic wspólnego z twórczością samotnika z *Providence*, była zaś efektem prac innego mistrza grozy, H.R. Giger'a. Osoby, która o mały włos nie zignorowałyby sztuki, zostając... farmaceutą. W kontekście tego artykułu szczególnie warto przytoczyć ciekawostkę o tym, że ojciec artysty pracował w aptece i mocno zachęcał młodego

Gigera do pójścia w jego ślady, twierdząc, że jego potomek jako twórca nigdy nie zarobi godziwych pieniędzy.

Proponuję jednak porzucić produkcje podszyte grozą, skupiając się na humorystycznym dziele od Sierry On-Line, czyli *Freddy Pharkas: Frontier Pharmacist* z 1993 roku. Scenariusz gry rzuca nas na Dzikie Zachód i w zabawnej balladzie ze wstępem przybliża postać głównego bohatera. Tytułowy Freddy był w przeszłości rewolwerowcem, ale gdy jeden z przeciwników odstrzelił mu ucho, protagonista porzucił niebezpieczne zajęcie, stawiając na „pistle, a nie pistolety, i farmakologię”. Produkcja pozwalała zarówno na przygotowywanie leków, czyli tak zwaną recepturę (mieliśmy do dyspozycji profesjonalny sprzęt, taki jak prasa ręczna do robienia tabletek czy waga), jak również typowo westernowe zajęcia pokroju pokonania kilku pokerowych oszustów. Przy tworzeniu gry brał udział Al Lowe, dzięki któremu dowcip można wyczuć na niemal każdym kroku. Na stole recepturowym poza przyrządzeniem



STÓŁ RECEPTUROWY Z FREDDY PHARKAS. MOGLIŚMY NA NIM MIĘDZY INNYMI ODMIERZAĆ OBJĘTOŚCI UŻYWANYCH SUBSTANCJI.



ZWRÓĆCIE UWAGĘ NA IMIĘ I NAZWISKO. CZY SPOJRZYMYSY NA NATHANA PRESCOTTA Z LIFE IS STRANGE INACZEJ, WIDZĄC, JAK MOCNE LEKI MUSI STOSOWAĆ?

Co więcej, deweloperzy umieścili w grze postać farmaceuty. Pamiętam, że nie potrafiła ona grać na gitarze i była gorszym wartownikiem od pozostałych członków mojej grupy cywilów. Istotne dla przetrwania były też lekarstwa w serii S.T.A.L.K.E.R., chroniące bohatera przed chorobą popromienną. A że radioaktywne uniwersa rządzą się swoimi surowymi prawami, to i Artem ze wspomnianego już Metro Exodus nie zastanawiał się przed zaaplikowaniem sobie zastrzyku obniżającego napromieniowanie organizmu. Jeszcze bardziej wymagająco było w Amnesii: Mrocznym obłędzie, horrorze zawierającym jedynie 16 butelek laudanum – preparatu wzorowanego na prawdziwym leku o tej samej nazwie, będącego nalewką z opium.

Ukazanie leku jako towaru deficytowego o dużej wartości nie zawsze się jednak udaje. Podczas zwiedzania opanowanego przez hiszpankę Londynu z Vampyra zostałem na przykład poproszony o zdobycie trudno dostępnych lekarstw. I wszystko byłoby w porządku, gdyby nie fakt, że całe ich mnóstwo znalazłem podczas niezależnego od misji przeglądania szpitalnych półek. Dziwnie czułem się też, gdy bohater z Dying Light, ugryziony na początku rozgrywki przez zombie, dostawał w swoje ręce lek

przeciwko wirusowi ożywiającego zmarłych. Protagonista na polecenie przełożonych niszczył zapasy leczniczej substancji w celu wywołania napięć między frakcjami, lecz nie rozumiem, dlaczego nie zaaplikował sobie choć jednej dawki.

A czy myślicie, że problem braku leków to tylko growa rzeczywistość tudzież specyfika krajów Trzeciego Świata? Niestety jest to też gigantyczna bolączka współczesnej Polski. Niewiele się o tym mówi, ale kłopoty na tym polu trwają od kilku lat. Jako farmaceuta szpitalny nieraz czułem ciężar, gdy musiałem poinformować lekarzy, że potrzebne im lekarstwa są nie do zdobycia. Pamiętam, gdy ponad rok temu stawałem na głowie, by otrzymać lek pobudzający pracę serca konieczny dla ratowania życia dwudziestoparolatka po wypadku motocyklowym, a pisząc te słowa, nie mam możliwości zaopatrzenia szpitala w preparat dla chorych na nowotwór pęcherza moczowego.

Jest e s t a k i , j a k i z a ż y w a s z l e k

Ciekawe, że branży gier udało się też wykreować uniwersum, w którym leków jest nie tylko pod dostatkiem, ale są one jeszcze obligatoryjnie zażywane przez bohaterów. Taką wizję społeczeństwa ukazano w We Happy Few, grze akcji z elementami przygodowymi od Compulsion Games. Połykane przez bohaterów tabletki Joy utrzymują ich w stanie euforii i sprawiają, że obserwowany świat wydaje się piękny – począwszy od niebywale żywych kolorów, a skończywszy na zdolności ignorowania obskurnych elementów krajobrazu. Pod fasadą sztucznej atrakcyjności rzeczywistość gry kryje jednak utopijny i totalitarny ustrój alternatywnej Wielkiej Brytanii, który zaczynamy poznawać w momencie odmówienia przyjęcia przymusowej dawki leku.

Stan emocjonalny bohaterów i stosowane przez nich farmaceutyki to dobre połączenie, gdy scenarzysta chce powiedzieć

coś więcej na temat kondycji psychicznej protagonistów. Wizerunkowi Maxa Payne'a jako twardziela sponiewieranego przez życie zdecydowanie bardziej służyło hykanie tabletek przeciwbólowych w celu odnowienia zdrowia niż używanie apteczek. Podobnie jest w Life is Strange, w którym postaci zyskują na autentyczności dzięki różnym sugestywnym drobiazgom. Po co informować gracza, że dany bohater ma się nie najlepiej, za pomocą smętnego dialogu, skoro można przekazać to samo, stawiając na półce w jego łazience leki przeciwdepresyjne i uspokajające?

Szkoda, że wśród ciekawych postaci z gier jedynym interesującym farmaceutą jest wzmiankowany już Freddy Pharkas. Co prawda miło mi było spotkać podczas zabawy w Assassin's Creed: Unity pewnego aptekarza, lecz moje zainteresowanie nim nie wynikało z jego oryginalności, lecz z faktu, że sprzedawał truciznę. Miało to jak najbardziej sens, bo farmaceutyczna profesja wiąże się z wiedzą toksykologiczną, co utarło się w sztuce. Już przecież w Szekspirowskiej tragedii o nieszczęśliwych kochankach z Weronie to właśnie farmaceuta zaopatruje Romea w truciznę. Nawet słynna autorka kryminałów Agatha Christie, pracując jako asystentka farmaceutyczna, nauczyła się tego i owego o niebezpiecznych substancjach, którą to wiedzę wykorzystała później do uśmiercania swoich bohaterów.

Wracając jednak do Ubisoftu, warto wspomnieć, że apteki pojawiły się jako stałe punkty na mapie w Watch Dogs. Można było do nich wejść, ale nie pełniły one ważniejszej roli, mogliśmy w nich tylko zrobić zakupy lub je okraść. Z perspektywy poszukiwacza farmaceutycznych ciekawostek ciekawiej zrobiło się w drugiej części hakerskiej serii, która umożliwiła nam włamanie się na konto pewnego branżowego milionera. A ten dziwnie przypominał Martina Shkrelięgo, zniechęconego przez opinię publiczną, prawdziwego potentata przemysłu farmaceutycznego.

Z d r o w i e a \$\$\$

Biznes oparty na produkcji leków osiąga w skali globu zawrotne kwoty. Nic więc dziwnego, że pewne jego elementy przenoszono już na grunt gier wideo.

W TROPICO 5 STAWIAMY BUDYNEK FIRMY FARMACEUTYCZNEJ. ZGODNIE Z ŻARTOBLIWYM CHARAKTEREM SERII PRACUJE ONA POD HASŁEM: „LEK NA KAŻDĄ CHOROBE”.

**DODATEK WATCH DOGS: BAD BLOOD DELIKATNIE PORUSZA
 TEMAT UZALEŻNIENIA OD LEKÓW. JEDEN Z BOHATERÓW
 JEST BOWIEM ROZCHWIANYM EMOCJONALNIE LEKOMANEM.**



WZIECIE TABLETKI JOY WIAŻE SIĘ Z RZADKIM W GRACH
 EFEKTEM ODSTAWIENNYM. ŚWIAT GRY WYDAJE SIĘ WTEDY
 ZNACZNIE BARDZIEJ DEPRESYJNY NIŻ W RZECZYWISTOŚCI.



WATCH DOGS PREZENTUJE CORAZ POWSZECH-
 NIEJSZY MODEL APTEKI, W KTÓREJ KUPUJĄCY
 MOŻE SAMODZIELNIE PRZEGLĄDAĆ
 WIELE PRODUKTÓW.



OLDSKULOWY APTEKARZ Z AC: UNITY.
 MIMO WYSZUKANEGO UBIORU UCIEKA PRZED
 NASZYM ASASYNEM NICZYM SPORTOWIEC.

DODATEK PEBBERLEY ISLAND DO TWO POINT HOSPITAL PRZENOSI NAS W TROPKI. FUNKCJA APTEKI SZPITALNEJ POZOSTAJE JEDNAK NIEZMIENNA.



W ARKTYCZNYCH REJONACH Z ANNO 2205 ISTOTNYM EKONOMICZNIE BUDYNKIEM JEST LABORATORIUM FARMACEUTYCZNE.



PRODUKCJA W BIG PHARMA WYGLĄDA IMPONUJĄCO, LECZ POTRAFI TEŻ ROZBawić – PO CO MAMY BUDOWAĆ WIDOCZNY NA SCREENIE PIERŚCIENIOWY ZDERZACZ HADRONÓW?

Przykładem może być tytuł Big Pharma z 2015 roku, produkcja pozwalająca od zera zbudować własną firmę farmaceutyczną. Grze na plus należy zaliczyć możliwość ręcznego doglądania każdego etapu produkcji. Od gracza zależy, gdzie lek będzie analizowany, gdzie mieszany, a gdzie pakowany do saszetek. Odpowiednie zarządzanie przestrzenią podczas projektowania linii produkcyjnej stanowi klucz do sukcesu. Jednak po stworzeniu leku przygoda się nie kończy. Preparat jest nazywany i trafia na rynek, gdzie ustalamy jego cenę, patentujemy lub zatrudniamy przedstawiciela do jego wypromowania. Dodając do tego konieczność produkowania kilku preparatów naraz, badanie nieznanych ekosystemów w celu pozyskania nowych surowców czy upgrade maszyn, Big Pharma zapewnia rozgrywkę na długi czas. Gra niestety staje się powtarzalna, przez co potrafi nużyć. Muszę się też przyznać do tego, że proces wytwarzania leków oparto w większości na manipulowaniu ich stężeniem. Ktoś chyba za bardzo wziął sobie do serca Paracelsusowe słowa głoszące, że wszystko zależy od dawki.

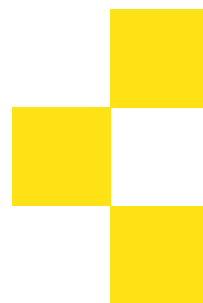
Jednak najmocniej podczas gry w Big Pharma rzuca się w oczy to, że miarą sukcesu jest w niej ilość zarobionych pieniędzy. Pacjent jest postrzegany wyłącznie jako klient kreujący popyt. Podobna sytuacja ma często miejsce w rzeczywistości, gdyż wiele firm produkuje leki tylko z pobudek finansowych. Spece od marketingu dobrze wiedzą, że o wiele bardziej opłaca się wypuszczać na rynek preparaty skierowane raczej dla niemieckich emerytów niż somalijskich rolników. Ale z drugiej strony, trudno mieć pretensje o zwracanie uwagi na budżet, skoro mówimy o grach ekonomicznych. Na liczbę zarabianych dolarów musieliśmy też mieć baczenie w kultowym Theme Hospital z 1997 roku. Jak zdradza tytuł, w grze kierujemy już nie przedsiębiorstwem, tylko szpitalem. Jest on za to nietypowy, a dolegliwości, z jakimi zgłaszają się do nas pacjenci, mają charakter, delikatnie mówiąc, dość fantastyczny. Niewidzialność, złamane serce czy zaraźliwy śmiech to tylko niektóre z nich. Jak na każdą porządną lecznicę przystało, tak i placówka z Theme Hospital wymaga budowy apteki szpitalnej. Wyleczyć w niej możemy aż 12 chorób, ale najdziwniejsze jest to, że zatrudniony tam personel to pielęgniarki, a nie farmaceuci. I choć sytuację tę powtórzono w duchowym spadkobiercy hitu Bullfrog – Two Point Hospital z 2018 roku – nic a nic nie odbiera to tym tytułom grywalności.

Przez cały czas pisania tego tekstu manewrowałem pomiędzy światami leków i gier. Okazuje się jednak, że możliwy jest jeszcze ściślejszy związek między naszą branżą a środowiskiem medycznym. Część naukowców widzi bowiem w grach wideo narzędzie zdolne do leczenia. Udowodniono na przykład, że gra w Tetrisa pomaga osobom cierpiącym na zespół stresu pourazowego. Przeprowadzono też szereg badań wskazujących, że środowisko wirtualnej rzeczywistości zapowiada się obiecująco w terapiach fobii, depresji czy zaburzeń społecznych. Kto wie, może w przyszłości wybrani pacjenci szpitali będą dostawać do rąk kontrolery, a ja będę zamawiał im nie tylko leki, ale też dedykowane gry? ■



Piotr Gawrysiak

Obecnie podwójny profesor nadzwyczajny, dawniej 50 procent spółki autorskiej Alex & Gawron. Miłośnik starych gier i komputerów, nowych technologii oraz swojej rodziny.



ZEGARKI PEBBLE W PIASKACH CZASU

Do pierwszego listopada zapewne brakuje jeszcze nieco czasu. Zapewne, gdyż znając moje lenistwo, nie wykluczam, iż niniejszy felieton ukaże się w tym samym okresie, w którym wszyscy rozważać już będziemy transcendentalne tematy związane z Uroczystością Wszystkich Świętych. Może to jednak żaden problem, albowiem ja w odpowiednio melancholijnym nastroju znalazłem się już teraz – a to za sprawą trupa znalezionego podczas porządków domowych...

Czytelników mających nadzieję na kryminał (trup w piwnicy, ewentualnie na strychu) lub też thriller polityczny (trup w szafie) muszą niestety rozczarować. Rzeczony trup jest bowiem technologiczny – to mój stary, ukochany smartwatch Pebble. Chorował od długiego czasu, trapiiony przez różnego rodzaju problemy sprzętowe (ekranik, przyciski, w końcu nawet sklejałem obudowę), ostatecznie jednak umarł „moralnie”, gdy Żli Ludzie z Fitbita kupili firmę Pebble, wydając na to grosze. W samej transakcji nie byłoby jeszcze nic złego, gdyby zdecydowali się kontynuować opracowywanie zegarków, które produkowało Pebble (dla nieświadomych – to były naręczne komputerki, dla hackerów i programistów, a nie pseudourządzenia medyczne dla hipochondryków). Niestety szybko okazało się, że jest to typowo wrogie przejęcie – dział sprzętowy rozpedzono na cztery wiatry, programiści zaś w większości odeszli sami. W efekcie byli użytkownicy zegarków Pebble do dziś tułają się po forach społecznościowych, zadając wciąż to samo, żałosne pytanie – kiedy ktoś odważy się wyprodukować prawdziwego następcę pierwszego prawdziwego smartwatcha?

Nie myślcie, że lamentuję tu przede wszystkim nad sobą. Nic z tych rzeczy – oplakuję jedynie ulubiony gadżet, ale są też tacy, którym upadek Pebble'a zniweczył wiele miesięcy ciężkiej pracy. Przykład – Mike Jipping, autor książki

„Learning C with Pebble”, podręcznika programowania, który na przykładzie prostych aplikacji „zegarkowych” uczy od podstaw programowania w języku C. Cechą szczególną zegarków Pebble była bowiem niska bariera wejścia dla programistów – system operacyjny był prosty i przejrzysty, zaś narzędzia deweloperskie łatwo dostępne (pod koniec istnienia firmy do stworzenia aplikacji wystarczała jedynie przeglądarka i dostęp do internetu). Trochę tak jak w złotych, szalonych latach branży gier komputerowych, kiedy to każdy ośmiobitowiec był jednocześnie stacją roboczą dla projektanta i programisty gier – po uruchomieniu witał nas najczęściej interpreter BASIC, zaś prosta architektura tych komputerków dawała się zrozumieć na wylot w ciągu kilku tygodni.

Wielu twierdzi, że dziś tworzenie gier jest jeszcze prostsze. Pozornie tak – początkujący programista może przebierać w narzędziach i platformach służących do pisania oprogramowania rozrywkowego. Szybko jednak się okazuje, że większość z tych prostych rozwiązań pozwala na tworzenie jedynie gier zwyczajnie prymitywnych (co gorsza, „gry” te potem zaśmiecają sklepy z aplikacjami). Te profesjonalne zaś wymagają naprawdę niebagatelnej wysiłku i czasu – miesiące, a nawet lat – by opanować ich tajniki (odsyłam do opisywanego przez Borka w Pixelu eksperymentu z Unreal Engine i Puską Pandory). Oczywiście prawdziwi entuzjaści ratują się tworzeniem gier na wirtualne konsole – takie jak Pico-8 – czy nawet na umarłe, wydawać się by mogło, platformy ośmiobitowe. To jednak egzotyka, trudno dziś powtórzyć historie znane z „From Bedrooms to Billions”...

Może to jednak nie takie najgorsze? Złe oprogramowanie powstawało zawsze i powstawać będzie, a to, że branża growa spoważniała i stała się bardziej profesjonalna, powoduje, iż w zalewie wspomnianych gier złych jest wystarczająco dużo pozycji wybitnych, by zapewnić (z naddatkiem niestety) całe zasoby mojego wolnego czasu. Komercyjne sukcesy branży – te wielomiliardowe wyceny na giełdzie papierów wartościowych – powodują, że kariera profesjonalnego programisty gier komputerowych jawi się jako coś całkiem atrakcyjnego dla absolwentów porządných studiów informatycznych. A nie zawsze tak było, w późnych latach dziewięćdziesiątych studenci najlepszych rodzimych uczelni, którzy twierdzili, iż będą „pisać gry”, zamiast zatrudnić się w jednym z powstających licznie oddziałów globalnych firm konsultingowych, traktowani byli jak dziwacy. W sumie więc chyba powinienem porzucić owe melancholijne rozważania, od których zacząłem, i zagrać w coś porządnego.

Ale na następcę Pebble'a czekać będę wciąż... ▀





Garrad: They haven't done that yet, though.

źródłem światła, które odgania na przykład pająki. Co prawda światło podobno zdradza pozycję drużyny, ale obecnie nie wydaje się, by miało to jakieś znaczenie. I tak nie widzimy wroga, póki nie wejdziemy w część podziemia, gdzie on czatuje. Wtedy nieprzyjaciel automatycznie pojawia się na mapie, a gra z trybu czasu rzeczywistego przechodzi do bitwy rozgrywanej w turach. W jej trakcie członkowie drużyny korzystają z broni białej, dystansowej i czarów. By było trudniej, te ostatnie dzielą się na grupy. Podstawowe są nieograniczone. Liczba bardziej zaawansowanych jest limitowana, a ich regeneracja następuje podczas długiego odpoczynku.

W demie dostajemy gotową drużynę, w której znajdują się rycerz, złodziej, mag i kleryk. W pełnej wersji będziemy wybierać rasy, klasy i współczynniki członków drużyny. Wybór klasy będzie decydował o sposobie, w jaki rozstrzygniemy starcia. Widać to choćby po użyciu złodzieja, który oprócz otwierania skrzyń może się skradać. Przed walką z przeważającymi liczebnie orkami udało mi się nieopatrzenie podejść złodziejem do głazu i zrzucić go na jednego z przeciwników.

To demo pokazało trochę ciekawych mechanik, bardzo ładne i rozbudowane podziemia oraz wcale niełatwe bitwy. Za mało tu jednak fabuły, która wciągnęłaby w wydarzenia. Polecenia „Idź głębiej w lochy”, „Idź jeszcze głębiej w lochy” to dla mnie stanowczo za mało. Na poprawę czekają też ruch kamery i przezroczystość ścian. Mam nadzieję, że w pełnej wersji te braki zostaną uzupełnione. (Haszak)

Solasta: Crown of the Magister

DEMO TAKTYCZNEGO RPG POKAZUJE WIĘCEJ MAGII, NIŻ NALEŻAŁOBY SIĘ SPODZIEWAĆ. TO TYLKO CZĘŚCIOWO REKOMPENSUJE BRAK NPC, Z KTÓRYMI MOŻNA BYŁOBY POGADAĆ.

We fragmencie kampanii znajdziemy zarówno Prince of Persia w 3D, jak i dungeon crawlera, a to wszystko podlane sosem D&D. NPC pojawiają się tylko raz: na początku. Później, po zejściu w lochy, są już tylko: czteroosobowa drużyna, znajdowanie przejść, wykrywanie pułapek, opróżnianie skrzyń i walki z wrogami.

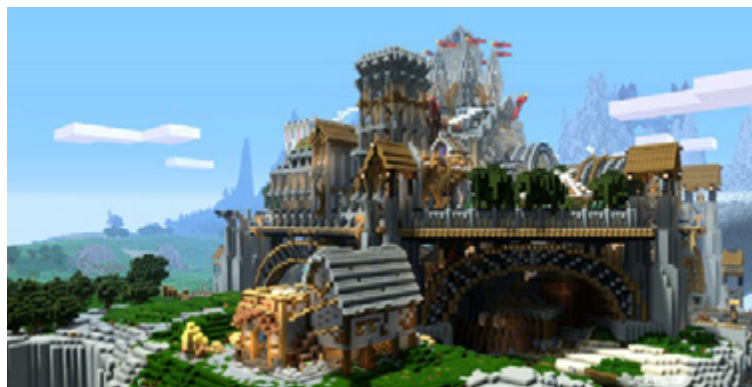
Ponieważ poziomy są rozbudowane w pionie, niekiedy trzeba się nakombinować, bo – przynajmniej w tej chwili – niektóre wyższe levelle znikają, niektóre nie. Poza tym kamera nie ustawia się zbyt dobrze, przez co nawigacja czasem bywa uciążliwa. A spadnięcie w przepaść bez wspomagania czarem powolnego spadania kończy się obrażeniami. Przydaje się także światło. Pochodnie rozświetlają mrok i ułatwiają omijanie pułapek. Z kolei kamienie oblane ropą naftową są silnym



112 milionów graczy kopie dołki w Minecraftcie

O 112 MILIONACH GRACZY W MINECRAFTCIE POINFORMOWAŁ SERWIS BUSINESS INSIDER, KTÓRY W ROZMOWIE TELEFONICZNEJ Z HELEN CHIANG (ZARZĄDZAJĄCEJ STUDIEM MOJANG) UZYSKAŁ INFORMACJE O LICZBIE GRACZY ORAZ STAŁEJ, WZROSTOWEJ TENDENCJI GRY OD CZASU, GDY STUDIO ZOSTAŁO PIĘĆ LAT TEMU PRZEJĘTE PRZEZ MICROSOFT.

Kulturowego fenomenu Minecrafta nie sposób zignorować. Gra, która w maju tego roku obchodziła dekadę obecności na rynku, dostała wiatr



w zagle od momentu przejścia przez Microsoft. Nie bez powodu amerykańska korporacja zainwestowała w Mojang 2,5 miliarda dolarów – dobrze zdając sobie sprawę z magnetycznej mocy Minecrafta, który stał się dla niej platformą porozumienia z najmłodszymi graczami. Poprzedni wynik popularności Minecrafta, wynoszący 91 milionów graczy w jeden miesiąc, odnotowano w październiku zeszłego roku. Dziś liczba graczy wzrosła o 21 milionów użytkowników. Ten wirtualny odpowiednik klocków Lego zdaje się dominować nad bezpłatnym Fortnite'em (ponad 78 milionów graczy) i Robloxem (ponad 100 milionów graczy). Na rosnącą popularność Minecrafta, który

dotychczas doczekał się 180 milionów sprzedanych kopii, złożyło się kilka czynników: udostępnienie klasycznej wersji gry za darmo, ponad 200 milionów nowych graczy w Chinach, gdzie oferowana jest wersja tej gry w modelu free-to-play, oraz nowa fala zainteresowania światem z wirtualnych klocków, wywołana wersją RTX. Szkoda, że projekt poprawienia rozdzielczości tekstur w Minecraftcie został wyrzucony do kosza. (Voy)

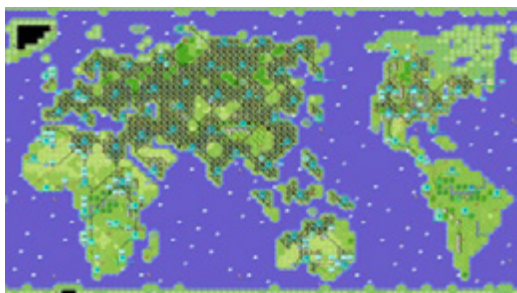


System Shock 3

ZAPREZENTOWANO PIERWSZY FILMIK Z POWSTAJĄCEJ GRY. PIERWSZE, CO RZUCA SIĘ W USZY – TERRI BROSIUS NADAL JEST GŁOSEM SHODAN! MÓC ZNÓW JĄ USEYSZEĆ W TEJ ROLI – POEZJA. POZOSTAJĄC W TEMACIE SHODAN – MAMY MIESZANE UCZUCIA NA TEMAT TEGO, JAK TERAZ WYGLĄDA TA ZŁOWIESZCZA AI.

Jadąc dalej – podoba nam się klimat tego trailera. Jest mrocznie, są mutanty i obrzydliwość! Wolelibyśmy co prawda, żeby pokazano to trochę mniej bezpośrednio, ale tak się teraz robi trailery – raczej kawa na ławę. Mamy nadzieję, że w trakcie gry będzie odpowiednio budowane napięcie – coś, w czym seria System Shock wręcz przodowała. Filmik nasuwa skojarzenia z takimi tytułami jak Dead Space czy Prey (który wiele czerpał z System Shocka!).

Tutaj jednak pojawia się więcej niż odrobina wątpliwości – w końcu OtherSide Entertainment są odpowiedzialni za Underworld Ascendant, a tamta gra była... słabiusienka. Mamy nadzieję, że wyciągnęli z niej wnioski. Oczywiście to, co widzimy na trailerze, to pre-alpha, więc wiele jeszcze może się zmienić, ale klimat i design przeciwników wydają się skrojone na właściwą miarę. Pytanie, jak sprawa będzie wyglądała z mechanikami – czy gra pójdzie w kierunku RPG (albo chociaż będzie miała takie elementy), czy raczej pozostanie bardziej klimatycznym shooterem? Nie mamy zdania, co byłoby lepsze dla tej serii – w przypadku System Shocka to historia oraz budowanie napięcia były najważniejsze. Na razie – lekki optymizm, a co będzie dalej – zobaczymy. (Zdan)

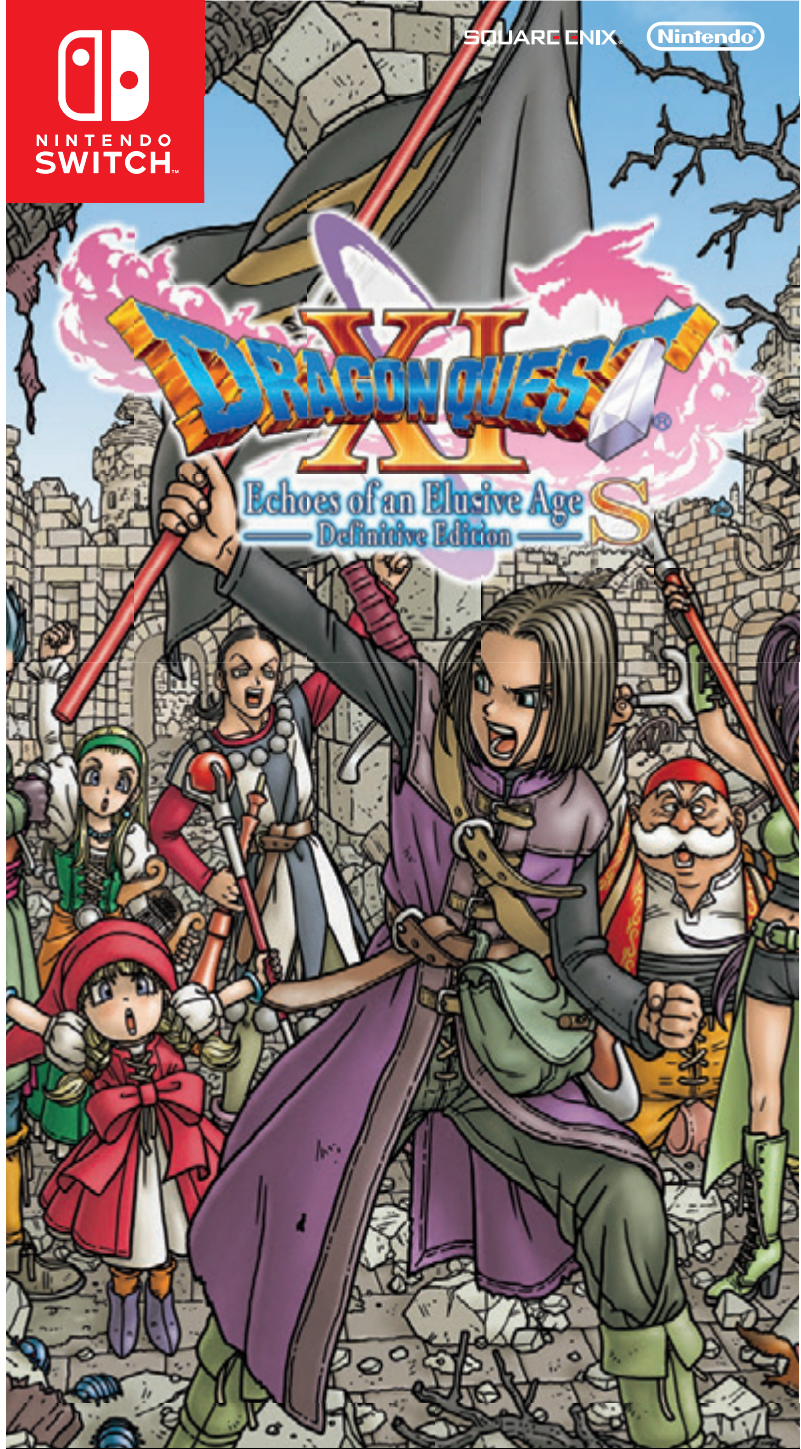


Cywilizacja w Excelu

NIE TRZEBA BYĆ SZCZEGÓLNIIE SPOSTRZEGAWCZYM, BY DOSTRZEĆ RELACJE POMIĘDZY GRAMI STRATEGICZNYMI I ARKUSZEM KALKULACYJNYM – W OBU PRZYPADKACH WPROWADZAMY ZMIENNE I SPRAWDZAMY PO CHWILI WYNIK NASZYCH ZMAGAŃ. Owszem, partyjka w Civa jest znacznie bardziej fascynująca od wypełniania komórek w Excelu, ale ta gra i arkusz mają ze sobą od teraz więcej wspólnego, niż moglibyśmy przypuszczać. 50lly przy okazji ostatniego ołcCodeJam 2019 w tygodniu odtworzył mechanikę pierwszej gry z serii Civilization w Excelu. Aby być bardziej precyzyjnym: częściowo odtworzył zasady rozgrywki, dbając jednak o takie detale jak grafika i podstawowa mechanika rozgrywki. Grę zatytułowaną [Cell]ivization możemy pobrać bezpośrednio ze strony autora, w postaci pliku XLSB (skoroszyt binarny) o wielkości 9 MB (to cztery razy więcej niż dosywy pierwowzór). W obecnej edycji cała zabawa sprowadza się do budowania jednostek i atakowania przeciwnika, jednak autor obiecuje kolejne DLC (ciekawe, jak będą dystrybuowane...). [Cell]ivization zapewnia rozgrywkę dla dwóch graczy, sterowanie jednostkami z klawiatury, przesuwania kamery niezależnie od ruchu jednostki, mgłą wojny przesłaniającą mapę. Jeszcze bardziej obiecująco brzmi lista zapowiadanych elementów rozgrywki, uwzględniająca sztuczną inteligencję, większą liczbę cywilizacji, dyplomację i badania naukowe. Sztuka dla sztuki? Pewnie. A czy wy umiecie tak w Excelu, czy tylko słupki, sumy i wykresiki na prezentacje biznesowe? (Voy)

NINTENDO SWITCH

SQUARE ENIX Nintendo



WYRUSZ NA EPICKĄ MISJĘ I DAJ SIĘ PONIEŚĆ OSTATECZNEJ PRZYGODZIE DRAGON QUEST XII!

27 WRZEŚNIA 2019



12

www.nintendo.pl

KONSOLA Z RODZINY NINTENDO SWITCH

Nintendo Switch

Nintendo Switch Lite

Nowość

3 TRYBY TV/STOŁOWY/PRZEŃOŚNY

WYŁĄCZNIE TRYB PRZEŃOŚNY

MEGA65: powstaje ośmiobitowiec



PLATFORMY RETRO PRZEŻYWAJĄ RENESANS ZA SPRAWĄ WSZELKICH KONSTRUKCJI O PRZYDOMKACH „MINI” I „CLASSIC”.

Dla producentów gier to okazja do sprzedania kompletnego produktu wraz z zestawem gier, które w innej postaci albo nie są już tak atrakcyjne, albo wymagają długotrwałego polowania na pliki i zabawy w emulację.

Nie zaskakuje, że najczęściej klonowanymi i poprawianymi wynalazkiem okazał się ZX Spectrum, który od czasów wschodnioeuropejskich klonów (z Pentagonem i Scorpionem na czele) doczekał się przynajmniej kilkudziesięciu różnych wariantów, od Specy2010, przez Harlequina, ZX-UNO, V6z80P+, ZX MAX, po ZX Nuvo, Just Specy, Vegę, Uno i właśnie finiszującego jako platforma ZX Spectrum Next. Nieco podobną drogą, choć bez tyłu niepoliczalnych wariantów, podąża C64, który doczekał się dwóch istotnych implementacji FPGA – Chameleona oraz Ultimate-64 (zbudowanego na bazie 1541 Ultimate II+). Podobne koleje losów spotkały Falcona (w reinkarnacji Firebee), Amigę (klony FPGA i projekty MorphOS/AROS/AmigaONE), jednak większość wymienionych rozwiązań ma jedną wadę – nie jest kompletna.

To znaczy, że otrzymujemy wprawdzie komplet działających elementów (na przykład PCB ze scalakami), ale rzadko jest to rozwiązanie kompleksowe, czyli gotowa do pracy skrzynka (jedyny wyjątek to ZX Spectrum Next). Przez to owe retrokomputery w nowych wersjach tracą na atrakcyjności.

Najciekawszym i najbardziej zaawansowanym projektem, który stanowi kompleksowe rozwiązanie, jest MEGA65 – komputer zbudowany na bazie FPGA, obsługujący klasyczną stację dyskieta, udający prototypowego Commodore’a 64 i z zewnątrz wyglądający identycznie jak prototyp. To kompletna maszyna, z wygodną klawiaturą, złączem HDMI i czytnikiem kart pamięci – właściwie wymarzona platforma do zabawy, kompatybilna z C64 i C65. Wady? Jeszcze nieukończona, choć seria przedprodukcyjna, prezentowana na filmach, wygląda obiecująco. W każdym razie nie jest to wirtualny twór, jak Pico-8, ani kolejne wcielenie konsoli do gier, przystosowane wyłącznie do odegrania kilku tytułów (niekiedy z gorszym skutkiem niż pierwowzór). Nie wiadomo, kiedy doczekamy się oferty w postaci kompletnej maszyny, jednak prace trwają, a my możemy śledzić postępy nad współczesną próbą odtworzenia C65. Ciekawe, co na to kolekcjonerzy polujący na prototyp. Oby MEGA65 nie podzieliła losu SAM Coupé, który na rynku pojawił się po prostu za późno. (Voy)



KONKRETNIE CHODZI O WYPOWIEDZI MAXA PEARSA PODCZAS TOKYO

GAME SHOW. Nie dziwi nas specjalnie, że skupiono się akurat na tych dwóch tematach – oba były przedmiotem gorącej dyskusji wśród graczy. Inna sprawa, że praktycznie każdy skrawek informacji czy nawet nowe screeny powodują ożywione rozmowy – to w końcu Cyberpunk, czyli „Gra o Największym Hajpie”.

W kwestii FPP Max Pears stwierdził, że CDPR nie rzuciło się ot tak w tym kierunku. Jak mówił – długo rozważali taki wybór oraz wewnętrzną logikę idącą za takim przedstawieniem gry. Zapewniał, że dużo o tym myśleli i nie działali na zasadzie: „a zróbmy tak”. Jako przykład podał możliwość przystawienia naszej postaci broni do głowy podczas dialogu, argumentując, że w trzeciej osobie nie byłoby to aż tak wymowne. Pears dodał, że wszystkie etapy, nad którymi pracował, są poprowadzone w pierwszej osobie, ale wiemy, że będziemy mogli zobaczyć naszą postać w lustrze, w menu, podczas jazdy pojazdami oraz w czasie niektórych cut-scenek.

Z kolei w kwestii trybu multiplayer odpowiedzi Pearsa były bardziej zdawkowe, bo jak stwierdził: „nie mogę za dużo powiedzieć, ponieważ proces wdrażania multiplayer dalej trwa”. Oczywiście ponownie padły zapewnienia o tym, że CDPR mocno pracuje nad tym,

by multiplayer pasował do świata oraz by gracz nie czuł, że został wtrącony w grę na siłę. Co ciekawe, Pears zasugerował, że tryb multiplayer mógłby być w jakiś sposób połączony z podstawową fabułą gry. Wiadomo jednak, że na pierwszym miejscu w przypadku CP2077 stoi single player.

Co o tym wszystkim myślimy? Multiplayer nie jest kluczowy w przypadku takiej gry, ale jeśli będzie zrobiony z głową, to może być świetną atrakcją dla miłośników zespołonej rozrywki. Co do FPP – mamy mieszane uczucia. Co prawda rozumiemy w tym przypadku argumenty o większej immersji, ale czasem po prostu chciałoby się zobaczyć, jak punk przedziera się przez bandę gangusów i do tego wygląda wystrzałowo. Cóż – CDPR pewnie wie, co robi. Pozostaje nam cierpliwie czekać. (Zdan)



Land of War: The Beginning

POWIEDZIEĆ, ŻE TEMAT II WOJNY ŚWIATOWEJ JEST POPULARNY W GRACH, TO JAKBY NIE NIE POWIEDZIEĆ. BARDZO RZADKO JEDNAK ZDARZAŁO SIĘ STANAĆ PO STRONIE PIERWSZYCH ZAATAKOWANYCH, CZYLI POLSKI...

Na wstępie warto zadać sobie ciekawe pytanie – czy kampania wrześniowa to dobry motyw na grę? Zaraz rozlegną się głosy graczy z naszego pięknego kraju, że oczywiście, to najlepszy motyw. Ale pomyślimy o tym globalnie – czy może to zaciekawic przeciętnego zjadacza hamburgerów i popijacza zimnej coli? Jak zwykle – wszystko zależy od wykonania. Wiele gier dowiodło, że nawet z najgłupszego pomysłu można zrobić hit. W pewnym sensie najład na Polskę to samograj – poświęcenie, walka z przeważającym przeciwnikiem, opowieści o odwadze i piekle wojny. Można też zdecydować się na historię alternatywną, gdzie radośnie kopieliby tyłki nazistom, choć to już trochę ograniczony temat

(była taka gra o synu polskich emigrantów kopiącym zadki niemiłym Niemcom). Jednak pomimo potencjalnie chwytliwego tematu zachodni deweloperzy jakoś nie rzucają się do tworzenia podobnych gier... Polskie studio MS Games zdecydowało się podjąć wyzwanie ze swoim tytułem Land of War: The Beginning. Mamy w nim wcielić się w rolę Piotra Kowalskiego, polskiego żołnierza, od którego „będą zależeć losy wojny, a nawet całego świata”. No i mamy pierwszy problem – niezbyt podoba nam się to założenie, bo sugeruje ono możliwość zmiany losów wojny. Rozumiemy, że fajnie jest poczuć się zwycięzcą, ale naszym zdaniem tutaj dobrym pomysłem byłoby utrzymanie się historycznych realiów. Jak wspomnieliśmy wcześniej, korzystając z prawdziwej historii, można stworzyć tak fascynującą opowieść, że nie trzeba posiłkować się fantazją. Plussem natomiast wydaje się możliwość uczestnictwa w historycznych bataliach, jak bitwa pod Mokrą czy obrona Helu. To wydaje się dobrym tropem. Równie słusznym pomysłem jest próba wiernego oddania umundurowania oraz broni obu walczących stron. To krok w kierunku większej immersji, czyli pocucia się jak na prawdziwym polu bitwy, a to zawsze plus. Gracz ma też wcielić się w „żołnierza piechoty, artylerzystę, zwiadowcę i czołgistę” (ciekawe, czy te różne role będzie przyjmował Kowalski). Zatem możliwe będzie poznanie wojny w różnych jej aspektach – to też zaleta planowanej gry. (Zdan)





Ring-Con i Leg Strap

PARA JOY-CONÓW TO ZA MAŁO, WIĘC NINTENDO PO DWÓCH LATACH OD PREMIERY SWITCHA, PAPIEROWYCH AKCESORIACH I SETKACH ŚWIETNYCH GIER PODNOSI POPRZECZKĘ. RING-CON I LEG STRAP TRADYCYJNIE WYMAGAJĄ PRZYMOCOWANIA DO NICH JOY-CONÓW, JEDNAK SAME W SOBIE MOGĄ PRZENIEŚĆ ROZRYWKĘ NA SWITCHU NA ZUPEŁNIE INNY POZIOM. STARTOWY TYTUŁ DLA NOWYCH KONTROLERÓW, CZYLI RING FIT ADVENTURE, PODPOWIADA RESZTĘ. Nie bez powodu kojarzy się z Kinect Adventures Microsoftu – w obu przypadkach mamy do czynienia z grą zręcznościową, w którą raczej nie zagramy w trybie kanapowego leniwa. Ring-Con posłuży do mierzenia położenia kontrolera oraz będzie reagował na ściskanie pierścienia, Leg Strap za to sprawdzi, czy podczas zabawy biegamy, podskakujemy i wymachujemy nogami. A przynajmniej jedną z nich. Czyżby więc powtórką z jednej z najbardziej zyskowych serii gier z Wii – Wii Fit?

Jak najbardziej, bo przy okazji zabawy możemy poczuć się fit, wykonując jak najbardziej prawdziwe ćwiczenia fizyczne. Bo Ring Fit Adventure to zgrabna gra zręcznościowa, przy której nawet nie poczujemy, że wkładamy w rozgrywkę sporo siły fizycznej, spalając kalorie, budując masę mięśniową i takie tam. Przewidziano także walki z przeciwnikami, które oczywiście sprowadzają się do kolejnej porcji ćwiczeń fizycznych, podzielonych na sekcje rozróżniane kolorami.

Przenosząc dobrą zabawę na Switcha i nowe akcesorium, Nintendo może zagrozić popularności salonów fitness i trenerów osobistych – Ring Fit Adventure w atrakcyjnej formie realizuje dokładnie to samo, czyli skłania nas do wysiłku i bawi. Pozostaje tylko poczekać na Ring-Con Pokemona i inne warianty popularnych gier wykorzystujące nowy zestaw kontrolerów.

Z jednej strony – przyklaskujemy nowemu pomysłowi Nintendo na ruszenie nas z foteli. Z drugiej – domagamy się większej precyzji w kontroli zmagari o własną formę fizyczną – na przykład dodatkowego Leg Strapa, nadzorującego pracę drugiej nogi. Bo już czujemy, że jest tu pole do nadużyć. Ring Fit Adventure będzie dostępne od 18 października 2019 roku (w zamówieniach przedpremierowych).

Czyli na święta będziemy skakać przy choince, spalając kalorie przed Switchem. (Voy) ■ ■ ■ ■ ■



NINTENDO SWITCH.

MARVEL

Nintendo



DAEMON X MACHINA

**CZŁOWIEK PRZECIW MASZYNI
W HEAVY METALOWYM CHAOSIE!**



Ludzkość jest na granicy wyginięcia.

Ty - i twoja siła ognia - jesteście ostatnią nadzieją na ratunek!

© 2019 Nintendo, Marvel and Inc.

12
www.pegi.info



13 WRZEŚNIA

CONQUEST

www.nintendo.pl

KONSOLA Z RODZINY NINTENDO SWITCH

Nintendo Switch

Nintendo Switch Lite



3 TRYBY
TV/STOŁOWY/PRZEŃSOŃNY

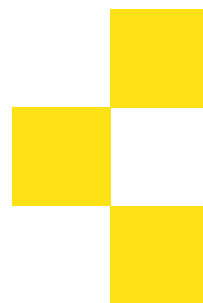


WYŁĄCZNIE TRYB PRZEŃSOŃNY



Aleksy Uchański

Top Secret, Gambler, Play, a obecnie gamedev.
Od ponad ćwierćwiecza związany z polskim rynkiem gier. Miłośnik porcelany ze Stanowic, Orwella, whisky oraz kotów. Obecnie inwestor w gamedevie.



O DOWCIPIE NA PONURO

Dowcip to jest sprawa wielce poważna. Kiedy patrzę w udręczone, zbyt długo spoglądające w otchłań oczy Jima Carreya, kiedy pomyślę o nieodżałowanym Robinie Williamsie, kiedy słyszę, jakimi w najlepszym razie ponurakami, a w najgorszym popaprańcami są poza planem liczni znani komiccy – to myślę, że oni wszyscy zapłacili ogromną cenę za stałe obcowanie z humorem.

Dowcip bowiem pełni funkcję przyprawy, którą powinno się dawkować ostrożnie, a która w dużych stężeniach działa na człowieka niczym widok odsłoniętych prętów reaktora w Czernobylu. Zupełnie niczym kapsaicyna odpowiedzialna za pikantność papryczki chili, która od pewnego stężenia staje się trucizną. Szkoda, że nigdy nie doczekam się serialu jej poświęconego.

Mam niezrealizowany, a prawdopodobnie niewykonalny plan, żeby napisać jeden tekst do Pixela, który byłby autentycznie zabawny, taki tekst do śmiechu na wysokim C, taki, jaki potrafił pisać, powiedzmy, Dr DeStroyer, którego uważam za mistrza w tej sztuce niezrównanego. Albo Jeff Green w Computer Gaming Worldzie – mam nadzieję, że ktoś poza mną go pamięta, moim zdaniem był to wybitny autor, niesłuchanie dowcipny.

Bez nadmiernego krytycyzmu oceniam, że chyba udało mi się tutaj że dwa teksty dość pogodne, ale to już wszystko. Oczywiście, czasem zdobędę się na pojedynczy niezły dowcip, wiem o tym, ale to przecież nie to samo. Prawdopodobnie nigdy nie będzie mi dane was rozbawić do śmiechu. Cholerna szkoda. Wygląda jednak na to, że, jak powiedział Samuel L. Jackson w „Kingsmanie” – „to nie ten rodzaj filmu”.

Na swoje usprawiedliwienie odnotowuję, że dowcip, jako się rzekło, to sprawa poważna i jako taka trudno

osiągalna. Popatrzenie na gry komputerowe – choć w naturalny sposób wiele z nich chce i powinno być wesołych, mało której udało się to naprawdę. Zobaczymy nieśmiertelne klasyki. Na przykład cała seria Leisure Suit Larry widziana z perspektywy czasu to tylko czysta, zawstydzająca siara. Space Quest natomiast miał swoje momenty, to było dowcipne. Ale już przesławna seria gier z dwoma hydrauliczami: kilka z nich skończyłem, ale prawie nigdy nie drgnęły mi końcówki ust. Zwalmy to na różnice kulturowe, bo nie chciałbym obrazić armii fanów stwierdzeniem, że to po prostu nie jest śmieszne.

Grami stosownie nasyconymi humorem jest zarówno seria Fallout, jak i seria Red Dead Redemption, obie często tu przywoływane, bo dla mnie najważniejsze w historii. Obie z nich w pierwszym, drugim czy nawet trzecim skojarzeniu zapewne nie byłyby przez większość graczy nazwane zabawnymi, a przecież dowcipne dialogi, sceny i easter eggie są właśnie tą przyprawą, bez której te wybitne dania nie smakowałyby nam jak w restauracji z gwiazdką Michelin.

Naturalnie mamy obecnie setki gier tworzonych „dla beki”, gier-żartów, niekiedy odnoszących kolosalne sukcesy, jak przesławny Symulator kozy. Wszystkie one mają dla mnie tę wspólną cechę, że o ile niekiedy potrafią być zupełnie dobrymi grami, o tyle nie są w żadnym razie dowcipne. Oczywiście rechoczę przy Symulatorze kozy i niektórych naśladowujących go produkcjach, rechoczę całkiem szczerze i całkiem głośno, ale to chyba właściwy moment, by stwierdzić, że rechotanie nie ma nic wspólnego z dowcipem. I ta konstatacja nie jest wartościująca, tylko rozróżniająca. Przypomnijmy również, że w starszej polszczyźnie „dowcip” oznaczał również po prostu rozum i inteligencję; uważam, że to ważne, zobowiązujące i wciąż obowiązujące.

Gdybym miał wskazać jeden tytuł, który dla mnie jest wzorowo dowcipny, na bardzo różnych poziomach – i tu się zdziwicie – to uważam że jest to seria Rayman, zwłaszcza zaś jej pierwsze części. Oczywiście nie mamy tu literackiego dowcipu dialogów w znacznym stężeniu. Mamy za to coś, co bym nazwał holistycznym dowcipem. Ta gra w całości i w każdym aspekcie jest wymyślona z humorem. Grafika, animacje, mechanika, setting, fabuła... To wszystko jest spójne i genialne. Przy tym niezrównanie zabawne. Taki bym właśnie chciał być, nawet za cenę kończyn niepołączonych z tułowiem. ■



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

GOLD PARTNER

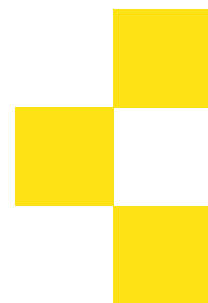


POWERED BY





Marcin Borkowski
Dziennikarz, autor gier, były redaktor naczelny
Top Secretu, komentator spraw bieżących,
postać znana i lubiana.



NIE SZATA ZDOBI

Mam sporo do czynienia z grami, których większość czytelników raczej nigdy nie obejrzy. Niektóre oglądam jako juror Pixel Awards, inne dlatego, że dostajemy je do redakcji (i nie recenzujemy), jeszcze inne w ramach szukania ciekawych materiałów do Indykarium. Widzę tego tyle, że mogę się pokusić o pewne uogólnienia – jednym z nich jest to, że łatwiej o grę dobrą graficznie niż o grę dobrą pod pozostałymi względami.

Pierwszy raz miałem takie skojarzenia kilka lat temu, kiedy Micz podesał mi Skyshine's Bedlam. To taki strategiczny, turowy rogalik. Obejrzałem, stwierdziłem, że nie warto recenzować, bo rozgrywka jest źle zaprojektowana i wbrew klasyfikacji „strategia” wyklucza myślenie strategiczne (smutne, że mimo upływu czterech lat nic z tym nie zrobiono, tam naprawdę niewiele potrzeba, żeby poprawić grywalność). Ale graficznie rzecz była zrealizowana bardzo profesjonalnie, konsekwentnie stylistycznie, ten porządek w grafice nijak nie pasował do niedoróbek w samej grze.

Drugie poważne ostrzeżenie, że grafika i wizualia to nie wszystko, otrzymałem od Inner Chains. Najpierw zobaczyłem trailer i zakochałem się w wizji: mrocznej i ponurej, czerpiącej pełnymi garściami z wizji piekieł, jakimi karmili nas graficy i malarze od kilkunastu stuleci, ale nie straszącej wtórnością. To, co pokazywało się na ekranie, było nie tylko przekonujące i spójne, ale też (pomijając niskie fpsy) dobrze zaimplementowane, nie wyłaziły szwy, co wcale nie-rzadko się zdarza w produkcjach indyckich. A potem przyszła beta, w którą zagrałem w ramach jurorowania

w Pixel Awards, i czar przysł. Klimatyczną grafikę zabiły nędzne sterowanie i tragiczna rozgrywka.

Później podobnych momentów było więcej. Zajrzałem na szybko do swojej biblioteki, żeby je sobie odświeżyć, spod dużego palca:

Syndrome – znakomity, bardzo wiarygodny klimat ciemnych wnętrzu statku kosmicznego, odpowiednio technicznych, odpowiednio zużytych, żeby uwierzyć, że to coś latającego w kosmosie od wielu lat – świetna scenografia, w której umieszczono żenującą rozgrywkę.

GRIS – przepiękna platformówka, zauroczyła mnie, kiedy ją pierwszy raz zobaczyłem – urodziwa, ale koniec końców niewiele ponadto. Większość recenzentów narzeka, że cała para poszła w wizualia i mało zostało na rozgrywkę.

Night Call – właściwie przygodówka, przed wakacjami spodobała mi się współgrająca z tytułem grafika w czarno-białej tonacji, łamana tylko okazjonalnym, niezbyt nasyconym kolorem – ale zrezygnowałem z recenzowania. Nie lubię, gdy przez niechlujność gra obraża moją inteligencję (klient mówi: nie zapłać! a gra pokazuje: skasowałeś 12 euro). Po drodze były patche, zapewne poprawiły sytuację (w poprzednim numerze gra dostała 65 procent).

Epitasis – puzzler, graficznie ładne low poly, zrobił dobre pierwsze wrażenie, ale jak zobaczyłem zagadki – pożał się Boże, boleśnie trywialne i oczywiste na pierwszy rzut oka. Nie lubię się zacinąć, ale też oczekuję wyzwań poważniejszych niż na poziomie trzylatka.

Co ciekawe, nie pamiętam, żebym wśród dziesiątek oglądanych tytułów widział grę dobrą pod innymi względami, za to kiepską graficznie. Może to kwestia tego, że jak mi się coś nie podoba, nawet nie próbuję, a może na rynku pracy jest więcej dobrych grafików niż speców od rozgrywki? To by mogło mieć jakiś sens, grafików uczy się w szkołach, to rzemiosło ma kilka tysięcy lat. Projektowanie rozgrywk to rzecz nowa, nieskodyfikowana, tu każdemu graczowi się wydaje, że wie, o co chodzi, i że umie – a tak nie jest. Wymyślanie sensownych mechanik, łączenie ich ze sobą, żeby powstawały interesujące synergie i zbilansowana rozgrywka, wcale nie jest trywialne. O czym co i rusz boleśnie się przekonuję, szukając materiałów do Pixela. ■

BOREK

KTÓRE NINTENDO SWITCH JEST DLA CIEBIE?

Nintendo Switch



3 tryby gry: TV, Stołowy, Przenośny

Większy ekran

Zawiera 1 parę kontrolerów Joy-Con
Graj w wyjątkowym multiplayerze i baw
się sterowaniem ruchowym!

Nintendo Switch Lite



Wyłącznie tryb przenośny

Kompaktowa i lekka

Wbudowane kontrolery

RODZINA KONSOLI NINTENDO SWITCH



TAK WIELE GIER DO WYBORU!

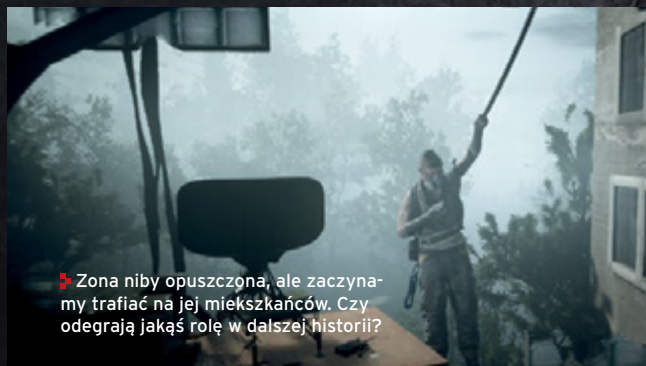


➤ To tylko retrospekcja, ale wprowadza w historię i (zapewne) rzuca światło na to, co ma się dopiero zdarzyć.

CHERNOBYLITE



➤ Może trochę za dużo mgły, ale mnie ten świat przekonuje.



➤ Zona niby opuszczona, ale zaczynamy trafić na jej mieszkańców. Czy odegrają jakąś rolę w dalszej historii?

PC

PRODUCENT The Farm 51 Wersja PL: nie

➤ Borek

ACCESS

Bywalcy Pixel Heaven mogą sprzed kilku lat pamiętać małe stoisko The Farm 51 z Chernobyl VR Project. To była mocno niszowa rzecz, która ujrziała światło dzienne 1 lipca 2016 roku.

Minęło kilka lat i widać, że włożony wtedy wysiłek zaowocował umiejętnościami, doświadczeniem i materiałami, które pomogły wystartować z kolejnym tytułem - Chernobylite. O tym, że trwają nad nim prace, mówiło się już od jakiegoś czasu. Gra została w tym roku zgłoszona do Pixel Awards, miałem wtedy okazję zagrać w jej bardzo wczesną wersję, była prezentowana również w trakcie Pixel Heaven.

Teraz, z okazji zbliżającego się wielkimi krokami momentu startu wersji Early Acces (zapowiadanej na 16 października), dostaliśmy ją jako pierwsi do zrecenzowania.

Nie ukrywam, że mam poważny problem, bo strasznie trudno pisać o grze EA, którą w dodatku dostaliśmy w wersji alfa, prace trwały cały czas, do premiery jeszcze miesiąc, więc mnóstwo może się zmienić, a wszystko, co się zmieni teraz, przed ostateczną premierą może się jeszcze zmienić kilka razy. Mimo to spróbuję przynajmniej napisać, co widziałem, bez prób oceniania szczegółów. Mieście tylko świadomość, że większość rzeczy, o których wspominałem, działa tylko częściowo, że są to często zaślepki, jedynie zapowiadające, w jakim kierunku twórcy planują pójść.

CO WIĘC MAMY?

Mamy miasto Czarnobyl, które jest głównie pretekstem do zbudowania świata postapo. Postapo, w którym



☛ Artefakty z przeszłości, sugerujące, że cała historia ma drugie, a może i trzecie, dno.

typowe dla naszego postkadeelowskiego, środkowoeuropejskiego miejskie i wiejskie otoczenie zostały zrekolonizowane przez rozrastającą się bujnie przyrodę. I to jest - jak dotąd - najmocniejsza strona gry. Nawet jeśli daje się gdzieś dojść do końca mapy, a w ruinach trafiają się meble wiszące w powietrzu, to są to wybaczalne na tym etapie błędy, a sam zawieszisty klimat zaanektowanego przez przyrodę kawałka cywilizacji, gęsty las i pozarastane drogi są już całkiem przekonujące. Tu ewidentnie owocują doświadczenia z Chernobyl VR. O dziwo, choć stylistyka i kolorystyka są zupełnie inne, użyta do odtworzenia świata fotogrametria wywołała u mnie skojarzenia z The Vanishing of Ethan Carter.

Mamy niezły pierwszy poziom przejścia, czyli infiltrację elektrowni w celu zdobycia czarnobylitu. Akurat ta substancja istnieje, tak nazwano powstały w wyniku stopienia rdzenia reaktora krzemian cyrkonu zanieczyszczony uranem. Tyle że autentyczny czarnobylit jest silnie promieniotwórczy i nie



☛ The Farm 51 go nienawidzi, zobacz, co znalazł w porcie nad Prypecią! Wiadomo, alfa, beta, early access, ale nie mogłem się powstrzymać przed zrzućeniem ekranu.

otwiera międzywymiarowych portali w przestrzeni Calabiego-Yau. Misja przeplatana jest retrospekcjami, z których możemy się domyślać, że główny bohater był jednym z członków zespołu obsługującego reaktor tamtej feralnej nocy.

Mamy dużo sygnałów szkicujących, o czym będzie cała historia - pojawił się Czarny (ktokolwiek by to był), pojawiły się informacje o tajnym projekcie Duga, wiemy, że Igor szuka swojej zaginionej trzydzieści lat temu żony, Tatiany, wiemy, że strefę kontrolują żołnierze NAR, więc jest dość punktów zaczepienia do zbudowania interesującej historii z pogranicza fantastyki naukowej i sensacji. Na razie jest to bardzo płynne, bo o ile w maju dochodził do tego jeszcze łąpiący nas przez radio tajny agent, o tyle teraz zastąpił go niejaki Tarakan. Jeśli obawiacie się, że to spoilery, pamiętajcie, że tego wszystkiego dowiedziałem się w ciągu pół godziny gry, więc to tylko rozbiegówka.

Mamy w końcu bazę, warsztat, kucharzenie i zbieranie, czyli klasyczny survivalowy sandbox, a do tego możliwość rozwoju postaci opartą na zdobywanych punktach doświadczenia. Bardzo to na razie skromne i ledwo, ledwo naszkicowane, w dodatku nie zawsze wiadomo, co z tego, co się dzieje na ekranie, jest intencjonalne, a co wynika z przypadkowych błędów wersji roboczej. Ale pewien zarys tego, w jakim kierunku idą twórcy, jest, i jest to kierunek obiecujący. Z tym że...

No właśnie. Zgodnie z obietnicą daną na początku nie będę oceniać,



☛ Każdy dzień zaczyna się od rozdzielania zadań i wysłania członków ekipy na poszukiwania - sprzętu lub wskazówek.

ale przyznam, że mam bardzo mieszane uczucia. Nie dotyczą samego projektu - doceniam ambicję, niektóre fragmenty napawają mnie optymizmem (wierzę, że zespół będzie w stanie udźwignąć zadanie), z osądem innych się wstrzymuję. To, co mnie martwi, to decyzja publikacji teraz. Early Access oznacza, że nie należy się spodziewać skończonego produktu, ale też wskazanie granicy między wewnętrznym prototypem, a wersją, którą można zacząć się chwalić, nie jest proste. Z jednej strony życzę The Farm 51 jak najlepiej, z drugiej mam wrażenie, że ten EA jest za wczesny i że strzelają sobie w stopę. Obym się mylił. ■

☛ Radio, przynajmniej na początku, służy do kontaktów z Tarakanem.



■ Na tym etapie ocena byłaby przedwczesna.
■ Jak na razie mamy świat postapo,
■ w którym musimy przeżyć, a także początki
■ sensacyjnej fabuły SF.

PREMIERA MIESIĄCA LINK'S AWAKENING

PIXEL



KULTURA GIER WIDEO

CHEMNOBYLITE

PREMIERA MIESIĄCA LINK'S AWAKENING

PIXEL

KULTURA GIER WIDEO



CHERNOBYLITE

