

PIXEL

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

INSIDE

- DISCO ELYSIUM ■ THE OUTER WORLDS ■ STAR TREK
- CONCRETE GENIE ■ FIFA 20 ■ HTC VIVE COSMOS
- DRAGON'S LAIR ■ TEXAS INSTRUMENTS
- GRANIE Z WIARĄ ■ PRZYGDÓWKI VS. STRZELANINY

CROSSROADS INN

10 (53) / 2019 / LISTOPAD

53



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**

PLATINUM PARTNER



GOLD PARTNER



POWERED BY



NOVEMBER, 2019

Los Angeles, ogień wzbijający się ku stalowemu niebu z wysokich wież. Miasto bezduszne, smutne, pozbawione jakiegokolwiek oparcia dla milionów zamieszkujących go wyrzutków. Film naszej młodości, obraz równie ważny co „Gwiezdne wojny” właśnie stał się terazniejszością.

Gdy zaczynałem się na poważnie interesować kinem fantastycznym, zorientowałem się, że nie widziałem jeszcze tylko dwóch filmów z czołówek zestawień wszech czasów. Cały czas omijały mnie „Mój własny wróg” Wolfganga Petersena oraz „Blade Runner”, którego nie widziałem w wypożyczalniach i który na bardzo krótko wszedł do polskich kin bodaj w 1992 roku, gdy Ridley Scott przygotował wersję reżyserską. Zobaczyłem go dopiero kilka lat później w telewizji podczas nocnej projekcji. Dosłownie mnie ogłuszył, zmroził pokazaniem samotnego i bezlitosnego świata. I jednocześnie zafascynował sposobem przedstawienia przemocy: bardzo oszczędnym, a jednocześnie niejednoznacznym. Gdy Deckard brał się za bary z takim Leonem czy Royem Battym, nie było do końca wiadomo, kto jest dobry, a kto zły. A strzelanie w plecy Zhory? Nie było w tym świecie kafkowskich sędziów, żeby kogokolwiek oceniać albo rozliczać.

Znowu minęły ze dwa lata i razem z bratem Emila poleciałem do Brukseli na turniej Magic the Gathering. Shując się po Virgin Megastore, natrafłem na

P.

kasetę z wersją reżyserską „Blade Runnera”. Od tego momentu mogłem na moim panasonicu odtwarzać stereofoniczne efekty dźwiękowe. Pięknie to zwłaszcza brzmiało w scenie, gdy biały gołąb frunął ku niebu na tle błyszczących industrialnych rur. Gdy oglądałem ten film po raz piąty czy dziesiąty, najbardziej ujęło mnie w nim to, że nie było tam bohaterów, nikt nie znał swojego dnia ani godziny. Prawie tak samo jak w „Pewnego razu na Dzikim Zachodzie”, gdzie największy wewnętrzny dramat przeżywał zabójca dzieci. Zresztą zupełnie mnie nie dziwi, że scenarzysta „Blade Runnera” dekadę po nim napisał równie wielki i niejednoznaczny skrypt do „Bez przebaczenia”, w którym zmieszał z błotem mit nieomylnego rewolwerowca.

Parę miesięcy temu poleciałem do Los Angeles, gdzie trafiłem do Burbury Building, czyli tego samego budynku, na którego korytarzach Deckard zmierzył się z Battym. Jechałem tunelem, przez który mknął łowca androidów. Oczywiście nie czuć w tych miejscach filmowego klimatu, bo potrzeba byłoby jeszcze nocy i odpowiednich świateł, ale przyjemnie było dotknąć zarówno ich, jak i hal nr 24 i 25 na terenie wytwórni Warner Bros. w Burbank, gdzie zrealizowano większość scen „Blade Runnera”. Tak, tak – ten film nie tylko rozgrywał się w futurystycznym Los Angeles. On również był w tym mieście i jego okolicach kręcony.

Chciałoby się życzyć grom, żeby jak najczęściej potrafiły stworzyć taką mitologię i dostarczyć tylu wrażeń co „Blade Runner”. Czasem są blisko tego ideału. Po skończeniu Controla wracam do Deus Ex: Bunt ludzkości. Okazuje się, że dopiero na najnowszych kartach graficznych przy detalach ultra gra zaczyna płynnie chodzić, podobnie jak to było dwie dekady wcześniej z Ultimą IX: Ascension. Siedzę więc w praskim mieszkaniu i podziwiam przebijające się przez okiennice słońce, a potem wychodzę na ulicę i patrzę na zwykłość świata a przyszłości. Do zobaczenia 5 grudnia w ostatnim w tym roku numerze Pixela. ■



MICZ



PIXEL
KULTURALNA STRONA WYDZIAŁU

Redakcja naczelna
Piotr Mańkowski
piotr@pixel-magazine.com

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

16 listopada zapraszamy do Warszawskiej Szkoły Filmowej na drugą edycję Gamedev & Creative Careers Expo. Bezpłatna rejestracja na stronie gce.eu. A kolejnego numeru wypatrzyć 5 grudnia!

P.
check it out
PIXELPOST.pl

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



5-20

LOADING

4. Inside • 6. Indykarium
10. Relacja z targów PGA • 14. Wrażenia z użytkownika Switcha Lite • 16. Apple Arcade
18. Wywiad z Leonarodem Boyarskym i Timem Cainem • 20. Premiera HTC Vive Cosmos

21-50

PLAY THE GAME

22. Crossroads Inn • 24. The Outer Worlds • 26. MediEvil
27. Beast Inside • 28. Wiedźmin 3 • 29. Indivisible
30. Queen's Wish • 32. Ghost Recon: Breakpoint
33. Modern Warfare • 34. Disco Elysium • 35. Frostpunk
36. Stygian • 38. Trine 4 • 39. Grid • 40. Destiny 2: Twierdza Cieni • 41. FIFA 20 • 42. Concrete Genie • 44. AI: The Somnium Files • 45. Monkey King • 46. Radio Commander
47. Warsaw • 48. Death Stranding

51-74

HALLOFFAME

52. Najlepsza Gra na Świecie: Dragon's Lair
58. Dzieje Texas Instruments
64. Top Ten gier na TI-99/4A
68. Wojna przygódówek ze strzelaninami

75-92

SECRET LEVEL

76. Wynalazki „Star Treka”
82. Game Boy dla ubogich
86. Big Box: Small boxy • 86. Kosmiczny nadzór
88. Sidequest • 92. Felieton Śledzia

93-122

CREDITS

94. Granie z wiarą
101. Felieton Marcina M. Granata
102. Fantastyczne wojny w głębinach
109. Felieton Gawrona
110. Zimna wojna w grach
115. Felieton Alexa • 120. Hardware miesiąca
122. Felieton Borka

116-119

AUTO FIRE

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

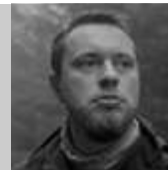
MICHAŁ R. W I Ś N I E W S K I



BARTOSZ CZARTORYSKI



ANDRZEJ BAZYL CZUK



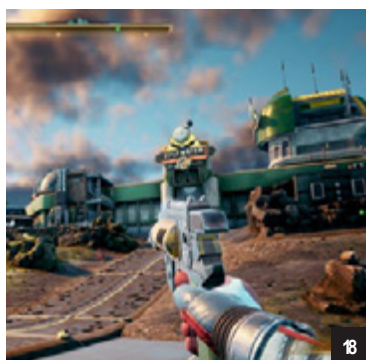
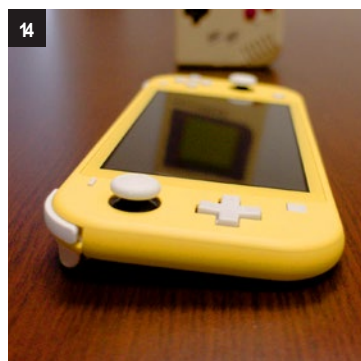
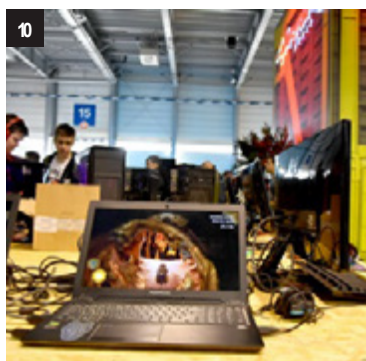
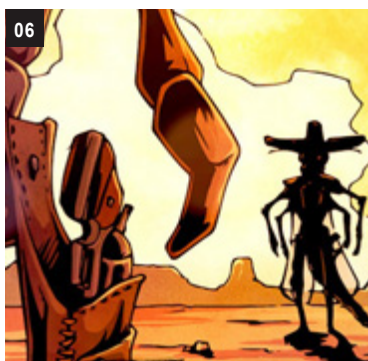
Literacka Nagroda Nobla dla Olgi Tokarczuk wzbudziła radość w polskim świecie. Czy będę coś z tego miał jako pisarz? Czy zapanuje moda na czytanie jak kiedyś na skoki narciarskie? Trzeźwe głosy mówią, że ludzie nie będą chcieli czytać, tylko pisać. Niech chociaż kupują!

Ciekawi mnie, jak długo potrwa awantura o ostre słowa Martina Scorsese pod adresem Marvela. Bo choć lubię wszystkie te filmy o komiksowych trykociarzach, facet ma zasadniczo rację. Nie ma co udawać, że wizyta w lunaparku to wyprawa do teatru, ale przecież cieszy jedno, i drugie.

Właśnie boleśnie przekonuję się, że moje uwielbienie dla easter eggów ma ciemną stronę. Otóż grając w Control – zamiast wsiąknąć w pokrecony świat gry – zaglądam w każdy zakamarek, kompulsywnie poszukując nawiązań do Alana Wake'a i Maksa Payne'a. Chyba potrzebny mi jakiś odwyk...

LOADING

KIEDY ZACZYNAŁEM GRAĆ NA TABLECIE
PÓŁDEKADY TEM U, W YDAWAŁO SIĘ ŻERYNEK
M OBIŁNY TO ŚWIETNEM IESCEDŁA CIEKAW YCH,
NIESZ TAM POW YCH GIER.



MICHAŁ
ZDANCEWICZ



PAWEŁ
SCHREIBER



PIOTR
MAŃKOWSKI

Czasem po prostu trafia się na film, który zmusza do refleksji. Takim filmem jest „Joker”. Do tego absolutnie rewelacyjna gra Joaquina Phoenixa. Nie jest to rzecz lekka ani przyjemna, ale moim zdaniem obowiązkowa do obejrzenia. Ode mnie totalna rekomendacja!

Wiedźmin 3 na Switchu...
To Wiedźmin 3. Na Switchu.
Nie jakiś pół-Wiedźmin,
niby-Wiedźmin,
tylko po prostu Wiedźmin.
Pamięćcie, jak kupowaliście
nowe pecety, żeby w niego
zagrać? Gdyby wam wtędy
ktoś powiedział, że będziecie
sobie w tego W3 w pekaesie
grali, tobyście się wściekli.
Lepiej nie znać przyszłości.

Październik upłynął mi
pod znakiem God of War
i błyszczących powierzchni
w Controlu. Obie gry były
bardzo dobre, ale jednak
głębszych wrażeń dostarczyło
mi dzieło Remedy. Pozwoliło
zapomnieć o zwyczajnym
świecie za oknem i przenieść
się na drugą stronę Carollo-
wego lustra ukrytego gdzieś
pośrodku Miasta, które nigdy
nie śpi.



INDYKARTIUM

INDYK IM PREZUJĄCY



PGG JAM : ALLPLAY

Lubię zapowiadać rzeczy z wystarczająco dużym wyprzedzeniem: 29 listopada w budynku Plus Jeden Poznań odbędzie się czwarty maraton tworzenia gier dostosowanych do potrzeb odbiorców z niepełnosprawnościami. To znana impreza, na której można się nauczyć, jak napisać grę dostępną dla wszystkich. Na podstawowym poziomie nie oznacza to dodatkowych kosztów, o ile odpowiednie decyzje projektowe podejmie się na początku pisania gry, a nie próbuje dostosowywać istniejący produkt na końcu pracy. Tyle że trzeba wiedzieć co i jak, a w Poznaniu zawsze można trafić na ciekawych ludzi opowiadających o swoich ograniczeniach i o tym, jak je obchodzą.

INDYK SIĘUCZY



W październiku wróciły popularne cykle wykładów i warsztatów – 9 października zaczął się kolejny semestr Polygonu, pod koniec miesiąca ponownie ruszył Digital Dragons Academy. Wykłady Polygonu jak zawsze na Politechnice Warszawskiej, zajęcia DDA odbywają się w Krakowskim Parku Technologicznym i na Google Campusie w Warszawie.



INDYK SZUKA PRACY, PRACA SZUKA INDYKA

Jakbym o tym nie napisał, kilka osób miało by do mnie słuszne pretensje: 16 listopada w Warszawskiej Szkole Filmowej odbędzie się kolejna edycja Gamedev & Creative Careers Expo 2019. To taka impreza, na której studia rekrutują i szukają pracowników, a chętni do spróbowania swoich sił w gamedevie mogą się dowiedzieć z pierwszej ręki, z czym to się je. Wstęp darmowy, trzeba się tylko wcześniej zarejestrować.

INDYK (I NIETYLKO) SKATALOGOWANY

Krakowski Park Technologiczny przygotowuje się do kolejnego przekrojowego badania polskiego gamedevu, które stanie się częścią raportu „Kondycja Polskiej Branży Gier”. Jest w Polsce kilka baz danych zbierających informacje o krajowych studiach, ale – częściowo z przyczyn obiektywnych, częściowo z powodu braku koordynacji i systematyczności – jak przychodzi co do czego, okazuje się, że zrobienie rzetelnego zestawienia wymaga zacytowania niemal od początku i sprawdzania każdej informacji ręcznie. Z dużymi studiami jest łatwiej, bo tam rotacja jest stosunkowo niewielka, ale studia indyckie potrafią powstawać i znikać jak bąble na kałuży.



POZA INDEKSEM

Są konteksty, w których boję się słów „eksperymentalna” i „artystyczna”, bo często oznaczają próbę zagadania faktu, że król jest nagi. Napisaliśmy grę, która zupełnie nie wyszła, jest do niczego niepodobna, nie da się w nią grać? Nie szkodzi, powiemy, że jest eksperymentalna i artystyczna, i nikt się nie odważy przyznać, że nie kuma, o co chodzi. Sami rozumiecie, że jak trafiłem na informację o koreańskim festiwalu gier eksperymentalnych Out Of Index, w pierwszym odruchu miałem ochotę zwinąć się w kulkę jak jeźź broniący się przed rzeczywistością. Ale zacząłem czytać dalej – i chociaż po niektórych uwagach krzywiłem się jak po soku z cytryny („nieważne, czy gra jest dobra, czy zła, ważna jest filozofia jej twórcy”, „znajdź własną definicję eksperymentalności”, „nie jesteśmy festiwalem gier indyckich, jesteśmy festiwalem gier eksperymentalnych”) – koniec końców wygląda na to, że to sympatyczna, lokalna impreza. A gry oficjalnie wybrane do prezentacji zupełnie by nie odstawały od większości zgłaszanych do Pixel Awards (choć nie dawałbym im wielkich szans na finał). Możecie sami wyuglać: Vectronom (eksperymentator: Ludopium), Infinite Children (eksperymentator: Peter Brinson & Kelsey Rice), ci-simulator (eksperymentator: Vodka Games / R3C0D3r), Tandis (eksperymentator: Mahdi Bahrami), Squid Again (eksperymentator: Doohyun Jung).

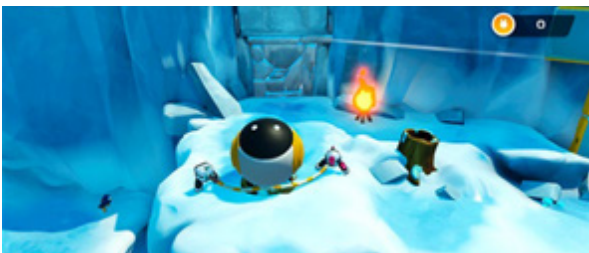
INDYK KONKURSOWY

CEEGA 2019



Z ostatniej chwili przed drukiem: na PGA po raz kolejny rozdano nagrody CEEGA. Komplet wyników drukujemy w numerze w relacji z imprezy, tu tylko moje impresje na temat indyków. Slowackie Blood will be Spilled, które wygrało w kategorii Best Art (indyk: Doublequote Studio, PC), nie tylko wygląda ładnie, ale i gra się bardzo przyjemnie, to taka trochę platformówka, trochę przygodówka z turową walką, osadzona w konwencji spaghetti westernu, ale z robaczkami w roli bohaterów. Chyba jedna z tych gier zbierających niezłe oceny i nagrody, ale niemająca dość szczęścia, żeby się przebić. A druga gra, na którą mam ochotę, to czeskie Space Engineers (indyk: Keen Software House, PC), kosmiczny sandbox. Ta sama ekipa zrobiła kilka lat temu Medieval Engineers i to była porażka, wygląda na to, że tym razem jest dużo lepiej.

INDIECADE2019



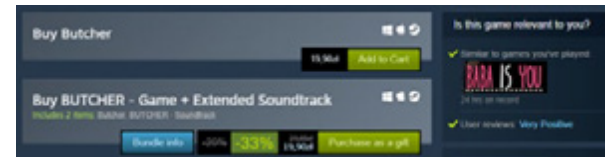
W Santa Monica tydzień wcześniej, w Paryżu równoległe z PGA, dwie odsłony – europejska i amerykańska. Tu i tu na listach nominowanych znaleźli się Polacy, Wanderlust (indyk: Different Tales) i Liberated (indyk: Atomic Wolf). Niestety – szczęście dopisało innym, nie naszym. Nagrody na Indiecade przyznawane są w dość specyficznych kategoriach, wartych dłuższej analizy, więc teraz tylko kilka najważniejszych: w Ameryce triumfowały Patrick's Parabox (indyk: Patrick Traynor) w kategorii Developer Choice i Kroma (indyk: Carol Mertz, Kai Karhu, Francesca Carletto-Leon, & Temitope Olujobi) w kategorii IndieCade Choice. Kroma to gra stołowa, nie komputerowa. W Paryżu Grand Prix zdobyły Kind Words (indyk: Popcannibal), a Audience Choice Award przypadło grze Biped (indyk: NEXT Studios). Bipeda oglądaliśmy w zeszłym roku na PGA.

TRAIN THEM YOUNG

30 września British Academy of Film and Television Arts (BAFTA) otworzyła listę zgłoszeń do dziesiątego konkursu Young Game Designers – „young” należy rozumieć bardzo dosłownie, zgłaszający się muszą mieć 10–18 lat. Konkurs jest przeznaczony wyłącznie dla Brytyjczyków, ale może to jest niezły pomysł do przeniesienia na nasz grunt? Mamy sporo jamów i konkursów ogólnodostępnych, ale nic ukierunkowanego na młodziaków.

INDYK CIERPIĄCY

ZNOWU POD PRĄD



Jak się uruchomi aplikację Steam albo wejdzie na stronę sklepu, żeby obejrzeć jakąś grę, pojawia się oprócz innych rzeczy rekomendacja „podobne tytuły”.

Dwunastego września Valve zmienił stojące za tymi sugestiami algorytmy, by łatwiej można znajdować ciekawe tytuły. Jednak indycy narzekają, że ich programy przestały być rekomendowane przy grach, przy których wcześniej (zupełnie sensownie) były pokazywane, co zmniejszyło ruch i sprzedaż. Wygląda na to, że teraz proponowane gry są wybierane nie z całej dostępnej bazy i na podstawie tagów, ale przede wszystkim spośród tych, które już i tak się dobrze sprzedają. To oczywiście oznacza, że nisze są jeszcze bardziej wypychane na margines, a znalezienie ciekawych, ale mało popularnych tytułów jest jeszcze trudniejsze. Nie znalazłem żadnej analizy, która sprawiałaby wrażenie w miarę rzetelnej statystycznie, większość danych to anecdata i pojedyncze punkty, ale coś musi być w tym narzekaniu: jak zrzuciłem screeny na drugą rozkładówkę Indykarium, Steam mi napisał, że spośród rzeczy, w które grałem, do Butchera podobne jest Baba Is You. To trochę jak sugerować pasjans miłośnikowi Doomu.

Zgodna opinia jest taka, że po zmianach mali indycy stracili, zyskali ci z większym wolumenem sprzedaży. Być może krótkofalowo to się przekłada na większe zyski Valve, ale na pewno nie pomaga w dywersyfikacji rynku – na której, w dłuższym horyzoncie czasowym, Valve powinno zależeć. Nie wdaję się w dłuższe rozważania – dużo drobnych indyków to dużo doświadczonych deweloperów, potencjalnie zasilających tych największych i pomagających im tworzyć lepsze gry – które Valve mogłoby sprzedać. Kilka już razy zdarzyło mi się słyszeć z różnych źródeł, od ludzi, którzy mieli z Valve do czynienia zawodowo, że firma nie sprawia wrażenia takiej, w której ktokolwiek nad czymś panuje, że to zaspany kolos, którego głównie ratuje niemal monopolistyczna pozycja. Czyżby była to prawda?

INDYKARTIUM

ZADAŁEM KILKU NASZYM KRAJOWYM INDYKOM PYTANIE O TO, ILE PRACY WŁOŻYLI W SWOJE GRY. LISTA OSÓB, KTÓRE ZDECYDOWAŁY SIĘ ODPOWIEDZIEĆ (NIEKTÓRE OCZYWIŚCIE W IMIENIU CAŁEGO ZESPOŁU), JEST DOŚĆ PRZYPADKOWA – ALE TO DOBRZE. DZIĘKI TEMU ZESTAW GIER JEST BARDZO EKLEKTYCZNY, ZNAJDUJĄ SIĘ W NIM I RZECZY MOCNO CASUALOWE, WYMAGAJĄCE ZAANGAŻOWANIA ZDECYDOWANIE MNIJSZYCH SIŁ, I PRODUKCJE DUŻO AMBITNIEJSZE.

OCZYWIŚCIE ODPOWIEDŹ NA PYTANIE „ILE CZASU ZAJĘŁO ZROBIENIE GRY?” NIE JEST TRYWIALNA. ZUPEŁNIE INACZEJ WYGLĄDA PRACA, KIEDY SIEDZI SIĘ PRZY NIEJ CAŁYMI DNIAMI, ZUPEŁNIE INACZEJ, KIEDY DĘBIE SIĘ PRZY PROJEKCIE W WOLNYCH CHWILACH. DOSYĆ MIARODAJNA JEST LICZBA ROBOCZOGODZIN, ALE WYGODNIEJ OPEROWAĆ OSOBOŁATAMI. JEDEN OSOBOŁOK TO MNIEJ WIĘCEJ TYŁE, ILE PRZEPRACOWUJE SIĘ W CIĄGU ROKU NA NORMALNYM ETACIE (OKOŁO 2000 RBH). DODATKOWO PROSIĘM O INFORMACJĘ, CZY JAKIEŚ ELEMENTY BYŁY KUPOWANE BĄDŹ ROBIONE NA ZAMÓWIENIE. JEŚLI AUTOR/STUDIO DYSPONUJE GOTÓWKĄ, MOŻE WYNAJĄĆ WOLNEGO STRZELCA (ALBO KUPIĆ GOTOWE ASSETY), CO OZNACZA, ŻE NIEZBĘDNĄ PRACĘ WYKONAŁ KTOŚ INNY, NIE MOŻNA TEGO NIE UWZGLĘDNIĄĆ W OSTATECZNYM PODSUMOWANIU.



**THE ASTRONAUTS,
ODPOWIADAŁ ADRIAN CHMIELARZ:**

Przy The Vanishing of Ethan Carter jądro zespołu to przez dwa lata było osiem osób. Do tego doszło kilka innych osób, które trudno policzyć, bo na przykład muzyk pracował ponad rok, ale nie ciurkiem, więc gdyby pracował na etat, toby pewnie wyszło pół roku. Ale tak szacunkowo: muzyk około pół roku, dźwiękowiec i dwóch pisarzy – każdy po mniej więcej kwartale, i jeszcze kilka dodatkowych osób (np. koncepciarz) po około jeden–dwa miesiące. Assetów praktycznie nie kupowaliśmy, wszystko in house. Jak to pododawać, wychodzi jakieś 18 osobolat.



**BLACK MOUSE,
ODPOWIADAŁ MARCIN PUCHALSKI:**

Przy Profundum pracowało pięć osób w stałym zespole przez dziewięć miesięcy. Plus jakieś zlecenia na dodatkowy model, muzykę i dźwięki. Można liczyć sześć osób przez cały czas, czyli mniej więcej 4,5 osoboroku.



EVIL INDIE GAMES, ODPOWIADAŁ MICHAŁ STALEWSKI:

NO THING – wersję na PC, Maca, Linuksa, IOS i Androida – robiliśmy około półtora roku, głównie w dwuosobowym składzie (ja – programowanie, grafika i muzyka, moja żona pomagała mi z grafiką), mieliśmy też wsparcie programistyczne i pomoc w testach gry od mojego brata. Nie kupowaliśmy assetów graficznych ani muzyki, sami je tworzyliśmy, to był dość osobisty i specyficzny projekt. Doliczam także pomoc znajomych podczas pokazów gry na targach i konferencjach. Port na Nintendo Switch robił nam wydawca, nie znam szczegółów. Można powiedzieć, że robiliśmy tę grę na pół etatu (tworząc jednocześnie rozmaite inne projekty). Chyba zmieściliśmy się w 2 osobolatach.



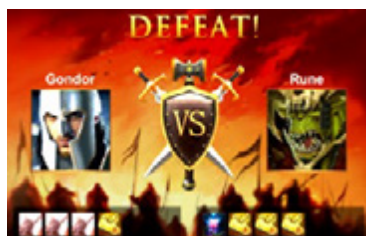
**BOLD PIXEL,
ODPOWIADAŁ KAMIL BRZEZIŃSKI:**

Stworzenie Back to 1998 zajęło nam dziewięć miesięcy, w tym praca na pełny etat jednej osoby (grafika, scenariusz, dialogi) i trzy miesiące pełnoetatowego kodowania (podzielonego na dwóch programistów). Do tego dochodzą testerzy, w sumie jakieś dwadzieścia godzin. Muzykę kupiliśmy, ambienty nagrywaliśmy głównie sami. Mniej więcej 1 osoboroku.



**BORN LUCKY GAMES,
ODPOWIADAŁ MACIEJ MANTIS KOZŁOWSKI:**

Roar! The Adventures of Rampage Rex – gdybym siedział nad tym jak na etacie od momentu, kiedy zapadła decyzja, pewnie zajęłoby to około pół roku mojej pracy, ale nie zaczynałem od zera, tylko od gotowego prototypu, napisanego dwa lata wcześniej. Dźwięki kupione, do grafiki wynajmowałem ludzi. W sumie pewnie by wyszły ze 2 osobolata.



**MIGHTY DRAGON STUDIOS,
ODPOWIADAŁ PIOTR SIENICKI:**

Dragon Lords, robiony w latach 2010–2011 – mniej więcej dwa lata mojej pracy. Pracowałem zdalnie i duża część roboty to było czekanie, aż ktoś zadzwoni z problemem, więc mogłem się skupić na DL, pracowałem nad nim ponad 40 godzin tygodniowo, jak na dobrym etacie. Do tego doszło kilkaset godzin freelancerów (głównie grafików, statyczne obrazki, bez animacji), za które zapłaciłem. Potem jeszcze mój brat napisał apkę na iOS, co zajęło mu kilka miesięcy. W sumie wyszło nie mniej niż 2,5 osobolatami.



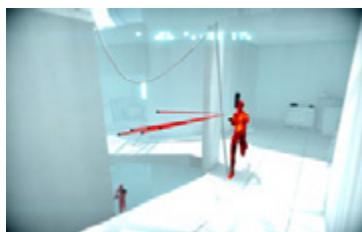
**PUZZLING DREAM,
ODPOWIADAŁ BŁAŻEJ SANECKI:**

The Way pisaliśmy w dwie osoby przez trzy lata, siedząc przy tym jak na etacie. Do tego doszedł muzyk, ale współpraca z nim wyglądała inaczej, nie siedział z nami, wiele utworów było już gotowych przed rozpoczęciem produkcji, po prostu je wykorzystaliśmy w grze. Czyli mniej więcej daje to 6 osobolat plus czas pracy muzyka.



**DIFFERENT TALES,
ODPOWIADAŁ ARTUR GANSZYNIEC:**

Wanderlusta zaczęliśmy w czerwcu 2018 roku, rok i trzy miesiące przed premierą (26 września 2019 roku), zaczęliśmy w dwie osoby, od jesieni team urosł do siedmiu. Ale dodatkowo na zewnątrz robiliśmy muzykę i dźwięki (czterech kompozytorów i jeden dźwiękowiec), redakcję, testy, wersję na iOS oraz zbieraliśmy zdjęcia po znajomych fotoreporterach. Po naszej stronie wychodzi mniej więcej 7 osobolat, ale pracy było znacznie więcej.



**TRANSHUMAN DESIGN,
ODPOWIADAŁ MICHAŁ MARCINKOWSKI:**

Od momentu, kiedy zapadła decyzja, że grę wydajemy, Butcher powstał przez mniej więcej dwa i pół roku, ale dokładniejsze oszacowanie wkładu pracy jest praktycznie niemożliwe. Sebastian (Krośkiewicz) włożył najwięcej wysiłku i pracował nad grą przez mniej więcej trzy i pół roku, ale po godzinach. Pomagały mu trzy inne osoby, z tym że równoległe powstawały trzy – cztery tytuły, więc nie sposób tego teraz rozliczyć. Zwłaszcza że dodatkowo mieliśmy kogoś do robienia PR przy premierze, a ja występowałem jako producent, więc jakąś część mojego czasu też się powinno uwzględnić. Pewnie wyszło gdzieś między 2 a 4 osobolatami.

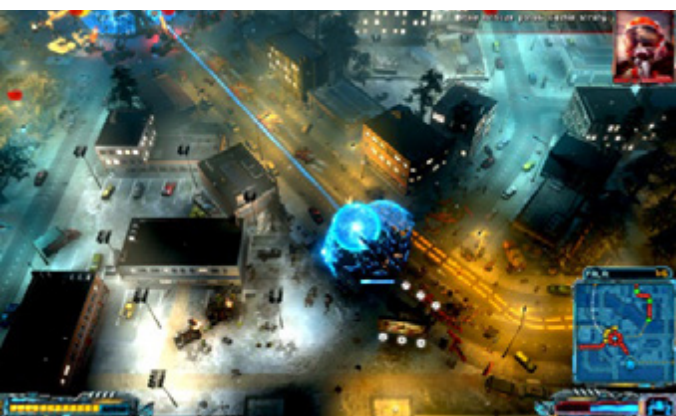


**SILVER LEMUR GAMES, ODPOWIADAŁ
KRZYSZTOF KOZMIK:**

Działam sam, gry to moje jedyne źródło zarobku. Trochę ich było. Lords (MMO, 2005): dwa tygodnie na wersję grywalną + sześć miesięcy dopieszczenia + siedem lat na support (powiedzmy, że realnie to sześć miesięcy pracy). QuickQuest (free, roguelike na PC): trzy miesiące (dziewięćdziesiąt dni, w planach było, że w miesiąc). Stellar Monarch (PC, 2016): prawie trzy lata plus mniej więcej miesiąc – dwa miesiące pomocy wynajętego człowieka. Automobile Tycoon (PC, 2018): mniej więcej półtora roku, znowu plus mniej więcej miesiąc – dwa miesiące pomocy z zewnątrz.

**SUPERHOT TEAM,
ODPOWIADAŁ SZYMON KRUKOWSKI:**

Tak na szybko i mocno uogólniając: SUPERHOT od prototypu do wydania w lutym 2016 roku powstał przez trzy lata. Pracowaliśmy full time tylko nad tym projektem. Równie mocno uogólniając – przy produkcji pracowało około siedmiu – dziewięciu osób, z tego pięć praktycznie cały czas, kilka innych z doskoku, czasem na rok, czasem na miesiąc, czasem zdalnie, więc trudno ocenić, ile czasu poświęcili. Ale wychodzi ponad 20 osobolat.



EXOR STUDIOS, ODPOWIADAŁ PIOTR BOMAK:

X-Morpha robiło trzynastu osób na pełen etat przez pięć lat, skład lekko zmieniał się podczas produkcji, ale przez cały czas jego liczebność była prawie stała. Ponadto współpracowaliśmy z freelancerami w przeróżnych aspektach, takich jak na przykład voiceover. Jest trochę kupnych assetów, ale nie zostały wstawione do gry na surowo. Weźmy na przykład budynki – niektóre wieżowce są kupne, jednak musieliśmy je pociąć na części i wymodelować wewnątrz sami, więc i z nimi było dużo roboty. Dźwięków też nie nagrywaliśmy sami, tylko tworzyliśmy kombinacje sfx dostępnych w sklepowych paczkach. Jednak dużo więcej assetów stworzyliśmy na potrzeby projektu, niż wzięliśmy ze sklepu. Jak się wymnoży i pododaje, wychodzi około 70 osobolat.

Zaskakujące, jak wiele z tytułów zmieściło się w 2-3-4 osobolatach. Zastanawiam się, czy tego się nie da wytłumaczyć ekonomią, socjologią i psychologią – to może być mniej więcej tyle, ile jest w stanie samodzielnie udźwignąć mały zespół bez dodatkowego finansowania. Nie zdziwiłbym się, gdyby projekty, które się przeciągają i nie dają domknąć w takim horyzoncie czasowym były porzucane i odkładane na święte Nigdy. Na drugim końcu mamy X-Morpha. Swoją drogą, nigdy bym nie pomyślał, że wymagał cztery razy więcej pracy niż The Vanishing of Ethan Carter. Na pewno to w dużym stopniu efekt decyzji o tworzeniu własnego silnika, indycy rzadko decydują się na takie ruchy, właśnie ze względu na duże koszty.

PGA 2019

STOJSKO ALL IN! GAMES BYŁO JEDNYM Z CIEKAWSZYCH NA TARGACH. PREZENTOWANO NA NIM WIELGE UROZMAIACONE MENU DLA GRACZY!



KORYTARZAMI PRZEZYKALI COSPLAYERZY. A W CZTERECH WIELKICH HALACH SWE NOWE GRY PREZENTOWALI GIGANCI ELEKTRONICZNEJ ROZRYWKI!



Poznań Game Area i Game Industry Conference odbyły się w tym roku w dniach 18-20 października. Obie imprezy przyciągnęły tłumy.

Nie zabrakło dużych - po odstaniu swojego w długaśnej kolejce można było obejrzeć Cyberpunka 2077 z polskim dubbingiem, pokaz Iron

HOT

Harvesta czy Doom Eternal - ale najczęściej czasu można było jak zawsze spędzić, oglądając propozycje mniejszych studiów, wystawiających się samodzielnie albo na stoiskach organizowanych przez wydawców. Do tego jak zawsze spotkania towarzyskie, biznesowe, panele, turnieje, youtuberzy, nagrody CEEGA i PGA Awards, każdy mógł znaleźć coś

dla siebie i trzeba było starannie selekcjonować, co się chce obejrzeć, bo trzy dni to stanowczo za krótko na zapoznanie się ze wszystkim. O grach tworzonych przez największych będzie jeszcze mowa wielokrotnie, więc skoncentrujemy się w relacji na rzeczach mniejszych, łatwych do przegapienia, a wcale niekoniecznie mniej ciekawych.

W trakcie PGA ogłoszono zwycięzców drugiej edycji konkursu Central & Eastern European Game Awards. Konkurs jest jeszcze młody, bez większych tradycji, ale powoli toruje sobie drogę do świadomości twórców i graczy. Najwięcej nagród zbrali Polacy, ale to małe zaskoczenie - polski gamedev jest wyjątkowo silny, a i demografia przemawia na naszą korzyść. Fajnie, że wśród nagrodzonych znaleźli się i wielcy, i maluczcy. Poza nagrodami regulaminowymi nagrodę specjalną China Choice dostała gra World War 3 z polskiego studia Farm 51.

BESTART

Blood w ill be Spilled ■ Doublequote Studio ■ Słowacja

AUDIO

M y Brother Rabb it ■ Artifex Mundi ■ Polska

DESIGN

Book of Demons ■ Thing Trunk ■ Polska

NARRATIVE

Throne breaker: The W itcher Tales ■ CD Projekt RED ■ Polska

TECHNOLOGY

Space Engineers ■ Keen Software House ■ Czechy

HIDDEN GEM

Fe ud al Alloy ■ Attu Games ■ Czechy

BEST M O BILEGAM E

Tanks a Lot ■ BoomBit / Highcore Labs ■ Polska

BEST GAM E

M ord hau ■ Triternion ■ Słowenia



THE RIFT BREAKER EXOR STUDIO

Kłpa już udowodniła, że potrafi zrobić bardzo solidnie dopracowaną grę gotową do nawiązania walki o portfele graczy. Wprawdzie X-Morph nie odniósł gigantycznego sukcesu sprzedażowego ani finansowego, ale wykonał rozsądny program minimum: sprzedał się na tyle dobrze, żeby zwrócić poniesione koszty i zapewnić finansowanie kolejnych projektów. Jeden z tych kolejnych tytułów został właśnie pokazany na targach i od razu odniósł sukces, zdobywając główną nagrodę PGA Awards (stoisko też zostało nagrodzone). The Rift Breaker to RTS, dość bliski krewny gier z gatunku 4X – lądujemy na planecie, zbieramy zasoby, budujemy bazę i bronimy jej przed hordami lokalnych stworów-potworów. Niby zupełnie nowa gra, ale kombinacja stylu graficznego i widoku (rzut zbliżony do izometrycznego) bardzo silnie kojarzyły mi się z X-Morphem. Daty premiery jeszcze nie ma, nie wcześniej niż za rok. (MB)



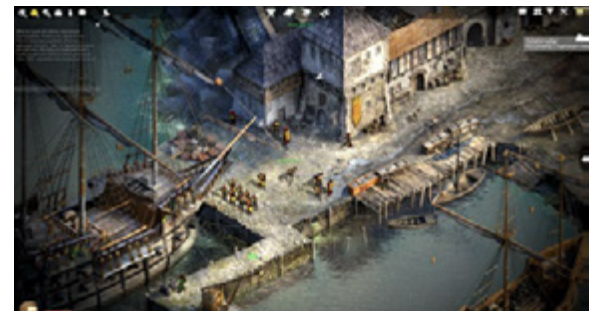
THROUGH THE DARKEST OTIM ES PAINTBUCKET GAMES

Gry nawiązujące do historii i walki z okupantem to nic nowego. Żeby daleko nie sięgać pamięcią: w ciągu ostatniego roku widziałem czeską przygodówkę Attentat 1942 o ruchu oporu i polską grę o powstaniu wielkopolskim Ku zwycięstwu. Tym razem za swoją historię i ruch oporu biorą się Niemcy. Temat tyle ciekawy, co śliski – że niemiecki ruch oporu istniał, wiadomo, ale zajmując się tym tematem, łatwo się narazić – zwłaszcza po naszej stronie Odrzy – na zarzuty o próbę relatywizacji historii. TtDoT to prosta strategia, zaczynamy w 1933 roku w momencie dojścia Hitlera do władzy, kończymy w 1945 roku. Poruszamy się po Berlinie, zdobywamy środki, informacje, rozrzucajemy ulotki, ale też zarządzamy niewielkim zespołem ludzi i interakcjami między nimi. Historii zmienić się nie da, ale przynajmniej może się udać uratować część swoich współpracowników. TtDoT zdobyła tytuł Najlepszej Zagranicznej Gry Indie na PGA Awards. Premiera zapowiadana na początek przyszłego roku. (MB)



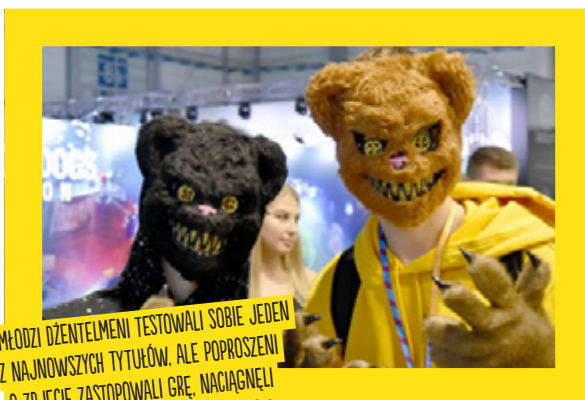
GEKRAXE LOSIA RONCANCIO, JAMES NEWNORTH

W sumie nic specjalnego, taka prosta casualowa gierka, ale zwróciła moją uwagę przez skojarzenie ze Starquake. Bynajmniej nie dlatego, że same gry są do siebie w jakikolwiek sposób podobne. W Gekraxe nie ma teleportów ani znajdziek niezbędnych do wykonania jakiegos nadzrędnego zadania, jedynym przeciwnikiem jest ściągnięta nas w dół grawitacja, ale pojedynczy poziom widoczny na ekranie wygląda jak mapy drukowane trzydzieści cztery lata temu w gazetach na rozkładówkach. Spadniesz – zginiesz, ale można wyhamowywać na ścianach – cała filozofia generująca rozgrywkę. (MB)



TAERN BROKEN RANKS WHITEMOON

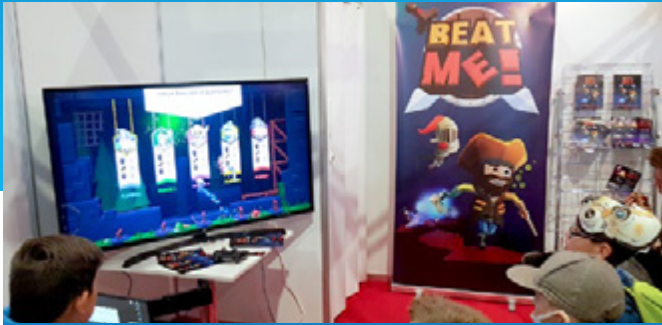
Taern (MMO RPG, żeby była jasność, o czym mowa) to nie jest rzecz nowa, przeglądarkowa wersja 2D jest już obecna na rynku od 2010 roku i dorobiła się okazałej grupy wiernych graczy. Tyle że użyte rozwiązania mają już swoje lata i ich ograniczenia coraz bardziej utrudniały rozwijanie gry i dodawanie nowych funkcjonalności. Prace nad nowym silnikiem 3D wystartowały dość dawno i doszły do takiego etapu, że można je pokazać światu. Co ważne, o ile nowy silnik daje nowe możliwości, o tyle jego użycie nie oznacza istotnych modyfikacji istniejącego i dopracowanego przez wiele lat systemu rozgrywki. Główna zmiana na początek dotyczyć będzie urody – a to, co widziałem na PGA, wyglądało urodziwie. Autorzy weszli do finału PGA Awards. (MB)



CI MEODZI DZENTELMENI TESTOWALI SOBIE JEDEN Z NAJNOWSZYCH TYTUŁÓW. ALE POPROSZENI O ZDJĘCIE ZASTOPOWALI GRĘ, NACIĄGNĘLI NA TWARZE MASKI I ŁADNIE ZAPOZOWALI.



MICROSOFT WYSTAWIŁ CHYBA NAJWIĘKSZĄ STREFĘ DO GRANIA. OPRÓCZ TEGO DOSTĘPNY BYŁ OSOBNY PAWILON Z LOGO GEARS OF WAR.



BEAT ME RED LIMB STUDIO

Są gry duże, rozbudowane, kupujące graczy światem i narracją, są gry, w których nie ma ani świata, ani narracji, za to jest emocjonująca zabawa. **Beat Me!** z Red Limb Studio należy do tej drugiej kategorii. W założeniach ma być szybko, głośno, trzask-prask, dużo śmiechu – i jak patrzyłem na to, co się działo na stoisku, to dokładnie tak było. Kanapa przed telewizorem była cały czas pełna, gracze zmieniali się co chwila, emocji (i wywoływanych przez nie okrzyków) nie brakowało. W sumie drobiazg, prosta bijatyka dla kilku graczy, do wyboru kilka postaci z różnymi umiejętnościami, oprócz przeciwników trzeba się liczyć z zagrożeniem ze strony otoczenia. Na razie wersja PC zapowiadana na początek 2020 roku, ale jak złapie, to są plany przeniesienia na kolejne platformy i jeszcze możliwość gry crossplatform. (MB)



GATEWALKERS A2 SOFTWARES

RPG, który najbardziej przypominał nam serię Sacred. Na przestronnym stoisku usiedliśmy z jednym z twórców i ruszyliśmy na podbój krainy w trybie kooperacji. Wszystko zaczyna się we wnętrzu podobnym do sanktuarium, skąd po odblokowaniu portalu możemy wyruszyć do zewnętrznego świata. Przebijał się przez krainę, w której co i rusz wychodziły hordy niezbyt groźnych wilkopodobnych bestii, a my je wymiataliśmy w pojedynkach w czasie rzeczywistym, w których można wykorzystywać wiele różnych możliwości siekania i przypiekania zwierzy. Po zakończeniu boju, zwłaszcza gdy zapada noc, nasza dwuosobowa drużyna rozbijała obozowisko, rozwijała namiot i w ten sposób regenerowała siły. W sumie Gatewalkers nie jest żadnym przełomem w świecie RPG, ale jeśli człowiek sobie uświadomi, że chyba nie mieliśmy żadnej podobnej zrealizowanej na tym poziomie produkcji w Polsce, to jednak czuć entuzjazm. Early Access pojawi się najwcześniej latem 2020 roku. (PM)



CATHEDRAL 3-D UNFINISHED GAMES

Jak to czasem niewiele potrzeba, żeby nostalgia zagrała. **Cathedral 3-D** to nieduży FPS, z fantastycznie złapanym duchem retro. Przy czym o ile „retro” bywa tylko wymówką tłumaczącą, dlaczego tytuł wygląda jak coś wygrzebanego z czeluści dyskietkowego shareware i nie nadaje się do grania, o tyle tutaj to jest nie tylko świadoma decyzja, ale i dopracowana realizacja. Szybka i dynamiczna rozgrywka i grafika wyglądająca tak jak gry sprzed ćwierć wieku w naszych wspomnieniach. Specjalnie napisałem, że we wspomnieniach, bo to taka podretuszowana przeszłość, bez wystających szwów i niedopasowanych tekstur. Do tego stoisko oklejone plakatami i monitor CRT, nie jeden z dzisiejszych trzydziestokilkulatków musiał, oglądając grę, poczuć się jak kiedyś w swoim pokoju. Mała rzecz, a cieszy. Premiera zapowiadana jest na początek przyszłego roku. (MB)



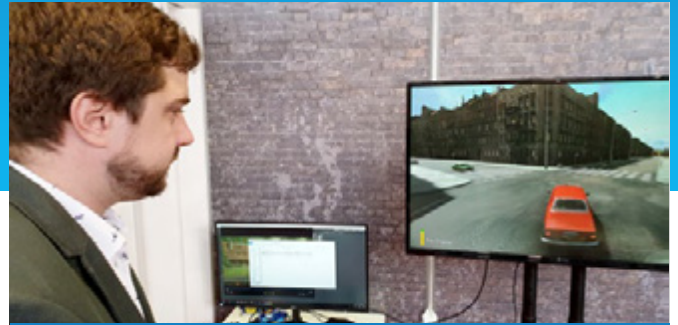
PLAYHOUSE VR BROS

Ekipa ulokowała się w rogu, przydzielono jej jedno krzeselko, na którym człowiek podobny do redaktora **Murmura** założył na głowę HTC Vive i zaprezentował wyprawę do ponurego wirtualnego świata, a my patrzyliśmy na monitor i słuchaliśmy opowieści drugiego członka **VR Bros**. Teraz uwaga, bo w Playhouse poruszamy się kukłą na wózku inwalidzkim. Story, którego rąbek uchylono nam podczas grania, będzie opowiadać o szalonym naukowcu, który stworzył pozbawione tożsamości kukły. Jedna z nich zaczyna zyskiwać świadomość i spróbuje wszcząć bunt w celu... i tutaj się lekko pogubiliśmy, co wszakże nie ma wielkiego znaczenia w świetle tego, jak Playhouse wygląda. Bez większych wątpliwości – to najładniej prezentująca się polska gra VR, z pełnym wachlarzem półcieni, refleksów i rozproszonego światła. Samo przebywanie w takim środowisku przynosi przyjemność, aczkolwiek nie ukojenie, zważywszy na tematykę gry. Twórcy chcą najpierw, być może już pod koniec listopada, wejść na Early Access z pierwszym rozdziałem opowieści. Kolejne dwa lub nawet trzy będą publikowane później, już w ramach tego samego produktu. Jeden rozdział Playhouse to około godzina grania. Najpierw ukaże się wersja na Vive, która ruszy także na Oculusie, następnie planowana jest edycja na PS VR. (PM)



GREY SKIES BEE FLAME STUDIO

To już bodaj trzecie objawienie Grey Skies na poznańskiej imprezie. Gra w ciągu ostatniego roku przeszła znaczącą metamorfozę, której głównym wyznacznikiem była zmiana perspektywy widzenia akcji z trzeciej osoby na pierwszą. Autorzy tłumaczą to sugestiami, że w ten sposób lepiej będzie się wczuć w postaci Wędrowca oraz towarzyszącego mu widma (którego pazury widać na ekranie). Co więcej, postawiono bardziej na akcję niż poprzednio, faszując fabułę większą liczbą wydarzeń i potworów. Wcześniej wydawało się, że Grey Skies będzie lovecraftowską eksploracją świata podziemi. Teraz zaczyna to odrobinkę przypominać powstające Witchfire od Astronautów! Efekty zielonej poświaty z sączącymi się bąbelkami czy półprzezroczystych kostuch z kosami robią wrażenie. Klimat niczym z Illsmouth nadal jest obecny. Jedynie, czego należy się spodziewać i oczekiwać, to dobre wyważenie rozgrywki, i wtedy będziemy mieć międzynarodowy przebój. Oby tylko długi czas produkcji nie osłabił morale załogi! (PM)



PETRO BLOOD SWIMMING SCORPIONS

Jazda rozklekotanym samochodem, z którego nie da się wyjść? Prawie jak wczesne Grand Theft Auto, tyle że w 3D i w polskiej rzeczywistości. Ogrywany na PGA etap obejmował Wrocław lat siedemdziesiątych. Po ulicach jeździły duże fiaty, syrenki i warszawy. Misja polegała na schowaniu się przed Milicją Obywatelską w zaułku, odczekaniu, a następnie powrocie na ulice. Petro Blood jest jeszcze na wczesnym etapie rozwoju, dlatego o rodzajach misji autorzy bardziej opowiadali, niż je pokazywali. Będąścigi, spychanie się na pobocze, przedzieranie się przez blokady. Wszystko to bez wychodzenia z za kółka. Podobno Wrocław został odtworzony bardzo wiernie, inne polskie miasta mają być oddane również werystycznie. Ale miło byłoby się przejechać po warszawskim placu MDM początku lat siedemdziesiątych, na którym uruchomiono właśnie pierwszy w Polsce salon gier arcade. (PM)



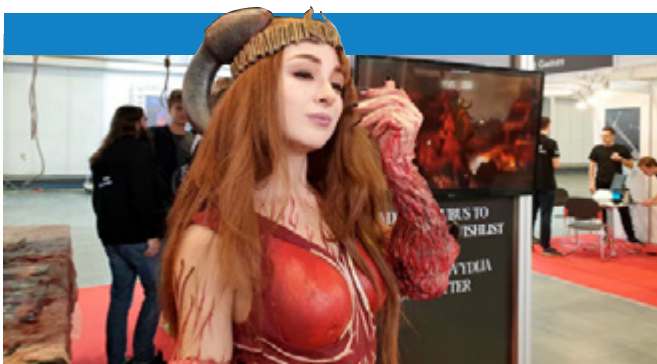
ELDERBORN HYPERSTRANGE

Gra w październiku zeszłego roku weszła na steamowy Early Access w okrojonej jeszcze wersji, a teraz zwróciła naszą uwagę nie tylko poprzez to, że wygląda jak nowoczesna odmiana Hexena, lecz także dzięki fabule. Najkrócej można ją określić jako wysoko nasycony roztwór z Ericha von Dänikena. Rzecz dzieje się w czasach prehistorycznych, gdy przedstawiciel barbarzyńców wyrusza do tajemniczego miasta założonego przez istoty spoza tego świata. Ale ich już tam być może nie ma, a w każdym razie mało jest wspomnień o dniu, w którym niebo uderzyło w ziemię. Barbarzyńca przybył do miasta nie po to, żeby szukać kontaktu z kimkolwiek, lecz by zdobyć sekret nieśmiertelności, który podobno jest tam ukryty. Sama historia oraz wygląd miasta, masywnego, przypominającego Stare Zimbabwe i Baalbek na sterydach, wydają się znaczącą rekomendacją. Twórcy przygotowują pełną wersję, która ujrzy światło dzienne w pierwszej połowie 2020 roku. (PM)



RED WINGS: ACES OF THE SKY ALL IN! GAMES

Stoisko All In! Games było imponujące. Prezentowano na nim opisywanego przez nas na gamescomie Ghostrunnera, była też premierowa Arboria, był tworzony przez zachodni zespół The Protagonist, ale przede wszystkim niesamowicie Red Wings projektowane z myślą o Switchu, z którego ma potem przeskoczyć na kolejne platformy (odwrotnie niż zwykle). Akcja tej zręcznościowej gry toczy się podczas I wojny światowej, zaś jedną z głównych postaci, jakie się w niej pojawiają, jest oczywiście sam Manfred von Richthofen, znany lepiej jako Czerwony Baron. Przy projekcie współpracuje z deweloperami Alicja Sułkowska, autorka wydanej trzy lata temu biografii von Richthofena „Złamane skrzydła”. Red Wings to regularne potyczki powietrzne, wykorzystujące moce Joy-Conów, ale jest w tym coś jeszcze – poutykana pomiędzy misjami fabuła, niczym w Wing Commanderze, pokazująca legendarną postać asa lotnictwa. To nie jest prosta zręcznościówka! (PM)



SUCCUBUS MADMIND STUDIO

Succubus znaczy sukub, czyli kobiecy demon. Dokładnie tak wyglądająca półnaga postać łąkujecie po krainie, którą nijak inaczej nie da się nazwać jak piekłem. Sukub chce się przedostać do samego jej serca, do tronu, na którym zasiada obecnie Nimrod. Ten sam Nimrod znany z Agony, który to tytuł był poprzednią produkcją Madmind Studio. Pytamy ich, czy sceny wyrwania płodów z łon kobiet to odpowiedni materiał na grę wideo. Twierdzą, że tak i że Agony podczas premiery zostało ocenzone, co rzekomo nie wyszło mu na dobre. Teraz więc idą na całość, licząc, że uda się zyskać poklask spragnionych makabry odbiorców. Bieganie i siekanie hord potępieńców można by jeszcze strawić, ale te wszystkie zrobione na wiwat sceny z ekstremalnym gore każą zadać pytanie, czy aby na pewno studio Tomasza Dutkiewicza podąża w dobrym kierunku. Poza wszystkim, z całą pewnością było to najbarwniejsze stoisko z grą na PGA. (PM)

W KOŃCU NADSZEDŁ GODNY NASTĘPCA NINTENDO 3DS

N I N T E N D O

S W I T C H L I T E



Na Nintendo Switcha czekałem długo, mocno trzymając w rękach mojego wysłużonego 3DS. Jako twórca gier zawsze muszę mieć peceta z najlepszymi bebechami, więc zazwyczaj inwestuję w konsole, które oferują jak najwięcej oryginalnej treści, gdyż we wszystko inne będę mógł pograć na komputerze.

■ Sos

Gdy na horyzoncie pojawił się Switch, od razu wiedziałem, że to konsola idealna dla mnie, jednak miała ona kilka irytujących mankamentów.

Pierwszy z nich to waga. 398 gramów to prawie tyle, ile waży dziesięciocalowy iPad (jeżeli kiedyś podczas oglądania Netfliksa na leżąco spadł wam na twarz, to wiecie, o czym mówię). Drugi słaby punkt to rozmiar.

Oryginalny Switch leży w dłoni idealnie, ale zajmuje w plecaku tyle miejsca, co zapasowe trampki. Często więc rezygnowałem z zabierania konsoli w trasę na rzecz mniejszego 3DS-a lub Kindle'a. Switch Lite świetnie radzi sobie z tymi problemami i dla osób, które grają jedynie na handheldach, jest rozwiązaniem idealnym.

Nienawidzę telewizora i nie mam go w domu, więc nigdy nie korzystałem z tytułowej funkcji konsoli.

■ Switch Lite to idealny umilacz czasu w kolejkach i pociągach. Nie zajmuje pół plecaka i spokojnie starczy na kilka godzin zabawy.

**HOT
TOPIC**

Gdy tylko na horyzoncie pojawił się jej mniejszy brat, od razu wiedziałem, że to coś dla mnie. Switcha wymieniłem na mniejszego zaraz po jego pojawieniu się na sklepowych półkach i spędziłem z nim trochę czasu, żeby móc opowiedzieć o wrażeniach. Udało mi się nawet przejść od deski do deski grę (AI: The Somnium Files), której recenzję możecie znaleźć w tym numerze.

Konsola została odchudzona o ponad 100 gramów, co czuć od razu, gdy chwycimy ją w dłoń. Cztery kierunkowe przyciski na lewym Joy-Conie zostały zlepione w D-pad z prawdziwego zdarzenia, a przycisk do screenshotów zatopiono w obudowie, brakuje także funkcji wibracji. Switch Lite oprócz intensywnego odchudzenia został też wyposażony w nowy procesor, dzięki któremu przy mniejszej baterii możemy cieszyć się takim



SWITCH LITE JEST TYLKO TROCHE WIĘKSZY OD ORYGINALNEGO GAME BOYA, O WIELECIEN-SZY I O PODOBNEJ WADZE JEDNAK DALEKO MU W CIĄŻ DO 35 GODZIN PRACY NA BATERII.

samym lub nawet dłuższym czasem gry. Warto wspomnieć, że równocześnie Nintendo wydało też nową wersję dużej konsoli z podobnym upgrade'em, możemy więc cieszyć się dużo większym czasem jej pracy.

Zmniejszony do 5,5 cala ekran jest tylko odrobinę mniejszy niż wyświetlacz przeciętnego smartfona i grając w Fire Emblem: Three Houses, gdzie literki są małe, musiałem trochę przybliżyć konsolę do oczu, żeby wszystko

rozczytać. Ale być może to duży Switch mnie rozpieścił, bo przecież 3DS-a też trzeba było przykładać do twarzy. Umieszczenie portów pozostało bez zmian, więc konsola ładuje się od dołu, co według mnie jest nietrafione, gdyż podczas grania nie możemy jej oprzeć. O ile umiejscowienie portu miało sens w dockowalnym Switchu, o tyle w wersji Lite port mógłby być gdzieś indziej. Oprócz braku możliwości dockowania konsolki nasuwa się również

■ Choć konsola jest tylko ciut mniejsza od PS Vity, to przez zaokrąglone rogi handheld Sony w rękach wydaje się o wiele mniejszy. Wagowo obydwie wypadają podobnie.

pytanie, co z przenośnym graniem na dwóch przy użyciu Joy-Conów? Jednak przez ponad rok użytkowania Switcha tylko kilka razy zagrałem w grę na dwóch, a do wersji Lite wciąż możemy podpiąć dodatkowe Joy-Cony, choć konsoli brakuje odpinanej nóżki z tyłu.

Z mankamentów Switcha Lite należy wymienić zauważalnie mniejszy zasięg Wi-Fi (konsolka miała kłopoty z łączeniem się w miejscach, gdzie duży Switch sobie z tym radził). Jego mniejszy rozmiar może również sprawiać kłopoty osobom z większymi dłońmi. Ja sam muszę przesuwac rękę, aby dosięgnąć D-pada. A kiedy włącza się wentylator, cała konsola odczuwalnie wibruje. Może to być skutkiem faktu, że wentylator pozostał ten sam, a konsola jest o wiele lżejsza oraz monolityczna.

Switch Lite jest dostępny w kolorach szarym, błękitnym i bananowym. W zestawie mamy tym razem jedynie ładowarkę. Całość jest obecnie o około 400 złotych tańsza od poprzednika, więc jeżeli jesteś posiadaczem dużego Switcha, grasz jedynie przenośnie i dużo podróżujesz, to Switch Lite stanowi idealną opcję. A jeżeli masz dużego Switcha, i zastanawiasz się, czy Lite to dobry wybór, odpowiadam, że to aktualnie najlepsza przenośna konsola na rynku i swoją przenośnością bije większego brata na głowę. ■

■ Mniejsza konsola to także mniejszy ekran, przez co gry z małymi literkami zmuszają do zbliżenia jej do twarzy.



Apple Arcade

Zacząłem się w sumie od prostej kalkulacji – postanowiłem podliczyć, ile musiałbym wydać, żeby pograć we wszystkie interesujące mnie gry, które pojawiły się równolegle na innych sprzętach i na Apple Arcade.

■ Paweł Schreiber

Overland, Sayonara Wild Hearts, Mutazione, Hot Lava, The Bradwell Conspiracy... Gdybym chciał w to wszystko zagrać na pececie czy Switchu, koszty byłyby naprawdę spore. W Apple Arcade – to wszystko plus kilkadziesiąt innych gier, 5 dolarów za miesiąc, pierwszy miesiąc za darmo. Chciałoby się powiedzieć – nie mam więcej pytań.

Ale, oczywiście, pojawiają się kolejne pytania. Po pierwsze – czy poza grami dostępnymi również gdzie indziej Apple Arcade ma własne asy w rękawie? Owszem. Jest trochę gier na wyłączność i trochę takich, na których premierę na innych platformach będziemy musieli jeszcze poczekać.

Zaskakująco ciekawa i relaksująca jest gra Assemble with Care, w której naszym zadaniem jest rozkręcanie i naprawianie najróżniejszych sprzętów, od starego walkmana po rzutnik slajdów czy zegarek.

Niewiele ekip potrafiłoby z takiego tematu zrobić grę lekką i przyjemną, ale kiedy do roboty biorą się ludzie z Ustwo (Monument Valley), wiadomo, że będzie dobrze. Pięknie spisała się też ekipa Capcomu ze Shinsekai: Into the Depths – eksploracja dziwnego podwodnego świata, z początku trochę niepozorna, szybko zaczyna przywoływać najmiłsze wspomnienia ze starych Metroidów. Mobilny klasyk Mini Metro doczekał się godnej kontynuacji w postaci Mini Motorways – gry, w której rozbudowujemy sieć drogową miasta tak, żeby nie uduśliło się w korkach.

Apple zagrało też na sentymentach miłośników znanych tytułów – jest kolejna część serii Shantae, jest solidna porcja zagadek w ChuChu Rocket Universe, jest Exit the Gungeon dla miłośników Enter the Gungeon. Wielki krok do przodu w stosunku do pierwszej części wykonano w przypadku Oceanhorn 2. Stanowczo nie jest to mobilne Breath of the Wild



■ Sayonara Wild Hearts. Strach pomyśleć, jak tam wygląda w Miejskim Zarządzie Dróg.

(po publikacji pierwszych screenów zaczęły się pojawiać takie porównania; cóż, nie każda gra z zieloną trawką to nowe BotW), ale to na pewno najładniejszy i najbardziej złożony mobilny action RPG, z takimi smaczkami jak podpalanie elementów otoczenia, żeby przejść dalej albo łatwiej pokonać przeciwnika.

Zaskakująco wciągnęła mnie też gra What the Golf, seria wariactw na motywach minigolfa. Najpierw strzelamy piłką do dołka, chwilę później strzelamy już samym dołkiem, golfistą albo telewizorem wlokącym za sobą konsolę, a potem w poetyce golfa uprawiamy bieg przez płotki i piłkę nożną. Kiedy dotrzemy do poziomów opartych na Superhocie, nic już nas nie dziwi. Gra najpierw wygląda na szalony wygłup, ale szybko okazuje się też serią naprawdę wymagających, a czasem nawet błyskotliwych łamigłówek.

■ What the Golf. SUPER GOLF SUPER GOLF SUPER, i tak dalej.





Gry z pierwszego rozdania Apple Arcade są bardzo różnorodne - od uspokajających aplikacji w rodzaju Patterned (nie porywa,) przez układanie kolorowych klocków w Grindstone (niby daleki - i dużo sprytniejszy - krewny Candle Crush Saga, ale zamiast cukiereczków mamy mordowane przez krwiożerczego berserkera potworki; potrafi porwać), po proste, ale eleganckie gry taktyczne, na przykład Spaceland. Na razie mało tu gier przełomowych, o których będziemy mówić przez lata, ale za to mnóstwo gier naprawdę solidnych - na platformach mobilnych od lat nie było takiej dostawy po prostu dobrych gier. Widać, że kuratorzy z Apple solidnie przyłożyli się do roboty i skontaktowali, z kim trzeba - na AA pojawiły się

✦ **Mutazione.**
Gra o hodowaniu ogródków i emocji - jednocześnie, bo to w sumie na jedno wychodzi.

✦ **Oceanhorn 2,** reklamowany jako odpowiedź na Breath of the Wild. Jest raczej odpowiedzią na pierwszego Oceanhorna - to też nieźle.

nowe gry Amanita Design, Klei, Capybara, Die Gute Fabrik, Simogo, a w drodze jeszcze nowe produkcje The Chinese Room czy twórcy serii Final Fantasy, Hironobu Sakaguchiego...

Kiedy zaczynałem grać na tablecie pół dekady temu, wydawało się, że rynek mobilny to świetne miejsce dla ciekawych, niesztampowych gier, zupełnie innych niż te na konsolach czy komputerach. Szybko się okazało, że to tylko mrzonki - Clash of Clans, Candy Crush Saga i inne temu podobne tak się rozpanoszyły, że wydawanie porządnych gier na telefony i tablety stało się zadaniem dla najodważniejszych szaleńców. Apple Arcade to próba powrotu do źródeł, kiedy na iPadach i iPhone'ach grywano w rzeczy dużo dziwniejsze i bardziej eleganckie od dzisiejszych mobilek głównego nurtu. Właśnie tak wyobrażałem sobie mobilne granie A.D. 2019 w roku 2014.

Na razie nie mam wątpliwości - warto spróbować Apple Arcade, bo lepszego mobilnego grania za taką cenę nigdzie nie znajdziemy. Pozostaje pytanie, na ile tego dobrego starczy? Apple wyraźnie zadziało jako mecenas dla zasłużonych twórców mobilnych gier premium i zakładam, że solidnie wsparło ich pracę. Najbliższa przyszłość AA też zapowiada się świetnie, z premierami takiego kalibru jak Beneath a Steel Sky czy wspomniane wyżej nowe projekty Sakaguchiego i The Chinese Room. Nie wiem tylko, czy po tak silnym otwarciu uda się utrzymać takie tempo, a wraz z nim uwagę abonentów AA, którzy już pograli, w co się dało. Na pewno dobrze, że w światku mobilnym pojawił się zakątek, którym opiekują się sensowni (wnosząc po doborze gier) kuratorzy, ale wiadomo, że takie zakątki najczęściej znikają pod naporem lansującego tandetę głównego nurtu. No i zobaczymy, jaka będzie waga AA w upowszechnianiu abonamentowego dostępu do gier, który jest chyba na dłuższą metę niekorzystny i dla graczy, i dla twórców. Dopóki umie mądrze wspierać twórców, którzy nie generują milionów, ale popychają całe medium gier do przodu - jest dobrze, ale kiedy stanie się najpowszechniejszą formą dostępu do gier, wszyscy stracimy.

Cieszę się z AA, ale za tą radością siedzi trochę smętnych wątpliwości. Mam nadzieję, że mój wewnętrzny pesymista się myli. ■



POŁĄCZYLIŚMY SIĘ Z IRVINE, ŻEBY POROZMAWIAĆ Z TWÓRCAMI THE OUTER WORLDS

PIXEL
W YWIAD

APOKALIPSA

ZEWNETRZNYCH

ŚWIATÓW

Z Leonardem Boyarskym i Timem Cainem z Obsidian Entertainment rozmawia Piotr Mańkowski.

P Kto wpadł na pomysł, żeby wystrzelić Obsidian w przestrzeń kosmiczną?

L.B.: Jeden z założycieli naszego studia, Chris Jones. Kilka tygodni przetrzymaliśmy ten koncept i dobieraliśmy odpowiedni zespół, ale szybko stało się jasne, że chcemy to zrobić.

P Podczas waszej prezentacji na E3, zwłaszcza gdy postacie zaczynały rozmawiać, odniosłem wrażenie, że The Outer Worlds jest nową wersją Fallouta.

T.C.: Wiemy, że wiele osób wraca do naszych starych gier, do Falloutów, a także tego, co robiliśmy jako Troika. W The Outer Worlds wszystko tworzymy od podstaw, nie czerpiemy pomysłów sprzed 20 lat, ale pewnie i tak widać nasz styl. To po prostu my.

P Jakie popkulturowe inspiracje odcisnęły największe piętno na The Outer Worlds?

L.B.: Seriale „Firefly”, „Futurama”, film Terry’ego Gilliana „Brazil”, oczywiście „Gwiezdne wojny”, które muszą pojawić się wszędzie, prawda? Ale oprócz filmów i książek fascynuje mnie też sama historia, zwłaszcza ekspansja przemysłowa z lat trzydziestych i czterdziestych. To, czego wówczas dokonywała nauka, było wykraczaniem poza granice dotychczasowego poznania, podróżą do obcych światów.

P Jeśli mielibyście wymienić najbardziej innowacyjną rzecz, jaka znalazła się w waszej grze, to co by to było?

T.C.: Z całą pewnością Flaw System, czyli mechanika odpowiadająca za przypisanie bohaterowi negatywnych

✦ Gdy patrzy się na fragmenty świata stworzonego przez Obsidian, ma się wrażenie, że chcieli połączyć kolorowość Fallouta 2 z różnorodnością No Man’s Sky.





cech, a jednocześnie zwiększanie jego możliwości rozwoju. Można powiedzieć, że program obserwuje, jak grasz, i reaguje stosownie do tego. Możesz przyjmować na bary kolejne obrażenia, ale będzie się to wiązało z pewnymi ograniczeniami.

L.B.: Ja powiem o rzeczy rewolucyjnej, a raczej ewolucyjnej. Chodziło mi mianowicie o to, by to gracz tworzył historię i żeby to jego wybory budowały ścieżki scenariusza. Wielkie znaczenie miała dla nas charakteryzacja postaci, dzięki której NPC nie są jedynie kukiełkami, lecz samodzielnie funkcjonującymi postaciami. I że też podejmują własne decyzje, racjonalne w warunkach, w jakich się znalazły.

P W jakie audytorium celujecie?

L.B.: Oczywiście głównie w naszych starych fanów, ludzi, którzy znają oryginalnego Fallouta. Oni pokochają The Outer Worlds. Ale chcemy też zainteresować grą ludzi, którzy nie czują się wielkimi miłośnikami RPG. Ten gatunek potrafi wynagrodzić - czy to emocjami, czy poczuciem, że jest się częścią wirtualnego świata - bardziej niż którykolwiek inny. W The Outer Worlds akcję widzimy z perspektywy pierwszej osoby, więc odeszliśmy tutaj od przypominającego nieco planszówkę, przynajmniej podczas pojedynków, schematu z Pillars of Eternity.

P Ile mniej więcej czasu zajmie ukończenie kampanii?

L.B.: Wszystko zależy od tego, jak dużo walk będziesz zamierzał prowadzić i w jakim stopniu zaangażujesz się w eksplorację. To z całą pewnością nie jest epicka gra na 100 godzin. Dużo zależy od tego, w jaki sposób podchodzisz do danych lokacji i jaki poziom trudności ustawisz w całej grze. Ja na przykład zawsze dbałem o to, żeby moja postać miała uzupełniony w całości poziom zdrowia, co też wpływało na wybory i długość gry. Nie da się więc nawet szacunkowo powiedzieć, ile godzin będzie trwała przygoda.

P Gdy porównujecie swoją pracę przy pierwszym Falloutcie z The Outer Worlds, przy którym projekcie łatwiej się pracowało?

✚ Leonard (z lewej) i Tim to kumple od ponad 20 lat. W 1998 roku odeszli spod skrzydeł Briana Fargo i założyli wraz z Jasonem Andersonem Troika Games. Firma upadła siedem lat później.

✚ Ale żeby z kindzalem na takiego wielkiego, dysponującego mnogością odnóży potwora?

T.C.: Jeśli chodzi o metody pracy, to zdecydowanie teraz. Obecnie stworzenie działającego wczesnego dema nie jest już takie trudne, narzędzia do tworzenia opowieści są o wiele bardziej przystępne. Z drugiej strony gry bardzo się rozrosły fabularnie, powiększyły się obszary, na których dzieje się akcja, przez co potrzeba dodatkowych godzin. Dwadzieścia lat temu dopiero zaczynaliśmy zabawę w programowanie gier, wszystkiego się uczyliśmy, byliśmy pełni entuzjazmu i to dodawało nam skrzydeł. Jak więc widzisz, żadna nasza odpowiedź nie jest jednoznaczna.

P Atmosfera w Obsidian Entertainment jest jak za starych dobrych czasów? Pytam was jako dawnych rebeliantów, którzy w pewnym momencie odeszli z Interplaya, żeby założyć Troika Games.

L.B.: Kochamy robić gry i przy tym chcemy pozostać. Już jakiś czas temu zrozumieliśmy, że nie nadajemy się na biznesmenów. Teraz zarówno my, jak i Brian Fargo jesteśmy częścią rodziny Microsoftu, więc poniekąd ponownie się odnaleźliśmy.

P Gdy widziałem demo The Outer Worlds podczas E3, odniosłem wrażenie, że w grze jest bardzo dużo dialogów. Podobno za większość z nich odpowiedzialny jest Tim. Nie obawiacie się, że dla niektórych odbiorców ściana tekstu może okazać się zabójcza?

L.B.: To nie byłoby wina Tima, lecz moja. To RPG, więc naszkicowanie tła ma tutaj podstawowe znaczenie. Jeśli ktoś nie będzie chciał brnąć głębiej, będzie mógł opuścić konwersację. Tak samo jak można prześlizgnąć się przez fabułę, unikając walki, tak możliwe jest również przejście gry bez wdawania się w dłuższe pogawędki.

P The Outer Worlds to jednorazowy wypad do świata przyszłości czy zamierzacie rozbudowywać to uniwersum?

T.C.: Od samego początku wiadomo było, że powstaną kolejne gry osadzone w tych samych realiach. To nasze IP, mamy mnóstwo pomysłów i nadzieję, że The Outer Worlds stanie się tak długowiecznym fenomenem jak Fallout. ■

HTC VIVE COSMOS

Październikowego ranka w Wojskowym Instytucie Medycyny Lotniczej (WIML) HTC zaprezentowało swój najnowszy produkt – cieszące się ogromnym zainteresowaniem już od chwili zapowiedzi gogle Vive Cosmos. Na spotkanie szedłem z dość dużymi oczekiwaniami i muszę stwierdzić, że nie zawiodłem się prawie w żadnym aspekcie.

■ Paweł Gawlikowski

Przed wszystkim – spotkanie z generałem Mirosławem Hermaszewskim. Jako że urządzenie ma w nazwie „kosmos”, naturalną kolejną rzeczą było zaproszenie do testu i prezentacji kogoś, kto miał okazję doświadczyć podróży w przestrzeń kosmiczną na własnej skórze.

Generał jest osobą niesamowicie sprawną i aktywną (rocznik 1941) – trwająca półtorej godziny prezentacja przedstawiająca jego życie i drogę do lotu w kosmos minęła bardzo szybko. Na zakończenie generał Hermaszewski wziął udział w testowaniu aplikacji pozwalającej na swobodny spacer w kosmosie – czegoś, czego nie było mu dane doświadczyć w rzeczywistości. Według jego relacji – symulacja wirtualna jest tak doskonale wykonana, że różnice praktycznie nie istnieją, a wrażenie przebywania w przestrzeni kosmicznej jest



■ Gogle tak samo dobrze leżą na sztucznej, jak i na prawdziwej głowie.

porównywalne do rzeczywistości (oczywiście minus nieważkość). Wersja testowana przez naszego najsławniejszego (jedynego) kosmonautę została wyposażona w dodatkowy bezprzewodowy interfejs, dzięki czemu obyło się bez kabla łączącego urządzenie z jednostką centralną.

Nadszedł wreszcie czas, kiedy uczestnicy prezentacji mogli włożyć na głowę najnowszy produkt HTC. Moje pierwsze wrażenie – jako okularnika – było wyjątkowo pozytywne. Dość duże okulary bez problemu i obijania szkieł zmieściły się pod goglami. Aplikacja Origin, którą uruchamiamy na początku, pozwala poznać zakamarki wirtualnego świata – uczy, w jaki sposób wchodzić w interakcję z otoczeniem i teleportować się, i wprowadza w klimat innej rzeczywistości. Rozdzielczość 2880 x 1700 jest niesamowita – wszystko jest bardzo ostre, momentami wręcz nierzeczywiste. Obecnie na rynku nie ma urządzenia o lepszych parametrach graficznych. Ekran 3,4" z odświeżaniem 90 Hz również wykonują niesamowitą robotę, a 90 klatek na sekundę pozwalała na cieszenie się wirtualnym światem tak płynnie jak nigdy wcześniej. Obsługa kontrolerów jest bardzo intuicyjna, po chwili czułem, jakbym używał nie kawałka plastiku, ale własnej ręki. Dodajmy do tego słuchawki stereo, możliwość unoszenia gogli bez konieczności zdejmowania ich z głowy i zestaw sześciu kamer pozwalający na



■ Generał Mirosław Hermaszewski podczas swojego pierwszego swobodnego spaceru w przestrzeni kosmicznej.

Sprzęt

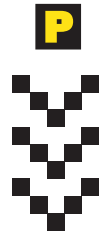
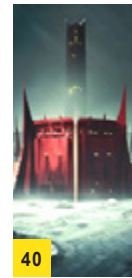
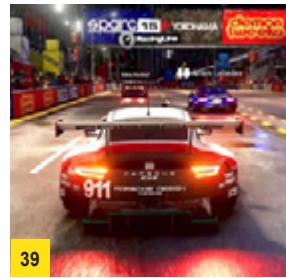
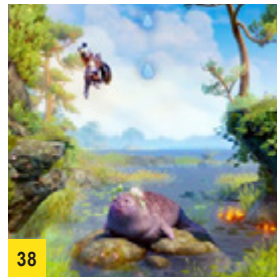
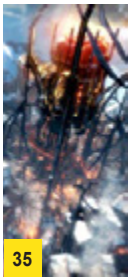
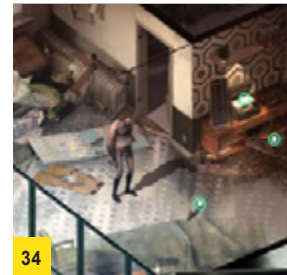
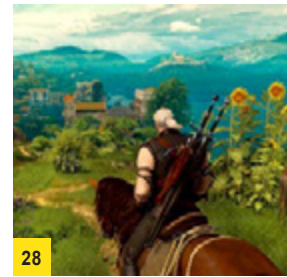


Sześć kamer, brak zewnętrznych czujników, niesamowita płynność akcji, świetny dźwięk, duża wygoda, niewielka waga. Bardzo silny kandydat do fotelu zwycięzcy roku 2019 w kategorii Virtual Reality.

pracę bez montażu dodatkowych zewnętrznych czujników. Jeżeli będziemy mieli ochotę uwolnić się od kabli, możemy zakupić Wireless Adapter, z kolei gdy zechcemy jeszcze większej precyzji w lokalizacji użytkownika w przestrzeni – External Tracking Mod pozwoli na wykorzystanie zewnętrznych stacji bazowych.

Po zakupie otrzymujemy również roczną subskrypcję Viveport Infinity, z tytułami takimi jak FNAF VR: Help Wanted, Swords of Gargantua czy Arizona Sunshine.

Dla podstawowej wersji cena sugerowana to 3699 PLN, jednak na tę chwilę Vive Cosmos nie ma konkurencji pod względem jakości i płynności działania. Jeżeli zadaliście mi pytanie, jakie urządzenie wyznaczać będzie w najbliższym czasie kierunek rozwoju gogli VR – to odpowiedź będzie jedna. Właśnie o nim przeczytaliście. ■



TAK
OCENIAMY GRY

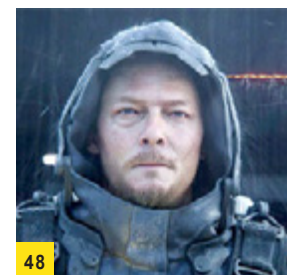
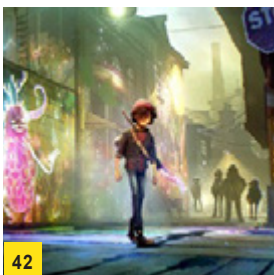
- **0-30**
słabe
- **31-40**
niegodne dłuższego kontaktu
- **41-50**
średnie, miejscami przyzwoite
- **51-60**
dobrze, ale nie dla każdego
- **61-70**
interesujące, godne polecenia fanom gatunku
- **71-80**
bardzo dobre w swojej kategorii
- **81-90**
znakomite, polecane wszystkim
- **91-100**
wybitne,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

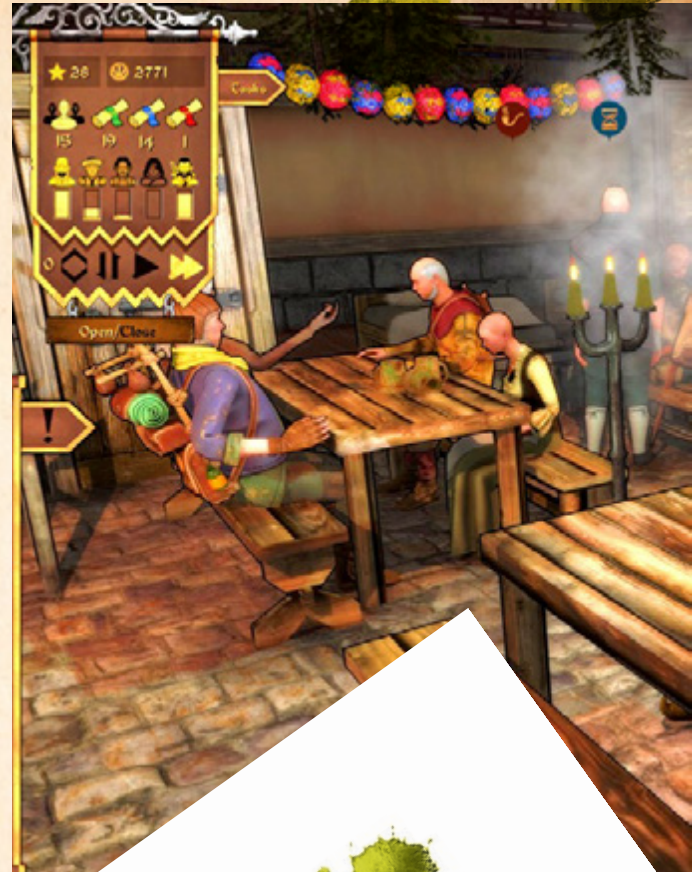
PLAY THE GAME



DYSKUTUJNA
FB.COM/GROUPS/
SECRETLEVEL

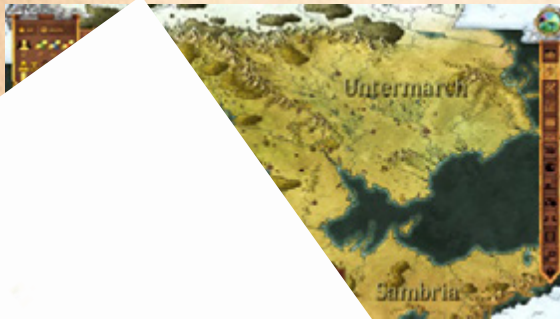
„DUCHY” W YKRYW A URZĄDZENIEZW ANEO DRATEK,
DZIAŁAJĄC DZIĘKI POŁĄCZENIU Z NOSZONYM W INKU-
BATORZE PŁODEM . BRIDGEBABY ŁĄCZY ZESO BĄ ŚWIATY
ŻYW YCH I UM ARŁYCH – I KARM I SAM A W SPOM NIENIAM I.





■ Koncert miejscowego barda. Szału nie ma, publiczność została przy kafelkach. Sławomir to on nie jest.

■ Mycie brudnych garów to ważny problem logistyczny. Początkujący gracze nie zawsze sobie z nim radzą.



CROSSROADS INN



PRODUCENT Kraken Unleashed Wersja PL: tak

■ Paweł Schreiber

Prowadzenie tawerny to ciężki kawałek chleba. Trzeba zadbać nie tylko o to, żeby klienci zjedli to, na co mają ochotę, i żeby ich w nocy nie poraziły pluskwy, ale też pilnować najważniejszych dostaw jedzenia i piwa, myć naczynia, słuchać plotek mogących później pomóc w targowaniu się przy zakupach lub szukaniu nowych szlaków handlowych, którymi dotrą tańsze niż dotąd przyprawy.

Trzeba odpowiednio ozdobić ściany, żeby dogodzić arystokratycznym klientom albo psom po okolicznych lasach - i pamiętać o innych rzeczach, jak np. o tym, że można się wyciszyć poza jawną zabawę naszą. W tej grze w stylach luksusowy za starając o nowe krain, powysyła





PO MYSŁO DWÓCENIA RÓLBYŁ DO BRY: PRZYJRZEĆ SIĘ DRUGIEJ STRONIE ŚWIATA FANTASY.

❏ Król umarł w podejrzanych okolicznościach. Podobno atak serca, ale nie wszyscy temu do końca wierzą.

❏ Zadanie nr 10: znajdź na tym obrazku znanego barda, czekającego, aż ktoś go obsłuży.

Cele misji w kampanii czasem znikają z listy po załadowaniu gry, a czasem nie dają się wypełnić i trzeba wczytać wcześniejszego save'a. Kiedyś po instalacji kolejnej łatki wszystkie moje kelnerki wyłysiały. W tekstach angielskich pojawiały się wstawki po polsku albo takie błędy ortograficzne, których sam bym nie wymyślił, nawet gdybym się postarał.

A zatem - jak widać z drugiego akapitu - Crossroads Inn to całkiem ciekawa gra z fajnymi pomysłami. Czasem nie dorasta do swoich ambicji. Widać, że fabuła (i towarzyszący jej system intryg politycznych) jest tu pretekstowa. Gra mogłaby lepiej sobie radzić z informowaniem o swoich podstawowych mechanikach i postępach w rozwoju gospody (sprawozdania finansowe są tu bardzo lakoniczne). Na pewno nie jest genialnym przedstawicielem swojego gatunku, ale trzyma solidny poziom i dodatkowo przyciąga osadzeniem w świecie fantasy.

Jak widać z trzeciego akapitu, na razie wszystko to leży pod ogromnym zwałem błędów i trudno powiedzieć, kiedy się spod niego wygrzebie. Werdykt - poczekać. ■

poszukiwaczy przygód na intratne misje, pokręcić się przy decydujących o przyszłości kraju intrygach politycznych. W końcu każdy wie, że w światach fantasy to właściciel tawerny rozdaje wszystkie karty.

Prowadzenie tawerny to ciężki kawałek chleba. Kiedy żołdacy miejscowego możnowładcy szukali u mnie wina z przemytu, jeden

utknął pod schodami i tuptał pod nimi przez tydzień. W czasie przerwy w pracy dwóch moich pracowników gawędziło, stojąc w jednym punkcie, machając żywiołowo czterema rękami jak Goro z Mortal Kombat. Przechodzenie przez meble i framugi drzwi to w Crossroads Inn norma, ale i tak zrobiło to na mnie wrażenie.



❏ Studnia obok wychodka. Brawo, panie Schreiber, pięknieś to zaprojektował.

68

Całkiem sympatyczna gra ukryta za potężną fasadą błędów i niedoróbek. Kolejna przedwczesna premiera... Ciekawa gra leży pod zwałem błędów i trudno powiedzieć, kiedy się spod niego wygrzebie.



THE OUTER WORLDS

■ PC ■ PS4 ■ XONE

PRODUCENT Obsidian Entertainment **Wersja PL:** tak

■ Emilus

Jest rok 2355. Marzenia ludzkości o podboju kosmosu w końcu się ziściły. Koloniści transportowani w dwóch olbrzymich statkach kosmicznych dotarli do nowego świata, położonego na obrzeżach galaktyki - do systemu Halcyon.

Pierwszy transportowiec dotarł do celu 70 lat wcześniej przed statkiem, w którym został uwięziony na zawsze nasz bohater. I pewnie taki stan hibernacji trwałby do końca jego dni, gdyby nie pomysły szalonego naukowca. Ten, działając z niejasnych pobudek zdemaskowania złych

poczynań kosmicznej korporacji, uwalnia naszego bohatera z komory hibernacyjnej i wysyła na pobliską planetę. I tak rozpoczyna się nasza przygoda.

Wybór kapsuły z jednym z tysięcy kolonistów jest uzasadnionym i płynnym przejściem do modyfikacji postaci. Jak w każdym rasowym RPG będziemy mieli do dyspozycji kilkadziesiąt różnych atrybutów - miłośnicy współczynników, tabel, profesji i skillów będą zachwyceni. Po wyborze postaci wyładujemy z hukiem na planecie i przygoda ruszy z impetem.

Od samego początku wszystko będzie dla nas nowe. Świat, styl graficzny, odkrywana historia, a także realia panujące na Halcyonie. W trakcie podróży będziemy stopniowo odkrywać zasady tego retrofuturystycznego korporacyjnego świata, przepełnionego nowomową



■ **Energia** w nowych światach jest równie niezbędna do życia co na starej Ziemi. Jednym z wyborów moralnych gracza będzie decyzja, komu ją odebrać i przeznaczyć na uruchomienie reaktora zdobytego statku kosmicznego.

wyjętą ze sloganów z materiałów promocyjnych z lat sześćdziesiątych XX wieku. Stylistycznie nawiązującą bardziej do wizji nowych światów H.G. Wellsa niż cyberpunkowych cudów na plastikowym kiju. Nie będę zdradzał historii, aby nie zepsuć zabawy, ale warto zaznaczyć, że dla każdego z graczy może się ona różnić w szczegółach. Podejmowanie decyzji, często moralnych i trudnych, opartych w dużej mierze na wewnętrznych wartościach gracza i stosunku do poznanych postaci i społeczeństw, to kwintesencja gry. Nasze wybory będą wpływały nie tylko na eksplorowany świat i losy jego



❖ Fauna i flora odwiedzanych światów jest starannie wymyślona i odwzorowana. To jeden z ciekawszych aspektów gry.

ale także przydaje się do precyzyjnego celowania w wybraną część ciała wroga.

Oprócz kolonistów zindoktrynowanych przez jedną z rządzących kosmicznych korporacji na naszej drodze staną też wyjęci spod prawa maruderzy, autochtoniczne monstra, pierwotni mieszkańcy nowych światów, a także zbuntowane roboty. Na każdego znajdziemy sposób, ale rzecz jasna duża spluwa i ściana ognia jest argumentem najłatwiejszym, choć nie jedynym. W zależności od naszych wyborów i realizowanych zadań poszczególne frakcje będą zmieniały nastawienie do naszego bohatera, co zmodyfikuje możliwe ścieżki naszej przygody.

Tytuł jest rasowym RPG akcji z widokiem z pierwszej osoby, nawiązującym do takich klasyków jak Fallout, Borderlands, BioShock czy No Man's Sky. Oprócz całej masy znanych mechanik wprowadza też kilka ciekawych i innowacyjnych rozwiązań. Jednym z nich są z pewnością Wady, których możemy się nabawić podczas doznawania urazów - czy to w walce, czy podczas podróży. Wejście w kwas może wywołać wrażliwość na tę substancję, trafienie w głowę wstrząs mózgu i ujemne statystyki. W ten sposób nie tylko przeciwnicy mają ułomności, których wykorzystanie

❖ Towarzysze naszego bohatera są ważnym czynnikiem wpływającym na przeżywaną przygodę. Mimo tego gracz może jednym strzałem się ich pozbyć. Twórcy dali sporą dowolność w wyborze fabularnej drogi.

daje nam przewagę, ale również nasz bohater staje się ciekawszą postacią - ze słabościami, z którymi będziemy musieli sobie radzić.

Drugim novum są zależności związane z towarzyszącymi nam kompanami. Ich obecność wpływa na naszego bohatera. W zależności od wybranego poziomu trudności poznani i przyłączeni do drużyny towarzysze będą ginąć bezpowrotnie lub tylko padać podczas walki, aby po jej zakończeniu powracać do pełni sił. Będą jednak dla nas zarówno wsparciem ogniowym, jak też dialogowym i negocjacyjnym w trakcie interakcji z mieszkańcami nowych światów. Sekcje dialogowe to również mocna strona gry, i to zarówno w wersji oryginalnej angielskiej, jak i polskiej. Twórcy fabuły i dialogów oraz tłumacze wykonali kawał dobrej roboty.

Zaimplementowana w grze sztuczna inteligencja sterująca zarówno towarzyszami naszego bohatera, jak i innymi postaciami niezależnymi i wrogami jest całkiem przyzwoita. Co prawda stary partyzancki system biegania i uchylania się przed pociskami działa, jednak gdy już będziemy musieli kogoś pokonać, aby uzyskać z jego plecaka potrzebny przedmiot, to okaże się, że bez gimnastyki się nie obejdzie. Nie będzie nam łatwo pokonać przemieszczającego się i atakującego w hordach przeciwnika.

Zdecydowanie polecam The Outer Worlds. Jest bardzo ciekawą przygodą, w której doświadczymy nowych przeżyć - zarówno pod względem graficznym, stylistycznym, jak i fabularnym i grywalnym - podlanych wspaniałym muzycznym sosem, rewelacyjnie podkreślającym heroizm przedstawionego świata Halcyon. ▀

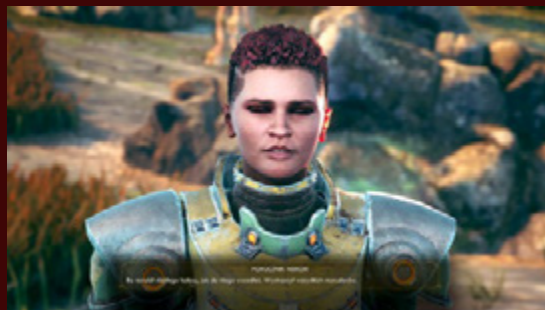


❖ Dialogi są bardzo dobrze napisane i przetłumaczone, dzięki czemu stanowią jeden z najciekawszych elementów gry.

mieszkańców, ale także na historię, jaką przeżyjemy.

Halcyon jest ciekawą alegorią Dzikiego Kosmicznego Zachodu, w którym jako podróżnik i rewolwerowiec będziemy musieli dążyć do osiągnięcia celu. Tam, gdzie nie da się przekonać innych do swoich racji za pomocą perswazji i wymiany towarowo-usługowej, będzie trzeba sięgnąć po broń. A w grze mamy dostępny spory arsenał, poczynając od broni białej, energetycznej, po pistolety laserowe, karabiny plazmowe, elektryczne shockery czy znany z Duke Nukem promień zmniejszający, które możemy modyfikować, podbijając współczynnik rozsiewanej śmierci. Istotne, aby na poszczególne wrogów znaleźć właściwy rodzaj broni. Na przykład na roboty idealny jest elektroshocker.

W trakcie walki będziemy mogli skorzystać z umiejętności spowalniania czasu, która jest efektem ubocznym przebywania przez długi czas w hibernacji. Znana z innych gier mechanika fajnie uzupełnia taktykę prowadzenia pojedynków,



■ Dla fanów Fallouta, Borderlands czy No Man's Sky. Oryginalny styl i przekolorowana grafika, łącząca komiks z realistycznym światem.
■ Otwarty i szeroki wachlarz wyborów fabularnych, opartych na naszych własnych wartościach moralnych. Zdecydowanie pozycja obowiązkowa dla miłośników ciekawej i niebanalnej fabuły.



❖ Twórcy oryginalnej gry nigdy nie kryli, że ich bezpośrednią inspiracją stanowiła seria Ghosts'n Goblins od Capcomu...



❖ ...oraz film „Miasteczko Halloween” Henry’ego Selicka, którego reżyserię często błędnie przypisuje się Timowi Burtonowi.



Med i Ev i l

PS4

PRODUCENT Other Ocean Emeryville **Wersja PL:** tak

■ Bartosz Czartoryski

Umarł, ale żyje! – głosił tagline studenckiej etudy, do której scenariusz napisał niegdyś mój przyjaciel. Do MediEvil też pasuje jak ulał, bo nie dość, że remake, to jeszcze gramy trupem.

Biada bohaterom! Sir Daniel Fortesque padł podczas pierwszej szarży na wojska niegodziwego czarnoksiężnika Zaroka, który przypuścił atak na królestwo Gallowmere. Choć mąciela i nekromantę załatwili inni, to dziarski wojak został wyniesiony na cokoły, mniej lub bardziej słusznie. Ale po latach wróg o permanentnie wykrzywionej gniewem gębę powraca i ściąga na sielską krainę zmy i koszmary. Uratować ojczyznę może, a jakże, jedynie ściągnięty z mar Dan.

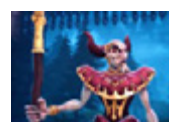
Tyle że z męznego rycerza zostały już same gnaty. Dostłownie. Ba, zanim znajdziemy jakikolwiek mieczyk, możemy wyrwać sobie ramię ze stawu i okładać nim powstałe z grobu zombie. Kto jednak przed dwudziestoma laty miał wymarzone PlayStation, ten już zdążył poznać

wszystkie te sztuczki, bo MediEvil to remake. Zgoda, usprawniony graficznie, lepiej rozplanowany, z dynamicznymi, inteligentnie śmigającymi kamerami i tak dalej, ale nadal remake. Niby fajnie, że młodsze pokolenia poznają ten całkiem interesujący tytuł, a starsze mają okazję go sobie przypomnieć, ale zderzenie z szalejącymi latami dziewięćdziesiątymi nie dla każdego będzie ożywcze niczym pierwszy łyk świeżego powietrza po wyjściu z mogiły. Bo to podróż do ery, kiedy niekwestionowanym wizjonerem był Tim Burton – mógłbym przysiąc, że muzykę do gry komponował nie kto inny jak Danny Elfman – a niedoróbki techniczne rozgrzeszał oryginalny klimat i lekki humor. Lecz dzisiaj to raczej nie przejdzie. Stąd MediEvil niejednemu może się wydać archaiczne, toporne i przy ciężkie. Ale i tak zapewni mnóstwo świetnej zabawy.

Jest to bowiem rzecz absolutnie bezpretensjonalna i tak uroczo oldskulowa, że aż tęskno do podobnie prostych gier opartych na

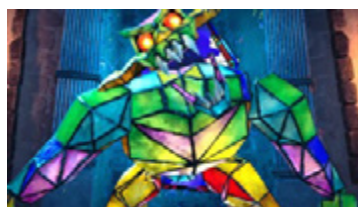
❖ Po dłuższym przytrzymaniu kółka, a Dan może odpalić dostępny dla każdej broni niszczący atak specjalny.

Wróg



Czarnoksiężnik Zarok nie powrócił w sequele gry z 2000 roku, lecz jego zaklęcia przetrwały. Pięćset lat później inny aspirujący nekromanta, niejaki Lord Paletthorn, ożywia londyńskie trupy i, przy okazji, naszego bohatera. Przed finałowym starciem sir Dan spotkał też Kubę Rozpruwacza.

❖ Batale z bossami przebiegają zgodnie z tradycyjnym mechanizmem: zapoznanie się z ofensywnymi ruchami przeciwnika i atak podczas fazy spoczynku.



schemacie ubij-przeskocz-zbierz, których cała mechanika zbudowana jest z trzech przycisków na krzyż. Dan przemierza kolejne etapy rodem z sennego koszmara, zaludnione przez stereotypowe monstra – na cmentarzu grasują żywe trupy, po polach zbóż demoniczne strachy na wróble i tak dalej – które tłuczymy młotami bojowymi, tniemy mieczami i dźgamy nożami. Im więcej ich ubijemy, tym szybciej napełnimy ich duszami kielich otwierający bramy sali z posągami dawnych towarzyszy broni, którzy za nasze trudy ofiarują nam jakiś artefakt pomocny w dalszej eksterminacji. Na końcu czeka na nas, oczywiście, Zarok. Ale nie będziemy się tylko bić. Zagadki logiczne są tu proste, lecz polecam poświęcić na nie tych kilka minut, bo zwykle zostaniemy sowicie wynagrodzeni nawet za dobre chęci. Tak jak imć sir Dan. ■

70

■ MediEvil wersja 2.0 może i nie jest niezbędnym tytułem na cyfrowej półce, ale, mimo dwóch dych na karku, nadal oferuje niemało. Czynniki nostalgii nie ma tu nic do rzeczy, sir Dan broni się sam.

Podczas gry, poza klasycznymi chwytami jak nagłe pojawienia się kogoś lub czegoś, twórcy raczą nas także wieloma drastycznymi scenami, o czym lojalnie uprzedzają.



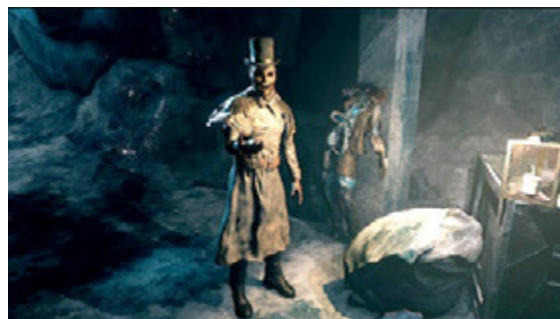
The Beast Inside



PRODUCENT Illusion Ray Studio **Wersja PL:** tak

Piotr Pieńkowski

W grze użyto techniki zwanej fotogrametrią, dzięki której świat wygląda wyjątkowo realistycznie.



Losy The Beast Inside śledziłem już od jakiegoś czasu i mniej więcej wiedziałem, czego się spodziewać. Miałem świadomość, że dla producenta, studia Illusion Ray, jest to debiut w branży growej, zaś wydawca, Movie Games, aby sprostać finansowaniu, ogłosił zbiórkę na Kickstarterze, gdzie zbierał prawie dwukrotność oczekiwanej kwoty. No i wiedziałem, że to brutalna przygodówka osadzona w klimatach horroru. A jednak mimo wszystko czuję się zaskoczony. Bo żeby aż tak?

W grze wcielamy się w Adama Blackstone'a, kryptoanalityka z CIA, który wraz z ciężarną żoną udaje się za miasto, aby gdzieś na odludziu, w domku po teściach, nadrobić zawodowe zaległości, a przy okazji uwić dla rodziny nowe, przytulne gniazdko. Tak, będziemy malować ściany, kłócić się z żoną oraz w swoim gabinecie łamać rosyjskie szyfry. Poza tym czeka nas zwiedzanie okolicy i samego domostwa oraz odkrywanie sekretów tego miejsca, włącznie z czytaniem znajdujących tu i ówdzie fragmentów pamiętnika Nicolasa Hyde'a.



Fabula



Twórcy zastosowali łańcuch literacki chwyt i rozdziłili akcję gry na dwa osobne wątki, które się przeplatają. To unikalne podejście sprawdziło się tu wyśmienicie.

To w roku 1979, bo drugi wątek fabularny przeniesie nas do roku 1864, gdzie wcielając się we wspomnianego Nicolasa, będziemy odsłaniać krwawe losy naszego rodu. Naprawdę krwawe.

Nawiasem mówiąc, wędrówka po domu i okolicy w dwóch różnych epokach robi ogromne wrażenie i już sam ten pomysł zasługuje na pochwałę. A to nie wszystkie atrakcje, bo mamy jeszcze kilka innych niezwykłych pomysłów, jak: immersyjna interakcja z otoczeniem (zagłądanie w każdy zakamarek i oglądanie niemal każdego przedmiotu), otwieranie wytrychami zamków, usuwanie rozmaitymi metodami przeszkód na swojej drodze, użytkowanie lokalizatora kwantowego (urządzenia, które ukazuje czyjaś niedawną obecność) czy konieczność skradania się w krytycznych sytuacjach (wierzcie mi, będziecie mokrzy z napięcia) lub prowadzenia otwartej walki z bossami (a tutaj - podwójnie).

I owszem, czasem może nieco razić zbyt liniowa droga przejścia (w niektórych sytuacjach aż prosi się o chociaż dwie ścieżki) czy fakt, że wszystkie ważne dokumenty są zawsze na wierzchu (to po co to otwieranie szafek

i wysuwanie szuflad - tylko dla zapalek i nafty?), ale to w końcu przygodówka, a nie cRPG. Poza tym z nawiązką rekompensuje nam to wspomniana fabuła, a także oprawa wizualna.

Zresztą nie tylko obraz zasługuje na pochwałę. Drugie tyle suspensu buduje dźwięk. Coś niesamowitego! Kiedy pierwszy raz skrzypnęły drzwi, aż przeszły mnie ciarki, a gdy rozległy się kroki na piętrze growego domu, nerwowo zerwałem z głowy słuchawki, myśląc, że to ktoś u mnie. I nie, nie powiem wam, co się stało, kiedy po raz pierwszy gra naprawdę mnie przestraszyła, bo nie będę cytował tych wszystkich przekleństw. Uprzedzę tylko, że takich chwil, kiedy obraz i dźwięk potrafią przyprawić o palpację, jest w grze sporo i po prostu lepiej się na to przygotować. Polecam! ■



Mroczna, brutalna przygodówka w klimatach horroru. Nieco liniowa w paru miejscach, ale ze świetną fabułą i jeszcze lepszą oprawą audio-wideo.



✚ Gra nie powala graficznie tak jak jej pecetowa wersja, ale trzymając wystarczający poziom, żeby rozgrywka cieszyła oko.

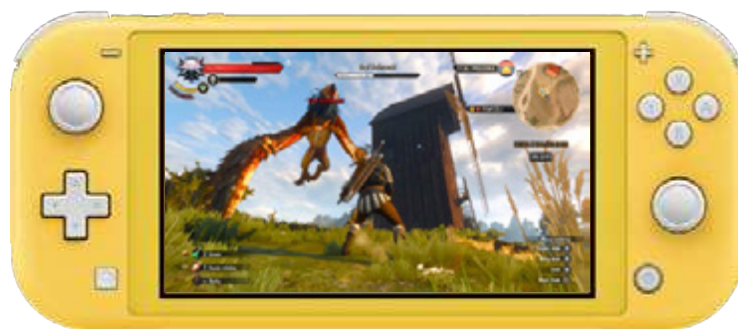
✚ Nawet na Switchu Lite interfejs nie jest zbyt mały, by go rozczytać, choć sterowanie dotykem byłoby dodatkowym atutem.

Wiedźmin 3

SWITCH

PRODUCENT CD Projekt RED Wersja PL: tak

Sos



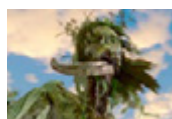
Cztery lata po wydaniu trzeciej części komputerowych przygód tytułowego Wiedźmina CD Projekt RED zaskoczył wszystkich zapowiedzią o nadchodzącym porcie gry na konsolę Nintendo Switch.

Zaskoczył, gdyż Wiedźmin, oczko w głowie polskich producentów gier wideo, wykazywał się raczej wysokimi wymaganiami sprzętowymi, zastępując wysłużoną już grę Crysis (2007) powiedzeniem „Czy ruszy na tym Wiedźmin?”. Domaganie się, by ruszył na konsoli o mocy trochę większej od smartfona, wydawało się więc jeszcze do niedawna niemożliwe. Ale stało się i przygody Wiedźmaka możemy już zawsze mieć ze sobą w kieszeni.

Wiedźmin 3: Dziki Gon Edycja Kompletna zawiera w sobie dwie ekspansje, Krew i Wino oraz Serca z Kamienia, oraz wszystkie pomniejsze dodatki, które zostały wydane po premierze gry. Dostępna jest także pełna polska wersja językowa bez konieczności pobierania ekstraktów. Jeżeli główny wątek



Potworki



Wersja na Switcha nie została pozbawiona żadnego elementu znanego z pecetowej wersji. Twórcy dokonali niesamowitego osiągnięcia, upychając całą grę w tak małym urządzeniu. Wszyscy duzi bossowie prezentują się znacznie żywiej niż ci z Breath of the Wild!

gry macie już za sobą, a chcielibyście spróbować swoich sił w dodatkach, istnieje możliwość zagrania tylko w nie. Wybierając taką opcję, zaczniemy grę z odpowiednim poziomem i ekwipunkiem, aby zacząć zabawę w jednej z dwóch dostępnych ekspansji.

Ja jednak postanowiłem grać od początku, żeby sprawdzić, jak port ma się do oryginału, i nawet nie zauważyłem, gdy znów utknąłem w zgłiszczach Temerii, nie mogąc oderwać się od konsoli. Gra się tak samo miódnie, jak pamiętam sprzed kilku lat, znaki zapytania na mapce są tak samo interesujące i tajemnicze, a siekanie bandytów i potworów daje megasatyfakcję.

Jakość grafiki przypomina niski poziom z PC, jednak dorysowywanie obiektów wydaje się być zoptymalizowane. Nie widzimy pojawiających się w tle drzew i budynków, a rozdzielczość tekstur wygląda na ciut wyższą. Gra używa dynamic resolution, dzięki czemu przy większej ilości akcji na ekranie nie zwalnia, tylko zmniejsza się rozdzielczość renderowania. Liczba FPS sztywno

trzyma się górnej granicy i nie spada nawet w ferworze walki, a i wiatrak konsoli nigdy nie przechodzi w tryb odkurzacza. Jednakże jeśli mamy wolniejszą niż zalecaną przez Nintendo kartę pamięci, musimy liczyć się z kilkoma zgubionymi klatkami podczas doczytywanych na bieżąco przerywników. Mimo to sama rozgrywka nie wydaje się zwalniać w żadnej sytuacji.

Pomimo obniżonej w stosunku do PC jakości grafiki w Wiedźmaku z kieszeni gra się fenomenalnie. Gra sprawuje się świetnie przy krótkich sesjach, rozgrywka jest tak świeża jak podczas premiery, lokacje wciąż są piękne, interesujące, a sama gra jak zwykle wciąga bez końca. ■



■ Pozycja absolutnie obowiązkowa dla każdego gracza posiadającego konsolę Nintendo Switch oraz świetna wymówka, żeby przejść grę jeszcze raz. Sama gra wydaje się wręcz stworzona do grania w krótkich sesjach.

Indivisible

PC PS4 XONE SWITCH

PRODUCENT Lab Zero Games **Wersja PL:** nie

Zdan

Jak byłem mały, nałogowo czytałem wszelkie przygodowe kreskówki. Miałem wtedy dostęp do Cartoon Network po angielsku i byłem wpatrzony w ten kanał jak w obrazek. Potem byłem jeszcze zapisany do wypożyczalni kaset wideo i na tym nośniku też udało mi się obejrzeć parę perełek. Do dziś uważam, że tacy „Piraci Mrocznych Wód” nie mają sobie równych, jeśli chodzi o animowane przygodówki. Jak to wszystko ma się jednak do gier, a szczególnie tej omawianej tutaj? Dość prosto – grając w Indivisible, cały czas miałem wrażenie, że jestem w takiej kreskówce.

Może chodzi o estetykę albo ręcznie rysowaną grafikę, ale muszę wam powiedzieć, że Indivisible kupiło mnie już przy trailerach. Świat wydawał mi się tak śliczny, że aż wymuszał zanurzenie się w krainę Loka i jej eksplorację. I wiecie co? Trailery nie kłamały. Tutaj po prostu aż chce się iść naprzód i zobaczyć, co jeszcze przygotowali nam twórcy. Jakże absolutnie prześliczne lokacje, kolorowe postaci czy przeciwników przyjdzie nam zobaczyć.

Do tego cały czas ma się poczucie wędrowności i przygody.

■ Nasi kompani całkiem nieźle się prezentują. Szkoda, że jedyne, co mają do powiedzenia, to trzy kropki.

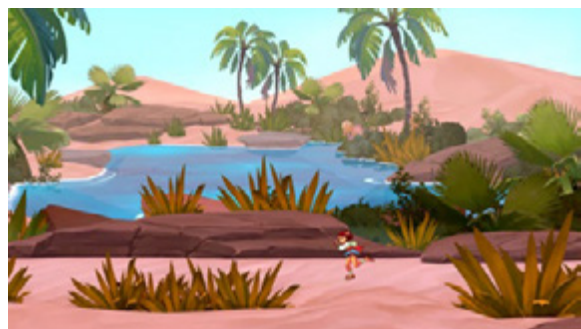
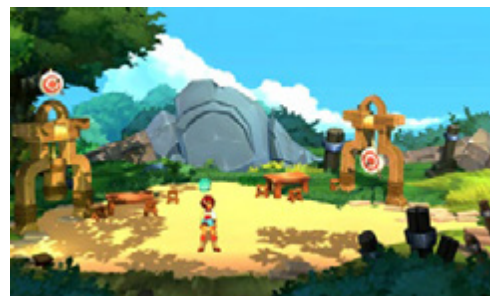
■ Całe to bieganie na pustyni może człowieka mocno zmęczyć, ale na szczęście mamy naturalny basen!

Rzecz zaczyna się bez zbędnych wstępów, a fabuła ma dość szybkie tempo przetykane bardzo zręcznościową eksploracją. Trzeba wam wiedzieć, że Indivisible to w równym stopniu RPG, jak i platformówka. Co jakiś czas bowiem odblokowujemy kolejne umiejętności (strzały z łuku, używanie włóczni jako tyczki), które trzeba sprytnie wykorzystywać, by przejść przez kolejne podziemia czy zatopione świątynie. Na szczęście element platformowy nigdy nie wydawał się nużący i czasem zmuszał do myślenia, a to tylko plus.

No i system walki! Tutaj zaskoczenie było jeszcze przyjemniejsze – przypomina on bowiem kultowy tytuł na pierwsze PlayStation, czyli Valkyrie Profile. Mamy w drużynie cztery postaci – atak i obrona każdej z nich są przypisane do jednego z przycisków na padzie. Tutaj też liczy się refleks i odpowiednie wyczenie czasu, tak by złamać obronę przeciwnika, czy odpalić ten atak, o który nam chodzi. Do tego mamy

do wyboru sporo postaci, a każda z nich ma swoje ataki czy specjalne zdolności. Świetnie pomyślane – w walce nie sposób się nudzić!

Pochwalę jeszcze jedną rzecz. Otóż w Indivisible wiele motywów jest zaczerpniętych wprost z hinduskiej mitologii i eposów. To doskonały pomysł, bo to źródło inspiracji jest niezbyt często wykorzystywane w grach i dzięki temu wszystko wydaje się świeże. Jeśli tylko macie ochotę na kolorową przygodę, to muszę polecić Indivisible – to gra bez większych wad i do tego wręcz urocza! ■



80

■ Tętniąca kolorami przygoda z ciekawymi etapami zręcznościowymi i oryginalną walką. Czuć zew przygody i chęć eksploracji!

Queen's Wish: The Conqueror

PC MAC

PRODUCENT Spiderweb Software Wersja PL: nie

Paweł Schreiber

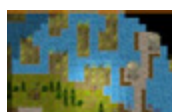
Jeff Vogel nie lubi eksperymentować - zmiany w swoich grach wprowadza zwykle małymi kroczkami. W Queen's Wish: The Conqueror postanowił zaszaleć, wyracając do góry nogami całe mnóstwo elementów formuły gier RPG ze stajni Spiderweb. Efekt? Dużo bardzo ciekawych pomysłów, które można jednak było lepiej zrealizować.

Fabula obraca się wokół imperium o nazwie Haven, które wraca na porzucony lata temu kontynent zamieszkały przez „sprzymierzeńców”, kiedyś ściśle podporządkowanych Haven, a dzisiaj myślących o tym, jak inaczej ułożyć relacje z dawnymi panami. Jako księżę Haven nawiązujemy z nimi kontakty dyplomatyczne i decydujemy, czy wolimy się dogadywać, czy tłuc (a może jedno i drugie). Warstwa polityczna jest tu świetnie zbudowana - każdy naród ma inną kulturę, oczekiwania i słabości, a decyzje, którą frakcją wesprzeć, a którą sobie podporządkować, prawie nigdy nie są ściśle czarno-białe. Komentarz na temat globalnej roli USA jest wprowadzony subtelnie i inteligentnie.

Pierwszy szok - w tej grze za zabijanie wrogów nie dostajemy ani punkcika doświadczenia. XP trafia do nas tylko po ubiciu czekającego na końcu misji bossa. Efekt? Zamiast biegać w kółko po mapie i zabijać wszystko, co się rusza, skupiamy się na dobraniu umiejętności i rozszerzeń broni do przeciwnika.

☛ Kącik ciasny, ale własny - wyzwalone z rąk wrogów domy i dworki często stają się bazami wypadowymi, gdzie można się chwilę przespacerować między przygodami.

Widok z góry



Queen's Wish to pierwsza od dawna gra Vogela porzucająca rzut izometryczny. Zastosowany w niej widok ni to z góry, ni to z boku przywołuje na myśl początki Spiderweb Software - serię Exile, która później przerodziła się w Avernum.



☛ Bitwa z grupką zbiegłych niewolników. Najgorsze, że wcale nie chciałem z tą frakcją walczyć, tylko jej pomóc...



Konfrontacje są niezbyt długie, więc kiedy nam się nie uda, wrażenie monotonii jest dużo mniejsze niż po setnej bitwie z robakami jaskiniowymi w kolejnej części Avernum. Uproszczenia sięgają czasem jednak za daleko - walki szybko robią się dość nijakie, a drzewko umiejętności postaci jest maleńkie i nieciekawe. Vogel znalazł dobry sposób na pozbycie się grindowania, ale nie pozwolił mu naprawdę zabłysnąć. Jako księżę Haven zarządzamy nowymi terytoriami, rozbudowując imperialne forty. Znowu - świetny pomysł, ale realizacja jest monotonna do bólu - w każdym budujemy mniej więcej to samo, żeby mieć w sklepikach dostęp do lepszego sprzętu. I to właściwie tyle.

W miejsce pełnych rupieci lokacji z wcześniejszych gier Spiderwebu dostajemy świat, w którym interaktywne są tylko drzwi i przełączniki, a dające się podnieść przedmioty występują wyłącznie w pojawiających się z rzadka błyszczących skrzyniach. Taka umowność sprawia, że trudniej wsiąknąć

w świat gry. Nie pomaga też grafika. Styl wcześniejszych gier Vogela był prosty, ale funkcjonalny. Queen's Wish porzuca wypróbowany rzut izometryczny, zastępując go dziwnym widokiem ni to z góry, ni to z boku. Oprawa jest niespójna estetycznie, czasem trochę nieczytelna.

Fabula trzyma wysoki poziom, podejmowane na każdym kroku decyzje mają swoje konsekwencje, konstrukcja świata jest bardzo dobrze przemyślana, ale coś w Queen's Wish zgrzyta. Pomysł na skupione na narracji, wielotorowe RPG-a bez ozdóbek i nadmiaru walki jest świetny, ale nie udało się go w pełni zrealizować - oby udało się to w kolejnych częściach serii. ■

68

■ Gra RPG ze świetnie skonstruowanym światem, pełną ważnych decyzji fabułą... i mechanikami, które wprowadzają powiew świeżości, ale nie zawsze wiedzą, co z nim zrobić.



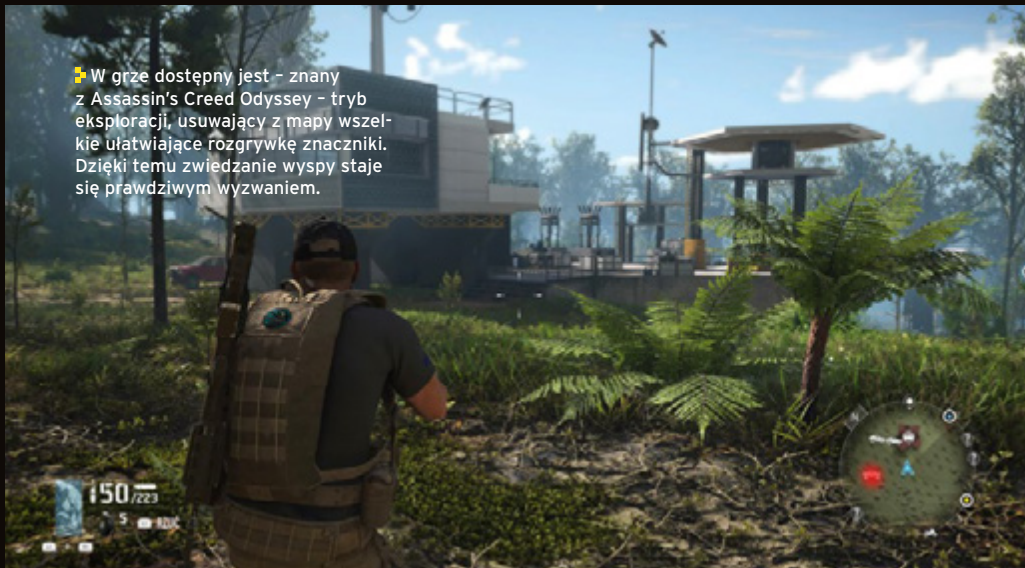
effectivity

Od początku z PIXELEM



www.effectivity.pl/pixel

W grze dostępny jest – znany z Assassin's Creed Odyssey – tryb eksploracji, usuwający z mapy wszelkie ułatwiające rozgrywkę znaczniki. Dzięki temu zwiedzanie wyspy staje się prawdziwym wyzwaniem.



Ghost Recon Breakpoint

PC PS4 XONE

PRODUCENT Ubisoft Wersja PL: tak

Pjotsze

Nowym produktem Ubisoftu nie dostanie Oscara za scenariusz, ale raczej nikt nie mierzył tu w stworzenie arcydzieła. Jednak silną stroną opowiedzianej historii jest to, że przychodzi ona na myśl kino akcji z lat osiemdziesiątych i złotej ery VHS. Nomad oraz jego kumple to typowi twardziele. Protagonista przypomina mi granego przez Jessego Venturę gburowatego komandosa z „Predatora”. Zawsze byłem fanem filmów, w których liczba eksplozji, trupów oraz poziom testosteronu przekracza wszelkie dopuszczalne normy. Zatem czuję się w Breakpoint jak w domu.

Za to nie przekonała mnie do siebie sama Aurora, czyli fikcyjna wyspa będąca areną zmagania z armią złych najemników. To piękna i zróżnicowana, ale pusta kraina. Rozumiem, że bandycka frakcja zarządziła stan wyjątkowy, ale cywili spotyka się tu naprawdę niewiele, a i liczebność fauny nie powala. Jest za to do kogo strzelać, bo dosłownie wszędzie natykałem się na patrole wroga. Nawet w najbardziej odludnych rejonach trafilem na kilku całkiem dobrze

uzbrojonych piechurów. Żołdacy Sentinela nigdy nie stanowią większego wyzwania. Nawet gdy stanąłem oko w oko z ekipą złożoną z pięciu lub sześciu wojaków, radziłem sobie bez problemu. Mimo że gra stała się typowym looter shooterem, to celny strzał w głowę bandziora rozsądza ją niczym arbus.

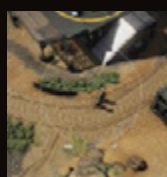
Walka stawała się wyzwaniem dopiero, gdy na placu boju zjawiały się elitarne Wilki lub drony. W czasie takich spotkań poziom trudności wydaje się być sztucznie zawyżony. Pamiętam, że kiedy byłem zajęty załatwianiem wrażego patrolu, nad moją głowę przeleciał zwiad. Po chwili miałem już przed sobą drużynę Wilków, którym zabicie mojego awatara zajęło dosłownie kilka sekund. Innym razem udało mi się wykorzystać bardzo słabą inteligencję przeciwnika. Jakimś cudem zwałem przed elitarnymi przeciwnikami, chowając się w pobliskich zaroślach, po

czym załatwiłem wszystkich, gdy tylko zbliżyli się do mojej kryjówki. To samo zrobiłem z dronami, które po prostu nade mną zawisły. Takich przykładów mógłbym podać jeszcze więcej. Na przykład podczas zwiedzania jednej z baz zdążyłem posłać na tamten świat trzech strażników, zanim stojący obok nich kolega w ogóle zorientował się, że coś się dzieje.

Tak jak wspominałem, Breakpoint – wzorem siostrzanego The Division – stał się looter shooterem. Co chwila znajdowałem tu nową pukawkę albo jakiś element umundurowania. Oczywiście broń możemy dowolnie modyfikować. Pistolet maszynowy z dołączonym szerokokątnym celownikiem był moim głównym wyborem. Szkoda, że w dokładnym celowaniu często przeszkadzały mi ikonki leżącej na ziemi amunicji lub granatów.

W grze zastosowano też podział na klasy oraz drzewko umiejętności. Co do tego nie mam żadnych zastrzeżeń, bo taka lekko erpegowa mechanika przypadła mi do gustu. Skille są ciekawie pomyślane, jak chociażby ulepszone skradanie lub oznaczanie pobliskich wrogów, które dla mojej Pantery okazały się doskonałym wyborem. Jest tu również masa aktywności pobocznych. W tej grze można spędzić sporo czasu, miło się przy tym bawiąc. Zarówno solo, jak i z kumplami. O ile przymknie się oko na ułomnych wrogów oraz glitche. ▀

Z góry

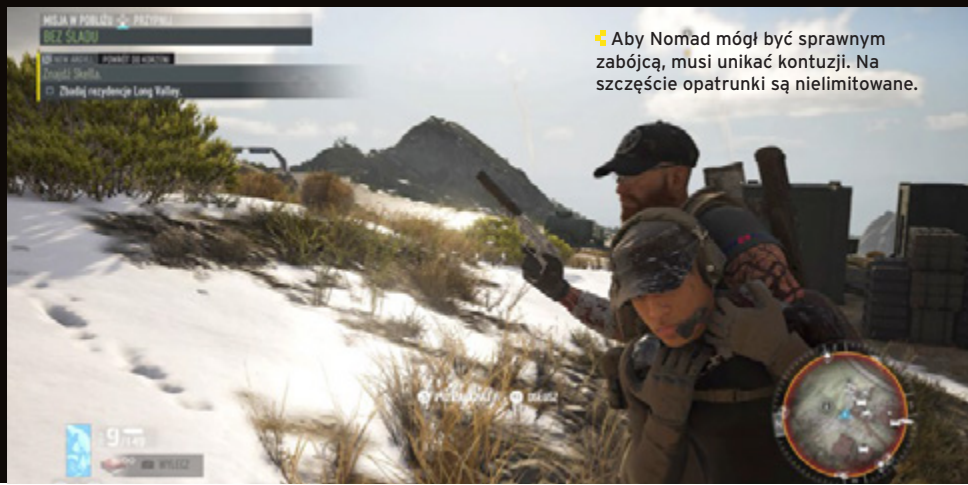


Dzięki dronom możemy zinfiltrować wrogi obóz lub odkryć miejsca biwakowe. Jeśli tylko wykupimy odpowiednią zdolność, te maluchy będą mogły zobaczyć przeciwnika w trybie termowizji. Istnieją też drony stworzone do strzałów synchronicznych. Ale te cuderki lepiej zostawić sobie na czarną godzinę.

61

Tom Clancy's Ghost Recon przepoczwaczyło się w looter shootera, choć dalej ma w sobie sporo z taktycznej strzelanki. Dużo tu zapożyczeń z innych produkcji: Just Cause, The Division czy ostatniego Assassin's Creed. Miękką nadzieję, że nie powrócą tu tzw. oszczędzacz czasu.

Aby Nomad mógł być sprawnym zabójcą, musi unikać kontuzji. Na szczęście opatrunki są nielimitowane.





Call of Duty **Modern Warfare**

■ PC ■ PS4 ■ XONE

PRODUCENT Infinity Ward / Beenox Inc. Wersja PL: tak

■ Michał R. Wiśniewski

Reboot podserii Modern Warfare (pierwszy raz na ekranach zagościła w 2017 roku) wydał mi się dobrym pretekstem, żeby sprawdzić, co takiego przyciąga miliony graczy do Call of Duty. Okazało się to przeżyciem zarówno ciekawym, jak i odrażającym.

Akcja Modern Warfare dzieje się współcześnie (najnowsza część miała miejsce dosłownie w dniu premiery), co oznacza strzelanie do terrorystów

z Bliskiego Wschodu i Rosjan. Mamy tu multiplayer, który stanowi największy magnes serii, można grać i przez sieć, i po LAN. Istnieje nawet możliwość połączenia się między różnymi platformami (grałem na PS4 Pro, do której można - olaboga - podpiąć w celu wyrównania szans MYSZ I KLAWIATURĘ). Preferuję strzelać padem, bo lubię czuć odrzut wibracji - ten element zabawy gra oddaje wspaniale, broni jest dużo, brzmi realistycznie, dużo frajdy sprawiają takie wynalazki jak laserowy znacznik, dzięki któremu można pokazać dronowi cele do rozwałki, bombardowanie i zrzucanie fosforu. War is fun.

Tak, jestem pacyfistą, ale lubię sobie postrzelać w grach. Do zombie albo mutantów. Tymczasem ten realizm Modern Warfare w trybie fabularnym (kampania dla jednego gracza) staje się doświadczeniem granicznym. Zaczyna się prosto, od nalotu na bazę terrorystów, w których posiadaniu znalazł się trujący gaz, ale dopiero potem robi się „wesoło”. Rozdwojenie jaźni - z jednej strony gra opowiada o walce o wolność okupowanego przez Rosjan (nie Rosję) Urzykistanu (Ur-zy-ki-sta-nu), którego mieszkańcy WCALE nie przypominają Kurdów, OK? A z drugiej strony - druga misja to jatka po terrorystycznym ataku w samym sercu Londynu, która poza tanim szokowaniem ma chyba służyć tylko usprawiedliwieniu bezrefleksyjnej przemocy. Przeciwnicy w grze są bowiem bezwzględni - mordują cywili w Wielkiej Brytanii, przeprowadzają akcje ludobójcze, bez mrugnięcia okiem zabijają bezbronnymi dyplomatów. Nagromadzenie tych okropności jest tak duże, że przestaje się na nie zwracać

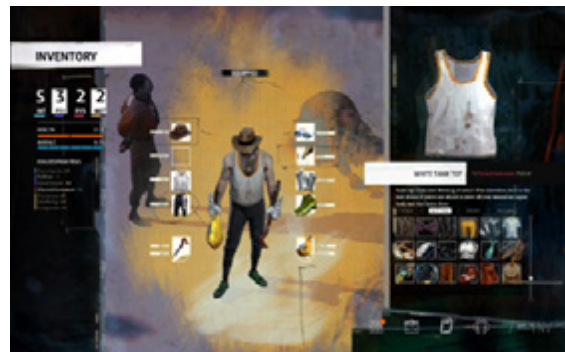
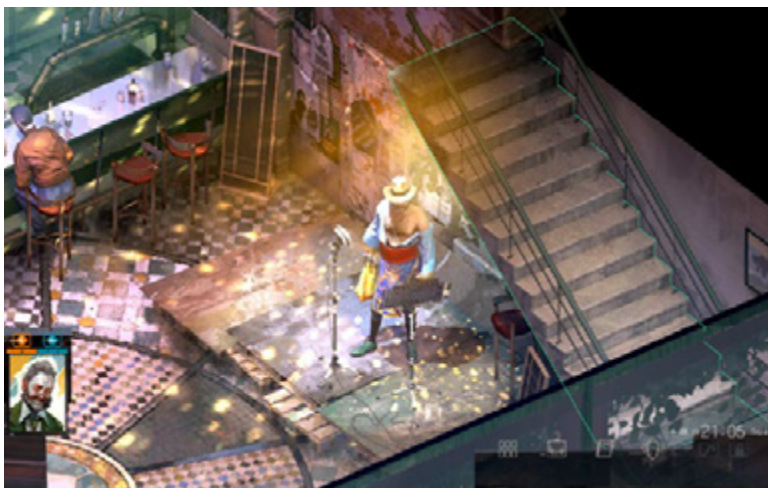
uwagę, bo nie można jednocześnie szukać naprędce tłumika zrobionego z gaźnika i przejmować się publiczną egzekucją jakichś pustynnych NPC.

Do bohaterów (mniej więcej) znanych z oryginalnej serii dołącza nowa postać - urzykistańska bojowniczka Farah. Gra ucieka tym samym od budowania podziałów ze względu na narodowość czy religię - źli są tu tylko anarchiści i terroryści, którymi nie kieruje ideologia ani wiara. Pomieszenie propagandy, politycznej poprawności, bezmyślnych wątków ludycznych (walenie raketami w uciekających wrogów) sprawia, że kiedy o tym myślę, boli mnie tylko głowa. ■



60

Modern Warfare pokazuje, że fabuła w strzelankach jest zbędna bardziej niż w porno, bo tylko szkodzi. Wątki rodem z kina (czyszczenie terrorystycznej kryjówki w noktowizorach przypomina „Wroga numer jeden”) robią wrażenie, ale na koniec pozostaje niesmak. Ale strzela się fajnie.



Disco Elysium



PRODUCENT ZA/UM **Wersja PL:** nie

Paweł Gąska

Twórcy z estońskiego studia ZA/UM to ryzykanci. Mieli starą, sprawdzoną formułę izometrycznych cRPG: zmieszaj w odpowiednich proporcjach drzewka rozmów i turową walkę, piecz przez 60+ godzin, a dostaniesz porządną grę. Ci szaleńcy postanowili jednak, że wyrzucą cały system walki do kosza, a zamiast tego skupią się wyłącznie na gadaniu i stronach tekstu. Efekt jest taki, że wyszła im jedna z najlepszych gier tego roku.

Już od pierwszych minut widać, że twórcy Disco Elysium mają talent do zmieniania sztabowych pomysłów w oryginalną, intrygującą opowieść. Trudno o bardziej wyświechtany archetyp z kryminałów noir niż zapijaczony, acz genialny glina, starający się zapomnieć o problemach sercowych; z kolei na amnezję cierpi co drugi bohater cRPG. Kiedy jednak budzimy się w zdewastowanym pokoju hotelowym, po balandze tak ostrej, że zapomnieliśmy nawet, jak wygląda nasza twarz, to od razu wiemy, że czeka nas jazda bez trzymanki. Pierwsza interakcja z otoczeniem

tylko zwiększa to wrażenie, odkrywamy bowiem, że umiejętności, które możemy rozwijać podczas rozgrywki... rozmawiają z nami!

Podstawowa funkcja tego absurdu przypomina to, do czego przyzwyczyli nas Fallouty czy Pillarsy - dysponując określonymi umiejętnościami, mamy większą szansę na sukces w związanych z nimi testach. Przykładowo, wczuwanie się w cudze emocje będzie bazować na Empatii, podczas gdy wiązanie ze sobą faktów wymaga Logiki. Każda z tych cech pojawia się jednak również jako głos w naszej głowie, wtrącając się podczas rozmów i przekonując nas do swoich racji. Autorytet chce, żebyśmy zdominowali rozmówcę, Elektrochemia będzie namawiała do korzystania z używek, a Inland Empire podsunie paranormalne wyjaśnienia sytuacji.

To nie koniec nowatorstwa Disco Elysium w systemie konwersacji. Jeśli

Wiele zadań to tak naprawdę tylko zachcianki głównego bohatera. Stąd tak „ważne” misje jak znalezienie buta, namalowanie graffiti czy zaśpiewanie karaoke.

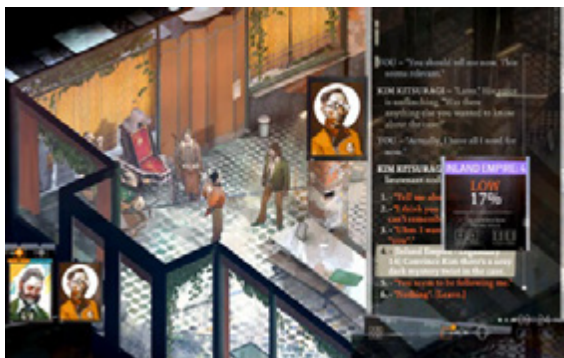
Ubrania, poza walorem estetycznym, zwiększają nasze umiejętności, warto więc posiadać różnorodną garderobę, żeby być gotowym na każdy test.

będziemy konsekwentnie powtarzać jakiś tekst (np. informować rozmówców, że „prawo to my”), jest spora szansa, że w głowie naszej postaci zrodzi się Myśl. Po przetrawieniu jej przez kilka godzin czasu gry zyskamy pokaźne bonusy do umiejętności, nauczymy się czegoś o świecie i otworzą się przed nami nowe warianty rozmów. Tworzymy postać, elastycznie wyznaczając jej charakter (cztery archetypy gliniarza + cztery ideologie), odblokowując wspomnienia oraz fiksując się na punkcie dziwacznych hobby. Chcesz być gwiazdorem-komunistą albo unikającym podatków kryptozoologiem? Droga wolna!

Disco Elysium jest niestety krótkie jak na cRPG. W zależności od tego, jak szybko czytamy, jedno przejście zajmie od 25 do 40 godzin. Ponowna rozgrywka pozwoli nam zobaczyć inne warianty interakcji, ale nie jest już aż tak ekscytująca, gdyż znamy główne filary fabularne. Jednak każdy fan dobrze napisanego czarnego humoru i długasnyc, RPG-owych rozmów powinien choć raz do tego świata zajrzeć, choćby po to, żeby zaśpiewać smutne karaoke czy zatańczyć najlepsze disco w historii. ■



W śledztwie pomaga nam porucznik Kitsuragi, który znosi wszystkie nasze szalone pomysły ze stoickim spokojem.



Świetnie napisany festiwal czarnego humoru w surrealistycznej oprawie graficznej. Jeśli ktoś nie lubi dużo czytać, to nie będzie gra dla niego. Dla fanów klasycznych cRPG pozycja obowiązkowa.



Frostpunk

PS4 XONE

PRODUCENT 11 bit studios Wersja PL: tak

Sir Haszak

Na początku sezonu grzewczego nie ma lepszej gry niż Frostpunk. Po przygodach we Frostlandzie nawet -40°C okaże się spacerem. Przy okazji pocujemy tyle emocji, ile przy zimowym zjeździe z Giewontu na łyżwach.

W zasadzie dostajemy dokładnie to samo, co na PC: połączenie survivalu ze strategią ekonomiczną obficie podlaną fabułą. Opowieść mniej więcej w środku robi gwałtowny zwrot i do końca trzyma w napięciu. Mamy zatem niewielką kolonię, która musi przeciwstawić się coraz niższej temperaturze. W trakcie jej rozbudowy zbieramy surowce, poznajemy okolice (co czasami bywa niebezpieczne) oraz walczymy z pogodą, niedoborem surowców i oczekiwaniami kolonistów. Tych ostatnich należy jak najwięcej ocalić, ponieważ stanowią jedyny zasób, którego nie da się w prosty sposób

pozyskać. Z drugiej strony dbałość o ich dobrostan zapobiega buntowi, który kończy grę. Wymusza to podejmowanie niekiedy trudnych decyzji, wprowadzanie niepopularnych praw i wybieranie między dobrem wspólnoty a dobrem jednostek. Czy pozwolić na wyniesienie większości drewna z magazynu, by grupa mogła się ogrzać, czy jednak uniemożliwić jej rabunek? Wydawać tylko zupy zamiast pełnowartościowych posiłków i wywołać niezadowolenie, czy trzymać fason do końca i narażać kolonistów na głód? A trzeba jeszcze niekiedy zauważyć momenty, kiedy nasze widzimisię bierze górę nad interesem kolonistów.

Pierwszą różnicą we Frostpunku w stosunku do wersji PC jest sterowanie. Obsługa gry padem w większości przypadków jest

Automatony mają początkowo żenująco niską wydajność, ale z czasem można ją udoskonalić. Okazują się niezastąpione, gdy przychodzi prawdziwy mróz.



W końcówce węgiel idzie jak woda. Jego brak grozi epidemią odmrożeń i falą amputacji.



prosta i łatwo do niej przywyknąć. Wyjątkiem pozostaje budowa dróg. Kłopot sprawia zaczeplenie się w wybranym miejscu i poprowadzenie ulicy z punktu A do B bez dziwnych wygibasów, które generują także większe zużycie drewna.

Druga znacząca różnica to zawartość. Na konsolach otrzymujemy wszystkie bezpłatne dodatki, które właściciele PC gromadzili od premiery na początku ubiegłego roku. Otrzymujemy zatem trzy scenariusze nawiązujące do głównej fabuły: Arki, Uchodźcy i Upadek Winterhome. W pierwszym bawimy się automatonami, czyli wielkimi robotami zdolnymi zastępować całą obsadę fabryki, kopalni czy szpitala. Zadaniem jest ochrona sadzonek wszystkich ziemskich roślin. W drugim poszukujemy uchodźców, a w trzecim mamy opanować sytuację kryzysową i przebudować kiepsko zaprojektowaną bazę.

Posiadacze wersji PC nie mają powodu, by kupować wersję konsolową. Natomiast ci, którzy jeszcze tego nie zrobili, a lubią gry ryjące mózg, stanowczo powinni się w nią zaopatrzyć. Trzeba jednak pamiętać, że publiczne przebywanie we Frostlandzie niesie niespodziewane zagrożenia. Zaczęłam grać sam, a kończyłam z widownią złożoną z domowników przeżywających losy moich (naszych?!) kolonistów. Jednego wieczoru nie mogłam się położyć do 1:00, bo zostałam zmuszony, by doprowadzić akcję do określonego momentu. Żeby nie było, że nie ostrzegam! ■

86

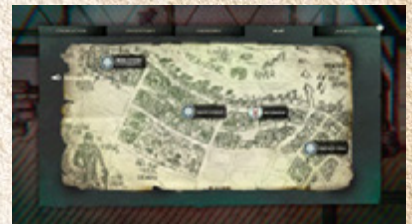
Nastrojowa gra łącząca survival, RTS i fabułę. Na konsolach w moim odczuciu sterowanie jest nieco utrudnione w stosunku do wersji PC, ale od razu dostajemy pakiet darmowych dodatków wraz z trybem Nieskończoność.



✦ Okultyzm jest jedną z dróg do osiągnięcia celu – kosztuje jednak zdrowie psychiczne i może prowadzić do utraty zmysłów.

i wspomóc go podczas walk. W zmaganiach przyda się też umiejętność składania przedmiotów ze znalezionych sprzętów.

Gra ma intrygującą fabułę, nawiązującą do najlepszych opowiadań H.P. Lovecrafta, jednak brakuje w niej nieco tempa i dynamiki rozwoju postaci. Bardzo łatwo utknąć w miejscu na dłużej przez zbyt wysoki poziom trudności – w moim odczuciu trochę niezbalansowany. Projekt uzyskał finansowanie na Kickstarterze, niestety w trakcie jego kończenia zabrakło funduszy i autorzy musieli zrezygnować z kilku elementów. Między innymi skrócili fabułę, która kończy się zaskakująco i bez wyjaśnienia. Zagadki natomiast są zdecydowanie za łatwe, przez co oryginalnie przedstawiony setting trochę skrzypi pod względem grywalności i trzeba mieć w sobie sporo miłości do świata Cthulhu, aby przez Stygia: Reign of the Old Ones przejść w całości. Nie mówię o powtarzaniu gry różnymi postaciami – na to zabrakło mi już siły. ▀



✦ W trakcie podróży będziemy odkrywać kolejne miejsca Arkham, a także jego okolicy – ważne punkty pojawią się na mapie.

STYGIAN: REIGN OF THE OLD ONES

✦ Wyrwane z rzeczywistości Arkham przepełnione jest zagubionymi i zropaczonymi mieszkańcami. Są jednak tacy, którzy handel potrafią uprawiać wszędzie, nawet w Otchłani.

PC MAC

PRODUCENT: Cultic Games Wersja PL: nie

Emilus

Co nadszedł Czarny Dzień, czas zagłady. Rozerwane przejście pomiędzy wymiarami wchłonęło w Otchłań miasto Arkham i jego mieszkańców. Jako jeden z tych, którym udało się przetrwać, będziemy musieli odnaleźć drogę powrotu do naszego świata i rozwiąć tajemnicę Pradawnych czających się w mroku.

✦ Statystyki, umiejętności i cechy charakteru dobrze oddają zasady fabularnego Cthulhu. Miłośnicy papierowego RPG będą zadowoleni.

Świat przedstawiony jest ciekawy i w wiarygodny sposób nawiązuje do prozy H.P. Lovecrafta. Stylizowana na stare ryciny ręcznie rysowana grafika w oryginalny sposób podkreśla dystopijny obraz lat dwudziestych.

Psychodeliczna muzyka, łącząca jazz z szeptami i odgłosami szaleńców, powoduje, że sami w trakcie gry zaczynamy tracić zmysły.

Wybór jednego z ośmiu rodzajów protagonistów determinuje zarówno historię naszego bohatera, jak i ścieżkę narracji i możliwości osiągnięcia sukcesu w grze. Na naszej drodze staną wrogowie, zarówno ci bardziej realni, członkowie gangu trzęsącego pozostałościami Arkham, wściekli mieszkańcy czy mroczni kultysty, jak również potwory z koszmarów. Z każdym z nich rozprawimy się w trakcie walk prowadzonych starym sprawdzonym sposobem gry turowej na heksach, w stylu „herosów”. Na początku w większości przypadków, zanim nasz bohater zdobędzie siłę, potężne bronie czy czarnoksiężskie moce, naszym głównym wyjściem w takich spotkaniach będzie ucieczka. Korzystanie z magii nie ułatwia sprawy. Obcowanie z ciemnymi mocami, zarówno po stronie głośniejszej, jak i inicjującej inkantację, zawsze kończy się utratą części zmysłów. Przegrana i konieczność zaczynania walki od nowa są wynikiem utraty zarówno sił życiowych, jak i psychicznych.

Ważnym elementem gry jest również wchodzenie w interakcję z bohaterami niezależnymi, którzy mogą dołączyć do drużyny bohatera



73

✦ Ręcznie rysowany horror będący połączeniem tego, co najciekawsze w systemie fabularnym „Zew Cthulhu”.
 ✦ Walka z potworami, odkrywanie tajemnic i zmaganie z zachowaniem zmysłów. Jednak sama grywalność trzeszczy. Widać, że gra była kończona na szybko.

06.12 - 08.12.2019 (Friday-Sunday) / Gdańsk

SILLY VENTURE 2019

KEEPING THE LEGACY
OF THE ATARI SCENE ALIVE!

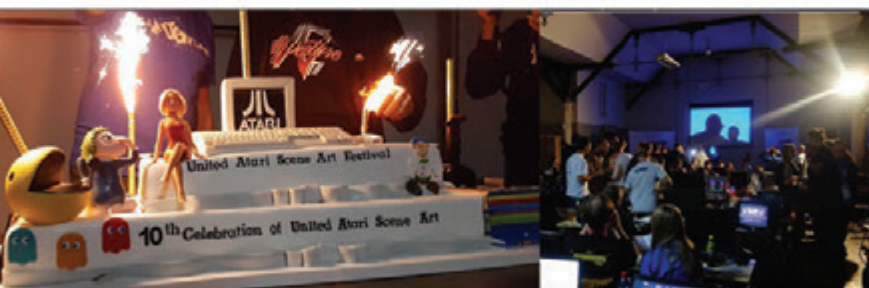
LYNX

30th ATARI LYNX ANNIVERSARY

11th DIMENSION OF TRUE ATARI PARTYING!

Największy i najbardziej niekonwencjonalny
event dedykowany wszystkim fanom Atari na świecie!

Atari 2600, Atari XL/XE, Atari ST/STe/TT, Lynx, Falcon & Jaguar



Goście specjálni:
Wojciech Zientara ("Bajtek", "Moje Atari")
Jochen Hippel (Thalion Software)

więcej info na stronie www.sillyventure.eu



✦ Świat jest tak wizualnie dopieszczony, że sama ciekawość tego, co zobaczymy dalej, jest wystarczającą motywacją do grania.

TRINE 4: THE NIGHTMARE PRINCE

PC PS4 XONE SWITCH

PRODUCENT Frozenbyte **Wersja PL:** tak

User Jama

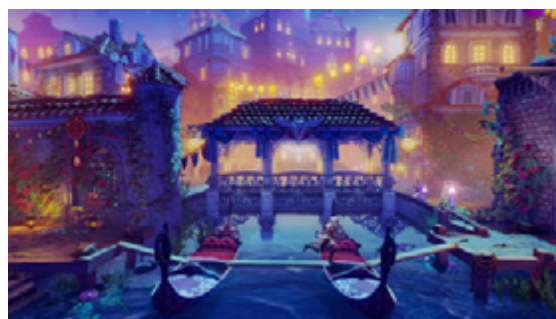
Trójka bohaterów - czarodziej, rycerz i złodziejka - powraca, by wspólnie, na zlecenie Astralnej Akademii, powstrzymać młodego księcia, który eksperymentując z magicznymi księgami, nieodpowiedzialnie przywołał do życia senne mary.

Baśniowy świat Trine wizualnie wprost upaja, jest cudowny, wręcz rajski. Wędrujemy przez różne krainy, dachami miasta, wypełnionymi roślinnością ogrodami, przez góry, zapelnionymi dziwnymi maszynami podziemiami. O ile w trzeciej części twórcy próbowali rozszerzyć grę do pełnego trójwymiaru, co było ambitne, ale chyba trochę przerosło ich możliwości, o tyle w tej wrócili do mocnych korzeni 2.5D. Bohaterowie poruszają się w dwóch wymiarach, natomiast bogate tła dają złudzenie trzech wymiarów.

Trine określa się jako przygodową platformówkę, ale w praktyce łączy elementy wielu gatunków. Z platformerów zaczerpnął nieustanne parcie w prawo, przeskakiwanie,

bujanie na linach oraz zbieranie magicznych butelek i lezek. Elementy logiczne są inspirowane grami przygodowymi - jak odbiciami pokierować strumień światła we właściwe miejsce, jak wcisnąć kilka odległych płyt naraz, by otworzyć przejście, czy jak ustawić skrzynie, by dotrzeć w trudno dostępne miejsce. Z grami akcji kojarzą się okazjonalne walki z bossami i pomniejszymi przeciwnikami, a także możliwość grania solo lub do czterech graczy lokalnie tudzież sieciowo. A z RPG ściągnięto system rozwoju postaci, w którym wraz z doświadczeniem nabywają nowe umiejętności, umożliwiające rozwiązywanie zagadek na inne sposoby. Przykładowo, kiedy złodziejka zdobywa strzały lodowe, może blokować opadające pomosty albo tworzyć małe lodowe wysepki na wodzie, jest też skuteczniejsza w walce z ognistymi wrogami.

Choć świat gry jest magiczny, czarodziej może lewitować przedmioty i co chwilę materializują się demony, to gra wykorzystuje też solidny silnik fizyki. Wyniesiona w górę skrzynia opada pod wpływem grawitacji, popchnięta z góry będzie się turlała i obracała,

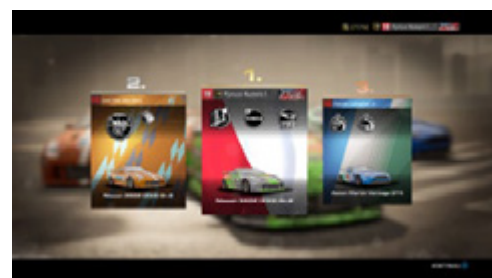


✦ Złudzenie trójwymiaru tła umacniane jest przez przemyślane detale, takie jak spacerujące postacie na drugim planie, który jest niedostępny dla gracza.

jak wpadnie pod zębatkę, to ją przyblokuje. Lina, którą połączymy obracające się koła, najpierw się napnie, potem je zatrzyma. Po napiętej linie możemy też przejść. Możliwych kombinacji jest wiele; grając w pojedynkę, musimy nieustannie zmieniać bohaterów, by móc skorzystać z ich umiejętności, a w zespole konieczna jest ścisła współpraca. Całość jest świetnie wyważona, gra się płynnie i z dużą przyjemnością. ▀

80

✦ Miks elementów zręcznościowych oraz główkowania spodoba się zarówno weteranom serii Trine, jak i nowym graczom, szczególnie w trybie współpracy. Jedynie umiarkowany poziom trudności może zostawić pewne poczucie niedosytu.



System Nemesis to ciekawy dodatek urozmaicający rozgrywkę. Kierowca, którego auto zdemolowaliśmy, będzie się na nas mścił. Si stać wtedy na bardzo agresywne zagrywki.

G R I D

PC PS4 XONE

PRODUCENT Codemasters **Wersja PL:** tak

Pjotsze

Grid to seria z tradycjami. Jej korzenie sięgają zamierzonych lat dziewięćdziesiątych, kiedy to na rynku pojawiła się TOCA Touring Car Championship. Zapewne każdy gracz słyszał co najmniej o jednej z odsłon tego zasłużonego cyklu. Sam uznaję Race Driver: Grid z 2008 roku za moją ulubioną część tej samochodowej rodziny.

I chyba nie jestem w tym odosobniony, bo najnowsze dziecko Codemasters mocno nawiązuje do wspomnianego protoplasty. Wzoruje się na nim mocniej niż na drugim Gridzie. W trybie kariery nie ma bzdurnej walki o zastępy fanów. Wcielilem się więc w kierowcę wyścigowego i skupilem swoją uwagę na wygrywaniu zawodów. Właśnie takie podejście mi pasuje, tym bardziej że w tym trybie mamy do wyboru wyścigi podzielone na kilka klas: od aut seryjnych, przez krążowniki szos typu GT, na stuningowanych monstrach skończywszy. Liczba fur jest naprawdę spora. Co więcej, aby z radością rozbijać się nimi po torach, musiałem je uprzednio odblokować. Pochwalam takie podejście twórców, ponieważ gracz nie jest zasypywany mnóstwem maszyn już na starcie.

Ściagać się też jest gdzie, chociaż lista tras nie jest tak imponująca jak w przypadku samochodów. Fakt, każda z miejscówek prezentuje się w więcej niż jednej odmianie, ale próżno szukać tu takich klasyków jak: Spa, Le Mans czy też Nürburgring. Szkoda, bo na przykład w konkurencyjnej Forza Motorsport 7 znajdziemy je wszystkie. Na pocieszenie mogłem pościgać się w zawsze genialnym Silverstone, klimatycznym - szczególnie w deszczu - Brands Hatch lub ulicami San Francisco. Ale i tak najbardziej zapadnie mi w pamięci szaleńcza jazda w Okutamie. Pędząc w nocy na złamanie karku w zmodyfikowanym Nissanie 300ZX, poczułem się jak jeden z bohaterów anime „Initial D”. Oponenci nie odpuszczali, a ja musiałem pilnować, żeby zaraz nie skończyć na pobliskiej skale. Emocje były tym większe, bo na tylnym zderzaku siedział mój główny rywal.

Udane kwalifikacje to połowa sukcesu. Dzięki udanemu przejazdowi możemy poprawić swoją pozycję startową w wyścigu oraz poznać układ toru.



Posiadane fury możemy dowolnie przemaalowywać. Wzorów malowania oraz typów oklein jest naprawdę sporo. Jednak trzeba je wcześniej odblokować.



Trudno określić, czym w zasadzie jest najnowszy Grid. Na pewno nie jest to symulacja typu Assetto Corsa czy Gran Turismo Sport. Daleko mu też do arcade'ówek takich jak Forza Horizon czy Need for Speed. Jeżeli miałbym przyrównać dziełko Codemasters do któregoś z aktualnych tytułów, to najbliżej mu do siódmej odsłony Forzy Motorsport. Rozgrywka jest doprawdy dynamiczna i emocjonująca, szczególnie gdy kamera znajduje się tuż za samochodem - a to mój ulubiony tryb prowadzenia auta w samochodówkach. Jednak kiedy tylko ponosiła mnie fantazja i na przykład za ostro wchodziłem w zakręt, to lądowałem poza torem, co miało miejsce w Hawanie lub San Francisco. Gra nauczyła mnie hamować swoje wyścigowe zapędy. Musiałem się sporo podszkolić, ponieważ wozy z każdej klasy prowadzi się zupełnie inaczej.

Na szczęście nowe dziecko Mistrzów Kodu to produkcja bardzo przystępna. Dzięki pewnemu rozkrokowi pomiędzy symulacją a grą arcade każdy znajdzie w niej coś dla siebie. Grid A.D. 2019 to godny następca swoich poprzedników. Jednym słowem - warto!



Tytuł doskonały nie tylko dla zapalnych miłośników samochodówek. Jeśli szukasz czegoś więcej niż szalonej arcade'ówki z otwartym światem, a symulacje odstrasza cię już samą nazwą, to jest to coś dla ciebie. Szkoda tylko, że do tak kapitalnej gry nie dodano więcej tras.



Destiny 2: Shadowkeep

■ PC ■ PS4 ■ XONE

PRODUCENT Bungie Wersja PL: tak

■ Pjotsze

Bądźmy szczerzy, Destiny 2 nie miało dobrego startu. Dopiero kolejne dodatki, w tym kapitalne Porzuceni, tchnęły w ten tytuł nowe życie. Gdy okazało się, że Bungie rezygnuje ze współpracy z Activision, trzymałem za nich kciuki. Tym bardziej że ekipa z Bellevue przenosząc się na Steam, zaferowała graczom całkowicie nową przygodę w świecie Destiny 2 – Twierdzę Cieni.

Od razu powiem, że z pierwszą odsłoną serii – jako zawzięty pececiarz – nie miałem większej styczności. Dopiero przy dwójce mogłem w pełni zanurzyć się w świat wykreowany przez ludzi z Bungie. Właśnie z tego powodu



■ **Armor 2.0** – taką nazwę autorzy nadali nowemu systemowi rynsztunku.

■ **Ciosy kończące** wyglądają naprawdę widowiskowo. Można je też dopakować za pomocą modyfikacji artefaktu sezonowego, gwarantującej uzupełnienie amunicji do broni ciężkiej po udanym ataku.

nie czułem się specjalnie związany z powracającą w dodatku miejscówką, czyli Księżycem. Nie znaczy to jednak, że mi się tu nie podoba. Nic z tych rzeczy. Teren może nie jest tak rozległy jak w przypadku Splątane Brzegu, ale jest równie klimatyczny. O ile Porzuceni przypominali space western, o tyle Twierdzy Cieni bliżej do kosmicznego horroru. Pojawiające się wszędzie fantomy zmarłych, krzyki dobiegające gdzieś z oddali, świetna ścieżka dźwiękowa i opustoszały Księżyc, będący niczym więcej jak tylko totalnym pobjowiskiem. To wszystko buduje niepowtarzalną atmosferę rodem z filmów grozy.

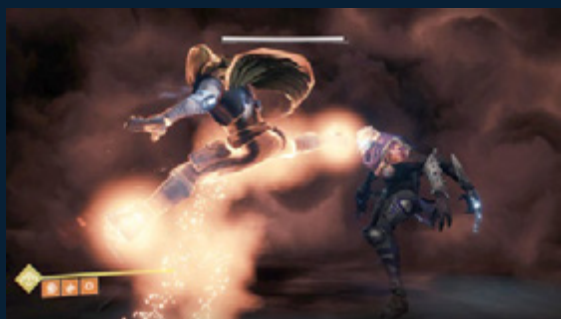
Przy okazji nowego startu twórcy całkowicie przebudowali system uzbrojenia. Teraz sprzęt możemy ulepszać dzięki modyfikacjom, jak choćby zmniejszenie czasu odnawiania ataków wręcz po użyciu granatów. Z tego cudeńka korzystałem bardzo często, ponieważ znów polubiłem walkę na bliskim i średnim dystansie.

■ **Twierdza Cieni** wprowadza do gry artefakty sezonowe. Wraz ze zdobywaniem przez gracza doświadczenia te potężne przedmioty gwarantują dostęp do kolejnych modów oraz podwyższają ogólny poziom mocy.

A wszystko dlatego, że po osiągnięciu poziomu mocy 900 znalazłem świetny pistolet maszynowy. Na zmianę mojej taktyki wpłynęło też pojawienie się ciosów kończących. Nawet silniejszego oponenta możemy teraz dobić kapitalnie wyglądającym finisherem. Z początku bardzo często ginąłem podczas wykańczania wrogów. A to dlatego, że rzucałem się w grupę osłabionych stworów, aby ostatecznym ciosem pożegnać z tym światem każdego z adwersarzy. Nic nie poradzę, podobają mi się te ataki!

Wszelkie dodatkowe aktywności dostępne w grze z powodzeniem odrywały mnie od głównej osi fabularnej dodatku. Autorzy podzielili zawartość na sezony. W chwili powstawania tego tekstu trwa właśnie Ofensywa Vexów. I przyznam szczerze, że rozwalając hordy cybernetycznych potworów, bawię się lepiej, niż wypełniając misje zlecane mi przez Eris Morn.

W kwestii samej rozgrywki Destiny 2 się nie zmieniło. To wciąż świetny looter shooter z kapitalnym modelem strzelania i piękną grafiką. Po przejściu na model free-to-play tytuł – za darmo – oferuje graczom bardzo dużo zawartości. Jeśli ktokolwiek się wahał, to właśnie teraz jest najlepszy moment, aby zmierzyć się z dziełem Bungie. ■



81

■ Superprodukcja, która przeszła na model f2p.
 ■ Do dyspozycji graczy oddaje masę contentu całkowicie za darmo. Szkoda tylko, że autorzy nie pokusili się o jakieś małe wprowadzenie skierowane do nowo przybyłych.



f f a 20

PC PS4 XONE

PRODUCENT EA Sports Wersja PL: tak

Sir Haszak

Z najnowszej edycji gry EA Sports można by usunąć wszystkie tryby lig i pucharów łącznie z Ligą Mistrzów, a i tak byłoby w co grać.

Po pierwsze, dzieje się tak dzięki trybowi Ultimate Team. Z początku jego nowa wersja wydawała mi się mniej przejrzysta od poprzedniej. Zamiast określonej liczby spotkań w ligach mamy pięć się na kolejne poziomy zaawansowania. I tak co tydzień. Później jednak zostałem obsypany kartami i fifowymi pieniędzmi za osiągnięty poziom. Spodobało mi się to znacznie bardziej niż żalosenie ciułanie waluty w zeszłorocznej edycji. Teraz im więcej gramy, tym więcej nagród na nas spada. Poza tym rynek piłkarzy działa rewelacyjnie, więc z uzupełnianiem składu lub tworzeniem drugiego, trzeciego i setnego nie powinno być problemu. Nic dziwnego, że ten tryb uzależnia.

Drugą odmianą wartą odnotowania jest Volta, czyli piłka uliczna. Na niej została zbudowana część fabularna, która ma swoje zwroty akcji, ale przy okazji łączy singla z multi. Oprócz fabuły dostajemy cztery wersje walki na parkingach, w halach i ulicznych boiskach: trzech

Pusta bramka zdarza się w piłce ulicznej znacznie częściej niż na dużym boisku.

na trzech, czterech na czterech z bramkarzem, czterech na czterech bez bramkarza i pięciu na pięciu. W tych meczach wszystko dzieje się błyskawicznie, jest znacznie więcej sztuczek, walki i ozdobników (te ostatnie szybko nudzą). Z kolei turnieje rozgrywane w różnych formatach i miejscach świata, zbieranie drużyny i droga do mistrzostw świata w piłce ulicznej przypadły mi do gustu.

Oczywiście rozumiem wszystkich, dla których liczy się „prawdziwy” futbol. Po starym dostajemy kluby z herbami, koszulkami i składami, choć nie są one do końca aktualne. Przykład? Znalazłem Carlitosa i Kulenovicia w Legii Warszawa czy Navasa w Realu Madryt. Mimo to ten

Komentarz jest świetny, gdy nie oglądamy obrazu. Zazwyczaj tak nie jest, więc mamy wrażenie, że sprawozdawcy oglądają zupełnie inne spotkanie.

element wygląda o niebo lepiej niż w w premierowej wersji PES.

Sama gra na boisku również daje sporo radości. Co prawda akcje nie są tak płynne jak w PES-ie, ale równie widowiskowe. I niewątpliwie budzą emocje! Można nawet sensownie bronić, do czego miałem zarzuty w poprzednich edycjach. Oczywiście w tej beczce miodu znalazło się nieco dziegciu. Udało mi się strzelić bramkę. Komentator zaczął wychwalać interwencję bramkarza, choć piłka po jego dłoni wpadła do siatki, a sędzia... podyktował rzut rożny. VAR nie zadziałał.

Mimo tego zastrzeżenia trzeba przyznać, że dostajemy kawał piłki. I ewidentnie nie jest to piłka skopana. W dodatku każdy miłośnik futbolu znajdzie w tej grze coś dla siebie. No, może z wyjątkiem fanów Krzysztofa Piątka, który nie przypomina El Pistolero ani z twarzy, ani z cieszyнки. **L**

81

P Mnóstwo zabawy piłką w różnych konwencjach, sceneriach i różnym tempie. Wzór do naśladowania, jeśli chodzi o przygotowanie trybów gry, które gwarantują bogactwo doznań.





CONCRETE GENIE



PRODUCENT Pixelopus **Wersja PL:** tak

■ Michał R. Wiśniewski

Concrete Genie to zręcznościowa przygodówka, w której zaciera się granica między magią fantazji i mrokiem rzeczywistości.

W czasach PS3 jedną z ciekawszych pozycji była gra Sideway: New York, platformówka, w której poruszaliśmy się po dwuwymiarowych



ścianach trójwymiarowych budynków jako żywe graffiti. Concrete Genie bawi się nieco podobnym pomysłem – oto za pomocą magicznego pędzla bohater może ożywić tytułowe dżiny, pomocne duchy żyjące jak obrazy na ścianach upadłego miasteczka. Neonowe dżiny kontrastują z szaroburą korupcją miasteczka pożartej przez nadnaturalny mrok.

Elementy fantastyczne mieszają się tu ze smutnym realizmem. Ciemne siły przybyły wraz z katastrofą tankowca, która przyniosła zagładę dla nadmorskiej miejsciny. Ludzie się wynieśli, ulice opustoszały, hula po nich wiatr – i chuligani, banda dzieciaków, które dokuczają głównemu bohaterowi. Ash to ostatni marzyciel – z nosem w notesie tworzy szkice lepszego świata. Wtedy okazuje się, że magia istnieje naprawdę i nie wszystko jest jeszcze stracone.

Cel gry to rozproszenie mroku – aby to zrobić, musimy rozświetlić każdą dzielnicę miasteczka

■ Dżiny uwielbiają kolorowe graffiti, często więc proszą gracza o namalowanie czegoś ładnego.

magicznymi obrazami. Pomagają nam w tym dżiny, które możemy ożywić i namalować po swojemu, korzystając z elementów ze szkiełownika (na początku gry zniszczonego przez łobuzów; trzeba więc znaleźć kartki). Mają różne moce – ognia, elektryczności





➤ Każda prawdziwa przygoda zaczyna się od przeskoczenia przez płot opuszczonego budynku.

➤ Dachy i inne wysokie miejsca to naturalna kryjówka przed rządzącymi ulicami chuliganami.

i wiatru - i proste zagadki, które możemy dzięki nim rozwiązać. Każdy dzień jest żywy - biega po ścianach, czasem prosząc o obrazek, zabawę lub pomoc w przejściu - gdy drogi broni mroczna maź spowijająca miasteczko, pomóc może tylko superpędzel Asha.

W misji głównego bohatera przeszkadza owa banda dzieciaków (pojawiają się elementy skradanki), która od początku jest ważna dla fabuły - staje się nie tylko katalizatorem wydarzeń, ale i przynosi katharsis. Każdy z chuliganów skrywa bowiem własną, niezbyt przyjemną historię. Gra nie usprawiedliwia przemocy, stara się raczej znaleźć empatię i zrozumienie powodów, dla których ktoś znalazł się w mrocznym miejscu. I pokazuje, jak taki krąg przemocy można przerwać.

Concrete Genie wygląda jak film animowany (bardzo fajne projekty postaci); choć opowieść nie jest długa, to obfituje w satysfakcjonujące zwroty akcji i pomysły. Są też elementy kolekcjonerskie, a także tryb malowania dowolnego. W ten ostatni możemy się bawić również w PSVR, w bonusie jest króciutka przygoda na magicznej polanie, którą można urządzić po swojemu. ■



90

P

Ma w sobie coś z Flower (przesłanie nadziei!), a także filmów Hayao Miyazakiego. Wykonanie na najwyższym poziomie i fabuła doskonale połączona z mechaniką, co w ostatnich czasach nieczęsto się zdarza. Za prezent dla posiadaczy PSVR należą się oklaski, więcej gier powinno tak robić.

NINTENDO SWITCH

Nintendo



RELAKSUJĄCY POBYT W HOTELU... CO MOŻE PÓJŚĆ NIE TAK?



Odkrywaj Last Resort, przemierzając jego piętra o różnej tematyce, pełne dziwacznych wynalazków i nawiedzonych nieprzyjaciół



Przeskakuj między Luigi'm a Googigi'm lub daj kontroler przyjacielowi i grajcie obydwoma w tym samym czasie



31 PAŹDZIERNIKA

© 2019 Nintendo



www.nintendo.pl

CONQUEST

www.nintendo.pl

KONSOLA Z RODZINY NINTENDO SWITCH

Nintendo Switch

Nintendo Switch Lite



Nowość

3 TRYBY
TV/STOŁOWY/PRZEŃOŚNY

WYŁĄCZNIE TRYB
PRZEŃOŚNY

Get rid of the lightning!

Time Remaining

358:57



AI: The Somnium Files

PC PS4 SWITCH

PRODUCEMENT Spike Chunsoft Co. **Wersja PL:** nie

Sos

Nazwisko Kotaro Uchikoshi powinien znać każdy miłośnik gatunku visual novel. Poznałem je, kiedy kilka miesięcy temu Spierek (autor Golf Peaks) pożyczył mi grę o dziwnej nazwie 999 na stare dobre Nintendo DS. 999: Nine Persons, Nine Doors, Nine Hours, wydane w 2009 roku, spopularyzowało nie tylko nazwisko pana Uchikoshiego, ale też fenomen znany jako Escape Room.

Dziewiątki doczekały się dwóch sequeli, lecz AI: The Somnium Files nie jest jednym z nich, choć mechanikę gry ma całkiem podobną. Dla fanów takich serii jak Ace Attorney czy Professor Layton to prawdziwa gratka, ale jeżeli nigdy nie słyszałeś o żadnym z wymienionych tytułów, to recenzowana gra będzie znakomitym wstępem do całego gatunku.

O ile poprzednie gry Kotaro Uchikoshiego były bliższe książkom



Podobnie jak wszystkie inne gry pana Uchikoshiego, także ta jest nieliniowa, ma mnóstwo zakończeń i żeby poznać pełną historię, musimy zbadać wszystkie widoczne ścieżki.

niż współczesnym grom wideo i zalewały nas ekranami tekstu, o tyle w tej próg wejścia jest o wiele niższy. Gra się tak, jakby to była jedna długa cutsценка, co wcale nie znaczy, że fabuła jest liniowa, wręcz przeciwnie. W AI: The Somnium Files wcielamy się w Kaname Date, inspektora tajnego wydziału tokijskiej policji specjalizującego się w „psyncowaniu”. Dzięki nowoczesnemu urządzeniu bohater może wydobywać ukryte informacje z czeluści umysłu świadków oraz podejrzanych, eksplorując ich sny, rozwiązując w nich zagadki i próbując złamać blokady pamięci.

Cała gra składa się z części „nowelowej”, gdzie poznajemy dalsze losy bohaterów, oraz ze wspomnianej

części zagadkowej, w której „psyncujemy” umysł innego bohatera i rozwiązujemy łamigłówki w psychodelicznych, sennych escape roomach. W umyśle innej osoby możemy spędzić tylko sześć minut, więc łamigłówki nie tylko dodają tempa całej akcji, ale są też miejscem, w którym historia się rozgałęzia. W trakcie gry możemy skakać pomiędzy rozgałęzieniami wedle uznania, a żeby naprawdę wszystko ukończyć, będziemy musieli odbyć wędrowkę do końca każdej gałęzi.

Wszystkie teksty w AI: The Somnium Files są udźwiękowione, postacie są zróżnicowane i genialnie napisane. W grze czeka nas sporo typowo japońskich smaczków – dużo flaków, huśtawki emocjonalne i plot twisty, na których policzenie nie starczy mi palców. Gra przylepiła mnie do ekranu Switcha jak żadna inna od dawna i po prawie 30 godzinach zabawy wciąż mi mało. AI: The Somnium Files stawiam obok Ghost Tricka jako grę, po której jeszcze długo nie zagram w nic tak dobrego.



88

Niezależnie od tego, czy jesteś fanem gier tego typu, miłośnikiem dobrego kryminału czy nigdy nie słyszałeś o visual novelach, AI: The Somnium Files to instant classic, który łamie konwenanse i jest zdecydowanym mistrzem we własnej kategorii.

➤ Monstra, z którymi przyjdzie nam się mierzyć, świetnie wpisują się w świat Monkey Kinga. Są odpowiednie dla młodszych graczy i czuć w nich ducha Orientu.



MONKEY KING: HERO IS BACK

PC PS4

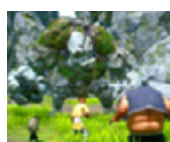
PRODUCENT HexaDrive Wersja PL: tak

Michał Marek

Monkey King: Hero is Back intrygowało mnie na długo przed październikową premierą.

Gra jest adaptacją jednego z największych hitów kinowych Chin - filmu animowanego pod tym samym tytułem. Jego bezprecedensowy sukces spowodował, że Sony Interactive Entertainment wzięło się za produkcję tytułu, który miał być przeznaczony dla chińskiego gracza. Miała powstać gra, która, podobnie jak film, powinna zafascynować odbiorców. Najwyraźniej produkcję tak bardzo skierowano na gracza z Państwa Środka, że

Historia



Interpretując zmagania bohaterów „Podróż na Zachód”, gra (kilkukrotnie) stawia na drodze drużyny „Małpola” wyzwania w postaci bossów różniących się od pospolitych wrogów niestety tylko gabarytami.

w Europie została wydana przez THQ Nordic. Byłem niezmiernie ciekaw, jak odbiorę tak sprofilowaną grę.

Monkey King opiera się na chińskim eposie „Podróż na Zachód”. Małpi król Dasheng (Sun Wukong) po osiągnięciu statusu Boga, toczeniu zatargów z wszystkimi o wszystko, spędza ostatnie pięćset lat w lodowym posągu, w którym zakął go sam Budda. Przypadek zrzucił, że uciekający przed grasującymi wszędzie monstrami dzieciak natknął się na owo miejsce kaźni i oswoił dawnego bohatera. „Małpol” po rozprawieniu się z potworami nie tylko dowiaduje się, że w Chinach panoszą się potężny Władca Demonów porywający dzieci. Co bardziej przykre dla niego - jest też poinformowany, że do momentu wykonania odpowiedniej liczby dobrych uczynków zostanie ubezwłasnowolniony i ograniczony w swej mocy przez łańcuch spinający jego prawą rękę. Dasheng, wściekły, pozbawiony wyboru, udaje się więc w podróż z zasmarkanym Liuerem, by rzucić ostatnie okowy kary, która go spotkała.

Po takim początku gracz oczyma wyobraźni widzi bogactwo możliwości oferowanych przez grę - podróż przez tajemnicze miejsca skrywane przez Orient, pełne przygód i wyzwań. Musi być wspaniale!

➤ Wędrowka zaprowadzi bohaterów w interesujące miejsca, które potrafią zachwycić swym azjatyckim klimatem.



➤ Dasheng, Sun Wukong, Son Goku - „Małpol” nosi wiele imion i wciąż rozwija swoje zbójckie możliwości.

Te piękne wyobrażenia bardzo szybko pękają, przytłoczone pustką i powtarzalnością, którymi przesycona jest produkcja. Owszem, zwiedzamy kolorowe, orientalne, często dzięki lokalce, niestety zawsze puste, niewiele oferujące gracze. Ot, pełnią one raptem rolę części korytarza, po którym się poruszamy, zbierając multum różnych składników, gdy akurat nie walczymy z wrogiem. Konfrontacja z przeciwnikiem, na której gra powinna się opierać, skąd miał wywodzić się jej wszechobecny lekki, humorystyczny charakter, okazuje się niczym więcej jak pospolitym klepaniem przycisków, bez głębi, wyzwania i frajdy. Możliwość walki jeden na jednego i wykonywania komicznych finiszów dotkliwie pokazuje zmarnowany potencjał starć, które tocymy w trakcie naszej podróży.

Podróż, która zamiast uwodzić, po prostu męczy jednostajnością i powtarzalnością. Rewelacyjna polska lokalizacja i energetyczna końcówka gry nie są w stanie poprawić ogólnego wrażenia, jaki po sobie zostawia. Najsmutniejsze w tym wszystkim jest to, że kierowana do młodszego odbiorcy gra prędzej go odrzuci, niż zachęci do grania - w zalewie rewelacyjnych produkcji, atakujących zewsząd, trudno poświęcać czas na coś, w najlepszym razie, przeciętnego.

Kto wie, być może w Chinach Monkey King: Hero is Back zostanie odebrane inaczej - same jego powiązania z kinowym hitem wystarczają, by wywołać emocje. Ja, niestety, całkowicie się zawiodłem - ot, kolorowa, poprawna gra, kusząca swą orientalnością, w której nuda zdecydowanie wygrywa z frajdą. ■

40

■ Zbyt powtarzalna, pusta, męcząca, prosta, by mogła zauroczyć. Intrigująca orientalność, która wprost się z gry wylewa, świetna - pełna - polska lokalizacja sromotnie przegrywa z nudą, którą wieje z gry. Zmarnowany potencjał.



Radio Commander

PC MAC

PRODUCENT Serious Sim Wersja PL: tak

Bazyl



Przez telefon możemy porozmawiać z mamą, zamówić pizzę albo rozkazać bombardowanie napalmem. Strategia Radio Commander od studia Serious Sim skupia się na tej ostatniej ewentualności.

RC w interesujący sposób podchodzi do gatunku, który reprezentuje. Pełnimy tu funkcję amerykańskiego dowódcy podczas wojny w Wietnamie. Siedzimy więc sobie wygodnie w bazie i wydajemy przez radiotelefon rozkazy naszym oddziałom. Wic polega na tym, że areny działań nie widzimy bezpośrednio. Mamy tylko mapę okolicy, a pojawia się na niej w zasadzie tylko to, czego dowiemy się od naszych ludzi. Teoretycznie wszelkie znaczniki powinniśmy układać na mapie sami. Pomaga to lepiej wczuć się w dowódcę próbującego dociec, gdzie uciekł mu pluton Bravo, ale jest też bardzo

czasochłonne. Zabawę w kartografa możemy więc powierzyć komputerowi. Zresztą plusem gry jest to, że wszelkie opcje rozgrywki da się przełączać w trakcie misji, dzięki czemu możemy skonfigurować zabawę tak, aby czerpać z niej jak najwięcej przyjemności.

Sterowanie jest łatwe do opanowania, więc szybko możemy ruszyć na poszukiwania Charliego tak, jak czynił to Forrest Gump. Także połapanie się w komendach nie sprawia trudności, ale miałem wrażenie, że jest ich zbyt mało. Brakuje na przykład polecenia przerwania marszu, więc jeśli widzimy, że nasi pakują się w pułapkę, to zamiast kazać im stać, trzeba wyznaczyć inny cel wędrówki. Nigdzie nie znalazłem też choćby podstawowych informacji o jednostkach, a to przecież podstawa w strategiach. Rozumiem, że z dbałości o immersję nie chciano użyć statystyk wyświetlanych przy

W grze możemy zobaczyć, jak wygląda baza, ale większość czasu spędzimy, ślęcząc nad mapą.

Misje poprzedzają klimatyczne przerwynki z rozmowami żołnierzy lub listami od ich bliskich.

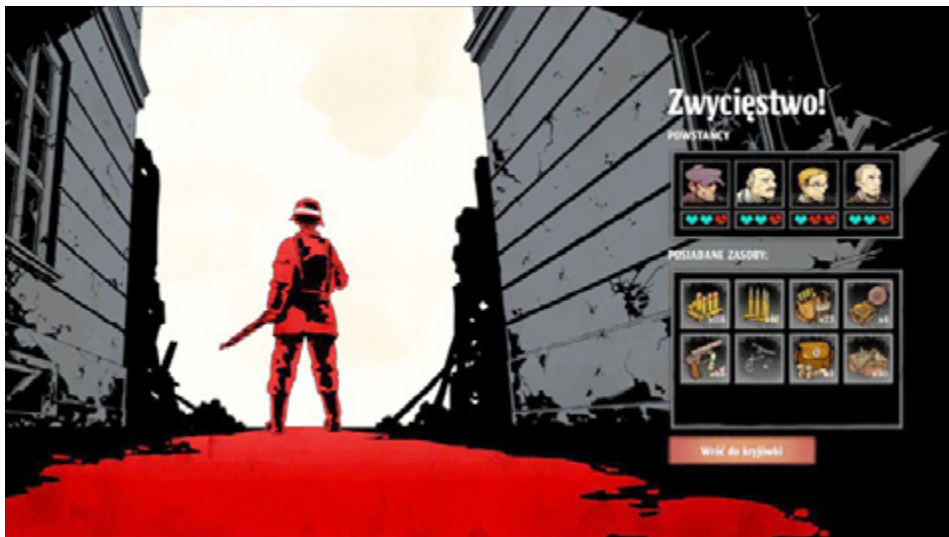
ikonach oddziałów, ale nie znajdziemy ich także wśród wskazówek przygotowanych przez autorów. Oznacza to, że nie znamy wyposażenia, siły bojowej i umiejętności jednostek, więc trudno ocenić, czy dostrzeżony przez naszych ludzi oddział wroga to łatwa zdobycz, czy śmiertelne zagrożenie.

Przytrafiają się też wkurzające błędy. Zdarzało się, że żołnierze odmawiali marszu, mówiąc, że są pod ostrzałem, ale pytani o wroga odpowiadali, że żadnego nie ma lub nie widzieli jednostek walczących metr od nich. Prawdziwą pułapką okazała się opcja zapisu. Czasem po wczytaniu save'a oddziały przestawały reagować na polecenia, więc pozostawał restart misji. Dobra wiadomość jest taka, że powyższe niedociągnięcia to dziury, które wydają się możliwe do załatwienia. Chciałbym, aby tak się stało, gdyż Radio Commander może grą wybitną nie jest, ale warto rzucić na nią okiem. Choćby ze względu na ciekawe podejście do tematu oraz klimat, dzięki któremu czuje się, że wojna to nie plac zabaw dla bohaterów, ale festiwal bezsensu. ■



60

Strategia taktyczna, w której dowodzimy amerykańskimi żołnierzami w Wietnamie. Całą wiedzę o poczynaniach naszych jednostek i rozwoju sytuacji czerpiemy z rozmów przez radiotelefon. Po przejściu kampanii możemy pobawić się w budowanie własnych misji.



➤ Nawet najbardziej spektakularne zwycięstwa przyniosą niewielką satysfakcję, gdyż nie poprawiają naszej sytuacji, a jedynie odsuwają w czasie nieunikniony koniec...

więcej, więc szukamy balansu pomiędzy „zabijmy wroga szybko, żeby nie oberwać za mocno” a „zabijmy wroga oszczędnie, żeby mieć pociski na później”. Drugą nowością są przeszkody, które przyjmują część obrażeń od celnego strzału i za którymi możemy się schować zarówno my, jak i wrogowie. Powstańcy mogą też budować barykady, co pozwala zaplanować kształt pola bitwy (powiększonego z jednej do dwóch linii).

Wszystko to dobrze oddaje klimat powstania - zasobów mało, siły nierówne, więc wykorzystujemy, co mamy, żeby wyrównać szanse - rozgrywe natomiast wyrządza niedźwiedzia przysługę. Najskuteczniejszym stylem walki staje się bowiem zabudowanie przednich rzędów barykadami i chowanie się w tylnych, co pozwala nam ignorować zdolności wroga, które zmieniają naszą pozycję (nie możemy zamienić miejscami postaci z barykadą). Stamtąd, używając najmniej kosztownych zdolności, powoli usuwamy wrogów (chyba że chcemy akurat wyeliminować groźnego przeciwnika). Zamiast dynamicznego skakania po polu bitwy mamy zatem statyczne strzelanie zza osłony, zamiast kanonady ciekawych zdolności korzystamy z ich najbardziej podstawowych wariantów.

Co, przy słabym systemie walki, pozostaje nam w grze? Ostrożne chodzenie po mapie w celu uratowania powstania, które z każdym tygodniem i tak coraz bardziej chyli się ku upadkowi (nawet kiedy perfekcyjnie wykonujemy wszystkie nasze misje). Świetnie oddaje to tragizm sytuacji powstańców, nie poprawia jednak ogólnego wrażenia z Warszawy. ■

W A R S A W



PRODUCENT Pixelated Milk **Wersja PL:** tak

■ Paweł Gąska

Pomysł na Warszawę był świetny. Zrobić klimatyczną grę o powstaniu warszawskim, wzorując się na indyjskim hicie - Darkest Dungeon. Niestety wykonanie pozostawia wiele do życzenia.

Na pierwszy rzut oka twórcy zrobili dokładnie to, co obiecywali. Mroczna, komiksowa grafika jak w DD? Jest. Trudny, turowy system walki, w którym ważna jest zarówno pozycja wrogów, jak i postaci gracza? Jest. Wyjścia na misje, na których trzeba sprytnie wykorzystywać zasoby? Jest. Ciągła śmierć postaci? Jest. No to o co chodzi? Czemu w trakcie gry w Warszawę czas mi się



➤ Wybór, do której dzielnicy pójdziemy danego dnia, nie jest łatwy. Tam, gdzie zignorujemy problemy, powstanie będzie coraz bardziej słabnąć.

➤ Mapa dobrze ukazuje coraz większe zniszczenie okupowanej Warszawy, jednak związane z nią mechaniki są zbyt ograniczone.

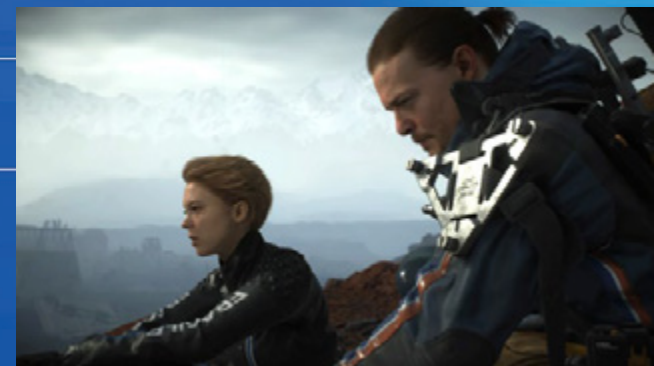
dłuży, podczas gdy grając w DD, nie zauważałem, kiedy miały godziny?

Głównym problemem gry jest system walki, czyli oś całej rozrywki. Niektóre decyzje o porzuceniu pomysłów z DD w połączeniu z częścią nowych rozwiązań sprawiły, że potyczki z wrogami straciły dynamikę i stały się powolnym, żmudnym zajęciem. Szczególnie odczuwalny jest brak mechaniki oblędu, która wprowadzała chaos na pole bitwy, czyniąc rozgrywkę dużo ciekawszą. Trochę rozumiemy, czemu jej tu nie ma (motywy lovecraftiańskie w grze o powstaniu mogłyby zostać źle odebrane), a trochę uważam ten brak za niewykorzystaną szansę (system dałoby się zachować, zmieniając mu nazwę na morale czy hart ducha).

Dostajemy za to mechanikę amunicji potrzebnej do aktywowania zdolności. Słabsze ataki wykorzystują jej mniej, silniejsze



■ Na plus oddanie klimatu powstania warszawskiego, mechanika niedoboru zasobów (wymuszająca ciekawe wybory) i oprawa graficzna. Na minus system walki. Gra nie jest zła, ale nie jest też specjalnie wciągająca.



📺 Fragile i Sam Bridges, dwoje kurierów w nieprzyjaznym świecie.

📺 Bibi słodko śpi ululane przez delikatne ruchy DualShocka.



PS4

PRODUCENT Kojima Productions Wersja PL: tak

■ Michał R. Wiśniewski

Kultowy autor, wielkie oczekiwania, gwiazdorska obsada. **Death Stranding to wydarzenie kulturowe – a także gra.**

Hideo Kojima żyje na Twitterze. Wrzuca tu zdjęcia z podróży po świecie (ostatnio zabawił nawet w Polsce), ze spotkań ze znanymi ludźmi, których odwiedza i którzy go odwiedzają; kumpluje się z reżyserami (w Sidequencie znajdziecie notkę na temat serialu „Too Old to Die Young” Nicolasa Windinga Refna). I opowiada o swoich „skromnych początkach”, gdy po konflikcie z Konami musiał zaczynać wszystko od nowa. Przyznam, że mnie

się jego zachowanie bardzo podoba. Lubię artystów, którzy mają wielkie ego, tak samo jak lubię je u Kanyego Westa. Doskonale wiem, że nad grą musi pracować armia ludzi (wystarczy poczytać napisy), ale – powtórzę to któryś raz – uwielbiam autorskie gry, takie, w których widać ślady palców twórcy, jego powracające motywy, idee, obsesje. Hideo Kojima ma swoje znaki firmowe – filmowa narracja, czerpiąca garściami z hollywoodzkiego kina akcji, połączona z rozbuchaną filozofią niczym z fantastyczno-naukowego anime (albo któregoś z lepszych odcinków „Doktora Who”); postacie z intrygującymi dziwactwami, zabawa warstwą meta i (oczywiście) melodramat. Wszystko to znajduje się w *Death Stranding*, która zresztą sprawia wrażenie, jakby była dalekim potomkiem serii MGS, wchodząc z nią – i nie tylko z nią – w polemikę.



➤ Większość gier jest płaska, żeby było łatwiej jeździć - ale nie DS.

SOCIAL NETWORK

Bohater gry nazywa się Sam Porter Bridges (w tej roli Norman Reedus) i jest kurierem. Tytułowy Death Stranding (w polskiej wersji - „wdarcie śmierci”) to nazwa apokalipsy, która zamieniła Amerykę w pustkowie, a resztki ludzkości zamknęła w ogrodzonych murami miastach. Jedynym, co je teraz ze sobą łączy, są właśnie kurierzy - z prywatnej firmy Fragile Express albo organizacji Bridges. Sam pracuje dla tej drugiej, przewożąc lekarstwa, żywność, zapasy i przeróżne niezbędne rzeczy.

Ktoś oglądając zapowiedzi gry, dowcipkował, że to „symulator chodzenia” - i przypadkiem miał rację. Ale to chyba pierwszy PRAWDZIWY symulator chodzenia, w jaki grałem. Tak złośliwie określa się gry narracyjne, gdzie głównym zajęciem jest przemieszczanie się z miejsca w miejsce, tymczasem tu trzeba łączyć, wspinąć, schodzić, zbiegać, skakać, balansować i wstawać - fizyka chodzenia z wielkim plecakiem załadowanym paczkami sprawia, że nie jest to takie proste. Wystarczy się

przewrócić, żeby uszkodzić ładunek - albo, co gorsza, zgubić.

Im dalej w grę, tym trudniejszy teren przyjdzie nam przemierzać. Na szczęście dostępne są także pojazdy (szybki motocykl, ciężarówka), możliwość budowania struktur (drabinki, liny, ale i mosty czy nawet drogi) i współpraca wielu graczy - możemy korzystać z drabinki czy mostu

zbudowanego przez kogoś innego, możemy dorzucić się z materiałami do budowy szosy.

Cały czas ma się poczucie, że nie jest się samemu w tym pustym i nieprzyjaznym świecie, w którym ludzie siedzą zamknięci w bunkrach i pokazują się głównie jako hologramy. Możemy zresztą zostawić hologram dla innych graczy - ze słowami otuchy, poradą, ostrzeżeniem czy drogowskazem. To prawdziwa sieć społecznościowa, w której walutą są lajki - dokładnie takie jak na Facebooku. Dostajemy je od klientów za dobrze wykonane dostawy, ale także możemy lajkować na przykład zostawiony przez kogoś hologram czy strukturę.

DOLI NA NI ESA MOWI TOŚCI

Robota futurystycznego kuriera jest niewdzięczna i niebezpieczna - nie ma dróg (można się naprawdę zgubić, zwłaszcza w górach), na ładunki polują oszalałe na ich punkcie bandy, no i jeszcze wynurzeni (ang. BT), istoty z zaświatów. Tak, to nie jest

Transport bezwładnych zwłok obciąża psychicznie i fizycznie.

➤ Można sikać w toalecie albo gdzie się chce. Jeśli bohater sika na dworze, wyrastają w tym miejscu grzyby.





Repairing Cargo Containers

When containers are damaged, their capacity to absorb impacts is reduced. Use container repair spray to restore its resistance. Their contents and other items not in containers cannot be repaired.

ŚWIAT DEATH STRANDING TO PRECYZYJNIE SKONSTRUOWANA NIESAMOWITOŚĆ, W KTÓREJ WSZYSTKIEDZIW NIELEM ENTY UKŁADAJĄ SIĘ SPÓJNĄ CAŁOŚĆ.

taka prosta apokalipsa jak w jakimś Falloucie; to zagłada prosto z Ewan-geliona. Wchodząc w świat gry, zostajemy zarzuceni niesamowitymi rzeczami, jak timefall (pol. „tempo-ral”), czyli deszcz sprawiający, że rze-czy i organizmy się starzeją; koncept Plaży, promieniowanie chiralne; niezwykle niebezpieczna necrosis (pol. „martwica”) - ale bez obaw, wkrótce wszystko się wyjaśni, w tym szaleństwie jest metoda, i to chyba najbardziej podobało mi się w świecie wymyślonym przez Kojimę. Kontrolowana niesamowitość.

Gdy kroczy się przez terytorium zamieszkane przez „duchy”, gra zamienia się w skradankę. Idź cicho, wstrzymaj oddech. „Duchy” wykrywa urządzenie zwane odratek, działające dzięki połączeniu z noszonym w inkubatorze płodem. BB, bridge baby (pol. DŁ, „dziecko łącznikowe”) łączy ze sobą światy żywych i umar-tych - i karmi Sama wspomnieniami. Ontologia świata, fabuła, mechanika gry - wszystko jest ze sobą połączo-ne. Jak i wszystkie metafory, którymi operuje narracja. Mosty, liny, połącze-nia - wszystko jest wielowarstwowe i wieloznaczne - i bardzo dużo mówi o współczesnym świecie. Ale o tym napiszę więcej w innym numerze.

HOMO LUDENS

Nie brakuje humoru - i metahumoru. Gdy Sam siedzi w swojej prywatnej kwaterze, zamienia się w tamagotchi, któremu trzeba usługiwać - nakarmić, napoić (jest zapas napoju energetycz-nego Monster w puszkach), umyć, wykąpać, wypróżnić. Bohater patrzy na gracza i w zabawnym błagalnym geście pokazuje, że jest głodny. Świetnie dobrani aktorzy i aktorki dają radę w tych najbardziej dramatycznych

✦ Drukowane mosty i struktury kontrastują z dzikością przyrody.

momentach, gdzie łatwo przekroczyć granicę i narazić się na niezamierzoną śmieszność. Może jestem prosty, ale się wzruszałem. Obawiałem się trochę tych specjalnych gościnnych występów, jak Refna czy innego zaprzyjaźnionego reży-sera, Guillermo del Toro, ale to naprawdę fajnie napisane postacie. Z ciekawych twarzy, które można zobaczyć w grze, odnotuję Errolsona Hugh, charyzma-tycznego projektanta marki ACRONYM, który zaprojektował zresztą niektóre stroje w grze. Design strojów, budynków, pojazdów i struktur robi świetne wraże-nie, to nie postapokaliptyczne lepienie ze śmieci, tylko technokratyczna próba po-nownego skolonizowania i rekonstrukcji Ameryki. Widać wspaniałe przywiązanie do detali - jak to, że ciało Sama pokrywa-ją otarcia i odciski od pasków plecaka.

Są tu momenty niczym z Journey, gdy jesteśmy tylko my, ładunek, droga - i muzyka. Precyzyjnie zaprojektowane emocje, a jednak było coś autentycznie przejmującego w tej pierwszej poważnej misji, gdy z mozołem szło się pod górę, niosąc zwłoki do spalarni. ■



✦ Ponure miasta-widma, z których nikt nie wychodzi - poza kurierami.



PIXEL 94

■ Scenariusz, pomysł, wykonanie, nawet medialne zamieszanie, zaangażowanie znanych aktorów i muzyków - to wszystko sprawia, że DS jest doskonałym produktem. Pełnokrwistą grą z elementami kina. Ale jest coś więcej. System społecznościowy, który naprawdę działa. I prawdziwe emocje.

HALL OF FAME



AUTOMATYK DRAGON'S LAIR ZAWITAŁ DO SALONÓW GIER LATEM 1983 ROKU I Z MIEJSCA STAŁ SIĘ BLEGANE



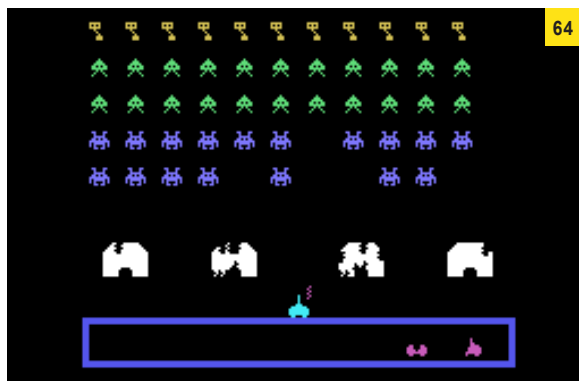
52

Kto nie widział tego, co się działo w przejściu podziemnym na Dworcu Centralnym w Warszawie, gdy roztawiono tam Dragon's Lair i Space Ace, ten nie wie, czym jest legenda ReadySoftu. Tym bardziej więc powinien przeczytać ten artykuł.



58

W latach siedemdziesiątych Texas Instruments było potężniejszym producentem komputerów niż Commodore i Apple razem wzięte. Autor szkicuje tło wydarzeń, które doprowadziły do narodzin epoki informatycznej oraz rozwoju giganta z Dallas.



64

Pixel miał wyjątkową okazję, żeby pograć w oryginalne we wszystkie najważniejsze produkcje na flagowym komputerze Texas Instruments, czyli TI-99/4A. Powstało zestawienie dziesięciu najlepszych tytułów, jakie były dostępne na tę maszynę.



68

W historii gier był taki moment, gdy dominujące na rynku przygodówki starły się z nowym wówczas zjawiskiem, czyli strzelaninami 3D. Jak przebiegało to pierwsze, historyczne starcie?





DRAGON

■ Do stworzenia postaci Daphne nie zatrudniono modelki czy aktorki, więc inspirację czerpano ze zdjęć w... Playboyu.

Dragon's Lair zawsze jawił mi się jako jeden z legendarnych tytułów z przeszłości, a kultowy status tej gry potwierdził choćby jej występ w „Stranger Things”, czyli serialu będącym niejako agregatem największych hitów lat osiemdziesiątych. Długo jednak czekałem, by samemu uratować księżniczkę Daphne, która w smocze łapska wpadła ponad 30 lat temu.

■ Bazyl

Nie ominie was spora dawka historycznego tła, ale opowieść o Dragon's Lair postanowiłem zacząć od podzielenia się własnymi doświadczeniami.

Czy to jest gra?

Do Dragon's Lair podszedłem dopiero w 2019 roku, więc byłem świadomy, że chociaż tytuł ten doczekał się legendarnego statusu, to ma też grono krytyków odmawiających mu prawa

do nazywania się grą. Ich zdaniem to interaktywny film. Według mnie jedno drugiego nie wyklucza, ale trudno nie przyznać, że rozgrywka faktycznie jest specyficzna. Rola gracza ogranicza się tu do pokonywania wyzwań zręcznościowych, które dziś nazwalibyśmy QTE (Quick Time Events) – oglądamy kolejne animacje i co chwilę musimy wcisnąć odpowiedni klawisz kierunku lub machnąć mieczem. Jeśli zrobimy to prawidłowo, przechodzimy do

kolejnej sekwencji i historia toczy się dalej. Jeżeli się pomylimy, to dzielny rycerz Dirk żegna się z życiem doczesnym, a biedna Daphne może zamawiać z Ikei meble do smoczej groty, gdyż spędzi w niej resztę swych dni.

Nie udaje się nader często, więc moje ciśnienie niebezpiecznie zbliżało się do momentu, gdy z uszu zaczyna buchać para. W pewnym momencie przestałem nawet śledzić historię i skupiłem się tylko na tym, który klawisz wcisnąć.

**DRAGON'S LAIR WYEWOLUOWAŁ
Z NIEUKOŃCZONEJ GRY
THE SECRETS OF THE LOST WOODS.**

S LAIR



**WEDEŁUG DANYCH TWÓRCÓW
DRAGON'S LAIR W ICH DZIEŁO
NA CAŁYM ŚWIECIE ZAGRAŁO
PONAD 360 MILIONÓW OSÓB.**

♣ Dirk mógł zginąć na wiele sposobów.
Były one jednocześnie zabawne i brutalne.

Powoli zacząłem przechodzić na stronę krytyków i podejrzewać ogólniświatowy spisek, który dążył do wmówienia ludziom, że Ziemia jest płaska, a Dragon's Lair to arcydzieło. I wtedy usłyszałem głos żony, która rozplywała się w zachwytach. Okazało się, że od dłuższego czasu stała za mną, a jej szczeka z każdą kolejną scenką zjeżdżała piętro niżej. Jeszcze większego szoku doznała, gdy okazało się, że podziwiane animacje są starsze od niej. W taki sposób zupełnie niechcący odtworzyliśmy to, co działo się w salonach gier w 1983 roku. Wówczas jedna osoba grała w Dragon's Lair, tracąc nerwy i monety, a otaczał ją wianuszek gapiów niemogących oderwać oczu od ekranu. W tej chwili zrozumiałem fenomen Dragon's Lair.

Dł ugi e poszuk i w a n i a
Znacie to uczucie, gdy rzucacie okiem na ekran i przez chwilę nie wiecie, czy

DRAGON'S LAIR DOCZKAŁ SIĘ WERSJI NA NOWOCZESNE KOMPUTERY I KONSOLE, WIĘC NIC NIE STOI NA PRZESZKODZIE, BY RUSZYĆ NA POMOC DAPHNE PONAD 30 LAT OD JEJ PORWANIA.



widzicie grę? Pierwszy raz miałem coś takiego chyba dwa lata temu, gdy nie byłem przez moment pewny, czy leci mecz NFL, czy ktoś gra w Maddena. Nawet dzisiaj niewiele tytułów potrafi tak upodobnić się do rzeczywistości. A wyobraźcie sobie, że w roku 1983 zrobiono grę, która wygląda jak kinowy hit. Wprawdzie animowany, ale za to z najwyższej półki - nieustępujący dziełom Disneya.

Historia Dragon's Lair zaczęła się od Ricka Dyera, który miał pomysł na stworzenie mechaniczno-elektronicznego automatu przedstawiającego historię na ręcznie robionych rysunkach. Ideę tę przedstawiał firmom zabawkarskim. Według projektanta koncepcja wszystkim się podobała, ale nikt nie wiedział, jak wcielić ją w życie. Optymistyczne wspomnienia Dyera być może przykurzyła nieco warstwa nostalgii, gdyż można znaleźć także relację z prezentacji, którą potencjalni

inwestorzy opuścili w połowie.

Pomysł ewoluował, a Dyer doszedł do wniosku, że zamiast gry-zabawki lepiej stworzyć automat oparty na zaprezentowanych ledwie kilka lat wcześniej Laserdyskach. Pomysł ten zaczerpnął ze strzelanki Astron Belt od Segi.

Dużą rolę w powstaniu koncepcji gry odegrał także film „The Secret of NIMH” - tej animacji z 1982 roku komplementów nie szczędził sam Steven Spielberg. Pod wielkim wrażeniem był również Dyer, więc skontaktował się z autorami filmu, w tym animatorem i scenarzystą Donem Bluthem, który nazwisko w branży wyrobił sobie pracą w Disneyu. Miał swój udział między innymi w „Robin Hoodzie”, „Bernardzie i Bianca” oraz filmach o przygodach pewnego misia o małym rozumku. Tak narodził się pomysł

SPACE ACE POWTARZAŁ SCHEMATY Z DL - BYŁ WIĘC CIAPOWATY BOHATER, DAMA DO URATOWANIA I NIEZBYT WYSZUKANA ROZGRYWKA.

✚ W Space Ace ciapowaty Dexter czasem mógł zamienić się w potężnego Ace'a, ale na tym urozmaiceniu się kończyły.



❏ Znajdowanie skarbów w Dragon's Lair II wymagało uważnego śledzenia akcji, ale potrafiło być frustrujące. Pominąłeś skarb? Powtarzaj poziom!

stworzenia animacji o bohaterze, za którego losy odpowiedzialny byłby widz. Projekt roboczo ochrzczono Dragon's Lair, nazwa przyjęła się i została na stałe.

Pomysł miał okazać się genialny, ale jego realizacja daleka była od sielanki - dochodziło do napięć między zespołami. Według samych zainteresowanych wynikało to z braku zrozumienia. Ludzie Blutha byli mistrzami w dziedzinie animacji, ale nie wiedzieli nic o robieniu gier. Z kolei ekipa Dyera umiała programować, ale robienie filmu było dla nich czarną magią. „Dragon's Lair mógłby być jeszcze lepszy, gdybyśmy rozumieli się wzajemnie” - przyznał po latach Don Bluth. Na szczęście nieporozumienia nie pogrzebały projektu i szybko okazało się, że oba zespoły wspólnie stworzyły prawdziwy skarb.

Na czym z k i na

Na pierwszym oficjalnym pokazie zaprezentowano tylko trzy sceny z gry, ale to wystarczyło, by zdobyć zamówienia o wartości 10 milionów dolarów. Automaty z Dragon's Lair zawiąły do salonów latem 1983 roku i z miejsca stały się oblegane.

❏ Seria odniosła sukces między innymi dlatego, że bajeczna grafika skutecznie rekompensowała braki w samej rozgrywce.



DIRK I DAPHNE WYSZLI DALEKO POZA ŚWIAT GIER. GOŚCILI TAKŻE W SERIALU I KOMIKSACH, A WIELE WSKAZUJE NA TO, ŻE W KOŃCU DOSTANĄ SWÓJ FILM.

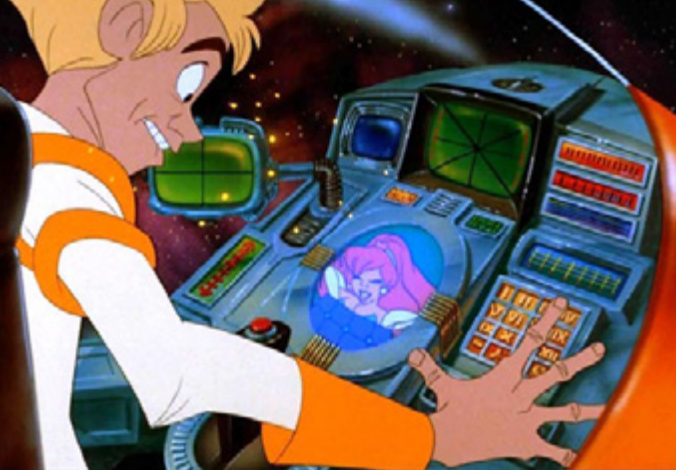


Stały do nich długie kolejki, a chętni potrafili czekać na swoją szansę cały dzień. Nie odstraszała ich nawet cena - za podejście trzeba było zapłacić pół dolara, co było wówczas rekordowo wysoką kwotą. Nikt nie przejmował się tym, że grę można było ukończyć w kilkanaście minut, a całość nagranych materiałów, w tym zabawnych śmierci bohatera, liczyła 22 minuty. Gra była bowiem trudna, a bez nauczania się na pamięć kolejnych ruchów sukces graniczył z cudem. Na niekorzyść śmiałków działało także to, że po zgonie Dirk nie wracał w miejsce, gdzie poległ, ale do losowej nieukończonej jeszcze sceny, więc gracz nie wiedział, na co się przygotować.

Gra okazała się olbrzymim przebojem, więc studio Dyera (Advanced Microcomputer Systems) i reszta twórców Dragon's Lair obserwowali, jak

dolary płyną wartką rzeką na ich konta. Nie obyło się jednak bez problemów. Właściciele salonów narzekali, że sprzęt zamknięty w eksploatowanych do granic możliwości automatach ulegał awariom. Także technologia Laserdisków miała swoje wady. Wprawdzie dzięki pojemności pozwalały ominąć ograniczenia, których nie byli w stanie przeskoczyć autorzy innych tytułów, ale konieczność wyszukiwania na płycie odpowiedniej animacji przekładała się na długi czas ładowania. Minusy te nie przysłoniły jednak plusów i Dragon's Lair święcił tryumfy.

„Gra osiągnęła sukces dlatego, że dzieciakom spodobała się taka, jak była. Nie mieli niczego, do czego mogliby ją porównać” - ocenił Dyer. Jego zdaniem automaty były najlepszym testem jakości, ponieważ wymagały od odbiorcy ciągłego sięgania do kieszeni.



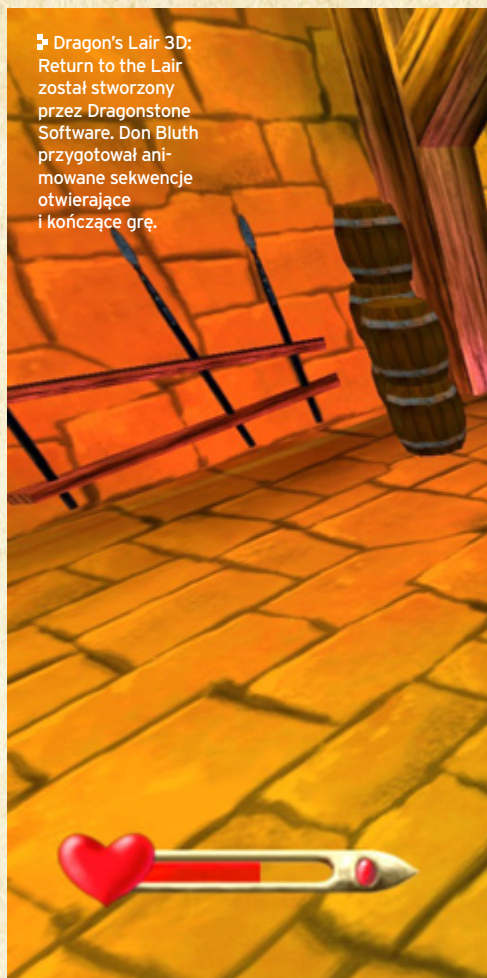
Jeśli zabawa nie byłaby wystarczająco dobra, to gracz mógł po prostu odejść, zabierając swoje pieniądze. Od maszyn z dziełem wydanym przez Cinematronics nikt dobrowolnie się nie oddał. Nic dziwnego, że konkurencja postanowiła pójść tym samym tropem. Pojawiły się więc podobne tytuły, także oparte na Laserdyskach i sekwencjach QTE. Niektóre nie siliły się na oryginalność. Na przykład Super Don Quixote przedstawiał animowaną opowieść o rycerzu próbującym oswoić księżniczkę. Brzmi znajomo?

Ser i a r u s z a w k o s m o s

Szczerze mówiąc, autorzy Dragon's Lair także nie mieli zamiaru odchodzić od wypracowanych schematów. Jeszcze przed końcem 1983 roku do salonów trafiła ich nowa propozycja - Space Ace. Znowu trzeba było wciskać odpowiednie przyciski, aby ciapowały bohater mógł uratować damę w opałach, z tym że tym razem akcja dzieła się w kosmosie. Nowością było dodanie kilku sytuacji, w których heros mógł przemienić się z cherlaka w osiłka.

Przed jednym i drugim stały nieco inne wyzwania, więc kończąc przygodę dwa razy, gracze mogli obejrzeć nieco inne animacje. Był to pewien postęp, ale zbyt mały, by przebić czy chociaż powtórzyć sukces Dragon's Lair. Także klony przygód Dirka nie zwojowały świata i szła na interaktywne filmy przygasł. Realizacji nie doczekał się więc kolejny planowany tytuł - The Sea Beast and Barnacle Bill. Stworzono tylko jedną stronę opisu i plakat, dzięki którym wiemy, że tym razem bohaterem miał być marynarz ratujący syrenę.

Serc i portfeli graczy nie podbiła także przygodówka Thayer's Quest przygotowana przez firmę Dyera, która w międzyczasie zmieniła nazwę na RDI Video Systems. Moda na automaty z czytnikami Laserdysków przeminęła, dodatkowo przewiana wiatrem kryzysu, który nawiedził branżę w 1983 roku. Firmy Blutha i Dyera w połowie lat osiemdziesiątych popadły więc w finansowe tarapaty, a prace nad pełnoprawnym sequelem Dragon's Lair przerwano. Dzielnego Dirka walczył jednak dalej. W 1984 roku dostał własny serial animowany. Kreskówka „Dragon's



Dragon's Lair 3D: Return to the Lair został stworzony przez Dragonstone Software. Don Bluth przygotował animowane sekwencje otwierające i kończące grę.



Wersja 3D próbowała oddać klimat oryginału, ale rezultaty były co najwyżej średnie.

Lair” doczekała się 13 odcinków, które rozbudowywały świat gry. Zagościło w niej kilka nowych postaci, a zły smok doczekał się imienia i od tego czasu znany jest jako Singe.

Ry c e r z w k a ż d y m d o m u
Skoro Dragon's Lair podbiło salony, pewne było, że manewr ten spróbuje powtórzyć także w domach graczy. Jeszcze w 1983 roku wydano port na komputer Coleco Adam, a w kolejnych latach Daphne mogli ratować posiadacze Amstrada, ZX Spectrum czy Commodore 64. Na PC i Amigę gra trafiła dopiero w 1989 roku, ale nie były to ostatnie porty, których się doczekała, gdyż te powstają do dziś. O ile jednak obecne wersje prezentują się nawet lepiej niż oryginał z automatów, o tyle wcześniejsze porty pozostawiały wiele do życzenia.



**PLANOWANY FILM MA SPRAWIĆ,
ŻE POSTACIE BĘDĄ PEŁNIEJSZE
– DIRK PRZESTANIE BYĆ TYLKO
BOHATEREM Z PRZYPADKU
A DAPHNE PUSTAKIEM
W OPAŁACH.**

w stanie pomieścić wszystkich animacji znanych z automatów. Niewykorzystane sceny połączono z kilkoma nowymi, by stworzyć Dragon's Lair III: The Curse of Mordread. Gra wyszła w 1993 roku na Amigę, Atari ST i pecety. Po jej premierze Dirk zapadł w letarg na prawie 10 lat.

Powrócił w 2002 roku za sprawą Dragon's Lair 3D: Return to the Lair. Tym razem dzielny rycerz zmierzył się z gatunkiem action adventure. Gra powstała z inicjatywy Dyera i w dużej mierze powtarzała przygodę znaną oryginału, więc można było odwiedzić znane miejsca i znów zmierzyć się ze starymi przeciwnikami. Niestety, trójwymiarowa grafika z początku milenium słabo zniosła próbę czasu. Na grę warto jednak zwrócić uwagę choćby ze względu na to, że pojawiły się w niej nowe przerywniki filmowe autorstwa Dona Blutha. Za to lepiej zapomnieć o wydany w 2004 roku Dragon's Lair III, który sceny z Return to the Lair zamieniał na sekwencje QTE.

To nie koniec historii? Wkroczenie Dirka w trzeci wymiar zbiegło się z jego ekspansją na kolejne medium, gdyż w 2003 roku - z okazji dwudziestolecia serii - wydano adaptację komiksową gry. Być może Dirk trafi także do kin - plany przeniesienia jego przygód na srebrny ekran istniały już w latach osiemdziesiątych, ale nie udało się ich zrealizować. Kolejną próbę podjęto kilka lat temu. W 2015 roku Don Bluth oraz Gary Goldman - producent pierwszych dwóch części Dragon's Lair oraz Space Ace'a - ruszyli ze zbiórką na Kickstarterze. Wydawało się, że tym razem Dirk poniesie klęskę, gdyż otrzymane wsparcie było dalekie od zakładanego. Zmieniło się to dopiero po przeniesieniu zrzutki na platformę Indiegogo, gdzie zebrano ponad 700 tysięcy dolarów.

Oficjalnej daty premiery nie ma, ale według plotek prace trwają, a film może się ukazać już w 2020 roku. Wiadomo, że ma być to prequel hitu z 1983 roku. Jego sukcesu pewnie nie powtórzy, ale może sprawić, że kolejne pokolenie zakocha się w Dirku i Daphne. Czy tak się stanie... czas pokaże. ■

Dragon's Lair w salonach zachwycał, gdyż omijał ograniczenia sprzętowe epoki. W przypadku edycji na komputery trzeba było iść na ustępstwa. Recenzenci raczej nie wpadali w zachwyt, skoro dosyć ubogiej rozgrywki nie rekompensował już wygląd niczym z kinowej sali. Wspominał o tym sam Don Bluth, z którego wypowiedzi jasno wynika, że fanem „wykastrowanych graficznie” wersji nie jest.

Zapewne nie spodobał mu się także wydany w 1987 roku na szereg platform Escape from Singe's Castle. Grę tę mylnie nazywano Dragon's Lair 2, ale w rzeczywistości nie była to kontynuacja, gdyż składała się w większości ze scen, które wycięto z oryginału przy przenoszeniu go na komputery domowe. Pojawiły się także inne wariacje na temat. W 1990 roku na NES wyszła platformówka zatytułowana po prostu Dragon's Lair, z grubsza powtarzająca fabułę oryginału. Z kolei rok później posiadacze Game Boya mogli zagrać w Dragon's Lair: The Legend, który z pierwowzorem miał niewiele wspólnego.

Czarownik w roli smoka

Pełnoprawna kontynuacja hitu z 1983 roku, czyli Dragon's Lair II: Time Warp, zawitała do salonów gier dopiero

w 1991 roku. Za sequel odpowiadało studio Leland Corporation, a reżyserią zajął się Bluth. Fabuła przypominała oryginał, ale tym razem Daphne porwał czarodziej Mordroc. Dirk znów musiał ratować ukochaną, pokonując po drodze krwiożercze bestie, w tym... własną teściową. Rozgrywka do złudzenia przypominała dzieło z 1983 roku. Główną różnicą było dodanie skarbów, które trzeba było zbierać, by móc ukończyć przygodę. Pomińcie któregoś oznaczało konieczność ponownego przechodzenia tych samych sekwencji, co z jednej strony wydłużało rozgrywkę, ale z drugiej potrafiło doprowadzić do szwajskiej pasji. Pod względem wizualnym sequel mógł konkurować z przebojami Disneya, ale nie robiło to już takiego wrażenia jak dekadę wcześniej. Także tym razem wersje na komputery domowe nie były

TI-99/4:

D R O G A

D O n a n

o b i o t

e c h n

o l o g i i

"Most travel books I've read bored me, but never a Karl May book"

– Albert Einstein



Trawa pokrywająca małymi kępkami pustynny krajobraz gdzieś urozmaicany większymi krzewami delikatnie kołysała się pod wpływem powiewu wieczornego wiatru.

 Paweł Jędrzejewski

Zachodzące nad horyzontem słońce rozrzucające rdzawopomarańczowe odblaski sprawiało wrażenie nierzeczywistej dekoracji umieszczonej w charakterze tła kolejnego filmu. Tym razem jednak otoczenie nie jest częścią gry, ale jak najbardziej konkretnych zdarzeń.

Grupa pracujących w pyle pustyni robotników właśnie zgromadziła się wokół małego otworu, z zaparkowanej nieopodal ciężarówki kilku z nich wyjmowało skrzynkę. To już ostatnia na dziś instalacja. Jednak cała operacja wymagała dużej ostrożności. Nikt nie mógł się odprężyć lub pozwolić sobie na luźniejsze zachowanie lub żarty. W pojemnikach umieszczanych w otworze znajdował się dynamit. Sznur kabli został szybko rozciągnięty i podłączony do aparatury umożliwiającej detonację. Po chwili jedynym śladem po eksplozji były porozrzucone dookoła kamienie i żwir oraz osady zawieszane w powietrzu, które zaczął rozwiewać coraz chłodniejszy wiatr. Jednak nie to było najważniejsze. Wstrząs wywołał falę uderzeniową, która przemieszczając się w kolejnych, coraz głębszych warstwach gruntu po odbiciach, wracając, niosła informację, która mogła być odpowiednio zinterpretowana, jeśli tylko dysponowało się odpowiednią wiedzą i ekwipunkiem. Technicy obsługujący aparaturę znajdującą się w samochodzie z uwagą śledzili wskazania sejsmografu.

Zapis miał zostać zinterpretowany w siedzibie ich pracodawcy - firmie Geophysical Service, organizacji, która po przekształceniach zapoczątkowała nowy rozdział w historii komputerów domowych dzięki wprowadzeniu na rynek pierwszej masowo produkowanej 16-bitowej jednostki. Jednak żadna ze zgromadzonych tu osób najprawdopodobniej nie przypuszczała, do jakich rejonów zaprowadzi ich aparatura zbudowana na potrzeby przedsięwzięcia, w którym uczestniczyli.

Było tak, ponieważ opatentowana w 1919 roku przez Johna Clarence'a Karchera metoda sejsmiki refleksyjnej umożliwiła mu założenie firmy zajmującej się eksploracją złóż ropy naftowej.

„Ale czy rozumiesz technologię?” - to pytanie można zadać każdej osobie odwiedzającej wszystkie wielkie imprezy branżowe.



Układy scalone stały się częścią kultury. Świadczą o tym serie znaczków pocztowych. Poniżej Jack Kilby i pierwszy prototyp.





Manualne składanie produktów w fabryce półprzewodników (Dallas w Teksasie). Wyposażenie stanowisk pracy obejmowało m.in. mikroskopy.



Ciężarówka Geophysical Service z wyposażeniem do odczytów sejsmicznych, a obok niej geofony - czujniki drgań.

W TEXAS INSTRUMENTS DO KOŃCA SIĘSKOK TECHNOLOGICZNY NA NIESPOTYKANĄ W CZĘŚNIEJSKĄ

Szczególnie dotyczy to przemysłu elektronicznego i gier wideo. Atmosferę barwnych stoisk zbudowanych z wykorzystaniem najbardziej wyszukanych metod prezentacji, mających za zadanie oszołomić odbiorców i wprowadzić w stan euforii, trudno odnaleźć gdziekolwiek indziej. Towarzyszy temu również najczęściej niewypowiedziane, ale implikowane przez tę atmosferę przekonanie o tym, że te wszystkie wspaniałe osiągnięcia techniczne wydają się czymś oczywistym, a jednocześnie odległym, chłodnym i nieprzystępnym - niczym statek obcych istot, który wylądował, aby widzowie

mogli doświadczyć jego imponującej architektury i funkcjonalności.

W momencie upowszechnienia danego produktu wrażenie to znika, a odbiorcy przyzwyczajają się do konkretnego rozwiązania, tak jak każdy korzysta na przykład z lodówki, nie zastanawiając się, jak ona działa. Co więcej, takie podejście jest groźne dla społeczeństwa, ponieważ w ten właśnie sposób, niejako tylnymi drzwiami, na naszych oczach zaczyna się proces nowego prymitywizmu, w którym społeczeństwo oswoiło się z technologią na tyle, że zaczyna traktować ją jako rodzaj jarmarcznego gadżetu i już się nad

nią nie zastanawia. Takie podejście wzmacnia jeszcze pojawianie się nowych, bardziej zaawansowanych technologii, jak nanotechnologie. Fakt, że społeczeństwo korzystające na co dzień z mobilnych komputerów o mocy obliczeniowej wielokrotnie większej niż ta, którą niegdyś dysponowały całe centra badawcze, wykorzystuje je do aktywności o bardzo dyskusyjnej wartości merytorycznej, sprawia, że ma ono słabszą pozycję niż społeczności wczesnych użytkowników (ang. early adopters). Widać to wyraźnie na przykładzie odbiorców pierwszych konsumenckich radioodbiorników, którzy nie przechodzili tak po prostu do porządku dziennego nad zasadą ich działania i niejednokrotnie budowali własne urządzenia. Taki obraz społeczeństwa stanowi zwierciadło, w którym odbija się coś, o czym nie pomyśleli entuzjastyczni futuryści lub pisarze innych nurtów science fiction: że być może największym zagrożeniem dla ludzkości i dystopią życia codziennego jest nawet nie tyle nierównomierny dostęp do edukacji (bo w internecie



Pierwotna wersja systemu (TI-99/4) była wyposażona w „ultratanią klawiaturę” z klawiszami w stylu kalkulatora. Dopiero TI-99/4A udostępniał lepsze rozwiązanie.



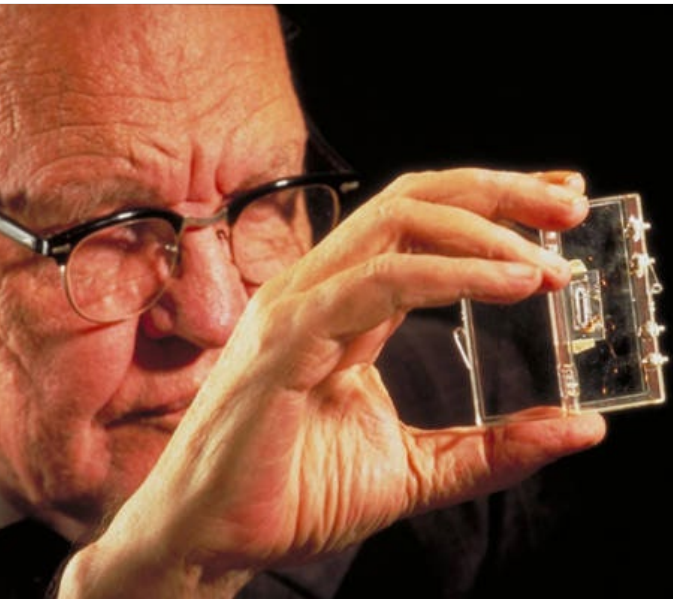
Dla zdecydowanej większości użytkowników stacja taśm magnetycznych była urządzeniem umożliwiającym zapis programów. O popularności tego rozwiązania decydowała cena.



Syntezytor mowy dostępny jako dodatkowy moduł był wykorzystywany przez wiele gier. Planowano nawet produkowanie małych kartridży rozszerzających jego funkcje o nowe słownictwo.



Jednostka znajdująca się pod monitorem to Peripheral Expansion Box.



✦ Texas Instruments Strategy Leadership Team. Nazwa mówi wszystko: te osoby były odpowiedzialne za kluczowe decyzje.

GEOMETRYCZNE WZORY UKŁADÓW SCALONYCH JAKO CZĘŚĆ KULTURY WIZUALNEJ STANOWIĄ COŚ WIĘCEJ NIŻ TYLKO FUTURYSTYCZNY ORNAMENT.

można przecież ją znaleźć), ale zwyczajny ludzki prymitywizm i niechęć do rozwoju. I to nie ten kojarzony ze społecznościami jaskiniowców, ale ten wynikający z własnej decyzji, wciąż obecny w społeczeństwie, podobny do endemicznych centrów pandemii. Sytuację pogłębia fakt, że obecnie zakup komputera jest czymś tak oczywistym jak kupno kilograma ziemniaków (co w przypadku społeczności programistów żartujących z tak zwanego potało computer świadczy o ich przynajmniej częściowej przynależności do wspomnianych grup, ponieważ budowa ziemniaka jest trudna do wyobrażenia bez wiedzy na temat biochemii i powiązanych nauk). To, że na przykład Steve Wozniak opisując swoją przygodę z projektowaniem komputera, powoływał się na fakt, że nie mógł posiadać fizycznego urządzenia, tylko samo marzenie (i próby jego realizacji) zaprowadziło go tak daleko, nie jest wcale przypadkiem i sugeruje, że największe korzyści osiągają osoby szczególnie zainteresowane daną tematyką.

Nauka i technologia są jednym z głównych czynników decydujących o przewadze strategicznej firm czy

✦ Jack Kilby, wchodząc w skład jednostki nazwanej RG-06 Semiconductor Group stał się twarzą firmy. Fotografia z 1997 roku w dobitny sposób przedstawia siłę indywidualnego osiągnięcia, które stało się podstawą mechanizmów technicznych funkcjonowania naszej cywilizacji.



✦ Texas Instruments wyprodukowało pierwszy mobilny kalkulator (oparty na układach scalonych) o nazwie CalTech (1967 rok). Urządzenie nie miało wyświetlacza, wyniki były drukowane na taśmie.

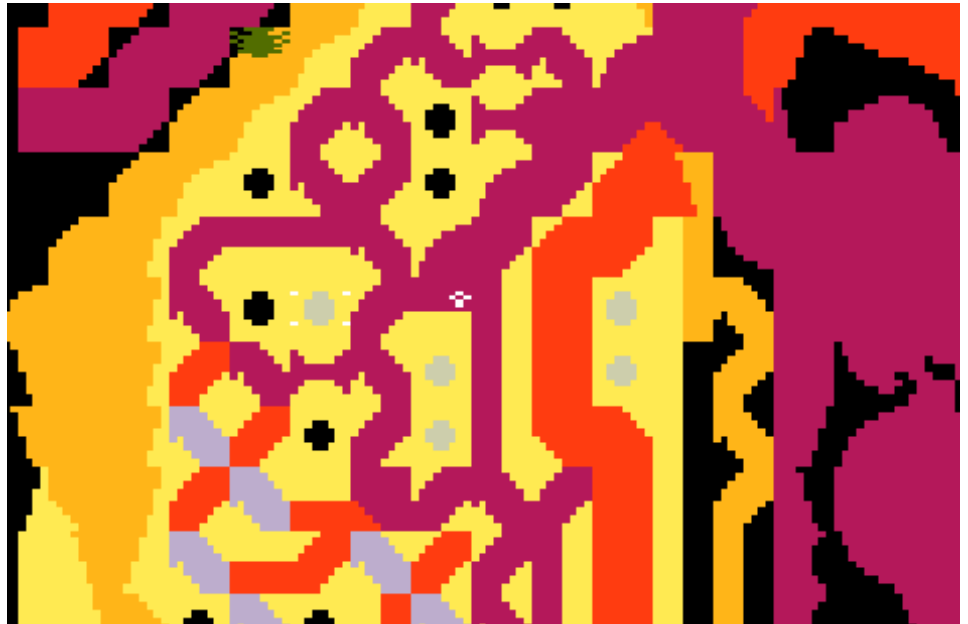
państw. Jednak rozwiązania techniczne nie pojawiają się automatycznie, jako wynik decyzji rad nadzorczych lub innych gremiów, w tym instytutów państwowych, w których grupa ważnych urzędników umówiła się, że następny dokument opisujący założenia zrealizowania planu zwiększenia wydajności i uzyskania przełomowych, innowacyjnych rezultatów ma mieć miejsce, ponieważ tak wspólnie postanowili. Każda organizacja, która traktuje tę tematykę poważnie, musi na którymś ze swoich szczebli organizacyjnych wejść w kontakt lub posiadać w swoim składzie osoby należące do innego świata. Świata nauki, w którym obecna jest świadomość istnienia rzeczywistości rządzącej się prawami niezależnymi od subiektywnej interpretacji.

Dążenie do ustalenia stanu faktycznego, otwartej dyskusji i osiągnięcia konsensusu naukowego towarzyszyło również osobom, które tworzyły trzon zarządzający firmą Texas Instruments, która powstała z Geophysical Service. Motorem jej rozwoju stały się rządowe kontrakty na podzespoły elektroniczne, co pozwoliło skierować tego typu

produkcję na potrzeby wielu innych firm i instytucji, w tym na rynek konsumencki. Gdy spojrzymy na wielką i skomplikowaną strukturę, jaką jest tego typu firma, możemy zapytać, czy przypadkiem nie tworzy ona tylko środowiska, w którym przy sprzyjających okolicznościach zatrudniani tam ludzie mogą osiągać efekty, które nie były przewidywane przez ich pracodawców. Jasne, że jakość i własności tego otoczenia odgrywają pewną rolę, trudną do zdefiniowania i uchwycenia, ale na pewno sam wysiłek i efekty są dziełem konkretnych osób. Tak na pewno było z inżynierami zatrudnianymi w Texas Instruments. W pewnym momencie (lata pięćdziesiąte) wszystkie komputery były budowane już nie z lamp próżniowych, ale z szeregu połączonych ze sobą mikroukładów. Te elementy, w dużym uproszczeniu, stanowiły wszystkie standardowe składowe architektury komputerów, jak pamięci, nawet sam procesor był łączony płataniną kabli, która przypominała wnętrze rozdzielnic. Tak duża liczba części sprawiała, że lawinowo rosła liczba połączeń. W pewnym momencie zdano sobie sprawę, że jest to czynnik limitujący. Budowanie w ten sposób komputerów o coraz większej wydajności wydawało się ograniczone możliwościami fizycznego upakowania tych układów. Dodatkowo utrudniał to

fakt, że połączenia były wykonywane ręcznie, ponieważ przy takim stopniu komplikacji nie można było zautomatyzować procesu składania. Poszukiwano więc rozwiązań, które umożliwiłyby obejście tych ograniczeń. Na swoich stronach internetowych Texas Instruments z dumą prezentuje miejsce, w którym Jack Kilby opracował rozwiązanie tego problemu. Pomieszczenie to przypomina zwykły, niepozorny pokój biurowca, z małym szczegółem: jedna ze ścian jest całkowicie przeszklona. Rozwiązanie, które umożliwiło pojawienie się wszystkich mikroprocesorów, jest szokująco proste: przy zastosowaniu odpowiednich materiałów i procesów fotolitograficznych można upakować systemy w mniejszej objętości. Miniaturyzacja, która stanowi kierunek rozwoju trwający do dziś, ma szerokie implikacje techniczne. Dzięki niej stało się między innymi możliwe zbudowanie komputerów pokładowych programu kosmicznego Apollo Guidance Computer (zastosowano w nich części pochodzące z Texas Instruments).

Zdumienie może budzić fakt, że instytucja o takim profilu w pewnym momencie zdecydowała o wkroczeniu na teren elektroniki użytkowej w postaci pączkującego rynku komputerów domowych. Być może ta decyzja była motywowana chęcią łatwego objęcia kontroli nad czymś, co wydawało się domeną firm spoza kręgu wielkich rządowo-publicznych korporacji. Badania nad tym, co miało pierwotnie stanowić konsolę, trwały od 1977 roku. Wprowadzony na rynek system



imponował swoimi parametrami. Pierwszy produkowany na taką skalę szesnastobitowy domowy komputer. Pierwsze na rynku koprocesory do przetwarzania dźwięku i obrazu. Wielokanałowy dźwięk. Klawiatura mechaniczna oraz chłodny i estetyczny design urządzenia sprawiający wrażenie, że komputer ten z powodzeniem mógłby stanowić wyposażenie stacji orbitalnej. Tak prezentował się TI-99/4 (ulepszona wersja TI-99) zaprezentowany w 1981 roku. Dodatkowo użytkownik mógł zamontować rozszerzenia: między innymi słynny syntezator mowy, który stanowi wręcz rekwizyt nadający się bezpośrednio do wykorzystania w filmach science fiction (Texas Instruments było pionierem technologii syntezy mowy).

Microsurgeon zmienia pojęcie „levelu” w grach. W mikrokapilarnych systemach przepływowych znikają pojęcia „góry” i „dołu”.



Kalkulator TI-81. Urządzenie, które stało się wręcz symbolem moddingu. Wiele społeczności internetowych tworzy oprogramowanie dla tych kalkulatorów.

Gra w nowatorski sposób rozwiązywała problem nawigacji po systemach organów pacjenta, umożliwiając orientację w tym środowisku.

Pion zarządzający firmą nieporównywalnie większą i bardziej zaawansowaną niż konkurencja nie miał wątpliwości, że cena produktu może być adekwatna do tych wyobrażeń.

Jednak zdarzyło się coś, co pozwała na głęboką refleksję nad zjawiskami socjologicznymi. Otóż zasoby ludzkie pracujące w tej korporacji, utrzymującej się między innymi z rządowych kontraktów na komputery i elektronikę militarną oraz urządzenia sejsmiczne, zbudowały system o wyraźnej specyfice odzwierciedlającej takie pojmowanie rzeczywistości. Można przypuszczać, że firma nie funkcjonowała w pełnej zgodzie z zasadami wolnorynkowymi, co mogło się odbić również na sposobie podejmowania decyzji. Inne źródła sugerują wewnętrzną konkurencję pomiędzy zespołami pracującymi w firmie. Nie bez znaczenia jest to, co nazywa się potocznie kulturą firmy: TI-99/4 (oraz wcześniejsze wersje) stanowiły zamknięte systemy, w których deweloperzy byli pod ścisłą kontrolą. Co więcej, brak oficjalnej dokumentacji i ukrywanie istotnych parametrów technicznych systemu przy niestandardowej architekturze skutecznie uniemożliwiło tworzenie entuzjastycznej społeczności twórców oprogramowania. To istotne, gdyż to właśnie społeczny aspekt zainteresowania technologią





Mowa o kalkulatorach naukowych tej marki (pierwszy kalkulator powstał właśnie w TI). Firma wyprodukowała model TI-81 (wprowadzony w 1990 roku), który był wyposażony w procesor Z80, co stawiało go w tej samej linii co Game Boya.

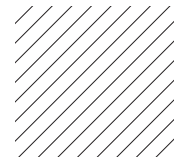
Wszystko to wskazuje, że technologia jest specyficznym zjawiskiem. Nie da się jej zamknąć w sztywnej strukturze organizacyjnej, a konkretne, indywidualne osiągnięcia osób takich jak Kilby, nawet pracujących w korporacyjnych kubikłach, są motorem napędowym jej rozwoju. Badania mają również wymiar finansowy, stąd istnienie patentów wydaje się uzasadnione (Texas Instruments szczeni się posiadaniem ponad 45 tysięcy patentów oraz prowadzi aktywne badania w bioelektronice i nanotechnologii). Jednak same problemy, ich alternatywne rozwiązania oraz istnienie społeczności ekspertów pozwalają sądzić, że tak zwany open hardware, podobnie jak brak możliwości patentowania systemów biologicznych, otwiera drogę dla nowych, lepszych technologii oraz lepszych i bardziej innowacyjnych gier, odwołujących się do nanobiotechnologii, jak również związanego z tym wzrostu społecznego zaangażowania. ▀

i dostępu do niej decyduje o jej sukcesie rynkowym. Jednak czego można spodziewać się po urządzeniu, którego kartridże oficjalnie określano jako Command Module? Konkurencja ze strony Commodore była silna, ponieważ ta firma rozumiała potrzeby deweloperów, udostępniając bogatą dokumentację. Ze wszystkich gier wyprodukowanych dla TI-99/4 jedna zasługuje na szczególną uwagę – jest nią Microsurgeon. W warstwie fabularnej (pomimo pewnych uproszczeń i mylącej nazwy) sterujemy nanorobotem przemieszczającym się w tkankach pacjenta i dokonującym napraw uszkodzeń. Obecnie ta wizja, dzięki postępowi wiedzy oraz badań w nanobiotechnologii i zastosowaniach biomedycznych, zaczyna być realizowana. Nasz dzisiejszy poziom zrozumienia systemów biologicznych, które mogą być traktowane również jako obiekty techniczne, pozwala zupełnie inaczej spojrzeć na ten tytuł, wydany przez firmę, która jako pierwsza odkryła, że miniaturyzacja układów jest drogą ich rozwoju. Ze względu na eksplozję nowych badań (np. w biologii syntetycznej) gry o podobnych założeniach stanowią symbol możliwego postępu, również w warstwie fabularnej.

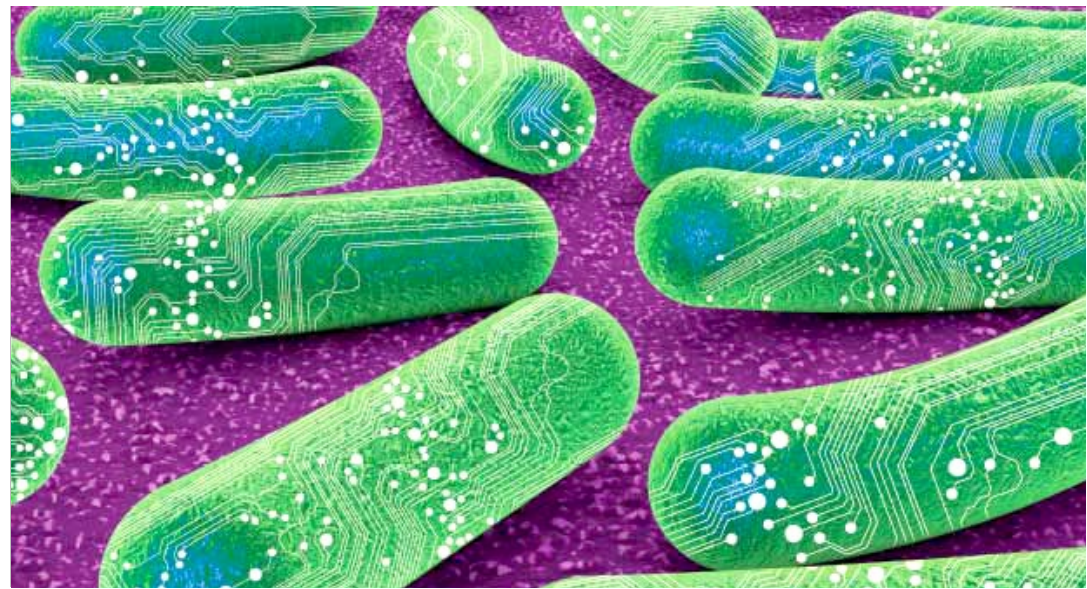
Jednak taka interpretacja nie jest w stanie zmienić faktu, że system

TI-99/4A został wycofany, a firma zrezygnowała z produktów skierowanych na rynek elektronicznej rozrywki, najwyraźniej z powodu braku wsparcia dla deweloperów. Może się to wydawać paradoksem, ale inne urządzenia Texas Instruments właśnie dzięki swojej podatności na modding (co nie wynikało ze strategii firmy otwarcia produktu na społeczności hakerów i nie było zgodne z jej zaleceniami) zyskały dużą popularność.

▀ W tym pomieszczeniu, siedząc przy widocznym na zdjęciu biurku, Jack Kilby opracował w 1958 roku pierwszy na świecie układ scalony.



BIOLOGIA SYNTETYCZNA JEST SPOJRZENIEM NA ORGANIZMY JAKO NA UKŁADY TECHNICZNE ZAWIERAJĄCE CZĘŚCI, KTÓRE FUNKCJONUJĄ NA POZIOMIENANO.





Absolutnym numerem jeden jest gra Star Trek, stworzona w 1983 roku przez firmę Sega. To wyjątkowy jak na tamte czasy symulator 3D. Powstał na podstawie znanej serii telewizyjnej, w której jako kapitan kosmicznego statku Enterprise musimy rozprawić się z agresywnymi okrętami floty Klingonów. Rozgrywkę toczymy równocześnie w przestrzeni 2D – interaktywna mapa, jak i 3D – wektorowo obrazowana przestrzeń oraz jednostki wrogów, z perspektywy kapitana.

Gra wykorzystuje nowatorski syntezator mowy, odgrywając digitalizowane komunikaty, a także może się pochwalić dosyć ciekawą mechaniką. Podróżując pomiędzy kolejnymi sektorami (poziomami), musimy niszczyć statki Klingonów, wykorzystując do tego torpedy fotonowe, fazery, tarcze siłowe, silniki impulsowe i napęd warp. Dodatkowo za pomocą suwaków możemy przełączać moc pomiędzy tarczami, torpedami i napędem – i poczuć się jak kapitan Pickard podczas kosmicznych manewrów. Jak na lata osiemdziesiąte gra miała dosyć innowacyjną grafikę i aż żal, że twórcy nie pokusili się o głębsze rozwinięcie tej idei. Kto wie, może rewolucja 3D w grach nastąpiła by szybciej. A tak 16-bitowy potencjał Texasa został zaprzepaszczone – ale to wiemy z perspektywy ludzi z przyszłości. W tamtych czasach był to szczyt możliwości ograniczony wyobraźnią inżynierów tworzących wirtualne światy.

Deweloper: Sega
Wydawca: Sega
Rok wydania: 1983



Drugie miejsce wśród debiściaków zajmuje TI Invaders – texasowy odpowiednik mojej ulubionej strzelanki Space Invaders. Wydany przez Texas Instruments w roku 1981 jest całkiem przyzwoitym jak na lata osiemdziesiąte portem tego klasyka z maszyn arcade. Cytując instrukcję – „Świat został zaatakowany przez sphywające z nieba wredne stwory z kosmosu. Tylko od ciebie zależy, czy uratujesz ludzkość przed hordami wroga. Użyj mocy i zręczności, aby niszczyć raketami kolorowe potwory”. Szczerze powiedziawszy, dosyć to dwuznaczny i może nawet rasistowski opis – ale pamiętajmy, że to Stany i do tego Teksas. Sterowanie może odbywać się za pomocą klawiatury i firmowych joysticków. Zasady gry są prawie takie same jak w oryginalnych Najeźdźcach z kosmosu. Do wyboru mamy dwa poziomy trudności: „Do prostu agresywny” oraz „Wręcz okropny”. W pierwszym obcy strzelają według przewidywalnego wzorca, w drugim najeźdźcy wiedzą, gdzie jest działo gracza, i starają się je zniszczyć. Musimy zestrzelić wszystkie zlatujące z góry statki obcych, zanim dotrą na dół. Klasycznie jest pięć rzędów po jedenastu obcych w każdym. Tracimy jedno z trzech żyć, gdy zostaniemy trafieni raketą albo gdy kosmici dotrą na sam dół. Po 3 tysiącach punktów odzyskujemy jedno życie, a za 10 tysięcy naprawiamy jedno z uszkodzonych dział. Do obrony przed obcymi służy jedna z czterech białych osłon. Co 20 sekund nadlatuje specjalny statek, po którego trafieniu uzyskujemy dodatkowe 25-300 punktów. Naszym zadaniem jest zdobycie jak największej liczby punktów i przejście do jak najwyższego poziomu. Novum w TI Invaders było pojawienie się czerwonego statku bossa na końcu każdego poziomu. Gra się płynnie i miło, podobnie jak na automatach.

Deweloper: Texas Instruments
Wydawca: Texas Instruments
Rok wydania: 1981

TOP 10 NA TEXAS INSTRUMENTS

GIER TI-99/4A

Emilus

Texas Instruments TI-99/4A to maszyna, która technologicznie wyprzedziła swoje czasy. Podczas gdy świat płał w osmiobitowych komputerach i konsolach, Texas wydał pierwszy domowy komputer 16-bitowy, który teoretycznie powinien bić na głowę ZX Spectrum, Commodore i Atari – jednak nie pobił, a powodem był brak bogatego portfolio gier.

Na TI-99/4A powstało niespełna 100 gier, z czego większość przygodówek tekstowych. Jako obdarowany w tym roku na urodziny przepięknym aluminiowym egzemplarzem, wyposażonym w syntezator mowy i modulator do odbioru TV oraz kilkadziesiąt kartridży, postanowiłem przetestować najciekawsze z nich i tak oto powstał ranking najlepszych według mnie gier na tę nietypową maszynę.

Przypomnijmy, że TI-99/4A debiutował na rynku amerykańskim w czerwcu 1981 roku, w czasie gdy u nas szokowany był stan wojenny, na półkach w Polsce poza octem i wódką były jeszcze ogórki kiszane, a w telewizji mogliśmy oglądać jedynie słuszny program telewizyjny ze słynnym „Dziennikiem Telewizyjnym”, „Misiem Koralgolem” i „Załogą G”.



BurgerTime to jedna z moich ulubionych gier na ZX Spectrum, a na **Texasie** prezentuje się jeszcze ładniej, w pełnej paletce barw. To platformówka akcji z dynamicznym tempem, kolorową grafiką i mocno wciągającą mechaniką. Jest bardzo udanym portem z automatów zręcznościowych. Jej bohaterem jest kucharz Peter Pepper, który musi zdobyć jak największą liczbę punktów poprzez zrzucanie z platform kolejnych warstw hamburgera, równocześnie unikając wściekłych przypraw. Te drugie możemy eliminować, zrzucając na nie składniki kotleta w bułce. Prosta gra, która wciąga na długie godziny i za każdym razem powoduje, że staję się głodny – na chwilę przerwę pisanie, żeby zamówić burgera... Wydana na Teksas w 1983 roku przez Data East, rok później otrzymała tytuł gry wideo roku. Światowy rekord należy do Bryana L. Wagnera z Turbotville w Pensylwanii, który 19 września 2016 roku zdobył 11 512 500 punktów. Spróbujecie go pobić – rekord rzecz jasna, nie Bryana.

Deweloper: Data East
Wydawca: Texas Instruments
Rok wydania: 1983



ALPINER

To dosyć oryginalna gra dla jednego lub dwóch graczy, w której głównym zadaniem jest wspinaczka na najwyższe góry świata. Do wyboru mamy amerykańską górę Mount Hood, szwajcarski szczyt Matterhorn, afrykańską Kenię, amerykańską Denali (dawniej McKinley), azjatycką Garmo i rzecz jasna matkę gór – Mount Everest. Sama rozgrywka to zręcznościowa przygoda, w której sterując poczynaniami tytułowego alpinisty, musimy dotrzeć na szczyt zdobywanej góry w wyznaczonym czasie. Zaczynamy od Mount Hood. Na naszej drodze napotkamy przeszkody, niedźwiedzie, węże, ptaki, spadające skały, sople lodu, a także gorejące krzewy. Oczywiście musimy ich unikać, aby nie spaść ze skały, z koniecznością – po utracie życia – rozpoczęcia wspinaczki od początku. Po dotarciu na szczyt przechodzimy do kolejnego poziomu – kolejnej góry. Aby ukończyć grę, musimy pokonać 18 poziomów, co oznacza trzykrotne zdobycie szczytu każdej z gór, za każdym razem na wyższym poziomie trudności. Gra wykorzystuje syntezator mowy do odgrywania komentarzy podczas wspinaczki – każda z nich jest urozmaicona innym utworem muzycznym. Alpiner została zaprojektowana przez Janet Srimushnam w 1982 roku.

Deweloper: Janet Srimushnam
Wydawca: Texas Instruments
Rok wydania: 1982

SUPER DEMON ATTACK

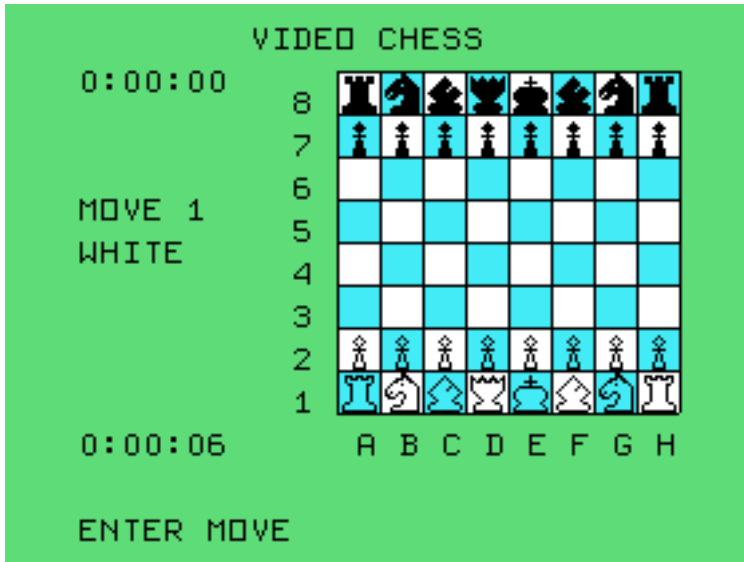
Dynamiczna strzelanka zręcznościowa, podobna do Galaxiana, w której naszymi przeciwnikami są demony z kosmosu. Gra jest portem z Atari 2600 i w odróżnieniu od pierwowzoru otrzymała przedrostek Super. Jest szybsza, bardziej kolorowa i głośniejsza od pierwowzoru, ma też w sobie sporą dawkę grywalności. Wcielamy się w rolę ostatniego obrońcy Ziemi, który będzie toczyć walki z hordami kosmicznych demonów w księżycowej bazie. Po ich odparciu przeniesiemy się do bazy wroga Pandemonium, gdzie będziemy musieli pokonać piekielne demony, aby na końcu zmierzyć się z samym Władcą Ciemności. Po jego pokonaniu znowu wrócimy do księżycowej bazy, aby zmierzyć się z kolejnymi falami piekielnych najeźdźców, ale już na trudniejszym poziomie. Potwory nadlatują falami, za każdym razem wyposażone w nowe bronie. Naszym zadaniem jest rzecz jasna ich anihilacja i uratowanie Ziemi. Pierwotnie twórca gry Rob Fulop stworzył tylko 84 poziomy, myśląc, że nikt nie dojdzie tak daleko. Jednak już w dwa dni po wydaniu jeden z graczy ukończył grę, pokonując 84. falę diabłów. Twórca musiał więc na szybko wydać poprawkę, która powodowała, że gra nigdy się nie kończy, jednak poziomy 84 i następne są już takie same w nieskończoność. Podobieństwo do Galaxian, wydanego przez Atari kilka lat wcześniej, doprowadziło do procesu o plagiat rzekomo popełniony przez Imagic. Wygrana dewelopera z Atari przed sądem nie tylko przyniosła Super Demon Attack sławę, ale też sprawiła, że została najlepiej sprzedającą się grą Imagic. Produkcja otrzymała prestiżowy tytuł gry roku 1983, a Rob Fulop po latach stworzył niesławne Night Trap.

Deweloper: Imagic/Smith Western Games
Wydawca: Imagic
Rok wydania: 1983



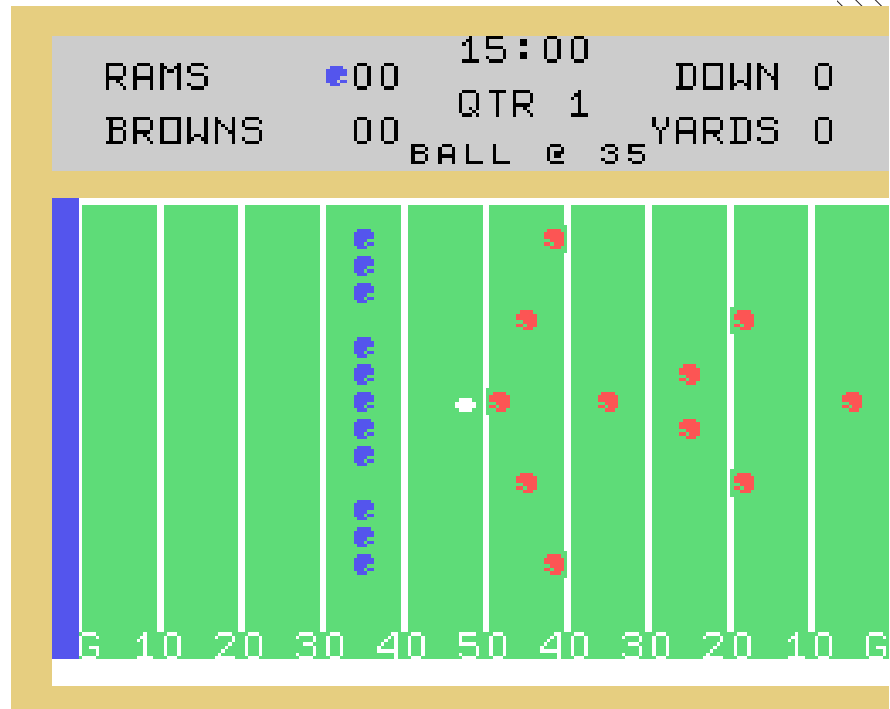


6



Video Chess jest portem klasyka gier strategicznych, przeniesionego na Texasa z Atari 2600. Autorem pierwowzoru był Bob Whitehead, czołowy programista i twórca gier dla Activision. Gra oprócz klasycznej rozgrywki z komputerem oferuje sporą paletę dodatkowych możliwości. Dostępna jest gra z drugim graczem i rozwiązywanie zadań szachowych polegających na doprowadzeniu do mata przy danym ustawieniu na planszy. Możemy też zagrać jednocześnie do dziesięciu partii równocześnie z komputerowymi przeciwnikami, przełączając ich kolejno po wykonaniu ruchu na planszy. Do wyboru mamy także kilkanaście opcji określających poziom gry, czas rozgrywki oraz sposoby sygnalizacji najważniejszych wydarzeń na planszy. Komputerowe szachy będą już zawsze evergreenem, w który będą chętnie grały kolejne pokolenia. Tak jest i w tym przypadku. Gra się dobrze, aczkolwiek ze względu na ograniczenia pamięci komputerowy przeciwnik jest w miarę prosty do pokonania. Przedmowę do instrukcji napisał David Levy, mistrz szachowy klasy międzynarodowej, podsumowując tę królewską grę takimi słowami: „Szachy są wspaniałą grą z wielu powodów. Zasady są proste i wymagają zaledwie kilku minut, aby je poznać. Natomiast sama rozgrywka jest na tyle skomplikowana, że każda kolejna gra będzie zupełnie inna. Dodatkowo w zależności od poziomu gracza przysporzy zupełnie innych emocji i wyzwań, zarówno graczowi początkującemu, jak i zaawansowanemu”. Dlatego Video Chess jest tak ważne i trafił do Top 10 moich gier na Texas Instruments TI-99/4A.

Developer: Rob Whitehead
Wydawca: Texas Instruments
Rok wydania: 1981



FOOTBALL

To jedna z pierwszych gier futbolowych na komputery domowe. Nie jest oficjalnie licencjonowaną grą ligi NFL i nie ma oryginalnych nazw zespołów i zawodników. Możemy nadać nazwy drużynom i rozegrać mecz w futbol amerykański zarówno z komputerowym graczem, jak i drugim człowiekiem. Gra jest strategią taktyczną i odzwierciedla wszystkie elementy popularnego w USA sportu, włącznie z taktykami, zagrywkami i ustawieniami stosowanymi przez prawdziwych trenerów. Gracze reprezentowani są przez kolorowe kółka i niestety nie widać ani ich sylwetek, ani twarzy. Nie są zindywidualizowani zarówno pod względem wyglądu, jak i statystyk, nie możemy też nadać im własnych imion. Gra jest ważna, ponieważ stanowi początek bardzo popularnej w USA serii NFL, która do dzisiaj czerpie profity z podobnej mechaniki. Całkiem fajne jest też poznawanie podstawowych taktyk, zagrywek, a także zasad tego bardzo ciekawego sportu.

Developer: Texas Instruments
Wydawca: Texas Instruments
Rok wydania: 1981



HANGMAN

Klasyczna gra w tak zwanego wisielca, bardzo popularna na nudnych lekcjach w szkole, ale także na biwakach i wyjazdach, gdzie nie ma prądu. W latach osiemdziesiątych musiała bawić tak samo jak dzisiaj. Odgadujemy wylosowane wyrazy, wybierając kolejno litery alfabetu z puli. Jeżeli wybrana litera wchodzi w skład ukrytego wyrazu, to pojawia się na ekranie. W przeciwnym wypadku dorysowywana jest kolejna linia w obrazku szubienicy z tytułowym wisielcem. Mamy do wyboru wyrazy od pięciu do dziewięciu liter, baza zawiera 60 wyrazów. Możemy zagrać z komputerowym przeciwnikiem, jak i z drugim graczem. Wtedy to od gracza zależy, jakie słowo zostanie wybrane do odgadnięcia. W trybie gry z komputerem mamy dwa rodzaje zabawy. Normalny – wtedy odgadnięte litery ukazują się we właściwych miejscach ukrytego wyrazu – i poszatkowany, podczas którego pojawiają się one w wyrazie w kolejności ich odkrywania – trudniej będzie rozszyfrować cały wyraz na podstawie kilku liter. Prosta rozgrywka, ale nadal bawi i wciąga.

Developer: Milton Bradley Company
Wydawca: Texas Instruments
Rok wydania: 1981

Connect Four

Gra logiczna, będąca rozwinięciem kółka i krzyżyka, ale rozgrywana na większej planszy i z żetonami wsuwanymi od góry, które opadają pod wpływem grawitacji. Aby wygrać, trzeba ułożyć w poziomie, pionie lub ukośnie cztery żetony takiego samego koloru. W tę grę logiczną możemy zmagać się z komputerowym przeciwnikiem, jak i drugą osobą. Znalazienie własnej strategii i dostosowywanie się do strategii przeciwnika to podstawa. Komputerowy przeciwnik ma cztery stopnie trudności, poczynając od początkującego, a kończąc na mistrzowskim. Z kolei w trybie dla dwóch graczy mamy do dyspozycji trzy rodzaje rozgrywki. Podstawowy to klasyczna gra, w której wygrywa gracz z ułożonymi czterema żetonami własnego koloru. Żetony wrzucane są przez graczy na przemian, po jednym na rundę. Tryb Wyrzuc pozwala, zamiast dodawania kolejnego żetonu od góry, na wyrzucenie z gry jednego z żetonów znajdujących się na dole planszy. Tworzy się wtedy nowa mechanika i gra staje się dzięki temu ciekawsza, ale i trudniejsza zarazem. W trybie Gorące Miejsce na planszy losowo pojawia się bezbarwny żeton, należący do obu graczy. Każdy może użyć go do ustawienia własnej linii składającej się z czterech żetonów. Bardzo fajna rozrywka umysłowa, zapewniająca doskonałą zabawę zarówno w pojedynkę, jak i z drugim graczem.

Developer: Milton Bradley Company
Wydawca: Texas Instruments
Rok wydania: 1981

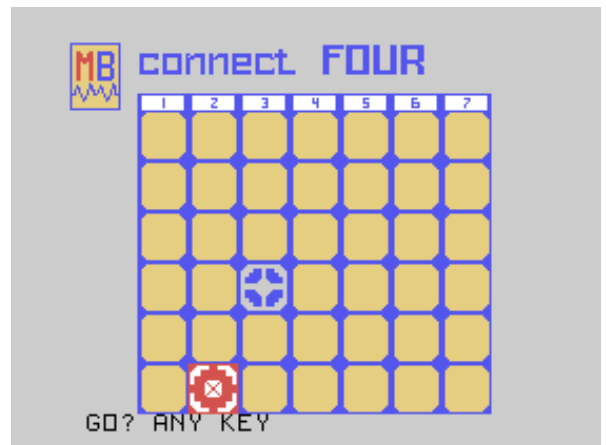
W podsumowaniu warto wspomnieć, że przełomowy charakter i budowa Texas Instruments TI-99/4A nie zostały wykorzystane w latach osiemdziesiątych i przez słabe portfolio gier komputer miał ponieść porażkę w walce ze znacznie słabszymi i mniej zaawansowanymi technologicznie sprzętami ośmiobitowymi. Jeśli jednak popatrzymy, jakie gry wychodziły na ten sprzęt, to widzimy, że szybko były na niego portowane głównie gry z Atari 2600. Przez ten software'owy krok wstecz i brak przełomowych technologii generowania obrazu 3D – które mogły stać się jego wyróżnikiem i spowodować rewolucję zarówno w grach, jak i w przemyśle filmowym – niestety Texas Instruments to ewenement, gorzka porażka, nieudany biznesowo technologiczny przełom. Ale także nauka, że komputer jest tyle wart, ile oprogramowanie na niego tworzone, i dotyczy to także dzisiejszych czasów.



DLM A RCA DEMI C SKI LL BUI LDERS I N MATH

Na Texasa wyszło ponad 10 gier edukacyjnych, głównie matematycznych, i prawie wszystkie zostały stworzone i zaprogramowane przez kobiety. Warto wspomnieć o nich jako całej serii, która w ciekawy sposób, poprzez zabawę, uczyła działań matematycznych. Do najciekawszych należą Alien Addition, Minus Mission, Equations, Meteor Multiplication, Demolition Division oraz Dragon Mix. Wszystkie z nich powielały ten sam schemat rozgrywki. Jako ostatnia nadzieja gatunku ludzkiego musimy uratować świat przed najeźdźcami z kosmosu, których kadłuby oznaczone są działaniem matematycznym. I tylko torpeda protonowa o właściwym wyniku potrafi przełamać pole siłowe obcego statku, posłać go na łono siedmiorgiękiego jaszczura z Marsa i uratować świat. W miejsce nadziei gatunku możemy postawić dowolnego bohatera, a w miejsce działań różne operacje arytmetyczne – i będziemy mieć kompletny obraz całej serii. Tego typu gry to prawdziwy skarb dla każdego nałogowego gracza. Dzięki nim w precyzyjny sposób można było w tamtych czasach argumentować rodzicom nie tylko potrzebę zakupu komputera do nauki, ale dodatkowo uzasadnić, po co nam są do tego joysticki. Wyobrażam sobie, jak w tysiącach amerykańskich domów w latach osiemdziesiątych młodzi posiadacze Texasa wygrywali małe rodzinne batalie o dostęp do komputera, uzasadniając to potrzebą nauki na Alien Addition czy Minus Mission. Sam tak robiłem, aczkolwiek nie na Texasie, ale na ZX Spectrum, zawsze mając pod ręką edukacyjne zestawy z magazynu Komputer. Z tego powodu gry edukacyjne znalazły się w moim zestawieniu Top 10 – jako koło ratunkowe w skazanej na porażkę wojnie domowej o komputer Texas Instruments TI-99/4A.

Developer: Marry Ann Six, Susan Powell, Brenda Lehman, Debbie Perich
Wydawca: Texas Instruments
Rok wydania: 1982





WOJNA STRZELANINA Z PRZYGODÓWKAMI



❖ Pierwsze produkcje id Software, jak choćby słynny, aczkolwiek mało innowacyjny Commander Keen, nie zdradzały symptomów nadciągającej rewolucji.

Dopiero po latach możemy dostrzec, jak zaciekle bitwa rozgrywała się pomiędzy oboma gatunkami w pierwszej połowie lat dziewięćdziesiątych. Produkcje point & click wchodziły w tę burzliwą dekadę jako najbardziej gorący towar, coś, czego w wszystkie duże studia deweloperskie chciały spróbować. Strzelaniny realizowały się natomiast w formie prostych platformówek traktowanych jako nieznośny relik minionej ery. Aż w końcu wszystko się zmieniło.

■ Micz

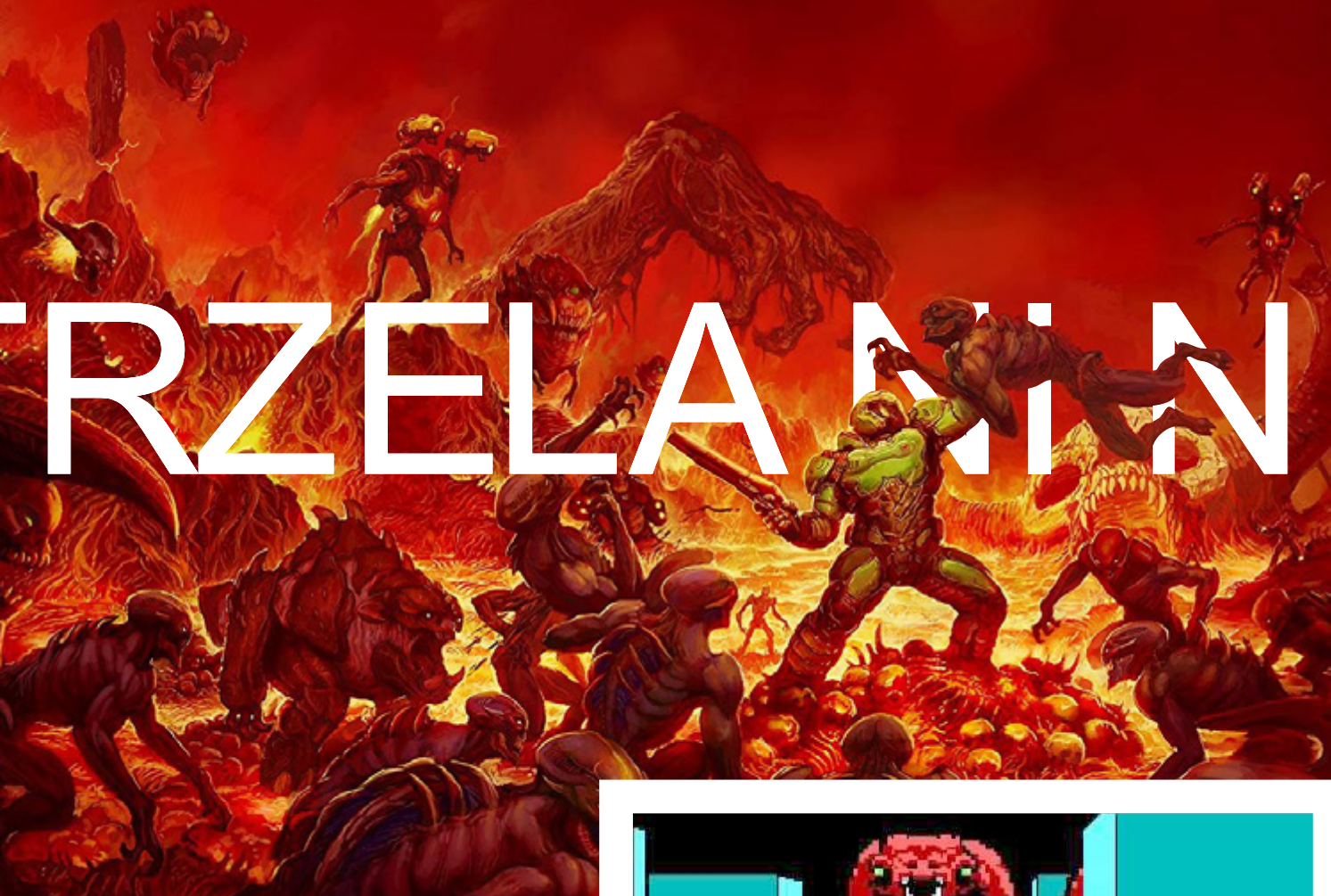
Duke Nukem i Commander Keen hasali sobie po wirtualnych platformach, a gdzieś za ich plecami swe płaskie przygody przeżywał udający Indianę Jonesa Rick Dangerous. Wszystkie te postacie łączyło jedno – nie mieli przed sobą przyszłości. Przynajmniej w formule, w jakiej dotychczas występowali.

Założycielem uruchomionego w Teksasie Apogee Software był urodzony w 1961 roku Scott Miller. Zaczynał w epoce, w której wiele innych legend z podobnych roczników ciągle jeszcze pobierało nauki w szkole, a o komputerach jedynie słyszało z bajek o żelaznym wilku. Pierwsze gry Millera nasączone były fantastycznymi motywami, co nie dziwiło, wzięwszy pod uwagę, że jego ojciec pracował przy kosmicznych programach Gemini i Apollo, co u syna mogło wyrobić przekonanie, że dla wyobraźni nie ma gra-

❖ W Wolfensteinie 3D widać głowę Błazkowicza na dole ekranu. Ten przeciwnik zadziwiająco go przypominał.



TRZELANIN



nic. Pewną przeszkodę stanowił fakt, że gry Millera były tekstówkami muszącymi mierzyć się z przeżywającym co prawda swój zmierzch, ale wciąż aktywnym Infocomem. Innymi słowy, nie miały prawa osiągnąć sukcesu.

APOGEE ZNACZY APOGUEUM

Miller miał jednak jako wydawca i kurator dobre oko do rodzących się pomysłów. Dostrzegł potencjał tkwiący w lokalnej ekipie określającej się pierwotnie jako „Idee z głębin”, następnie przemianowanych na jeszcze bardziej pretensjonalne id Software, gdzie freudowskie id oznaczało najczystsza formę psychiki, coś nadrzędnego nad ego. Właściwie cała dalsza historia rozegrała się pod koniec 1991 roku, gdy w umysłach chłopaków narodził się pomysł na teksturowaną grę 3D bazującą na Castle of Wolfenstein. Wówczas po raz pierwszy i nieostatni okazało się, że John Carmack ma znaczne problemy z utrzymaniem lojalności wobec swego pracodawcy. Firma Softdisk, dla której on i Romero tworzyli komercyjne projekty grze, nie była zadowolona, gdy się dowiedziała, że szczone młode wilczki przygotowują coś poza jej strukturami. Padło podejrzenie, że Carmack wykorzystał sprzęt Softdiska do własnego użytku, ale ten znalazł wyjaśnienie - owszem, korzystał z ich komputerów, ale wyniesionych do swojego domu i to tylko w weekendy! Słabe to było wyjaśnienie i teksański sędzia mógłby nie uwierzyć w szczerą zamiarów Carmacka, lecz szef robionej



■ Hovortank 3D z kwietnia 1991 roku. Wówczas w umysłach id Software narodziła się chęć tworzenia bardziej brutalnych i zarazem realistycznych gier. Autorem projektu był Tom Hall.

w bambuko firmy, Al Vekovius, nie chciał wytaczać procesu, tylko zgodził się, żeby całą tę akcję młoda ekipa spłaciła poprzez wypuszczenie jeszcze czegoś dla Softdiska. Przypomina się historia Ponga, którego pomysł Nolan Bushnell podprowadził z prezentacji Magnavox Odyssey i potem na podstawie ugody sądowej spłacił to nadużycie, dzięki czemu droga do obłędnego sukcesu stanęła otworem. Tutaj rolę Ponga pełnił Wolfenstein 3D.

Wydawcą gry został nie kto inny jak Scott Miller. Podpowiadał Romero pewne rozwiązania, a jednocześnie czuł, że ekipa id Software powoli zaczyna mu się wymykać z rąk. Wolfenstein 3D odniósł latem 1992 roku wielki sukces kasowy, wyprzedzając swoich rywali zza miedzy, którzy choć zaczęli prace jako pierwsi, weszli na rynek ze swoim Ultima Underworld: Stygian Abyss kilka miesięcy później.





Wyrocznia z początku lat dziewięćdziesiątych, brytyjski PC Format, uważał Ultimę Underworld: Stygian Abyss za najlepszą grę na świecie. Ów tytuł zwałniał na procesorach 386, ale zawierał środowisko 3D, jakiego świat jeszcze nie widział.



Wolfenstein 3D ukazał się niecałe dwa miesiące po Stygian Abyss. Trafił do powszechnej świadomości, bo był bardziej przystępny, mimo że graficznie pozostawał w tyle (nie miał sufitów ani niejednorodnych podłóg).



The Dig, gdyby tylko ukazało się w terminie, czyli w okolicach premiery Secret of Monkey Island 2, ze swoimi niezwykłymi krajobrazami stałoby się pewnie przygodówką wszech czasów.





To były czasy, gdy lobby dyktujące, a można w grach wideo pokazać, a czego nie, nie było jeszcze tak mocne jak obecnie. Bez problemu znalazła się więc w Wolfensteinie 3D sekwencja dziurawienia Hitlera jak durszlak, nie mówiąc o robieniu szarpanego mięsa z psów nazistów. Radosna twórczość teksańskiej ekipy została gorąco przyjęta na całym świecie. Nikt nie kojarzył, że niemiecki zbrodniarz o nazwisku Blaskowitz był jednym z katów Warszawy w 1939 roku. William Blaskowicz od teraz stanowił komputerowy odpowiednik Arniego, robiącego, co chce, w grze stanowiącej krzyk mody. Pamiętam, jak kolega zachęcający mnie do Wolfa przekonywał, że to technologiczny prom kosmiczny w zestawieniu z przestarzałymi wehikulami typu Metal Mutant czy Colorado. Zbyttno się nie mylił, co przyznała mu przecież historia.



A TYMCZASEM U LUCASA...

Lucasfilm Games w czasach, gdy dowodził nim Steve Arnold, sprawiało wrażenie monolitu mającego jasno sprecyzowany cel: penetrację rynku elektronicznej rozrywki w celu poznania go i przetestowania działających na nim mechanizmów, bo być może zaistnieje szansa, by mocniej w niego wejść. Te wszystkie Fractalusy czy Ballblazery, a nawet Maniac Mansion i jego następcy stanowiły rodzaj poligonu technologicznego, na którym testowano najnowsze pomysły programistyczne. Te gry wyciskały siódme poty z ówczesnych maszyn i o ile trudno mówić, żeby dwie pierwsze były udane, o tyle grafika w nich zastosowana wyprzedzała swoją epokę.

Wszystko w Lucasfilmie rozgrywało się na zasadzie „oni muszą sobie sami poradzić, niech robią, co chcą”. Wielkich środków na produkcję interaktywnej rozrywki George Lucas nigdy nie przeznaczał, co uświadomiłem sobie choćby po tym, gdy trafiłem do starej siedziby firmy w San Rafael. Był to niezbyt wielki domek w stylu chińskim, z ogrodami, ale bez korporacyjnego zacięcia.

Rozmawiając z wieloma dawnymi gwiazdami Lucasowej stajni, zaobserwowałem, że niechętnie mówią o tym, co doprowadziło do upadku firmy. Większość z nich jest nadal aktywna

zawodowo, mają swoje kontakty i znajomości, co prawdopodobnie jest głównym powodem, dla którego nikt się nie pali, żeby ujawniać stare tajemnice. Nikt z tych inteligentnych, lubianych w środowisku ludzi nie chce wziąć na bary roli kreta, który odsłania kulisy przykrych zdarzeń. A że były one przykre, nie ma żadnej wątpliwości. W końcu po dekadzie zwijania się przez lata dziewięćdziesiąte firma ostatecznie upadła i to w momencie, gdy Lucas kosił złote łany dzięki nowej filmowej trylogii „Gwiezdných wojen”.

Wydaje mi się, że kluczowy moment dla historii Lucasfilm Games, sądny dzień, nastąpił 17 października 1989 roku. Wówczas to Steven Spielberg spotkał się z kwiatem Lucasowych twórców gier – Ronem Gilbertem i Noahem Falsteinem, żeby omówić szczegóły scenariusza jego pomysłu The Dig, z którego nie udało się zrobić odcinka serialu „Amazing Stories”. Ot, taki telewizyjny odrzut, drogi sercu Spielberga, bo on go wymyślił i nie chciał, żeby rzecz poszła do kosza. Stworzył więc plan, żeby z pomocą swojego kolegi George'a ulepić z tego grę wideo.

Podczas zebrania ziemia zaczęła się nagle trząść. Cały obszar Zatoki

San Francisco nawiedził kataklizm nazwany później Loma Prieta. Noah Falstein opisywał w wywiadzie dla Pixela, że działy się wówczas dantejskie sceny: ktoś krzyczał, ktoś inny wskakiwał pod masywny stół konferencyjny. Koniec końców zebranie się nie odbyło, co stanowiło zły omen, rzucający cień nie tylko na samą produkcję, lecz na całe Lucasfilm Games. Wkrótce wszystko w tej firmie zaczęło się psuć. Dotychczas zgodna załoga, w której nie było lidera, lecz wszyscy pracowali na partnerskich warunkach, miała się podzielić i poróżnić. David Fox odszedł z powodu własnej decyzji, ale Gilbert, Falstein, a także Brian Moriarty poniekąd rozbili się o The Dig. Okazało się, że to decyzje Spielberga, nie ich, są decydujące w sferze gier wideo. To owa superprodukcja, mająca być szczytem pojawiających się wszędzie przygodówek, rozsadziła w posadach interaktywną przybudówkę Lucasa. To nigdy nie było imperium, ale świetnie zorganizowana, twórcza stajnia, dostarczająca nowe trendy. Potem zaczęła się stawać karykaturą korporacji.

The Dig ostatecznie ukazał się pod koniec 1995 roku, wykazując nawet nie najgorszą sprzedaż, jednak nie

San Rafael niedaleko od San Francisco stało się miastem Lucasfilm Games, a od 1991 roku LucasArtsu. W tym niepozornym budynku powstało większość przygodówek firmy.

Romero



Trudno jednoznacznie oddzielić role, jakie przy powstaniu Dooma odegrali John Carmack, Tom Hall i John Romero. Pewne jest, że ten ostatni stanowił spoiwo, równowagę pomiędzy ciągnącym w stronę fabuły Hallem a skoncentrowanym na technikalich Carmackiem.

ABSOLUTNIE KLUCZOWA DLA ROZWOJU CAŁEGO RYNKU GIER W IDEO BYŁA PREMIERA DOOM A 2 POD KONIEC W RZEŚNIA 1994 ROKU.

była ona w stanie zwrócić kosztów produkcji. Podobnie stało się dwa lata później z Blade Runnerem z Westwood Studios, doskonałą i dopracowaną komputerową epopeją, o której szerzej pisaliśmy w Pixelu #18. Co z tego, że zastosowano w nim nowatorską metodę animacji? Cóż, że gra zawierała wiele rozgałęziających się ścieżek fabuły, co w tamtym czasie stanowiło rewolucję? Zarówno ona, jak i dzieło LucasArtsu ukazały się wyłącznie na PC i przy uzyskaniu idącego w setki tysięcy wyniku sprzedaży nie miały najmniejszych szans na zwrócenie budżetów. W tym samym 1997 roku identyczny los spotkał jeszcze inną przygodówkę AAA, The Curse of Monkey Island, co wysłało jasny sygnał, że cały gatunek uległ przegrzaniu i produkcja tytułów spod znaku adventure stała się na wysokim poziomie nieopłacalna. Warcraft Adventures, Full Throttle 2 i nowe przygody Sama i Maxa zostały anulowane.

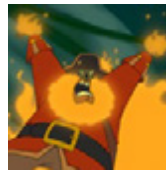
ENTER THE MARINE

id Software od początku istnienia wyróżniała niebywała wręcz zdolność

adaptacji do nowych warunków. I to zarówno tych czysto rynkowych, obejmujących ewolucję sprzętu i narzędzi do tworzenia gier, jak również biznesowych. Z partnerów korzystało tylko na tyle, na ile to było konieczne, ale dbało równocześnie, by nie nastąpiła sytuacja, w której którykolwiek z nich nadmiernie by się wzbogacił. Gdy więc zaczynał się rodzić Doom, Scott Miller otrzymał jasny przekaz, że Apogee nie będzie jego wydawcą. Po co najbardziej czadowej grze na świecie jakiś pobierający procent wydawca, skoro rzecz ma zostać wypuszczona jako shareware, no i można samemu zadbać o nietrudny proces rozpowszechniania informacji przy wykorzystaniu zaszkokowanych poziomem Zagłady dziennikarzy?

Dobrze sobie przypominam końcówkę 1993 roku. Pracujący w redakcji Secret Service zwolennicy mordobić i strzelanin pogardzali przygodówkami, uznawali je za coś sztucznego, napuszonego, niedostarczającego nawet procenta emocji, jakie potrafi wzbudzić bieganie ze

LeChuck



Ron Gilbert na odchodne w 1992 roku zafundował LucasArts niemiłą niespodziankę. Opowieść zakończył w przewrotny, poplątany sposób, tak aby nikt poza nim nie był w stanie zrealizować trzeciej części malpiej opowieści. Larry Ahem i Jonathan Ackley w Curse of Monkey Island zapomnieli o „lunaparkowym” finale Secret of Monkey Island 2 i stworzyli własną, zadziwiająco dobrą historię, w której kapitan LeChuck odgrywał równie ważną rolę co poprzednio.

splują po oteksturowanych korytarzach.

Ikoną nowego trendu stał się Doom. Przeskok w realizmie kreowanego świata przypominał swym rozmachem przejście z VHS na DVD. Animacja stała się płynna, zniknęło wrażenie żabich skoków. Przede wszystkim jednak zbudowano realistyczne środowisko. Jeśli trzeba by w kilku zdaniach wyrazić rewolucyjność projektu id Software, to tkwiła ona w dynamice krain 3D. W Wolfensteinie żołnierze stali w ustalonym miejscu i właściwie tylko czekali, żeby zainkasować kulkę. W Doomie było inaczej. Mutanty się przemieszczały, potrafiły atakować od tyłu, słychać było ich dyszenie zza węgła. Dźwięk nabrał wreszcie znaczenia, po raz pierwszy bowiem w strzelaninach nie służył jedynie do odtwarzania tego, co i tak widać, lecz budowaniu atmosfery zagrożenia.

Na placu boju pojawili się też inni. Wracające do akcji niczym jajo Apogee posiadało prawa do nazwy Wolfenstein, więc spokojnie planowało wypuszczenie drugiej części przygód Blazkowitza. Zmieniono to jednak ostatecznie na Rise of the Triad, a kierowanie pracami powierzono nikomu innemu jak uciekinierowi z id Software, Tomowi Hallowi. W swojej poprzedniej stajni jego nieskrępowana fantazja była hamowana przez Carmacka, który nie widział w swoich produkcjach fabuły, lecz pragnął akcji. Już w 1993 roku poróżniony Hall opuścił pokład id Software i udał się do obozu największego od tego momentu oponenta ekipy z teksańskiego Mesquite.

Swoje trzy grosze chciał też dorzucić zapomniany geniusz, urodzony w 1968 roku Doug Church, który wraz z Paulem Neurathem pracował kilka lat wcześniej nad pionierskim kodem Ultimy Underworld: Stygian Abyss, wprowadzając w życie pomysł teksturowanego środowiska 3D. Jednak System Shock, nad którym pracował pod czujnym producenckim okiem Warrena Spectora, nie zdołał konkurować z naparzeniem mutantów. Za dużo było w nim fabuły, a wysoki próg wniknięcia do świata gry odstraszył wielu użytkowników liczących na szybkie zastrzyki adrenaliny.





Blade Runner po ponad 20 latach od premiery wygląda zadziwiająco dobrze. W momencie premiery był grą totalną.



Punkt zwrotny rewolucji nastąpił w październiku 1994 roku. Oto po kilku miesiącach pracy i wydelegowaniu do działania rezerwowego składu z Sandym Petersenem na czele id Software dostarczyło na sklepowe półki Doom 2: Hell on Earth. Grę opartą na tym samym silniku co okrzyczany oryginał, niemal identyczną w wykonaniu, tylko z nowymi poziomami. Nie minęły dwa miesiące od premiery, gdy okazało się, że ów wykonany w ekspresowym tempie tytuł stał się najbardziej kasową pecetową grą 1994 roku, wyprzedzając nikogo innego, jak najsilniejszego i zarazem najbardziej modnego przedstawiciela przygódówek w tamtym czasie, czyli Mysta.

To był jawny znak, że produkowane taśmowo strzelaniny, prostsze w wykonaniu choćby dlatego, że niewymagające projektowania lokacji pod fabułę, będą musiały wyprzeć z rynku coraz bardziej skomplikowane, wielowątkowe, nasycone często technologią wykorzystywaną w kinie gry przygodowe. Chyba że te zdołają jeszcze wykonać jakiś manewr, wzbudzić sensację, odkryć coś nowego. Na przykład pokazać urywanie głów albo szatkowanie ciała jak kapusty.

Recenzenci Doom 2 rozpyłwali się w pochwałach: „Jeśli lubisz bezmyślną rzeźnię, dobrze wydasz swoje pieniądze”. Pozbawmy się złudzeń - już w epoce Doom był uważany za coś prymitywnego, aczkolwiek pociągającego.

KŁÓTNIA PAŃSTWA WILLIAMSÓW

Phantasmagoria była najdziwniejszym projektem w całej historii Sierry On-Line i jednocześnie tytułem, który - co widać dopiero z dzisiejszej perspektywy - pogrzyżył dobrze zorganizowane imperium Kena Williamsa, a w każdym razie pozbawił je chęci dalszego funkcjonowania jako niezależny byt. Dla małżeństwa Williamsów nadszedł więc moment, że oferta CUC International w wysokości 700 milionów dolarów - wówczas największe tego typu przejęcie w branży - oznaczała sytuację z gatunku „bierz pieniądze i w nogi”. Faktem jest, że rok czy dwa później nie byłoby szans na sprzedaż firmy za nawet ułamek tej kwoty.

Tom Hall wymyślił fabułę Rise of the Triad jako pewną kontynuację wydarzeń z Wolfensteina 3D. Po upadku Hitlera po władzę nad światem próbuje sięgnąć organizacja zwana Triadą.





Roberta Williams najwyraźniej pozazdrościła swojej koleżance Jane Jensen sukcesu Gabriela Knighta i w tym samym roku, gdy ukazały się przygody antykwariusza z Nowego Orleanu, zaczęła prace nad tytułem, który miał zmienić oblicze elektronicznej rozrywki. Phantasmagoria miała pierwotnie ukazać się na dwóch płytach CD i zostać ukończona na gwiazdkę 1993 roku. Gdyby to nastąpiło, bez dwóch zdań byłaby największym fajerwerkiem swoich czasów, jednak szybko okazało się, że Sierra po raz pierwszy grubo przeszacowała swoje możliwości, jeśli chodzi o panowanie nad produkcją.

W Oakhurst powstało specjalne studio do filmowania scen. Widziałem pozostałości po nim - mieszczące się w osobnej willi. A było co filmować, ponieważ scenariusz autorstwa Roberty i Andy'ego Hoyosa, specjalizującego się bardziej w sztukach wizualnych niż w pisaniu, okazał się cztery razy grubszy od typowego skryptu rodem z Hollywoodu. I tak zaczęły się ciągnące się przez kolejne miesiące opóźnienia, a budżet wraz z kosztem budowy studia urósł do 6 milionów dolarów. Co jednak może jeszcze ważniejsze, produkcja zrodziła konflikty pomiędzy samymi Williamsami. Ken był zdania, że umieszczone w scenariuszu sceny gore są zbyt mocne i miał o to pretensje do żony.

✚ Rok 1992, ostatnie tygodnie dominacji przygodówek nad strzelaninami. Ukazały się wówczas klasyki gatunku, a najlepszą sprzedaż na PC spośród wszystkich gier wykazał King's Quest VI.

✚ Wcielająca się w Adrienne Victoria Morsell zakończyła karierę aktorską w 1998 roku. Obecnie nosi nazwisko Hemingson.

Faktycznie, Phantasmagoria zawiarała sceny szokujące odbiorców przywiązanych do estetyki Daventry i facetów z Andromedy. Gra była „dorosła”, nie miała w sobie grama komedii, pokazywała poważne relacje pomiędzy postaciami.

Gdy Phantasmagoria pod koniec lata 1995 roku ujrzała światło dzienne, okazała się szlagierem, zwróciła koszty produkcji, ale... stała się złym omenem dla całej branży interaktywnych przygód. Po pierwsze, wymusiła utrzymywanie podobnego poziomu produkcji i co za tym idzie - budżetu. Wlała też w kolejne projekty Sierry powagę, odsączając rubaszny humor, który stanowił znak rozpoznawczy nie tylko jej, ale

także konkurencyjnego LucasArtsu. W tworzonym na szybko King's Queście VII cała opowieść wydawała się nieco gorszą wersją filmu Disneya. No, a potem Ken Williams znów miał pretensje do żony, że nie znalazła czasu na osobiste zajęcie się sequelem Phantasmagorii, obciążając ją pośrednio słabszymi wynikami finansowymi tego tytułu.

Mówiąc w skrócie, nic nie było już takie samo, gdy przygodówki weszły na wyższy poziom, stając się większe, lepsze i szybsze. W tym samym czasie twórcy trójwymiarowych strzelanin okazali się mistrzami świata w gospodarowaniu zasobami i pomysłowości, jak niewielkim kosztem wykreować niesamowite środowiska pełne pobudzających wyobraźnię monstrów. O wiele przyjemniejszych w obejrzeniu niż banda psychopatów z Phantasmagorii.

Gdy latem 1996 roku ukazał się Quake, na rynku było już pozamiatane. Sprzedaż opus magnum id Software nie dość, że przebiła przygodową konkurencję, to jeszcze pozbawiła ją złudzeń, że nie ma środków ani pomysłów, jak z nią walczyć. LucasArts został pozbawiony twórczej siły, Sierra przeszła w obce ręce, a Westwood rok po wypuszczeniu Blade Runnera sprzedał się Electronic Arts.

Nadciągała era lufy karabinu i jeszcze bardziej realnych środowisk. id Software i przemienione w 3D Realms Apogee istnieją do dzisiaj. To także kolejny znak świadczący o ich zwycięstwie. ■



76



82

84



SECRET

86



88



92



LEVEL

ZAŁOGA STATKU KOSMICZNEGO ENTERPRISE W OBOJĘTNE
ROZMAWIAŁA Z POKŁADOWYM KOMPUTEREM. PIERWSZY
PROSTY IBM PC POWSTAŁ KILKANAŚCIE LAT PÓŹNIEJ – W 1981 ROKU.





Technologiczne INSPIRACJE STAR TREKA

„Star Trek”, jak większość seriali telewizyjnych, miał odcinki z wartką akcją, nowym spojrzeniem czy poczuciem humoru, ale też zdarzały się epizody zwyczajnie nudne, z dłużyznami oraz fabułą grubymi nićmi szytą. Niezmiennie wyróżniający jest jednak jego wkład w rozwój masowej wyobraźni co do dalekiej przyszłości – jak będą w niej funkcjonować ludzie, jakimi gadżetami się posługiwać i jak przebiegnie rozwój technologiczny. Nie wszystkie serialowe pomysły zostały zrealizowane, natomiast zaskakująco wiele z nich prawdopodobnie było inspiracją dla rzeczywistych urządzeń, które zbudowano wiele lat później.

■ User Jama

Oryginalny serial „Star Trek” był emitowany w amerykańskiej telewizji od roku 1966 do 1969. Dla porównania – pierwsze „Gwiezdne wojny” miały kinową premierę dopiero w 1977 roku. Twórca serialu, Gene Roddenberry, zaszerwował widzom wiele radykalnych pomysłów.

W kraju będącym bastionem kapitalizmu przedstawił świat przyszłości funkcjonujący dostatnio bez pienię-

dzy, rachunków, kredytów, odsetek, hipotek, a mimo to mocno rozwinięty technologicznie.

Załoga statku kosmicznego Enterprise swobodnie rozmawiała z pokładowym komputerem. Polecenia i zapytania wydawane były za pomocą naturalnego języka, podobnie jak udzielane przez komputer odpowiedzi. Wyglądało to jak zwyczajna konwersacja z innym członkiem załogi, zatem komputer na Enterprise śpiewająco przeszedłby test Turinga.

✚ Komandor porucznik Data jest androidem, który przewyższa ludzi intelektualnie oraz fizycznie, natomiast nie odczuwa emocji.

✚ Próby stworzenia prawdziwych androidów są w powijakach. Najbardziej podobne do sztucznego człowieka są lalki dla dorosłych.

Pierwszy prosty IBM PC powstał kilkanaście lat później - w 1981 roku. Jaskółką wdrożenia podobnej technologii dla zwykłych ludzi była premiera asystentki głosowej Siri firmy Apple w 2011 roku. Rok później analogiczne możliwości ogłosił Google, dwa lata później wystartowała Cortana firmy Microsoft, a w kolejnym roku Amazon pokazał światu Alexę. Jako że w pierwszej kolejności obsługiwany był język angielski, to siłą rzeczy asystentki głosowe najbardziej popularne stały się w USA. W zwykłych domach ludzie mają po kilka takich urządzeń - w pokojach, w łazience, w salonie. Zapytują je o pogodę, jak dokądś dojechać, do jakiej pójść restauracji. Choć gadżetom tym trochę jeszcze brakuje do elokwencji komputera Enterprise, to technologia ta zdecydowanie się przyjęła.

Choć w serialu nadspodziewanie wiele obcych gatunków inteligentnych istot posługiwało się językiem angielskim, to okazjonalnie, żeby nie męczyć widzów, potrzebne było tłumaczenie. Na wyposażeniu statku były urządzenia pełniące rolę uniwersalnych translatorów. Przy nieznanym języku translator musiał chwilę podziałać, żeby nauczyć się niuansów nowej mowy, a te już znane potrafił tłumaczyć na bieżąco. Podobne możliwości mamy zapewnione od roku 2015, kiedy Google usprawnił swoją aplikację Translator, by tłumaczyła mowę na bieżąco, a w tym



samym czasie Microsoft wzbogacił Skype'a o funkcję tłumacza. Oczywiście tłumacze na smartfonach prawdopodobnie nie pomogą nam w sytuacji rozmowy z pilotem UFO ani na razie nie zastąpią tłumaczy przysięgłych, ale do prostej komunikacji w obcym kraju będą bardzo przydatne.

Kiedy kapitan Kirk rozmawiał z dowódcą innego statku, często z innego systemu gwiazdowego, twarz rozmówcy wyświetlała się na wielkim ekranie na mostku. Choć wideotelefony jako technologia była dostępna lata wcześniej, to przystępna dla mas zaczęła być od roku 2000 wraz z rozwojem internetu oraz aplikacji typu Skype, a na telefonach komórkowych po wdrożeniu sieci trzeciej generacji. Mimo powszechnej dostępności takich

możliwości okazuje się, że nawet dziś większość z nas woli nie patrzeć na gębę rozmówcy, kiedy rozmawiamy przez telefon. Inna sprawa, że przy kosmicznych odległościach, takich jak w „Star Treku”, nasza obecna technologia, ograniczona do prędkości światła, miałaby olbrzymie opóźnienia w komunikacji. Przy wideokonferencji z galaktyki do galaktyki sygnał docierałby przez kilka milionów lat w jedną stronę. A na rozwój natychmiastowej komunikacji podprzestrzennej przyjdzie nam jeszcze poczekać.

Podczas wizyt na obcych planetach ekipa zwiadowcza Enterprise rozmawiała ze sobą na odległość za pomocą komunikatorów, czyli małych, poręcznych, bezprzewodowych telefonów z klapką.



Roboty, które potrafią poruszać się jak ludzie, chodzić czy skakać przez przeszkody, nadal bardziej przypominają odkurzacze niż człowieka.



Słynny komunikator z klapką z oryginalnego serialu „Star Trek”. Działał również na planetach, na których nie zbudowano sieci komórkowej.



Drukarka 3D przypomina w działaniu replikator ze „Star Treka”, choć jest dużo wolniejsza. Ten konkretny model drukuje na poczekaniu czekoladki.



Wczesny telefon do analogowych sieci komórkowych Motorola MicroTAC 9800 ze wzorowaną na komunikatorze klapką.

Pierwsza analogowa sieć komórkowa w USA została uruchomiona w roku 1983, natomiast pierwsza cyfrowa sieć komórkowa w Europie, konkretnie w Finlandii, w roku 1991, w Polsce niewiele później, bo już w 1996 roku. O ile w naszej części świata przyjęły się telefony typu monoblok albo jak kto woli typu tabliczka czekolady, o tyle w USA telefon komórkowy musiał mieć klapkę. W świadomości klientów, wychowanych na wizjach przedstawionych w telewizji przez „Star Treka”, nie mogło być inaczej.

NA STĘPNA GENERACJA

Pierwszy odcinek nowego serialowego wcielenia ducha „Star Treka” pod tytułem „Następne pokolenie” przedstawiał absolutny bajer, przemawiający do wyobraźni każdego chyba gracza. Unowocześniony statek Enterprise wyposażono w część rozrywkową w postaci holodeku. Do holodeku, na oko ciut większego od boiska do squasha, wchodziło się jak do innych pomieszczeń – przez automatyczne przesuwne drzwi. Jednak kiedy się zamykały, ściany znikały, a holodek symulował przebywanie w dowolnym miejscu oraz interakcje z dowolnymi osobami. Chcesz wejść do puszczy i zadawać się z Robin Hoodem albo do wiktoriańskiej Anglii, by rozwiązywać zagadki z Sherlockiem Holmesem, proszę bardzo. Symulacja nie ograniczała się tylko do obrazu i dźwięku, przedmioty miały swój fizyczny wymiar, można było je dotykać, podnosić czy wspinać się. Rozmówcy byli inteligentni, samodzielni i najczęściej nie byli świadomi, że są konstruktami



■ **Rdzeń napędu odkształcającego przestrzeń w „Star Treku” przypomina dużą świetlówkę. Czy równie chętnie i beztrudnie podchodzilibyśmy do rdzenia reaktora atomowego?**

komputerowymi. Mimo ograniczonej kubatury samego holodeku można w nim było wędrować kilometrami i nie rozpląszyć nosa na niewidocznej ścianie.

Nędzną namiastką tak idealnej symulacji wydają się topowe z dostępnych okularów wirtualnej rzeczywistości typu HTC Vive lub Oculus Rift czy wiodące platformy do chodzenia w światach VR, jak Omni firmy Virtuix lub Kat Walk firmy KATVR. Chociaż niektóre poważne osoby, jak kosmiczny guru Elon Musk, skądinąd też fan „Star Treka”, twierdzą, że prawdopodobnie wszyscy żyjemy w symulacji. Każdy z nas jest wykreowany i uwięziony w czymś w rodzaju holodeku.

Jednym z największych osiągnięć serialu „Star Trek: Następne pokolenie” był genialny w swojej prostocie i elegancji design wszelkich paneli,

konsoli i ekranów na statku. Serial był nadawany w telewizji w latach 1987-1994, a wygląd interfejsu broni się do dziś, co jest naprawdę wielkim osiągnięciem i rzadkością w dziełach SF tego okresu i w ogóle. Paradoksalnie ten nowoczesny, wyprzedzający swoje czasy projekt powstał w wyniku prozaicznych ograniczeń budżetowych. Ekipa po prostu nie miała pieniędzy na to, żeby wykonać w studiu makiety z setkami czy tysiącami lampek i mechanicznych guzików, jak w oryginalnym serialu. Zamiast tego wykorzystano dużo tańszą metodę – arkusze plastiku z nadrukowaną grafiką, które podświetlano od tyłu. Dało to twórcom dużo większą swobodę decyzji, co się na tych ekranach znajdzie. Interfejs w serialu nosi nazwę LCARS (Library Computer Access and Retrieval System), a został



Rozmawianie z komputerem to już nie SF. Na zdjęciu urządzenie Amazon Echo Dot, które wyposażone jest w wygadaną asystentkę głosową Alexa.



Nowsze wydanie komunikatora Star Trek w postaci oznaki Gwiezdnej Floty, noszonej na mundurze na piersi. Nie wymaga sparowania ze smartfonem.

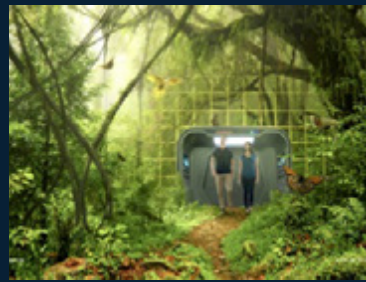


Przenośne urządzenie zwane PADD z dużym dotykowym ekranem zastępowało załozdce Enterprise laptopy.

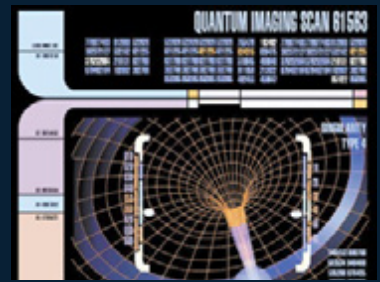


zaprojektowany przez Michaela Okudę. Charakteryzuje go czarne tło, elegancka bezszeryfowa czcionka Swiss 911 Ultra Compressed BT, zaokrąglone rogi elementów graficznych oraz stonowane, pastelowe kolory. Załoga Enterprise zmieniała ustawienia dotykowo, obsługa urządzeń pokładowych wyglądała bardzo naturalnie i futurystycznie. LCARS był tak doskonały, że wykorzystano go z powodzeniem w kolejnych dwóch serialach – „Star Trek: Stacja kosmiczna” oraz „Star Trek: Voyager”. LCARS funkcjonował również na małych urządzeniach przenośnych, płaskich ekranach

■ iPad pod wieloma względami przypomina PADD. Podczas premiery iPada Steve Jobs demonstrując możliwości odgrywania filmów na urządzeniu, pokazał „Star Treka”.



■ Najfajniejszy wynalazek „Star Treka” to holodek. W zamkniętym pomieszczeniu można wykreować dowolny otwarty świat, który jest nie do odróżnienia od prawdziwego.



■ Ponadczasowa minimalistyczna estetyka interfejsu LCARS dalej wygrywa z przeładowanymi interfejsami graficznymi dzisiejszych komputerów czy smartfonów.

“RZECZY SĄ NIEM OŹLIW ETYLKO DO M O M ENTU, KIEDY JŹ NIESĄ NIEM OŹLIW E” – KAPITAN JEAN-LUC PICARD.

z nielicznymi guzikami, zwanych PADD (Personal Access Display Device). Były one wykorzystywane do czytania raportów, zasięgania informacji z baz danych komputera, wyświetlania filmów, czytania cyfrowych książek itp. W 2007 roku Amazon wypuścił na rynek czytnik Kindle, a w roku 2010 Apple pokazało pierwszą wersję iPada - urządzenia pod względem wyglądu zewnętrznego, zastosowania oraz nazwy bardzo podobnego do fikcyjnego PADD. Od tego czasu czytniki cyfrowych książek oraz tablety trafiły pod strzechy.

Ulubionym przez wielu fanów bohaterem „Star Treka: Następne pokolenie” był komandor porucznik Data, cichy, skromny, humanoidalny robot o wielkiej sile syntetycznych mięśni oraz ponadludzkiej możliwościach pozytronowego mózgu, ale pozbawiony ludzkich emocji. Roboty, które poruszałyby się i rozmawiały w sposób przypominający prawdziwych ludzi, to dalej pieśń przyszłości. Z jednej strony trwają próby naśladowania mechaniki ruchu, które widać w robotach firmy Boston Dynamics, takich jak Atlas. Z drugiej - dążenia do symulowania naturalnej mowy oraz mimiki twarzy, jak w humanoidalnym popiersiu Sophia firmy Hanson Robotics. Gdzieś w tle przemysł erotyczny produkuje „prawdziwe” lalki, które nie poruszają się, nie mówią, ale mają na zewnątrz możliwie wiernie przypominać ciało człowieka. Nie jest wykluczone, że za

20-30 lat ktoś połączy to wszystko w jedną całość i otrzymamy to, co znamy z serialu „Westworld” albo z gry Detroit: Become Human.

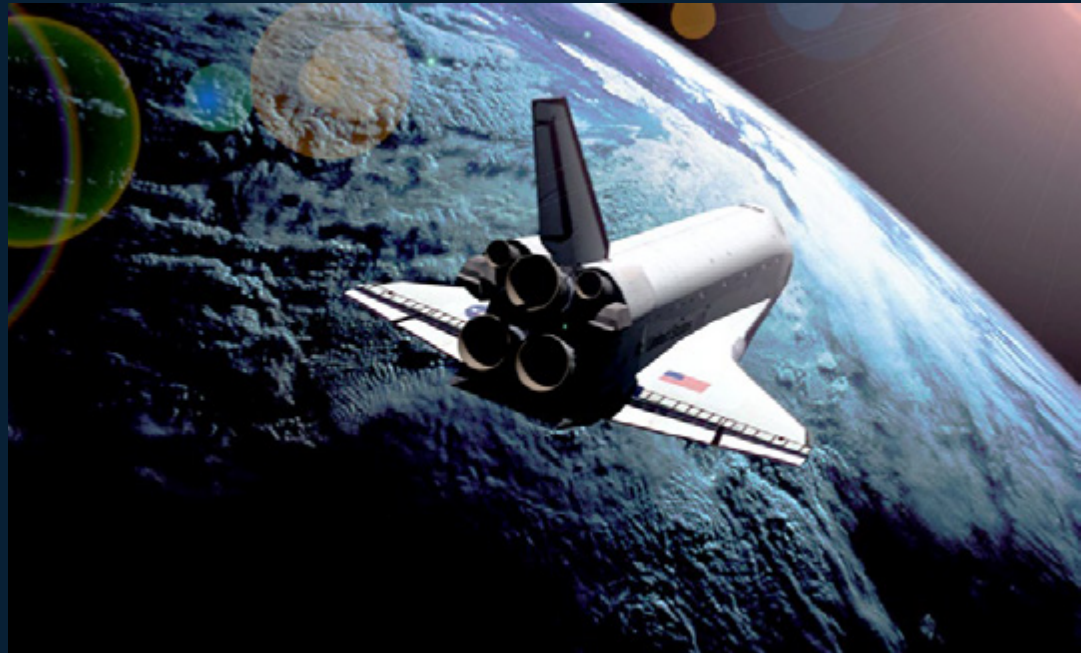
Serialowe innowacje dotyczą także bardziej przyziemnych, ale niezbędnych dla ludzi czynności, takich jak jedzenie. W „Star Trek: Enterprise”, prequelu oryginalnej serii, pojawia się urządzenie zwane sekwencerem białka. Zamiast zabierać na statek kosmiczny żywe krowy czy drób, jak w dawnych ziemskich żaglowcach wielkich odkrywców, do produkcji jedzenia wykorzystuje się maszyny. W ładowniach przechowywana jest papka, z której sekwencer produkuje na przykład mięso, które kucharz przygotowuje dla załogi. Wszelkie odpady produkowane na statku są z powrotem rozkładane na czynniki proste w postaci papki do ponownego użycia w sekwencerze. W oryginalnym „Star Treku” jedzenie także przygotowywali kucharze, wspomagani przez syntezatory jedzenia, które produkowały różnokolorowe kostki odżywcze o niezbyt smacowym wyglądzie. Dopiero w „Star Treku: Następne pokolenie” rozwiązano problem jak należy. Kapitan Picard przyjmując w swojej kajucie pierwszego oficera, mimochodem oznajmiał „herbata earl grey, gorąca”, a maszyna zwana replikatorem we wnęce wielkości mikrofalówki na oczach materializowała szklankę z parującym naparem.



Holodeku z prawdziwego zdarzenia jeszcze nie mamy, namiastką są okulary i platformy do poruszania się w wirtualnej rzeczywistości.



✚ Schowany pod kostiumem po prawej jest twórca Amazonu, miliarder oraz trekkie Jeff Bezos jako statysta w filmie „Star Trek: Beyond”.



Bez paprania się z fusami, bez moczenia torebek, od razu gotowe. Replikator był w stanie w ciągu kilku sekund złożyć z molekuł dowolną potrawę lub przedmiot. Jedynym ograniczeniem wydawała się wielkość komory replikatora. Choć taki sposób produkcji jedzenia wydaje się skrajnie niewydolny energetycznie, to nawet podczas przygotowywania najbardziej wyszukanych dań światła na Enterprise nie przygasały nawet na chwilę.

Choć replikatorów z prawdziwego zdarzenia nikt jeszcze nie zbudował, to coraz większą popularność zyskują drukarki 3D, w tym drukarki do produkcji jedzenia. W 2013 roku NASA rozpoczęła program mający na celu zapewnienie astronautom jedzenia z drukarki. W kooperatywie z firmą BeeHex powstało urządzenie 3DChef, które potrafiło wydrukować pizzę,

✚ Pierwszy kosmiczny waha-dłowiec zbudowany przez NASA nosił nazwę Enterprise, wybraną na cześć statku gwiazdowego USS Enterprise NCC-1701 z serialu „Star Trek”.

gotową do włożenia do piekarnika. Inne maszyny służą do drukowania fantastycznych trójwymiarowych brył z czekolady lub cukru, replik pałaców albo podobizn postaci czy minipomników ludzi. Wydruki nie powstają tak szybko jak w replikatorze kapitana Picarda, ale nie jest najgorzej. Przykładowo maszyna firmy Foodini potrafi wydrukować proste krakersy w ciągu 20 sekund, a pizzę w ciągu 5 minut. W niedalekiej przyszłości możemy nawet nie wiedzieć, że potrawy w restauracji nie zostały przygotowane przez kucharza, tylko wydrukowane przez automat.

Kolejne generacje

Paradoksalnie im nowsza odsłona „Star Treka”, tym mniej jest w niej radykalnych, innowacyjnych patentów, choć wydawałoby się, że

powinno być odwrotnie. Najwyraźniej ciągle obcowanie z komputerami oraz smartfonami coraz bardziej pozbawia nas iskry pomysłowości, przytępia wyobraźnię.

Serial „Star Trek: Stacja kosmiczna”, który ukazywał się od 1993 do 1999 roku, trafił z jednym kapitalnym pomysłem. Stalki Dominionu pozbawione były tradycyjnych wielkich ekranów. Załoga wykorzystywała małe przenośne ekraniki wiszące przed jednym okiem, przytwierdzone do głowy na pałąku przypominającym słuchawki. Bardzo podobny prototyp przedstawił Google w 2013 roku, nazywając produkt Glass. Google Glass bardziej przypomina okulary niż słuchawki, ale koncepcja jest zbliżona do Virtual Display Device, używanego przez Dominion.



Dwadzieścia lat przed tym, jak Google zbudował prototyp swoich okularów, podobnie działający sprzęt mogliśmy oglądać w „Star Trek: Stacja kosmiczna”.



Zbiorniki z żelazem bioneuralnym były formą zaawansowanego biologicznego komputera, wymyślonego na potrzeby serialu „Star Trek: Voyager”.



Choć biologicznych komputerów nikt jeszcze nie wymyślił, to kolejnym krokiem w rozwoju są zrywające z binarnym paradygmatem komputery kwantowe.



Z jednej strony z ramki niczym narośli wystaje zgrubienie zawierające kamerę oraz maleńki ekranik na jedno oko. Urządzenie można obsługiwać głosowo, bez rąk. Potrafi robić zdjęcia, nagrywać filmy, a także je wyświetlać. Jako sprzęt dla konsumentów nie przyjęło się ze względu na obawy dotyczące naruszenia prywatności. Nikt nie chce, by ktoś go potajemnie nagrywał okularami, kiedy obgaduje za plecami szefa albo przebiera się na siłowni. Jednak Google Glass przeżywa drugą młodość w zastosowaniach dla firm, gdzie używane jest jako urządzenie do augmented reality, zapewniające pracownikom instrukcje, jak coś zrobić albo dokąd się kierować. W 2016 roku konkurencyjny produkt o nazwie HoloLens wypuścił Microsoft.

Z kolei „Star Trek: Voyager” miał na pokładzie holograficznego lekarza. Jako że załoga była pozbawiona prawdziwego, żywego doktora z krwi i kości, w toku nadzwyczajnych wydarzeń uruchomiony został Awaryjny Program Medyczny, który na stałe dołączył do załogi. Prawdziwych odpowiedników chwilowo brak, chociaż są przesłanki ku temu, że kiedyś się pojawią. Już teraz o swoich medycznych problemach i potrzebach możemy porozmawiać z wyspecjalizowanymi chatbotami. Jednym z zastosowań sieci komórkowych nadchodzącej piątej generacji ma być zdalna medycyna. Chirurg o danej specjalizacji jest w innym mieście, oddalonym o 100 kilometrów, pacjent potrzebuje pomocy, więc operacja jest wykonywana na odległość za pomocą robota, sterowanego ruchami rąk chirurga. Jest kwestią czasu, kiedy takim

■ Wahadłowce w „Star Treku” pełnią funkcję taką jak łodzie wiosłowe na żaglowcach. Służyły do podróży między statkami, a także do zabierania załogi ze statku na ląd.

■ Bill Gates



Wiele znanych osób ze świata technologii jest fanami serialu „Star Trek”. Szef Microsoftu swojego czasu przy prezentacji kolejnej wersji systemu Windows wręcz wystąpił na scenie przebrany za ulubionego bohatera wszelkich nerdów, guru logiki i racjonalnego myślenia, Spocka. Z pewnością serial miał wpływ na wyobraźnię jednego z najbogatszych ludzi na świecie.

“KIEDY W YELIM INUJESZ TO CO NIEM OŻLIWĘ W SZYSTKO CO POZO STANIĘ CHOĆBY BYŁO NAJBARDZIEJ NI PRAW DO PODOBNE M USI BYĆ PRAW DZIWE” – SPOCK.

robotem zaczniesz sterować sztuczną inteligencją.

Innym wariactwem w tej serii „Star Treka” są nowe komputery. O ile wcześniej sprzęt był w większości oparty na obwodach isolinowych, a niszowo pozaytronowych, o tyle w Voyagerze rozwinęły się komputerowe obwody bioneuronalne, coś w rodzaju komputera o architekturze wzorowanej na biologicznym mózgu. O ile od pełnego zrozumienia działania mózgu, nie mówiąc o projektowaniu własnych układów tego typu, dzieli nas dziesięciolecie, jeśli nie stulecie, o tyle trop z nową architekturą komputerów jest właściwy. IBM sprzedaje obecnie komputery kwantowe. Wykorzystując superpozycję kwantową, w teorii możemy rozwiązać skomplikowane problemy fizyczne lub matematyczne, których nigdy nie rozwiązałyby klasyczne komputery, nawet gdyby do tego celu zaprząć wszystkie komputery na Ziemi. Google również pracuje nad komputerem kwantowym. Według firmy ich sprzęt na obecnym poziomie rozwoju potrafi w 200 sekund rozwiązać problem, który topowemu superkomputerowi zajęłoby 10 tysięcy lat.

Zresztą jeśli mówimy o fizyce kwantowej, nie możemy pominąć znanego fana „Star Treka”, znakomitego fizyka Stephena Hawkinga, znanego choćby z książki popularnonaukowej „Krótką historia czasu”. W roku 1993 w finałowym odcinku szóstej serii „Star Treka: Następne pokolenie” naukowiec zagrał samego siebie. Scena odbywa się w holodeku, gdzie komandor porucznik Data rozgrywa partycjkę pokera z wielkimi sławami świata nauki: Izaakiem Newtonem, Albertem Einsteinem



■ Obecnie emitowany „Star Trek: Discovery” do tej pory nie błysnął futurystycznymi wynalazkami, ale może jeszcze nas czymś zaskoczyć.

i właśnie Stephenem Hawkingiem. Na końcu Hawking wygrywa, skutecznie blefując Einsteina.

■ Najnowsza generacja

Po kilkunastoletniej przerwie „Star Trek” wrócił do telewizji. Od 2017 roku na ekranach regularnie pojawia się „Star Trek: Discovery”, w którym dywaguje się między innymi o idei równoległych wszechświatów czy alternatywnym napędzie szybszym niż światło. Jako że chronologicznie wydarzenia „Discovery” toczą się tuż przed oryginalnym „Star Trekiem”, to żeby zachować spójność tego uniwersum, nie ma tu i wręcz nie może być zbyt wiele nowych rozwiązań. Co innego z zapowiadającym już na 2020 rok nowym serialem „Star Trek: Picard”. Wydarzenia będą się w nim rozgrywać chronologicznie po „Następnym pokoleniu”, czyli w dalszej przyszłości. Jest nadzieja, że serial będzie rozgrywał nie tylko psychologiczne zawilości kapitana Gwiezdnej Floty na emeryturze, ale też pokusi się o własne oryginalne pomysły na temat technologii przyszłości. ■

GAME BOY DLA UBOGI CH

I tak jest lepiej niż w „jajeczkach” – pomyślałem. W rękę trzymałem szarą, toporną konsolkę, na której ekranie wyświetlał się również szary i toporny klon Arkanoida. To był Game Boy na miarę moich możliwości.

■ Bartłomiej Kluska

Na początku lat dziewięćdziesiątych o prawdziwym Game Boyu mogliśmy w Polsce co najwyżej poczytać, a handheldami (choć nikt oczywiście nie znał tego określenia) wciąż były dla nas pirackie gierki radzieckiej Elektroniki.

W tym czasie na Zachodzie konsole przenośne i gry, które można mieć zawsze przy sobie, już wydawały się przyszłością elektronicznej rozrywki. Giganci tacy jak Atari i Sega stanęli naprzeciw Nintendo do walki o serca i portfele graczy. Lynx i Game Gear miały mocniejsze podzespoły i kolorowe ekrany, którymi zamierzały zdetronizować Game Boya. Niespodziewanie w tej wojnie pojawił się jeszcze jeden zawodnik.

SUPERVISION...

Nieznana wcześniej w branży tajwańska firma Watara postanowiła pokonać konsolę Nintendo nie jakością, lecz ceną. W 1992 roku na

rynku zadebiutowało Supervision – urządzenie wyglądające niemal identycznie jak Game Boy, lecz prawie o połowę tańsze. Biorąc pod uwagę, że gry wideo stanowiły wówczas drogie hobby, a handheld był najczęściej drugą po stacjonarnej konsolą w domu, dla wielu graczy mógł się to okazać istotny argument. Zwłaszcza że Supervision kusiło nie tylko ceną, ale również nieco większym niż konkurent ekranem i słuchawkami dodawanymi do każdego zestawu. Szybko pojawiły się też gry – a wraz z nimi, niestety, główny problem konsoli.

Ze względu na atrakcyjną cenę użytkownicy mogliby zapewne przeboleć pewne mankamenty urządzenia, takie jak choćby słaby wyświetlacz, przez który miało się wrażenie irytującego rozmazania ekranu. Jednak kiepskich gier wybaczyć nie mogli. A dostępne na Supervision gry były, co tu ukrywać, wyjątkowo liche.



■ Największą innowacją, jaką wprowadzili do historii branży twórcy Supervision, był przegub pozwalający użytkownikowi ustawić ekran pod wybranym przez siebie kątem. Fatalny wyświetlacz sprawił jednak, że niezależnie od wybranego kąta na ekranie widać było raczej niewiele.

...NIE TAKIE SUPER

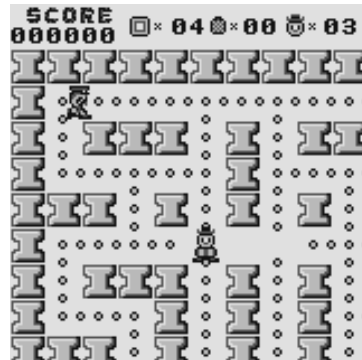
Trzeba przy tym podkreślić, że sympatycy handheldów nie byli już wówczas traktowani jako gracze drugiej kategorii. Użytkownicy Game Boya mogli pograć w Tetrisa, The Legend of Zelda czy Super Mario Land, posiadacze Game Geara w Sonica i inne hity Segi, a fani Lynxa – w Lemmings i Ramparta. Ci, którzy zdecydowali się zaoszczędzić i kupić Supervision, otrzymywali tytuły takie jak Police Bust, Balloon Fight, Super Kong czy Crystball. Jeśli komuś nazwy te nic nie mówią, proszę zachować spokój. Wtedy również nikomu nie mówiły.

Niestety, żaden z poważnych producentów oprogramowania rozrywkowego nie zainteresował się tajwańską konsolą. W efekcie za tworzenie gier wzięli się twórcy samego urządzenia i wynajęci przez nich lokalni podwykonawcy. Powstające pod presją czasu produkcje były niedopracowane, nudne i wtórne. Często też pod egzotycznymi nazwami kryły się nieudolne



CRYSTBALL

Ten klon Arkanoida ustępował pierwowzorowi we wszystkim: w dynamice rozgrywki, liczbie power-upów i przeszkadzajek, projektach plansz... Ale był dołączany za darmo do konsoli, co sprawiło, że to najpopularniejsza gra na Supervision.



POLICE BUST

Biedny krewny Pac-Mana, któremu, zapewne dla zmylenia Namco, dołączono legendę o przestępcy ściganym przez policjantów. Niestety, cała plansza nie zmieściła się autorom na ekranie, więc zbierający kropki gracz nie widzi, czy za rogiem nie czai się funkcjonariusz, co czyni zabawę raczej bezsensowną.



SUPER KONG

Siódma woda po kultowym Pooyanie, do którego – zapewne po to, by zwabić fanów kultowego hitu Nintendo – dodano małpę polującą na bohatera. Bohater natomiast musi strącić goryla z liny, samemu utrzymując się przy życiu. Jak na standardy Supervision – całkiem udana gra z ładną grafiką!



➤ Pierwszy model Supervision wyglądał prawie jak Game Boy. Wystarczyło jednak uruchomić urządzenie, by przekonać się, że „prawie” w tym przypadku robiło dużą różnicę.



➤ Odważne reklamy niewiele pomogły tajemniczemu handheldowi. Kto uwierzył ładnym grafikom publikowanym w branżowej prasie i kupił konsolę – szybko pożałował.

podróbki hitów takich jak Pac-Man czy Arkanoid.
Kompletny katalog gier na Supervision zawiera nieco ponad 60 tytułów. Wybór najlepszych i najciekawszych, na które mimo wszystko warto by zwrócić uwagę czytelników Pixela, stanowił największą trudność podczas pisania tego artykułu.

GAME OVER

Trzeba przyznać, że producent walczył o swoje dzieło. Szybko pojawił się drugi model konsoli – z ruchomym przegubem, który pozwalał na ustawienie ekranu pod kątem najwygodniejszym dla gracza. Wprowadzono również specjalny kabelek, dzięki któremu można było podłączyć zabawkę do telewizora i – ciekawostka – cieszyć oczy grafiką w czterech kolorach (Nintendo wpadnie na podobny pomysł dopiero dwa lata później).

Zaatakowano także rynki, o które japoński gigant nie walczył tak zawzięcie. Supervision – przez różnych licencjoholców i pod kilkoma nazwami – dotarło do Europy Zachodniej. W Wielkiej Brytanii było sprzedawane pod szyldem Quickshot, producenta kultowych joysticków.

Konsola trafiła również do Polski. Warszawska firma 3-State Poland próbowała sprzedawać Supervision w kraju, gdzie na szkolnych przerwach i w środkach komunikacji

miejskiej grano co najwyżej w radzieckie „jajeczka”, „autosłalom” czy „ośmiorniczkę”. Mogło się udać, ponieważ Supervision nie miało w Polsce w zasadzie żadnej konkurencji. Do tego zaproponowano stosunkowo atrakcyjną cenę – około miliona złotych, czyli równowartość tygodniowej pensji i używanego C64 z magnetofonem. „Na pewno nie jest to urządzenie deklasujące Game Boya, jednak grać można z taką samą frajdą” – pisał redaktor naczelny Top Secret, który testował konsolę podczas urlopu. Mniej podobaly się gry – w recenzjach dziennikarzy magazynu, wyposażonych przez dystrybutora w tytuły takie

jak Alien czy Super Kong, obojętne się bez zachwytów.

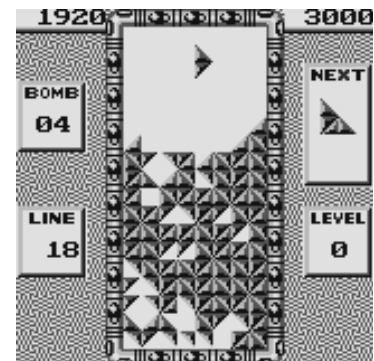
Żywoć konsoli w Polsce był raczej krótki, a wyniki jej sprzedaży pozostają nieznane (docierały do nas też modele z Niemiec, gdzie Supervision występowało pod nazwą SV-100). W trakcie prac nad tekstem udało mi się potwierdzić tylko jeden przypadek (niezbyt zresztą zadowolonego) kupca – to autor niniejszego artykułu.

Tajwańska zabawka, która chciała pokonać Game Boya, skończyła marne. Raz jeszcze producent i kupujący przekonali się, że nawet najciekawsza konsola bez dobrych gier pozostaje tylko kurzącym się przyciskiem do papieru. ■



HERO KID

Tajwańska odpowiedź na Adventure Island, czyli próba dostarczenia posiadaczom Supervision dynamicznej platformówki. Niestety, przy tak szybko przewijającym się ekranie swoje mankamenty ujawniał wyświetlacz, więc zamiast grafiki bohatera i przeciwników gracz widział tylko przesuwające się i skaczące smugi.



PYRAMID

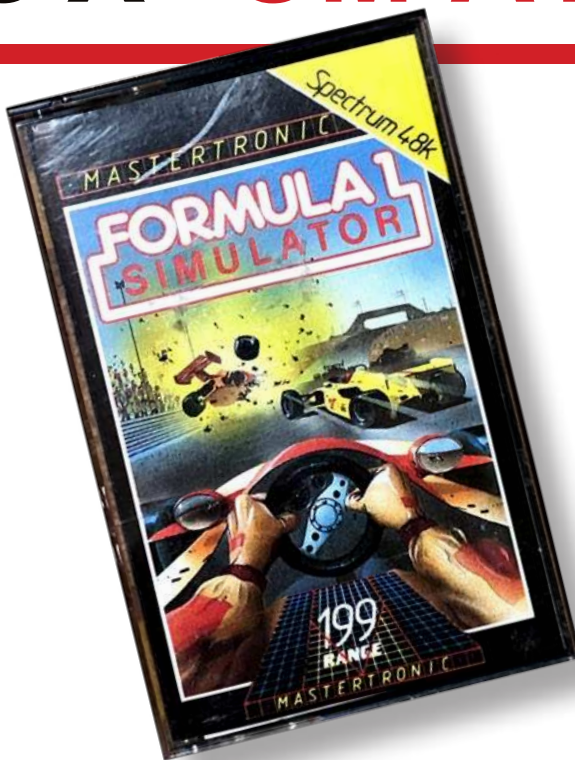
Posiadacze Game Boya mieli Tetrisa, my mieliśmy to. I – co ciekawe – w tym jednym przypadku mogliśmy czuć się wyróżnieni. Pyramid to dość udany klon, w którym zamiast tradycyjnych klocków w studni układa się kłocki trójkątne, co istotnie zmienia model nieco już opatrzonej rozgrywki.

BIG BOX SMALLBOX

■ Paweł Gawlikowski

Dzisiaj będzie trochę inaczej niż zwykle. Przyzwyczailiśmy was już do tego, że za każdym razem dostajecie przywołujące najlepsze wspomnienia big boxy na PC, Amigę i Atari ST. Tym razem skoczymy trochę w bok - na warsztat pójdą small boxy na komputery ośmiobitowe.

Jak sama nazwa wskazuje, pudełka są mniejsze, opiszemy więc nie jedno, nie dwa, ale trzy pudełka - każde innego rodzaju. Jak zapewne wszyscy wiecie, w początkach ery ośmiobitowej pudełka były zwykłymi, plastikowymi boxami na kasetę, ze zwykłą wkładką informacyjną. Od połowy lat osiemdziesiątych można było zauważyć zwiększanie się ich objętości - najpierw powiększone plastikowe opakowania, potem wykonane z cienkiego, formowanego pod ciśnieniem plastiku foremki, a na samym końcu coś, co dzisiaj nazywamy small box - trochę pomniejszona wersja big boxa. Kiedy skończyła się era kaset, gry na Amigę i Atari ST, podobnie jak niektóre dyskietkowe wersje gier na ośmiobitowce, otrzymały już pełnoprawne duże pudła. Zdarzało się nawet, że napis „Commodore 64” zasłaniany naklejką



„Atari ST”, ponieważ nie opłacało się drukować osobnego pudełka.

Mimo że ośmiobitowe maszyny z lat osiemdziesiątych mniej kojarzą się z symulatorami niż ich starsi bracia, to jednak tytułów próbujących oddać rzeczywistość znaleźć możemy całkiem sporo. Formula 1 Simulator (1984) na ZX Spectrum 48k z prawdziwym symulatorem ma niewiele wspólnego - możliwość jazdy na 10 torach i wymijanie przeciwników to wszystko, co proponuje. Najbardziej jednak wyróżnia ten tytuł napisana maczkiem instrukcja na wkładce, podpowiadająca, jak zrobić kierownicę. Otóż wydawca radzi, aby użyć okrągłego blaszanego wieczka od pudełka (na przykład po ciastkach) i przetaczać je w lewo i w prawo po najwyższym rzędzie klawiszy w celu uzyskania wrażenia kierowania bolidem. Do tego celu służy wybór opcji „steering wheel” w menu startowym. Pomysłowe, nieprawdaż?

Przedstawicielem gatunku powiększonych plastikowych opakowań jest Solo Flight od firmy MicroProse.

Stworzony w 1983 roku symulator

■ Budżetowe wydanie od Mastertronic kosztowało 1,99 funta. W tamtych czasach w UK były to dwa piwa - w Polsce 1/10 pensji.

■ Instrukcja, a może plakat do Solo Flight. Liczba zagięć pokazuje, jak mocno trzeba się było nagimnastykować, aby upchnąć coś tej wielkości w pudełku na kasetę.

■ Plastikowa wypraska wielofunkcyjna - w niższej partii lokowało się kasetę, w wyższej można było zmieścić dyskietkę i instrukcję.

cywilnego samolotu był jednym z pierwszych po oryginalnym Flight Simulatorze. Wydanie wyróżnia się tym, że w niewielkim pudełku upchnięto dwa wielkie arkusze kredowego papieru, na których znajdziemy szczegółowe mapy lotnicze sześciu regionów w USA, szybki kurs pilotażu jednosilnikowego samolotu i jako bonus bardzo ładne zdjęcie Billa Stealeya w mundurze. W tamtym okresie poważny i rozbudowany symulator wydany na kasecie nikogo nie dziwił.

Super Huey (1985) wydany przez Cosmi to już prawdziwy small box. Mamy tu tekturę, plastikową wypraskę z cienkiego plastiku, pełnowymiarową instrukcję w formie książeczki, promocyjne kupony, a nawet karteczkę z erratą, poprawiającą błąd w druku. Kto dziś byłby tak staranny? Plastikowa wkładka ma miejsce zarówno na kasetę, jak i na dyskietkę, co pokazuje, że już w tamtych czasach projektantom opakowań nie było obce uniwersalne myślenie o oszczędnościach.

A teraz pozostaje mi jedynie postąpić zgodnie z wyświetlonym na ekranie poleceniem „Press play on tape”. Nie wiem jak wy, ale ja lecę grać. Muszę tylko poszukać jakiegoś blaszanego wieczka... ■





SABOTEUR II

Avenging Angel

BY CLIVE TOWNSEND

DOSTĘPNA
Nintendo eShop



STEAM®



SIMFABRIC



NINTENDO
SWITCH.



❖ Centrum kontroli misji Apollo w Houston. Za oknem z tyłu sali znajdowała się sala dla zaproszonych osobistości.



❖ W Chinach program kosmiczny jest zarządzany przez Armię Ludowo-Wyzwoleńczą.

❖ Rosyjskie centrum nadzoru misji znajduje się w Moskwie. Stąd kierowane są działania między innymi na Międzynarodowej Stacji Kosmicznej. Na ekranach status misji 31.



❖ Centrum operacji kosmicznych ESA w Darmstadt, stąd nadzorowano ambitną misję Rosetta z pierwszym lądowaniem na komete.



❖ Centrum nadzoru misji SpaceX znajduje się w kwatrze głównej firmy w Hawthorne, tuż obok składane są silniki rakietowe.

K o s m i c z n y nadzór

Załogowe misje kosmiczne przypominają pod pewnymi względami wyprawę w wysokie góry. Kiedy ktoś przeprowadza atak solo na Everest, możemy być pewni, że za dzielnym alpinistą niezbędny sprzęt dźwiga kilkunastu Szerpów. W kosmosie rolę Szerpów pełni centrum kontroli lotów, w którym będący w cieniu zespół całodobowo nadzoruje wszystkie aspekty misji.

■ User Jama

Ogólny obraz centrum kontroli lotów kosmicznych znamy z wiadomości telewizyjnych czy z filmów. Obszerna sala z wielkim, panoramicznym ekranem na ścianie. Przed nim rzędy biurka z ekranami, na których migają jakieś cyferki. Niezależnie od tego, czy będziemy w ośrodku Roscosmos w Moskwie, centrum ESA w Darmstadtzie, JAXA w Tsukubie czy ISRO w Bengaluru – wszędzie napotkamy podobny widok.

Pomysłodawcą takiego podejścia do nadzorowania misji kosmicznych był inżynier NASA, zmarły w lipcu tego roku Christopher C. Kraft Jr. Wcześniej przy oblatywaniu nowych typów samolotów wsparcie ekipy naziemnej było minimalne, a decyzje podejmował pilot. Zmieniło się to wraz z rozpoczęciem programu Mercury, w którym Kraft zebrał w jednym miejscu wszystkich specjalistów z różnych dziedzin, dał im dostęp do telemetrii i innych danych lotu, dzięki czemu mogli często przewidzieć problemy, zanim one nastąpiły, a także dawać zalecenia astronautom, jak je rozwiązać. Ciężar odpowiedzialności i decyzyjność zostały przeniesione na ekipę w centrum kontroli oraz kierującego nią dyrektora lotów. Astronauci, którzy w czasie misji nie wykonali poleceń z dołu, mieli szlaban na jakiegokolwiek kolejne loty, nawet jeśli w wyniku ich działań nie doszło do żadnych negatywnych skutków. Kraft bardzo

skutecznie odizolował również centrum kontroli od ewentualnych nacisków kierownictwa NASA. Podróż w kosmos to ryzykowne przedsięwzięcie, a obiektywnie patrząc, nikt nie miał lepszego całościowego obrazu sytuacji ani większej ilości danych czy kompetencji, żeby podejmować decyzje, niż właśnie nadzór naziemny.

Nowoczesny układ centrum kontroli lotów, który właściwie przetrwał do dzisiaj, powstał na użytek programu Apollo. Wielki ekran na środku podzielony był na trzy segmenty. Na środku zwykle widać było dane pozycyjne, na przykład orbiter na tle mapy Księżyca albo wykresy trajektorii lądownika. Po prawej obrazy z kamer statku albo sygnał telewizyjny. Po lewej plan misji lub wyświetlacz jednej z konsol specjalistycznych. Kiedyś były to ekrany z projekcją tylną, dzisiaj to wielkie ekrany ciekłokrystaliczne, ale treść pozostaje podobna.

Pierwszy rząd komputerów, najbliżej wielkiego ekranu, zwany był okopem. Konsole od lewej to BOOSTER – odpowiedzialna za monitorowanie trzech stopni rakiety Saturn V. Dalej konsola RETRO – aktywna przy powrocie statku. Kolejna to FDO, obsadzona przez oficera od dynamiki lotu, nadzorującego wszystkie trajektorie. Na końcu GUIDO – systemy nawigacyjne.

Drugi rząd był umieszczony odrobinę wyżej. Tu pierwsza konsola od lewej to SURGEON, obsadzona przez lekarza monitorującego puls, oddychanie i wszystkie inne parametry związane ze zdrowiem astronautów. Potem CAPCOM przeznaczona do komunikacji; obsługująca tę konsolę osoba była jedyną uprawnioną do rozmawiania z załogą na górze. Tradycyjnie stanowisko to było obsadzone przez astronautę, który miał szansę najlepiej porozumieć się z innymi astronautami. Następnie konsola EECOM monitorująca systemy elektryczne oraz podtrzymania życia, GNC zarządzająca sprzętem nawigacyjnym orbitera, TELMU sprawdzająca na bieżąco telemetrię oraz CONTROL monitorująca sprzęt nawigacyjny lądownika.

W trzecim rzędzie umiejscowiono INCO, konsolę obsługującą komunikację między orbiterem a lądownikiem. Za nią PROCEDURES, gdzie pilnowano przestrzegania wszystkich procedur.

Dalej Assistant FLIGHT oraz FLIGHT, czyli konsole zastępcy dyrektora lotów oraz samego dyrektora, który miał ostateczny głos we wszelkich sprawach i podejmował decyzje. Niektórzy żartowali, że jego zastępca faktycznie pełnił rolę asystenta, czyli robił wszystko to, co w danej chwili dyrektor kazał mu robić. Ostatnie dwie konsole to FAO, gdzie pilnowano czasu poszczególnych zadań, oraz NETWORK, obsadzone przez osobę doglądającą danych wpływających z globalnie rozstawianych stacji naziemnych NASA.

Najwyższy, czwarty rząd był przeznaczony dla kierownictwa oraz zarządzania informacją. Pierwsza od lewej konsola PAO była obsługiwana przez specjalistę od public relations, który albo sam komentował przebieg misji, albo przygotowywał dane dla telewizji. Właściwe zadbanie o opinię publiczną było krytyczne dla dalszego finansowania programu kosmicznego. Obok zasiadał dyrektor operacyjny, który stanowił łącznik pomiędzy misją kontroli lotów a kierownictwem centrum kosmicznego w Houston. Podczas misji Apollo często był to sam Kraft. Dalej konsola NASA HQ łącznika z kwaterą główną NASA w Waszyngtonie. Skrajnie po prawej, z ważnym czerwonym telefonem, widzimy konsolę Departamentu Obrony. Choć NASA jest agencją cywilną, to za wylądowanie kapsuły po lądowaniu w wodzie odpowiedzialne było wojsko. ■

 TUNGUSKA



ANIME

CANNON BUSTERS

Nowa produkcja w ofercie Netflixa pokazuje, jak bardzo w ostatnich czasach zbliżyły się popkultury Wschodu i Zachodu.

Pamiętam jeszcze czasy, gdy polscy badacze nie uznawali obecności japońskiej kultury komiksowej w obiegu światowym – jakby istniała sobie poza światem, gdzieś na wyspach na krańcu galaktyki. Tymczasem wzajemne wpływy trwały latami, co udokumentowano na przykład w albumie „Manga: 1000 lat historii”. Dziś wzajemne inspiracje są widoczne gołym okiem: japońscy twórcy interpretują zachodnie ikony (filmowi „Blade Runner 2049”

towarzyszyły nowelki anime), a zachodnie animacje czerpią garściami z japońskich doświadczeń. A potem zjawia się taki serial jak „Cannon Busters”, dzieło tygla kulturowego.

Anime powstało na podstawie komiksu pochodzącego z Bronxu LeSeana Thomasa (znanego między innymi z serialu „The Boondocks”), który chciał za jego pomocą „zabić gatunek fantasy”. Do fabułki o magicznych królestwach wrzucił wszystko, co się dało – nieśmiertelnych wojowników, samurajów, wielkie roboty i westernową postapokalipsę.

W 2005 roku ukazały się trzy zeszyty, a Thomas zajął

się innymi rzeczami. W 2014 roku poprzez Kickstartera ufundował animowanego pilota, który wyszedł w 2016 roku; rzeczą zainteresował się Netflix. Thomas został głównym reżyserem, a animacją zajęły się japońskie studia. Anime różni się nieco od oryginału, zwłaszcza projektem postaci. Główny bohater, rewolwerowiec Philly the Kid, to rozrywkowa wersja Spike’a Spiegela z „Cowboya Bebopa”. Podróżuje przez pustkowia w gigantycznym różowym cadillacu, który po nakarmieniu zetonami (ma wbudowany automat do gier) zamienia się w mechybka. Nasz bohater jest nieśmiertelny: kolejne zgony objawiają się jako numery wytatuowane na skórze. Jest i przygoda – oto z prośbą o pomoc zwraca się do niego androidka imieniem Sam, której towarzyszy mały robot naprawczy. Sam chce, żeby Philly pomógł jej dotrzeć do jej właściciela, księcia Kelby z królestwa Botiki. I tak zaczyna się dziwaczne kino drogi, pełne pojedynków na lasery, przemocy, walk robotów, przemocy, kazirodzczych kanibali, przemocy, wiecznie pijanych roninów, furrysów, demonów, tajemnic, zwrotów akcji i tak dalej. Sam jest w uroczym sposób naiwna, Philly wiecznie nadąsany – jest tu wszystko, co widziałem już sto razy w różnych anime, ale tu jest NARAZ. Rozrywkowa mieszanka, jakby jej twórcy postanowili wrzucić każdy pomysł, który wydawał im się cool. Co automat do gier robi w sercu transformersa? To nieważne – ważne, że dzięki temu można pokazać trochę zacnego pixel artu. Jeszcze jakieś pytania? (MRW)

NETFLIX

MANGA

DOBRANOC, PUNPUNIE



Inio Asano (rocznik 1980), jeden z najciekawszych japońskich komiksiarzy, jest w Polsce dobrze znany. Nakładem wydawnictwa Hanami ukazał się zbiór nowelek „Osiedle Promieniste”

i dwutomowy „Solainin”, Kotori wydało zaś „Dziewczynę znad morza”, a teraz wprowadza na rynek największe dzieło Asano – „Dobranoc, Punpunie”. Po poprzednich tytułach można mniej więcej wiedzieć, czego się spodziewać: smutku, depresji i nieszczęść betonowej dżungli. No i owszem, ale „Punpun” do rzeczy podchodzi zupełnie inaczej. Zachwycają dwa rozwiązania formalne – ten czarno-biały komiks jest pełen zachwycających, realistycznych detali i teł. I na ich, hmm, tle tym bardziej wyróżnia się tytułowa postać – chłopiec przedstawiony nie jako dziecko, ale mały ptaszek narysowany uproszczonym stylem. W pierwszym tomie polskiego wydania (mieszczą się dwa numery oryginalnego) poznajemy dzieciństwo bohatera, jego kolegów z klasy oraz Aiko, dziewczynkę, w której się z miejsca zakochuje. Szczeciackie przygody i wygłupy; raczej podobne prozie Kinga niż perypetiom „The Goonies”. Mały, wycofany ptak, który nawet nie czuje się człowiekiem. A to dopiero początek historii, którą szczerze polecam śledzić aż do samego końca (całość zamknie się w siedmiu tomach). (MRW)

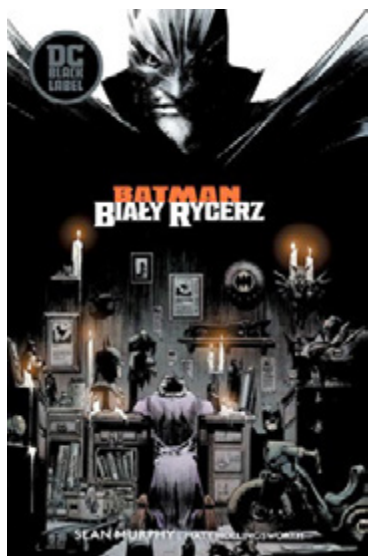
MANGA

GHOST IN THE SHELL POWRACA



Powoli zaczynam tracić rachubę, ale spróbuję: trzy tomy oryginalnej mangi, cztery gry, dwa animowane filmy kinowe, serial, serial wideo, dwa animowane filmy telewizyjne, amerykański film aktorski, cztery powieści, komiksowa adaptacja serialu, film VR i amerykański komiks z nowelkami z uniwersum.

Pisałem z pamięci, więc mam nadzieję, że nie zapominałem o żadnym wcieleniu uznanej marki „Ghost in the Shell”. Akcja oryginału ma miejsce w 2029 roku i mam wrażenie, że wciąż wtedy będziemy słyszeć o nowych „Ghostach”. Serwis Netflix pokazał właśnie pierwszy, budzący kontrowersje zwiastun trójwymiarowego serialu „Ghost in the Shell: SAC_2045”, a niedawno zaczęła ukazywać się nowa manga. Co ciekawe, stanowi kontynuację komiksu „Ghost in the Shell 1.5: Human-Error Processor” Masamune Shirowa (polskie wydanie JPF), opowiadającego o losach Sekcji 9 wydziału bezpieczeństwa po odejściu z niego Motoko „Major” Kusanagi. Za nowy tytuł „The Human Algorithm” odpowiadają Jun’ichi Fujisaku i Hiroki Yoshimoto, a bohaterami będzie zgrany duet Batou i Togusa. (MRW)



KOMIKS

BATMAN: BIAŁY RYCERZ

Joker jako zupełnie zdrowy na umyśle, praworządny, zatroskany losem Gotham obywatel, który postrzega samozwańczego mściciela Batmana jako największe zagrożenie dla miasta? Nie takie cuda już widzieliśmy.

GOTHAM

Szczęśliwie, głośny komiks Seana Murphy'ego nie jest kolejnym odcinkiem popularnego serialu „Co by było, gdyby...?”. A raczej nie tylko. Bo choć śmiało poczyna sobie z głęboko zakorzenionymi komiksowymi mitami, to jednak odstępstwa od kanonu nie ciążyą ku sensacji rodem z brukowca. „Biały Rycerz” nie wywraca tradycyjnych ról do góry nogami, to nie tak, że nagle Joker jest tym dobrym, a Batman tym złym. Jack Napier – bo tak brzmi nazwisko niedawnego szaleńca – odgrywa tutaj rolę swego społecznika, który postuluje obwarowanie działalności mściciela odpowiednimi przepisami. Murphy sprawnie bawi się z czytelnikiem, bo argumentacja Jokera ze strony na stronę robi się coraz bardziej... sensowna. Oczywiście nie brak tutaj klasycznych potyczek, pogoni i bitek na pięści, które są jednak bodaj najsłabszymi elementami omawianego albumu. Ba, dialogi są na tyle dobre, że to bloki tekstu okazują się solą „Białego Rycerza”. Murphy okazał się nie tylko świetnym rysownikiem, ale i całkiem niezłym scenarzystą. (BC)



BARAN

KSIĄŻKA

CZŁOWIEK, KTÓRY WYNALAZŁ INTERNET

Wśród ojców internetu znajduje się Paul Baran, amerykański inżynier polsko-żydowskiego pochodzenia, człowiek, który zaproponował transmisję pakietową i topologię siatki częściowej. Jego biografię właśnie napisał Wojciech Orliński. Siegnąłem z zainteresowaniem, przeczytałem bez bólu, zostałem z niedosytem. Baran był kreatywnym umysłem, ze świetnym wyczuciem, jak będzie się rozwijać rynek i technologia. Chciałoby się poznać go bliżej prywatnie, nie tylko z dość suchej listy faktów i osiągnięć technicznych i biznesowych. Niestety, zebrane informacje koncentrują się raczej na didaskaliach, a sam bohater zostaje trochę w cieniu. A szkoda, bo w pojawiających się tu i ówdzie migawkach jawi się jako facet ze świetnym poczuciem humoru i trzeźwym osądem świata.

W dodatku zupełnie zabrakło informacji o rewolucji, której częścią musiał być Baran. Kiedy zaczynał pracę, elektronika była czysto analogowa. Jego najistotniejsze z punktu widzenia historii internetu osiągnięcie należy już do zupełnie innego świata elektroniki cyfrowej, ale o tym przejściu nie ma ani słowa. Solidna robota, ale bez szału. (MB)



KOMIKS

XERXES: UPADEK RODU DARIUSZA, ŚWIT ERY ALEKSANDRA

Komiks ten obwieszczano jako tryumfalny powrót Franka Millera do komiksu, bo „Xerxes” to jego pierwsze autorskie dzieło po siedmiu latach, które minęły od wydania feralnego „Holy Terror”.

Od dłuższego czasu Miller funkcjonuje na rynku z fatką twórcy wypalonego, odcinającego kupony od dawnej chwały. Czytając recenzowany tytuł, trudno z tą opinią polemizować. Ten prequel i sequel zarazem nie jest może propozycją z najniższej półki, lecz to rzecz po prostu od „300” słabsza. I to o klasę. Zarówno na poziomie scenariusza, ze zbyt rozciągniętymi ramami czasowymi i nierównym tempem, rysunku, który zachwyca na jednej stronie i wykrzywia gębę na drugiej, oraz koloru, nałożonego po linii najmniejszego oporu. „Xerxes” to klasyczne chybił-trafił. O ile rozpoczynająca album historia bitwy pod Maratonem miejscami potrafi sprawić, że człowiek wstrzyma oddech na dłużej, o tyle im bliżej roku zerowego i ostatecznego upadku imperium, tym gorzej. Miller błądzi, płacze się i, ostatecznie, traci kontrolę nad dziełem, kończąc bitwę na tarczy. (BC)



KSIĄŻKA

POLSKA INFORMATYKA: ZARYS HISTORII

W grudniu 1948 roku garstka młodych inżynierów z Grupy Aparatów Matematycznych rozpoczęła w Warszawie budowę polskiej wersji ENIAC.

Pomysł, by w podnoszącej się z wojennych ruin stolicy, gdzie brakowało dosłownie wszystkiego – sprzętu, literatury, a początkowo nawet siedziby dla GAM-u – od zera stworzyć komputer, był szalony, ale udało się. Powstał XYZ – maszyna cyfrowa made in Poland. Niestety, dopiero po 10 latach prac, gdy Zachód miał już zupełnie inne komputery.

Z okazji 70. rocznicy narodzin polskiej informatyki powstała zwięzła książka Marka Hołyńskiego, informatyka, uczestnika wielu z opisywanych zdarzeń, ale i zdolnego publicysty (dwie dekady temu popularność przyniosły mu felietony „E-mailem z Doliny Krzemowej”). O ZAM-ach, Odrach i K-202 czyta się oczywiście przyjemnie, choć to jednak środowiskowa laurka, jak robiliśmy z kolegami świetne komputery i odnieśliśmy mnóstwo sukcesów (sukcesem w książce jest nawet taka kłapa jak Elwro 800 Junior). Na poważną, opartą na dokumentach, a nie kombatanckich wspomnieniach monografię rodzimej informatyki trzeba jeszcze poczekać. (BK)



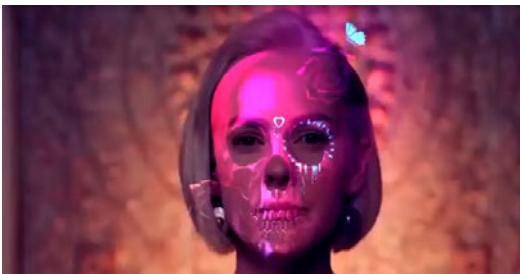
FILM JOKER

Gdy Joaquin Phoenix pokazuje do kamery, jak bardzo schudł do roli, jakby wołał „dajcie mi Oscara!”, to jedyny moment, gdy mu nie wierzę. Poza tym film kupił mnie w całości.

Nie obawiałem się, że za – tak dziś rzadki – poważny film czerpiący z tradycji kina superbohaterowskiego (czy raczej – superlotrzykowskiego) weźmie się Todd Phillips, powszechnie kojarzony z niepoważnymi „Kac Vegas”. Cokolwiek myślimy o tych filmach, to solidne rzemiosło, ze scenariuszem dopasowanym jak elementy puzzle’a. Po ponad dekadzie błaznaczy Marvella przyszedł czas smutnego kłowna. Phillips sięga po „Zabójczy żart” Alana Moore’a, to już trzeci raz – słynny komiks inspirował już Tima Burtona („Batman”, 1989) i Chrisa Nolana („Mroczny Rycerz”, 2008); tutaj te wpływy widać najmocniej. Bohaterem jest cierpiący na przypadłości neurologiczne i psychiczne Arthur Fleck, opiekujący się schorowaną matką kłown do wynajęcia, który marzy o karierze komika i występie w telewizyjnym talk-show. Gotham z lat osiemdziesiątych to brudne miasto jak z filmów Martina Scorsese’go albo „Akademii Policyjnej” – napięcia klasowe to bezka prochu, która tylko czeka na zapalenie lontu. Artur przypadkowo zostaje wciągnięty w cykl brutalnej przemocy i powoli stacza się w przepaść, opuszczony przez system (cięcia budżetowe powodują zamknięcie programu opieki psychiatrycznej), staje się bezbronny – aż postanawia się obronić.

To polityczny film, w którym jak w czarnym zwierciadle odbijają się współczesne konflikty (ale niekoniecznie te, o których myślą amerykańscy krytycy). „Joker” jest antytezą trylogii o „Mrocznym rycerzu” Nolana i to z nią podejmuje najważniejszą polemikę. Nie tylko dlatego, że przyjmuje perspektywę arcywroga Batmana, ale że wykorzystuje wszystkie możliwości z niej wynikające. Film o Batmanie nie może być uczciwy – bo nie jest uczciwą postacią „dobrego miliardera bijącego biedaków w przebraniu nietoperza”. Nolan próbował to obejść, pokazując rodzinę Wayne’ów jako filantropów – i wrzucając wątki fantastyczne (spiski tajnych klanów ninja, lasery i bajery), żeby pokazać, że wciąż jesteśmy w komiksie, że to nie jest do końca na serio. „Joker” jest na serio w każdym calu, nawet w scenach slapstickowych, dalekich echem filmów Charliego Chaplina – i maluje Wayne’ów w zupełnie innym świetle. Niepokojąca muzyka Hildur Guðnadóttir nadała ton zdjęciom. Krytycy mogą pisać, co chcą, już się dokonano – film jest pełen ikonicznych scen, a cosplayerzy już biegną w przebraniu nowego Jokera. (MRW)

SERIAL TOO OLD TO DIE YOUNG



Przy okazji premiery Death Stranding warto przypomnieć o jednym z najciekawszych seriali 2019 roku. Co wspólnego ma dostępny na platformie Amazon Prime serial „Too Old to Die Young” z najnowszą produkcją Hideo Kojimy? Po pierwsze, Hideo Kojimę. Po drugie, Nicolasa Windinga Refna. Duriski kultowy reżyser (cykl „Pusher”), który w mainstreamie zaistniał po neonowym noir „Drive”, w grze występuje w roli umierającego co 21 minut Heartmana. Kojima dostał zaś od kolegi maciupką rolę w serialu. Tyle ciekawostek. Kto oglądał „Drive”, nie zdziwi się, że ToTDY to przede wszystkim uczta dla oczu (jest dostępny w 4K i HDR). Los Angeles przedstawione jako neonowy fresk; Meksyk skąpany w złocie słońca. NWR nigdzie się nie spieszy, format serialu pozwala budować mu długie, pełne nieznośnego napięcia sceny, które usypiają czujność, by zniemacka uderzyć brutalnym zwrotem akcji. Skorumpowany policjant, dziewczyna zagubiona na progu dorosłości, dziedzic meksykańskiej mafii, nocna mścicielka – los bohaterów krzyżują się z nieoczekiwanymi rezultatami, chociaż na koniec nikt się niczemu nie dziwi. To niezwykły serial, NWR jak zwykle trolluje widza (podobnie jak w „Only God Forgives”, swoim pierwszym filmie po „Drive”) – formą, treścią, oczekiwaniami. To film o kryzysie męskości – dawni bohaterowie przypominają swoje karykatury i są skazani na wymarcie. Ale obok tego mroku, złota i neonu znajduje się trochę humoru (pościg samochodowy powinien przejść do historii telewizji) i cierpkiej ironii. (MRW)

PLANSZÓWKA SUPERBOHATEROWIE DC

Superbohaterów można nie lubić, ale to na nich robi się największe pieniądze. Dzięki Egmontowi do Polski trafił kolejny produkt, na który chętnie wydamy nasze środki – tym razem jest to gra karciana „Pojedynki superbohaterów DC”. Sprawdzamy, czy będzie w stanie na dłużej odciągnąć nas od komputerów. Na początku rozgrywki gracze losują jednego z superbohaterów świata DC Comics i otrzymują skromny zestaw słabych kart. Ich zadaniem będzie stopniowe zdobywanie kolejnych, najczęściej poprzez zakup ich z banku lub poprzez przejęcie ich z wykorzystaniem zdolności swojej postaci. Gracze zagrywają karty posiadane na ręce (najczęściej jest ich pięć) i w ten sposób wchodzi w posiadanie kolejnych kart, zbierają punkty potrzebne do zwycięstwa lub pokonują kultowych arcywrogów, co ostatecznie prowadzi do zakończenia rozgrywki. W „Pojedynki superbohaterów DC” może grać od dwóch do pięciu osób, chociaż najciekawsze warianty rozgrywki otwierają się przy co najmniej trzech lub czterech graczach, na przykład „patrol”, gdzie kupując karty, możemy się narazić na kolejne ataki. Partyjki nie są długie i zazwyczaj zajmują 45–60 minut. Gra nie jest trudna, chociaż pierwsze zetknięcie ze szczegółową instrukcją może odstraszać (patrz przypadek „Ojca chrzestnego”). Szybko jednak okazuje się, że wcale nie trzeba czytać całości, bo wielu rzeczy nauczymy się po prostu podczas rozgrywki. Obcowanie z grą jest bardzo przyjemne i miłe dla oka – talia kart wykonana jest nad wyraz solidnie, a przedstawione na niej ilustracje to przeszklone arty wyjęte żywcem z komiksów. Wytrawni maniacy świata



DC będą mogli nawet pokusić się o wspominki, kto jest autorem danego rysunku i z jakiego albumu pochodzi. Oprócz bohaterów i wrogów na kartach są też lokacje, ekwipunek, supermoce, cioty oraz tak zwane słabości, które ujemnie wpływają na wynik końcowy i osłabiają rękę. Są na szczęście sposoby, żeby się ich permanentnie pozbyć. Talia jest spora i pozwala na wiele kombinacji zagrywania poszczególnych kart – możemy w ten sposób czerpać korzyści z lokacji, wykorzystywać przyjaźni i supermoce, a także walczyć – najczęściej z wrogami, ale pośrednio i z innymi graczami. Superlotrzy są potężni i trzeba zbierać na rękę pakiet mocnych kart, by móc ich pokonać. Gra kończy się po pokonaniu wszystkich biorących udział w rozgrywce wrogów lub gdy wykorzystasz się talia główna, z której uzupełniamy bank. Wygrywa posiadacz największej liczby punktów na zdobytych kartach. Gra będzie stale uzupełniana – na rynku już dostępny jest dodatek w formie pakietu kart z uniwersum „Strażników” Alana Moore’a, który zupełnie zmienia oblicze rozgrywki, wprowadzając tajne role spiskowców, którzy przeskadzają niczym w „Sabotażysty”. W katalogu Egmontu znalazła się także zapowiedź dodatku „Kryzys”. Po cichu liczę, że dołączymy się po polsku większej liczby dodatków dostępnych na rynkach zagranicznych. (PP)

Back to 1998

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

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



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

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

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



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



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

Z CYKLU:
MĘCZYŻNA
W ŚREDNIM
WIEKU KRZYCZY
NA NAGŁÓWKI

PAMIĘTACIE
GWIEZDNE
WOJNY
I MICHAELA
J. FOXA?



ZE TROCHE
NIEZGRABNE
PYTANIE?

ZE NIBY WSZYSCY WIEMY, ZE STAR WARS TO MARKA,
KTORA ZJADLA WSZYTKO I SAMA ZOSTALA ZJEDZONA
PRzez JESZCZE WIĘKSZĄ RYBĘ?



ALBO KTO GRAŁ W POWROCIE DO PRZYSZŁOŚCI
JEDNĄ Z GŁÓWNYCH RÓL?

TERAZ KRZYCZĘ
NA NAGŁÓWEK.



TO PYTANIE JEST O TYLE ZABAWNE, ZE MARIO I TETRIS
TO DWIE MARKI WYROŚŁE Z GIER WIDEO, KTÓRE ZAROBILY
NAJWIĘCEJ W HISTORII TEJ GAŁĘZI ROZRYWKI.

Wiadomości Wybory Dzie

Wiecej Konrad Miński

gry komputerowe

Pamiętacie "Mario" i "Tetris"? Gry retro muzeum*

Dawid Krawczyk 13 września 2019 | 11:05

TO JAKBY TERAZ ZAPYTAĆ,
W TYM MOMENCIE HISTORII NASZEJ
CYWILIZACJI, KIEDY WSZYSCY
JESTEŚMY GRACZAMI... JAKBY
ZAPYTAĆ: PAMIĘTACIE GRY?

go

NAJČĘŚCIEJ CZYTANE

WARSZAWA
Nastopie wyprawy z

ROZUMIEM, ZE TO
LOKALNIE I DLA MAINSTREAMU,
ALE MAINSTREAM TROCHE SIĘ
JEDNAK ZMIENIŁ.

KTO NIBY
CZYTA TERAZ PRASĘ,
NA PAPIERZE I EKRAŃACH,
JAK NIE WYCHOWANKOWIE
LAT 80. I 90?

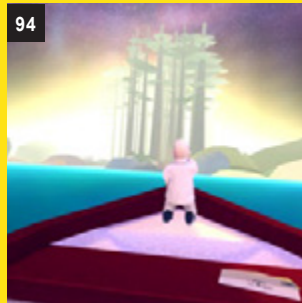
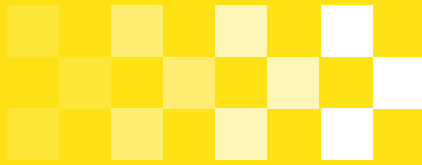
A TO OZNACZA,
ZE NIE MUSIMY
PAMIĘTAĆ O...
MARIO CZY
TETRISIE?

MY WCIAŻ GRAMY W NAJNOWSZE ODSŁONY
TYCH SERII, RÓWNIĘZ W TE KORZYSTAJĄCE
Z RZECZYWISTOŚCI WIRTUALNEJ.



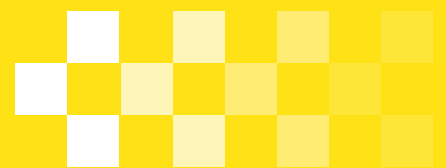
* WARSZAWSKIE MUZEUM KOMPUTERÓW I GIER
KIEDYS Z PEWNOŚCIĄ ODWIEDZĘ

CS RR FF D T CS



F E L I E T O N Y

- 101 Marcin M. Granat
- 109 Piotr Gawrysiak
- 115 Aleksy Uchański
- 122 Marcin Borkowski



TRUDNO USTALIĆ, ODCZEGO SIĘTO
W SZYSTKO ZACZĘŁO I KTO PIERW SZY
W PADŁNA PO M YSŁ, ŻEBY ZAPRZĘGAĆ GRY
W IDEO DO EDUKACJ RELIGIJNEJ

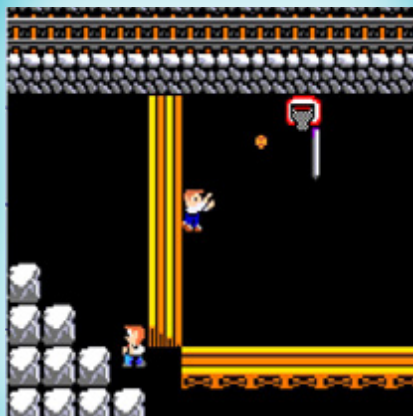
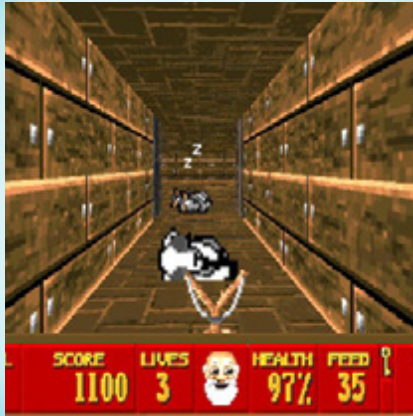


CREDITS

2



1



Gram sobie w coś, co na pierwszy rzut oka wygląda na nie do końca udany wariant Boulder Dasha. Zbieram skarby, kopię tunele, kamyczki spadają jak trzeba, ale coś się nie zgadza. Mój Rockford ma bujną siwą brodę, długie białe szaty i podpira się laską. No i strzela do wrogów. Też brodatych. Bo to, kochani, nie jest Rockford.

■ Paweł Schreiber

Jakiś czas temu, gdy pasał owce swego teścia, Jetry, kapłana Madianitów, zaprowadził je w głąb pustyni i przyszedł do góry Bożej Horreb. Wtedy ukazał mu się Anioł Pański w płomieniu ognia, ze środka krzewu. Reszta jest historią, dość nawet znaną. A pokierować Mojżeszem w grze komputerowej możemy dzięki amerykańskiej firmie Wisdom Tree, wydawcy takich hitów z wczesnych lat dziewięćdziesiątych jak Bible Adventures, Exodus: Journey to the Promised Land czy Spiritual Warfare.

Kiedy tak bawiłem się w Mojżesza i Jozuego (on również działa w konwencji Boulder Dasha), a potem nawracałem zbudowane z pikselków miasto w Spiritual Warfare, sporo myślałem o obecności religii w grach. Och, powiecie, przedziś jest jej mnóstwo – w każdym szanującym się RPG jest przynajmniej kilka różnych kultów, świętych ksiąg i odpowiednio wojowniczych bóstw. W najnowszej Cywilizacji nie trzeba czekać na narodziny Chrystusa, lecz można stworzyć dla zabawy na przykład prawosławie tysiąc lat wcześniej. W Crusader Kings 2 przynależność religijna wyznacza kluczowe granice między tym, kogo bijemy, a kto bije nas. Oczywiście, ale nie o to mi chodzi.

Nie myślałem o religii jako oglądanym na zimno z zewnątrz elementem życia politycznego czy społecznego, tylko o grach, które traktują religię poważnie – jako system wyznaczający sposoby myślenia i działania. Przecież, było nie było, religijność to kawał ludzkiego doświadczenia, niezależnie od tego, czy ktoś regularnie chodzi na nabożeństwo, czy po prostu trzyma się intuicyjnego przeczuć, że za fasadą świata siedzi sobie Ktoś lub Coś. To oczywiście trudny temat i trudno się nim sensownie zająć, nie popadając jednocześnie w dewocję, ale skoro da się robić mądre gry o sprawach takich jak wojna, seks i bezrobocie, to może o religii też się da?

Uwaga, spoiler: większość tekstu dotyczy przykładowo ku przestrodze, ale na koniec pojawia się jednak jakieś światło ko w tunelu. A nawet kilka.

Jak to zwykle bywa z wczesną historią gier, trudno ustalić, od czego się to wszystko zaczęło i kto pierwszy wpadł na pomysł, żeby zaprzęgnąć gry wideo do edukacji religijnej. Wydana w 1982 roku The Bible, antologię opartych na Piśmie Świętym minigierek Mela Crouchera na ZX81, trzeba traktować chyba jednak przede wszystkim w kategoriach wygiętu. Napiszę więc po prostu o najwcześniejszym poważniejszym przypadku, do którego udało mi się dotrzeć, czyli wydanej w roku 1984 książeczki z programami do samodzielnego wstukiwania, zatytułowanej „Computer Bible Games: Computer Fun for the Whole Family”. Tytułowa rodzinak jest na okładce, oczywiście z jedynie słusznym podziałem ról – uśmiechnięty tata ko patrzy w ekran komputera z miną „Jestem dobrym tatką”, trzymając na kolanach córeczkę (mina „O rany, jakie to skomplikowane”), a graniem zajmuje się synek (mina „Jestem takim mądrym chłopcem i znów mi się udało”). Mamusia dokądś poszła, widać nie lubi komputerów. Zawartość nie odbiega od standardów ówczesnych książek z gramami do wstukiwania – programy są

1

SUPER 3-D NOAH'S ARK

Klon Wolfensteina 3D z Noem pacyfikującym zwierzęta z arki w roli głównej? Czemu nie! Gra się całkiem niezłe, a kozy, owce i strusie godnie zastępują niemieckich żołnierzy. Chciałoby się powiedzieć, że wręcz stają na głowie, żeby ich przypominać.

2

SPIRITUAL WARFARE

Klon Zeldy, w którym rzucamy w grzeszników owocami i zbieramy wyskakujące z nich kawałki Ducha Świętego. Nie wiemy, skąd się biorą takie pomysły, ale chyba nie chcielibyśmy się tam wybierać. Może się okazać, że przy rzucie gruszką w rowerzystę wyskoczył z niego diabeł.

TAK Z BOULDER DASHA W YROŚŁY O POWIEŚCI O MOJĘSZU W YPROWADZAJĄCYM NARÓD WYBRANY Z EGIPTU O RAZ JOZUEM ZDOBYWAJĄCYM JERYCHO.

niezbyt długie, grafika ogranicza się do trybu tekstowego (to wynika po części również z tego, że gry są przeznaczone na różne sprzęty – Timexa/Sindaira, TRS-80 i TI-99), a rozgrywka, delikatnie mówiąc, nie porywa. Przykłady? Choćby wyścig zdesperowanych słoni (przedstawionych za pomocą gustownego /XX?) do arki Noego. Musimy zgadnąć, które dwa dotrą tam jako pierwsze (gra nie podpowiada, co biedny Noe ma zrobić, jeśli będą tej samej płci), a prędkość słoni wyznacza oczywiście generator liczb losowych.

Inna gra opowiada o przygotowaniach do Sądu Ostatecznego – naszym zadaniem jest zgadywanie współrzędnych umieszczonej na ekranie literki T (człowiek trwający w swoich grzechach). Jeśli nam się uda, dajemy świadectwo wiary, T się nawraca i zamienia w krzyż, a my pozyskaliśmy kolejną duszyczkę dla Nieba. Wygrywa gracz z największą liczbą wysłuchanych świadectw. Najciekawsza i najbardziej ambitna jest gra o proroku Danielu, który musi uciekać przed lwami natylesprytnie, żeby wszystkie powpadały do rozrzuconych po polu gry dołków. Autor podciesz, że nawet jeśli nam się nie uda, Bóg i tak ochroni Daniela.

Wszystko to bardzo siermiężne, ale jedno trzeba autorowi, niejakiemu J. Conrodowi, przyznać – w kontinuum nauka-zabawa powstał przede wszystkim na zabawę. W kolejnych dekadach w grach tego rodzaju będzie dominować przede wszystkim sprawdzanie wiedzy biednych dzieci przez serie pytań na temat Biblii. Tutaj kilka takich gier też się pojawia, ale w pozostałych Biblia jest przede wszystkim pretekstem do zabawy z oddaniem hazardu, połączonej z nauką programowania.

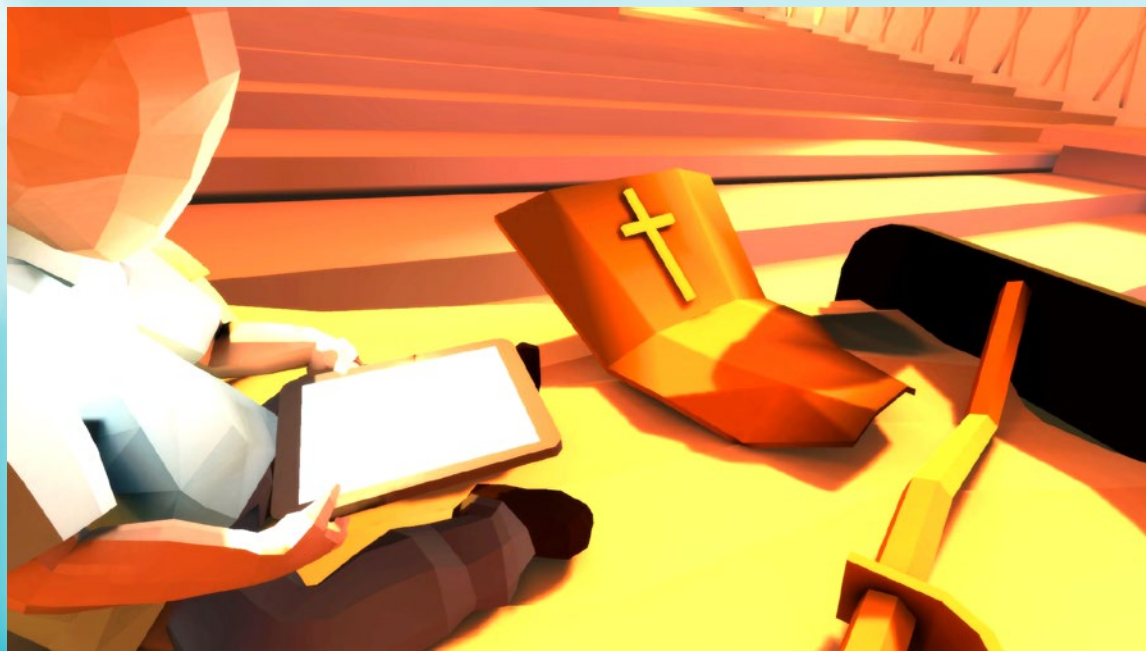
Później w biblijnym graniu przez lata nie działo się nic ciekawego, aż do pojawienia się rmy, którą wielu do dziś wspomina z sentymentem – wspomianej już Wisdom Tree, która w imię wiary rzuciło wyzwanie samemu Nintendo. I zwyciężyła. Zanim pojawiła się nazwa Wisdom Tree, była sobie na amerykańskim rynku firma Color Dreams, której pod koniec lat osiemdziesiątych udało się złamać zabezpieczenia pozwalające na odpalanie w konsoli NES tylko gier zaaprobowanych przez Nintendo. Sprzedawanie nieoficjalnych kartridżów na NES było w teorii dość dobrym interesem, ale, jak się można było spodziewać, Nintendo nie było z tego specjalnie zadowolone i starało się blokować

sprzedaż gier Color Dreamstam, gdzie to tylko było możliwe. Szefowie firmy szukali więc takiego segmentu rynku, na który marki Nintendo by nie sięgały. Znaleźli go szybko – wielu Amerykanów marzyło o tym, żeby swoje frywolne zamiłowanie do grania na konsoli usprawiedliwić poważniejszymi treściami duchowymi. Color Dreams stało się więc Wisdom Tree, największym wydawcą gier religijnych. Sprzedawało swoje dzieła przede wszystkim w chrześcijańskich księgarniach, w których przedstawić Nintendo mogli zdziałać tylko co nic. Poza tym mocny atak na WT byłby posunięciem wątpliwym z perspektywy PR – Nintendo podniosłoby na oczach wszystkich rękę na ruch promujący wartościowe i rozwijające gry.

Przepis na sukces był prosty – wystarczyło wziąć dobrze znaną, przebijającą formułę i dodać do niej deniutką warstewkę religii. Tak z Boulder Dasha (a właściwie z jego podróbki pod tytułem Crystal Mines, zrobionej przez Color Dreams) wyrosły opowieści o Mojżeszu wyprowadzającym Naród Wybrany z Egiptu (Exodus) oraz Jozuem zdobywającym Jerycho (Joshua and the Battle of Jericho). Gra Super Mario Bros. 2 zainspirowała historie o arce Noego (nosimy zwierzęta do arki), dzieciństwo Mojżesza (nosimy bobasa), królu Dawidzie (nosimy owoce, rzucamy kamieniami w Filistynów, na koniec pojawia się boss). Na tym samym silniku powstała też gra King of Kings, opowiadająca o dzieciństwie Jezusa – jej trzy etapy to podróże trzech króli na plującym na wrogów wielbłądzie, ucieczka do Egiptu na wierzgającym osłem i poszukiwania młodego Jezusa, który zagubił się w świątyni (Józef i Maryja skaczą po pieńkach, skałkach i dachach Jerozolimy, unikając przepaści, złośliwych pszczołek i wyrzucanych z okien naczyni). Pojawia się też krewniak Zeldy – gra Spiritual Warfare, w której biegamy po mieście, strzelając do napotkanych grzeszników owocami ducha (cokolwiek by to było – zaczynamy od gruszek); wtedy, zamiast próbować nas ubić, kłękają i zaczynają się modlić, po czym znikają, zostawiając po sobie znajdkę w postaci gołębic. Czasem wyskakują z nich jeszcze diabełki, którego też trzeba pokonać. Pomagają nam artefakty w rodzaju Pasa Prawdy albo Żuchwy Samsona. Cóż. Jeśli to wszystko

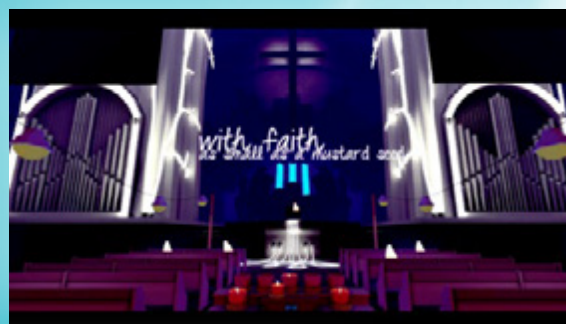
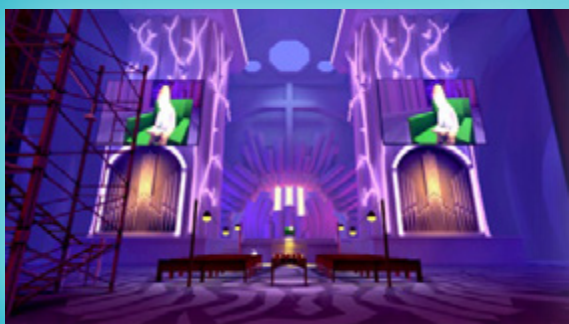


CREDITS



☒ Powyginany miecz, pęknięta tarcza. Joel Green, mały bohater That Dragon, Cancer, walczył jak rycerz, ale przegrał walkę z rakiem.

☒ O co się modlić, kiedy się patrzy na umierające dziecko? Co może, a czego już nie zdziała wiara mała jak ziarnko gorczycy?



☒ Łódka ze zmarłym dzieckiem płynie w zaświaty, a na niej list od jednego z rodziców do drugiego. Czy tamta strona jest rzeczywista, czy to tylko obraz wyraźający z żałoby pomieszanej z nadzieją?



▣ Niebo kilkuletniego dziecka: kartoniki z sokkiem, fajny piesek i – przede wszystkim – wspa- niałe naleśniki. Joel czeka, aż dołączą do niego rodzice; może trochę dla nich zostawi, gdyby byli głodni.

▣ Journey nie epatuje odwołaniami religijnymi, ale kiedy się grze bliżej przyjrzeć, problemy wiary i odkupienia są w niej widoczne na każdym kroku, tyle że w uniwersalnej formie opowieści opartej na Campbellowskim monomicie.

▣ Bohater Journey osiąga taki czy inny odpowiednik zbawienia. Mam nadzieję, że to właśnie tak wygląda.



brzmi idiotycznie, to dlatego, że właśnie takie jest. I to chyba właśnie te idiotyzmy sprawiły, że gry Wisdom Tree zyskały w końcu status produkcji kultowych. Do dziś można je kupić w wersji PC na Steamie, a firmą zrobiła nawet udanego Kickstartera wspierającego konsolę ze swoimi grami na modłę modnych dzisiaj retro sprzętów w wersji mini.

Nie wspominałem jeszcze o najciekawszej grze Wisdom Tree – Super 3-D Noah's Ark. Zapisła się w historii jako jedyna sprzedawana w USA gra na SNES-a bez przyzwolenia Nintendo. Jest też zapewne jedynym religijnym klonem Wolfenstein 3D (tu wszystko jak trzeba, na licencji). Punkt wyjścia – arka płynie już od jakiegoś czasu i zwierzęta zaczynają psocić. No musimi je uspić, a usypiają, kiedy się je karmi. Patriarcha biega więc najpierw z procą, a później z coraz bardziej złożonymi wyrzutniami karmy, i usypia kozy, owce, strusie i temu podobne. Ostatni boss jest niedźwiadkiem. Jaka wyszła z tego gra? Jak mówi dzisiejsza młodzież – not great, not terrible. Malownicze zwierzęta wprowadzają zaskakująco świeżą jak na ówczesne tytuły FPSa atmosferę, a obrona przed szarżującą z tygrysem kozą albo plującą zęzą węglą wcale nie jest banalna.

W ślady Wisdom Tree próbowało iść wiele innych firm. Powstały cuda takie jak oparty na popularnej w Stanach serii powieści o przededniu Sądu Ostatecznego arcynudny RTS Left Behind: Eternal Forces (2006), gdzie latały po mieście armie ewangelistów, którzy muszą uważać na wrogich Muzyków roztańczających wokół siebie aureole (na szczęście po krótkiej rozmowie z wyszkolonym nawracaczem Muzyk zmienia się w końcu w pana w brzydkim brązowym pulawku, co oznacza, że przeszedł już na stronę Dobra). Później ewangelisści się zbroją, więc walka ze złem staje się skuteczniejsza. Gra miała trzy sequele. Firma N'Lightning Software tworzyła z zapalem godnym lepszej sprawy chrześcijańskie FPS, w których do wrogów strzelamy energią duchową – w Catechumen (2000) nawracamy opętanych przez demony strażników katakumb, a w Ominous Horizons (2001) ścigamy sługi szatana, które wykradły pierwszy egzemplarz Biblii z warsztatu Jana Gutenberga. Wszystkie przebijają jednak gra

SWEGO CZASU SPORO SZUMU NAROBILIŁA PROSTA GRA ISLAMIC FUN, KTÓREJ LÓW NEM ECHANIZMY SKOPIOWANO Z KIEPSKICH AMERYKAŃSKICH GIER CHRZEŚCIJAŃSKICH DLA DZIECI.

edukacyjna pod tytułem Jesus in Space, w której gracze ewangelizują mieszkańców trzech kreskówkowych planet – na jednej z nich, zamieszkałej przez wyznające judaizm roboty, oglądaliśmy Ostatnią Wieczerzę z robotnikiem-Chrystusem (wokół głowy – aureola z żarówek). Czasem głęboko wierzący obrażają uczucia religijne dużo sprawniej niż wojujący ateści.

Oczywiście, gry religijne nie ograniczają się do chrześcijaństwa. Swego czasu sporo szumu narobiła prosta gra Islamic Fun (1999), której główne mechanizmy są toczka w toczkę skopiowane z kiepskich amerykańskich gier chrześcijańskich dla dzieci – kilka minigierek na krzyż, garść informacji na temat wiary, zabawa w budowanie meczetu i obowiązkowy quiz wiedzy o Koranie. Islamic Fun zwrócił na siebie uwagę wyłącznie ze względu na minigierkę zatytułowaną Resistance, w której gracz wciela się w palestyńskiego rebelianta walczącego z izraelską okupacją.

Ten przegląd jest dość przygnębiający – wszędzie mamy ten sam nachalny edukacyjno-nawracający ton i takie samo nieudolne naśladowanie popularnych gier przez twórców, którzy niezbyt dobrze wiedzą, jak kopiować dobre wzorce. Na szczęście religia w grach miewa też inne oblicze. Na początek lat dziewięćdziesiątych firma MicroProse wydała jedną z najniezwyklejszych komputerowych gier RPG – osadzone w średniowiecznych Niemczech Darklands. Dzisiaj ten tytuł trochę się już zestarzał, ale wciąż pozostaje niedosięgniętym wzorcem w kwestii nacisku na literkę R w skrócie RPG. A jednym z kluczowych elementów odgrywanej przez nas tu roli jest religia. Przenosimy się w XV wiek, w czasy, kiedy religijność była bardzo istotnym elementem codziennego życia. I to w Darklands widać. Pory dnia biegną tu w rytmie kościelnej liturgii godzin – od jutrzni po kompletę. Kiedy znajdziemy kościół, możemy pójść na mszę albo do spowiedzi (to jedyna znana

mi gra, w której możemy iść w Toruniu na mszę w obecnej katedrze św. Janów). Wśród kluczowych umiejętności postaci są znajomość łaciny (daje na przykład to, że więcej wynosimy z uczestnictwa w nabożeństwie) albo wiedza o świętych. Warto mieć w drużynie postaci z zamiłowaniem do teologii, bo modlitwy do świętych potrafią tu o 180 stopni odwrócić każdą niebezpieczną sytuację. Oczywiście, każdy święty działa tylko w tym zakresie, któremu poświęcił życie, więc warto znać ich jak najwięcej, na różne okazje. Żeby było ciekawiej, modlitwa działa jeszcze lepiej w dniach, kiedy przypada wspomnienie danego świętego w kalendarzu liturgicznym. Darklands nie ma ambicji dokumentalnych – sporo realiów traktuje się tu bardzo umownie, żeby lepiej pasowały do mechaniki gry, a do tego dochodzą rozbudowane elementy fantastyki. Ale bogactwo szczegółów pożyczonych ze średniowiecznej religijności święt nie spełnia swoje zadanie – pozwala się dużo lepiej wczuć w działania postaci, dla których codzienne życie było z religią nieodłącznie związane. Nie ma tu ani prób nawracania, ani krytyki – jest za to bardzo silne poczucie znalezienia się w czasach, kiedy ludzie rozumieli i postrzegali świat inaczej niż my. Tego brakuje mi w wielu grach, które umieszczają nas w wizjach przeszłości, gdzie ogromny wysiłek włożony w odtworzenie architektury, strojów i krajobrazów idzie w diabły, bo postaci zachowują się rozmawiając jak ludzie z początku XXI wieku w historycznym parku rozrywki.

Religia jest kluczowym elementem budowania roli w jeszcze innej świetnej grze z lat dziewięćdziesiątych – kultowym w pewnych kręgach japońskim klasyku Cosmology of Kyoto. Tam przenosimy się jeszcze wcześniej, w XI wiek. Obraz przeszłości jest, podobnie jak w Darklands, mieszaną potwierdzonych faktów, mitologii i folkloru. Po ulicach podupadłego Kioto kręcą się nie tylko wygłodzeni żebracy i możnowładcy w lektykach, ale też wszelkiego rodzaju złe i dobre duchy, przybierające najróżniejsze postaci. Łatwo tu o śmierć, często przypadkową. Ale jest tu ona tylko częścią większego cyklu – kiedy się przydarzy,



– wykorzystują fragmenty rodzinnych nagrań z czasów, kiedy Joel jeszcze żył, sami podkładają głosy pod swoje postaci i dzielą się bardzo osobistymi wyznaniami. Dużo mówią też o swojej religijności i o tym, jak wyglądała konfrontacja ich wiary ze śmiercią dziecka. Nie próbują ewangelizować – pokazują tylko, jak przechodzili przez swoje cierpienie, a że są bardzo religijni, to są rzeczy wątki religijne są w tej historii bardzo ważne. Miotają się między nadzieją a zwątpieniem. Dyskutują nad tym, w co jeszcze wierzą, a w co już nie. Prace nad grą rozpoczęły się w czasie, kiedy mały Joel, wbrew prognozom lekarzy, przeżył kolejne lata. TDC miało być więc dająca nadzieję opowieścią o cudzie. Jednak w trakcie prac stan syna zaczął się gwałtownie pogarszać, a całość jego rodzice dokończyli już po jego śmierci.

Greenom udało się coś niezwykłego – bo chociaż żarliwe formy amerykańskiego chrześcijaństwa bywają europejskiej perspektywy zjawiskiem trochę egzotycznym, *Tat Dragon, Cancer* jest opowieścią bardzo uniwersalną. Kiedy rodzice Joela najpierw modlą się o jego wyzdrowienie, a w końcu wyobrażają sobie jego samotną, drobną postać już po drugiej stronie, niektórzy odbiorą to jako formę kontaktu z rzeczywistością nadprzyrodzoną, inni jako nadzieję na pogodzenie się ze śmiercią, a jeszcze inni jako przykład historii, które opowiadamy sobie, żeby odpędzić rozpacz. Dylematy wiary, które pojawiają się przy śmierci dziecka, dla jednych będą ważną kwestią religijną, a dla innych – przejmującym wyrazem emocji rodziców, które rodzą się niezależnie od wyznania lub jego braku.

A najważniejsze jest to, że rzeczywistość umierania jest w *Tat Dragon, Cancer* czymś, czego ostatecznie nie da się zaczerpnąć słowami. Rodzice Joela wciąż mówią – próbując go uspokajać, modlą się, opowiadając, co im się przydarzyło. A Joel nigdy nie nauczył się dobrze mówić – więc używa tylko najprostszyszych słów, albo płacze, albo milczy. I nie można się oprzeć wrażeniu, że to właśnie on najlepiej ze wszystkich rozumie, co się dzieje. W grze Greenów milczy w tym samym języku, co Bóg. Od dawna myślę, że najciekawsze obrazy religii to te, które pozostawiają też miejsce na milczenie. W końcu szeroko pojęta religia jest jedną z najważniejszych reakcji ludzkości na sprawy, o których nie da się opowiedzieć. ■

trafamy w zaświaty. Najpierw zawsze do makabrycznego buddyjskiego piekła, pełnego rozrywanych na kawałki ludzi i demonów z gębami tak szpetnymi, że śnią się potem po nocach. Żeby się z niego wydostać, musimy szukać śladów światła – prowadzi nas z początku ledwo widoczna statuetka Buddy. Wychodzimy i wcielamy się w kolejnego śmiertelnika zbliżającego się do Kioto, który znajduje zwłoki swojego poprzednika. On też pewnie zginie – ale im dalej w grę, tym więcej podróżująca z ciała do ciała dusza ma okazji, by zdobywać zasługi przez dobre uczynki. Dzięki temu karmiczny cykl prowadzi ją w coraz przyjemniejsze miejsca. Jediną oazą spokoju w Kioto opanowanym przez demony i zachowujących się jak demony ludzi jest świątynia, w której mieszka skromny mnich-cudotwórca. To jego niepozorne czuwanie sprawia, że za każdym razem odnajdujemy drogę powrotu na piekło. Żeby w pełni wejść w świat *Cosmology of Kyoto* i zrozumieć, jak grać, musimy także zrozumieć to, w co wierzą miejscowi, i postępować zgodnie z zasadami ich wiary.

Zdarzają się wreszcie gry, które starają się nie tylko pokazać funkcjonowanie danej religii, ale też chcą wprowadzić gracza w kontakt z sacrum. Najlepiej znanym przykładem jest *Journey* – gra właściwie utkaną z konotacji religijnych,

choć unikająca bezpośrednich odniesień do jednego konkretnego wyznania. Na pytanie o tę kwestię Jenova Chen odpowiadał, że podstawą gry był przede wszystkim monomit Josepha Campbella, a on może się odnosić do wielu różnych religii. Chen wychowywał się w ateistycznych Chinach i po przyjeździe do Stanów zafascynowało go zjawisko duchowości w ogóle. Pielgrzymka na szczyt świetlistej góry to klasyczna opowieść o poświęceniu, śmierci i odrodzeniu w nowej, oświeconej postaci. W przeciwieństwie do wielu growych opowieści opartych na strukturze Campbella tutaj kierowana przez nas postać nie ratuje świata – zakończenie wyraźnie sugeruje, że jest jednym z wielu, a może nawet, że każde życie to kolejna w długim cyklu podróż na górę. W omówieniach *Journey* najczęściej powraca wątek buddyizmu; w wydanej ostatnio na iOS grze *Sky*, która jest na tyle do niego podobna, że można ją uznać za swoistą kontynuację, pojawiają się już wprost buddyjskie młynki modlitewne.

Zakończę przykładem chyba najciekawszym i najpoważniejszym – *Tat Dragon, Cancer*, którą Ryan i Amy Greenowie ze studia *Numinous Games* stworzyli, żeby opowiedzieć o umieraniu swojego synka Joela na raka. Greenowie postanowili wpuścić graczy bardzo głęboko w swoje życie prywatne

■ Kadz z gry ewangelizacyjnej *Jesus in Space*, w której nawracamy rasę judaistycznych robocików, opowiadając im o Ostatniej Wieczerzy. Nie mamy więcej pytań.

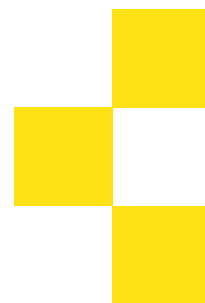


■ *Darklands* z *MicroProse* – gra, w której żywoty świętych to kluczowy element świata. Poniżej *Left Behind: Eternal Forces* – gra, którą lepiej omijać szerokim łukiem.



Marcin M. Granat

Autor artykułów poświęconych grom oraz naukom ścisłym.
Członek Polskiego Towarzystwa Badania Gier, przeciwnik
pseudonauki oraz pozbawionych dowodów wierzeń i przekonań.



CZY ŻYJESZ W GRZE?

Wiosną tego roku świat obiegła informacja o częściowo clickbaitowym charakterze, brzmiąca mniej więcej tak: naukowiec z MIT twierdzi, że żyjemy w grze wideo.

Wszystko za sprawą książki Rizwana Virka pod tytułem „The Simulation Hypothesis”. Publikacja zaczyna się gamingowo i modnie wpisuje się w nostalgiczne trendy – autor przyznaje, że jego dzieciństwo przypadało na lata osiemdziesiąte ubiegłego wieku, kiedy to grywał w Space Invaders, Donkey Konga czy Pac-Mana. Ale nie to jest najważniejsze. Clou publikacji stanowią argumenty mające przekonać czytelnika, że egzystuje wewnątrz wirtualnej rzeczywistości, a konkretnie w grze wideo.

To, o czym pisze Virk, jest niestety problematyczne. Już sam podtytuł książki, zawierający słowa: „Why AI, Quantum Physics and Eastern Mystics Agree We Are in a Video Game”, rzuca cięń wątpliwości, czy obrona przez pisarza droga w dociekanii prawdy jest aby na pewno słuszna. Virk łączy na przykład sztuczną inteligencję z grami wideo, za chwilę wiąże temat AI z zagadnieniem świadomości (na tych etapach trudno mu jeszcze czynić zarzuty), by następnie totalnie odplątać, porównując wcielanie się gracza w wiele awatarów do reinkarnacji. Może i takie zestawienie jest obrazowe, ale daleko mu do naukowego i trudno je traktować poważnie, a do tego autor aspiruje.

Virk zagłębia się też w fizykę kwantową. Bierze na przykład pod lupę pewną właściwość kwantowego nanoświata, którą dobrze przybliża eksperyment myślowy zwany kotem Schrödingera. Mówi on o pewnej

cesze obiektów kwantowych, polegającej na tym, że przed dokonaniem pomiaru znajdują się one w każdym z możliwych stanów, a dopiero po nim przyjmują jeden konkretny. Jest to prawda i takimi prawami rządzi się mechanika kwantowa, lecz Virk próbuje powiązać to z... generowaniem świata gry, który powstaje tylko tam, gdzie akurat patrzy gracz. Autor widzi kwantową właściwość jako argument za hipotezą symulacji, podczas gdy jest to jedynie f zyczny fakt ukazujący nam naturę naszego świata. Książce Rizwana Virka nie pomagają też liczne nawiązania do mistycyzmu (religie Wschodu, nirwana, tego typu rzeczy), gdyż pójście w tę stronę z perspektywy badacza nic nie daje. Jest tak, ponieważ wspomnianych zagadnień nie da się badać metodami empirycznymi.

Nie krytykuję Virka za to, że ma pomysły i zadaje pytania. Mam problem z jego metodologią. Autor ma ambicje badania świata, ale robi to bez odpowiednich narzędzi, skacząc w swoich porównaniach z kwiatka na kwiatek. Ładnie opisuje swoje idee, lecz układają się one jedynie w piękny apokryf. Myśląc o tym felietonie, od czasu do czasu podśmiechałem się, porównując Virkowską wizję bycia częścią gry wideo z hipotezą Bertranda Russella, w której świat został stworzony pięć minut temu, łącznie z naszymi gotowymi wspomnieniami. Nie twierdę kategorycznie, że hipoteza symulacji jest nieprawdziwa, ale dopóki nie pojawią się na nią dowody, traktuję ją podobnie jak istnienie krasnoludków – uważam, że jest mało prawdopodobna. „The Simulation Hypothesis” nie jest niestety pozycją, która by takowe dowody dostarczała, a przekonanie Virka, że żyjemy w grze wideo, nie doczeka się sensownego uzasadnienia.

Jeśli interesują was zagadnienia kontestujące naszą, na pozór oczywistą, rzeczywistość, zamiast książki Rizwana Virka poleciłbym niedawno wydaną „The Case Against Reality: How Evolution Hid the Truth from Our Eyes” profesora Donalda D. Hofmana. Tezy stawiane przez autora są odważne, ale podchodzi on do nich logicznie, wychodząc z uczciwego założenia, że nasze zmysły mogą nie mówić nam całej prawdy, gdyż ewolucja faworyzuje najpierw przetrwanie, a nie bezwzględne poznanie rzeczywistości. W końcu ważniejsze jest rozpoznanie liści trującej rośliny, a nie rodzaju jej aparatów szparkowych, prawda? ■

Marcin M. Granat

CREDITS



GRA GATO BYŁA PIERWSZYM
POWAŻNYM SYMULATOREM
POSWIECONYM OKRETOM
PODWODNYM...

FANTASTYCZNE WOJNY W GŁĘBINACH

Jeśli uważacie się za prawdziwych graczy, z pewnością choć raz sięgnęliście po jakąś symulację okrętu podwodnego. Wbrew pozorom wcale nie są to gry dla małego grona maniaków, o czym świadczy choćby liczba wydanych tytułów. Oczywiście większość z nich to symulacje z czasów II wojny światowej lub współczesnego teatru działań, ale jest wśród nich także intrygująca grupa gier futurystycznych i w niniejszym przeglądzie przyjrzymy się właśnie im.

...ALE TO DOPIERO SILENT SERVICE
ROZSŁAWIŁO TEGO RODZAJU
TEMATYKE WŚRÓD FANÓW GIER
WIDEO.



W GRACH FUTURYSTYCZNYCH NIEMAL ZAWSZE WAŻNYM ELEMENTEM JEST MODYFIKACJA UZBROJENIA OKRETU.



Bacny obserwator zauważy, że w historii symulacji okrętów podwodnych da się określić trzy fale. Pierwsza z nich obejmuje okres od roku 1984 do 1997. Co ciekawe, pierwszą grą w tej epoce i pierwszą w ogóle w tym podgatunku wcale nie był sławny *Silent Service* (1985), w który zagrywały się całe rzesze fanów, ale *Gato* (1984). Po nich pojawiło się także kilka gier bazujących na znanych filmach, na przykład *The Hunt for Red October* (1987) czy *Das Boot* (1990), a swój żywot rozpoczęła także pewna sławna seria pod tytułem *Silent Hunter* (1996).

W tym zalewie hardkorowych symulatorów w roku 1993 pojawił się wylom w postaci gry *Subwar 2050*, trzy lata później także *Archimedean Dynasty*, a w 1997 roku *Sub Culture*.

Subwar 2050 pod wieloma względami był grą zaskakującą. Przede wszystkim przedstawiał katastroficznie wizję, w której światem rządzą korporacje, my zaś wcielamy się w pilota podwodnego myśliwca i bronimy interesów rodzimej firmy. W tamtych czasach takie podejście w tym podgatunku było czymś kompletnie nieoczekiwanym. Wojna w przyszłości? Między korporacjami? W symulacji morskiej? Co to za dziwoląg?

Być może właśnie z powodu tak stawianych pytań gra nigdy nie osiągnęła sukcesu, na który zasługiwała. A szkoda, gdyż twórcy z *Particle Systems* podszli do tematu z wielką ambicją i umieścili w niej wiele nowinek.



SYMULATORY PODWODNE I KOSMICZNE CZĘSTO MIAŁY WIELE CECH WSPÓLNYCH - NA PRZYKŁAD KOKPITY CZY UZBROJENIE.



TEKSTURY DNA ORAZ WARSTWY TERMICZNE TO ZNAK FIRMOWY SUBWAR 2050.

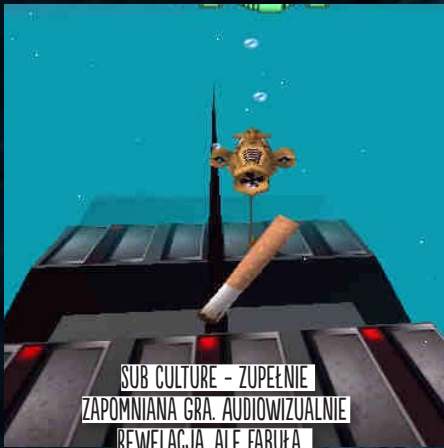
Zacznijmy od świata, a dokładniej od modeli oraz tekstur, które w tamtym czasie naprawdę robiły wrażenie. Wyjaśnijmy, że w roku 1993 symulacje lotnicze w większości miały tekstury monochromatyczne, tutaj zaś mieliśmy do czynienia z zaawansowaną technologią nakładania tekstur fotorealistycznych („foto” jak na tamte czasy), w dodatku imitujących nierówności dna. To właśnie z tego powodu w pierwszym zetknięciu z *Subwar 2050* tylko westchnąłem: o ja cię, ale gra! Ponadto zadbane o kilka spraw merytorycznych (sposób nurkowania) i w oryginalny sposób pokazano tzw. termokliny, czyli warstwy termiczne wody o różnej temperaturze. To dzięki nim mogliśmy uciec przed wrogiem lub zniechęcać go zaatakować, gdyż fale radarowe odbijały się od granic między termoklinami i w grę wchodził jedynie kontakt wzrokowy. Inna sprawa, że te granice, ukazane jako czerwona kratownica, w pewnym momencie stawały się wszechobecne i zaczynały wręcz irytować. Na szczęście wadę tę rekompensował duży wybór statków i możliwość ich modyfikacji oraz bogactwo fabuły, która obejmowała aż pięć teatrów działań. Na tym nie koniec, bo rok później wydano dodatek o podtytuł *The Plot Deepens*, w którym zaoferowano nowe statki (także badawcze i okręty rozpoznania) oraz kolejne trzy kampanie.

Nie bez znaczenia jest także fakt, że początkowo roli wydawcy *Subwar 2050* podjął się sławny wówczas *MicroProse*, później jednak, w roku 1996, odsprzedał prawa *Interplayowi*, dzięki czemu gra dostępna jest na rynku do chwili obecnej.

Drugą grą z tego okresu, do której zresztą mam szczególny sentyment, gdyż jej bogactwo po prostu mnie ogłuszyło, jest *Archimedean Dynasty*. I od razu prostuję, że wbrew wielu wpisom na stronach internetowych dzieło *Massive Development* nigdy nie było wydane po polsku. W grze obecne są tylko trzy języki: niemiecki (bo producentem było niemieckie studio), francuski i oczywiście angielski. Wydawcą został ukończony przeze mnie i wielu fanów komputerowej rozrywki – *Blue Byte*.

Mamy XXVII wiek. Na skutek katastrofizmów ludzkość została zmuszona do zejścia w oceaniczne głębiny.

CREDITS

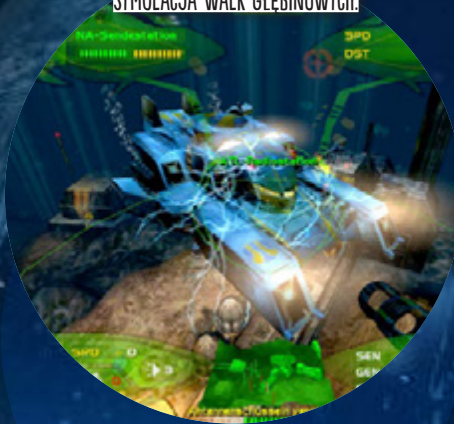


SUB CULTURE - ZUPEŁNIE ZAPOMNIANA GRA. AUDIOWIZUALNIE REWELACJA, ALE FABUŁA...

W grze wcielamy się w Emeraldę „Dead Eye” Flynta, który w swoim batyskafie wykonuje kolejne misje, odkrywając przed nami krok po kroku niezwykle podwodne uniwersum – przemysłany i dopracowany świat przyszłości. Generalnie mamy tu do czynienia ze strzelanką kosmiczną w stylu X-Winga czy Wing Commandera, tyle że w głębinach, z tą samą dynamiką i tym samym rozmachem. Czegoś takiego jeszcze nie było. Wiele zaciekłych starć podwodnych, misje eskortowe czy zwiadowcze, ale także zwykłe podróże od bazy do bazy i poznawanie ludzi. Autorzy chwalą się, że na swojej drodze możemy spotkać aż 100 osób, a do wykonania czeka ponad 60 misji. I nie ma w tym krzty kłamstwa.

Przypadł mi do gustu fajny pomysł na ukazanie baz. Nie mogliśmy po nich fizycznie chodzić, jak w dzisiejszych grach, ale to przecież niepotrzebne. Klikanie na odpowiednie miejsca sprawiało, że wyświetlały się kolejne animowane obrazki, jakbyśmy przechodzili z pomieszczenia do

AQUANOX - JAK NA RAZIE NAJLEPSZA FUTURYSTYCZNA SYMULACJA WALK GŁĘBINOWYCH.



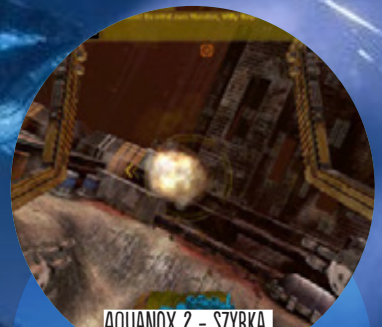
pomieszczenia (hangar, hol główny, pub). To tu tutaj dostępni byli (lub nie) kolejni rozmówcy. Niezgorzsi był także wybór broni do batyskafu – aż 30 rodzajów, ale to już mało kto ogarniał i większość grała na rympał.

O grafice nie wspominał, bo to oczywiście, że użyto topowych rozwiązań. Dzisiaj jednak mocno się zestarzały, i nie chodzi mi o dwuwymiarowe widoki wnętrza baz, ale o symulację podróży w głębinach. Niemniej kto grał, z pewnością wciąż ma w tyle głowy ten tytuł i jest świadomy, że stał się on punktem wyjścia dla wielkiej, wspaniałej serii, o której za chwilę.

A tymczasem jeszcze kilka słów o kolejnej pozycji z tego okresu – Sub Culture (1997). Od razu dodaję: próżno wam szukać tego tytułu w sklepach internetowych, a pamięć o nim praktycznie zanikła. I zresztą podejrzewam dlaczego. Ale po kolei.

Grę wyprodukowało Criterion Games, studio znane z takich produkcji jak Burnout czy Need for Speed: Hot Pursuit (ostatecznie zakupione przez Electronic Arts). W Sub Culture twórcy przenoszą nas w przyszłość, w której trwa zacięta podwodna wojna między dwiema frakcjami: Procha i Bohine. Podstawowym założeniem było stworzenie gry, która naśladowałaby Elite czy Frontier, ale w głębinach właśnie – dlatego oprócz standardowej walki możemy także ochraniać konwoje, prowadzić odkrycia czy przecierać szlaki handlowe. A wszystko to w naprawdę cudnej – jak na tamte lata – oprawie graficznej. No i ta muzyka... coś wspaniałego!

I właściwie można by pomyśleć, że oto stworzono ideał, który jakimś dziwnym trafem nie został zauważony i doceniony przez graczy. Otóż nie, został zauważony, ale... No właśnie, cały czar gry pryska, kiedy okazuje się,



AQUANOX 2 - SZYBKĄ KONTYNUACJĄ POMYSŁU. NO COŻ, POSPIECH NIGDY NIE JEST DOBRYM DORADCĄ.

ZAZWYCZAJ WALKA W GŁĘBINACH
TOCZYŁA SIĘ MIĘDZY LUDZMI.
SUBNAUTICA TO ZMIENIEA.



PODOBNIEMO W SYMULATORACH LOTNICZYCH I KOSMISYKALNYCH SKOKACH TECHNOLOGICZNYM IAL OGROMNE ZNACZENIE DLA SYMULATORÓW PODWODNYCH.

a kampania składała się z aż 50 misji. Co ciekawe, ostatnio miałem okazję ponownie uruchomić tę grę i moim zdaniem wciąż prezentuje się wspaniale (ale po użyciu specjalnego moda).

Część druga Aquanox o podtytuł Revelation ukazała się na rynku dokładnie rok później (nawet w tym samym miesiącu – listopadzie) i ten pośpiech chyba jej zaszkodził. A może to tylko moje wrażenie? Bo dwójka jakoś zupełnie mi nie przypasowała. Bohaterem był już nie luzacki Flynt, ale jakiś hipsterski William Drake, łasy na skarby, misję ograniczono do 30, a grafika otrzymała eksperymentalny sznyt, który miał grę wizualnie upiększyć, a moim zdaniem tylko ją oszpecił. Morskie głębinny w jasnym brązie? I to biedadno... Ech, nie będę już torturował tematu. Dobrze, że chociaż walka i w ogóle sama przygoda pozostały na akceptowalnym poziomie.

WIELKI POWRÓT W WIELKIM STYLU

Trzecia fala gier z okrętami podwodnymi w roli głównej trwa od 2017 roku i obejmuje takie tytuły jak znakomity Cold Water oraz nie gorszy (i polski) U-Boat. A w futurystycznym wydaniu – Subnautica.

Zacznijmy od tego, że dzieło Unknown Worlds Entertainment pojawiło się na rynku jeszcze w roku 2014, w tzw. wczesnym dostępie. I nie myślcie, że był to sukces. O nie. Strzępek fabuły, brak optymalizacji i ogromna liczba bugów wywołała wśród graczy sporą irytację, co pewnie przysporzyło autorom wielu siwych włosów.

że jesteśmy... małymi ludziami (krasholudkami?), które swoją wojnę prowadzą w niewielkim stawie. Nasze odkrycia to stary, ogromny but prawdziwego człowieka, a nasze misje polegają na zbieraniu niedopałków z dna. Przepraszam bardzo, ale kogo taka wizja miałaby porwać? Bo na pewno nie mnie i jak widać zdanie to podzielała większość graczy.

DZIWNA WOJNA

Druga fala gier podwodnych przypadła na lata 2001–2010. Już na samym początku tego okresu pojawił się Aquanox. To druga po Archimedean Dynasty gra niemieckiego studia Massive Development, którą wydano pod skrzydłami Fishtank Interactive. W istocie jest jej kontynuacją, a my znowu wcielamy się w Emeraldę „Dead Eye” Flynta. Tym razem, na skutek nieodpowiedzialnych eksperymentów, wywołano ruchy tektoniczne płyt, przez co uwolniono niezwykle groźne bestie – starożytnych władców głębin. Do produkcji gry wykorzystano autorski silnik o nazwie Krass, dzięki któremu twórcy mogli stworzyć obszar o powierzchni 8 tysięcy km². Tym razem, poza trybem solo, udostępniono także multiplayer,



SUBNAUTICA UDOWODNIEA, ŻE
WIELE GRACZY WCIĄŻ CZEKA
NA GŁĘBINOWE SYMULATORY
FUTURYSTYCZNE.



SZALENI TWORCY I ICH SZALONA
GRA. W POJEDYNCE COS
PRZECIĘTNEGO, ALE W KOOPERACJI
- SZALENSTWO!





FUTURYSTYCZNE SYMULATORY OKRĘTÓW PO DWÓDNYCH CAŁYMI GARŚCIAMI CZERPIĄ Z SYMULACJI HISTORYCZNYCH, ALE JEDNAK STAĆ JENĄ ORIGINALNOŚĆ W WIELU WARSTWACH.

Oprócz tego gra odwodziła się nie tylko do hardkorowych symulatorów okrętów podwodnych, co do nowego podgatunku, który zaczynał wtedy swoją karierę, a mianowicie survivali. Acz w istocie – moim skromnym zdaniem – gra jest jednak pomiędzy tymi gatunkami, gdyż ma też sporo cech z głównego nurtu. Na przykład konieczność dbania o zasilanie, kontrolowanie głębokości zanurzenia (ciśnienie), prace głębinowe i związane z tym ryzyko (na przykład w okolicach podwodnych wulkanów).

Na szczęście, nie zważając na krytykę, po trzech latach pracy twórcy dotarli do mety i w styczniu 2018 roku Subnautica stała się pełnoprawnym, skończonym i zamkniętym produktem. I wiecie co? Jest doskonała. Naprawdę polecam – zanim jeszcze zagrać w kontynuację, o której piszę dalej. Dopiero w tej wersji widać wszystkie zalety, włącznie z fajną, intrygującą fabułą.

A właśnie, akcja gry toczy się w XXII wieku, kiedy ludzkość podbiła znaczący obszar kosmosu.

Statek kosmiczny Aurora, na którego pokładzie znajduje się także nasz bohater, nieoczekiwanie ulega awarii. Tylko część załogi zdołała dotrzeć do kapsuł ratunkowych i udać się na pobliską planetę 4546B. Niestety z wielu powodów nie wszyscy przeżyli lądowanie, a inni umarli krótko potem. Okazuje się bowiem, że planetę w całości pokrywa megaocean (nie licząc paru pływających wysp), w którym można spotkać nieznaną, obcą faunę i florę – często agresywną wobec interuzów.

Nasz bohater oczywiście przeżył lądowanie, my zaś od tej pory, wcielając się w niego, musimy przetrwać w tych ciężkich warunkach i ostatecznie wezwać pomoc oraz powrócić do domu.

Dla mnie jest to jeden z najlepszych survivali i zarazem jedna z najlepszych gier podwodnych, w jakie grałem. Budowa bazy to po prostu kosmos. Sporo mamy także odkrywania fabuły, a przede wszystkim świata (bo nie wszędzie da się od razu dotrzeć). No i te cudne bałuski i o różnych rozmiarach! Czegoś tak fajnego i twórczego nie przeżyłem od dawna.



**NIBY NIC, NIBY GRA Z DYSTANSEM,
ALE JEDNAK DILUVION POTRAFI
WCIAĞNAĆ NA DŁUGIE GODZINY.**



**DOPIERO OSTATNIE LATA PRZYNIOSŁY
INTERAKCJE Z FAUNĄ
I FLORĄ MORSKĄ.**

**NIEKTÓRE GRY, JAK BAROTRAUMA,
OFERUJĄ MODUŁY KONSTRUKTORSKIE,
KTÓRE CAŁKOWICIE POTRAFIĄ
ODMIEŃC ROZGRYWKĘ.**



**U-BOAT NIE JEST PIERWSZĄ SYMULACJĄ
PODMORSKĄ, KTÓRA OFERUJE WIDOK
PRZEKROJOWY, CHOĆ INNE ROBIA TO BARDZIEJ
SYMBOLICZNIE – NA PRZYKŁAD BAROTRAUMA.**



CREDITS

elementy – oczywiście tak samo szalone jak podstawowy pomysł.

Inną dużą grą jest Diluvion (2017). Studio Arachnid Games określa swoje dzieło jako skrzyżowanie symulatora okrętu podwodnego z grą zręcznościową – i dokładnie to można o nim powiedzieć. Pewnie nie wszystkim spodoba się wizualna umowność gry (statek oraz bazy widoczne są w przekroju, a sama głębia ma wiele uproszczeń), ale to naprawdę sympatyczna produkcja, choć niepozbawiona wad.

Fabula gry toczy się w dalekiej przyszłości, kiedy to po wielkim potopie cała Ziemia została zalana wodami mórz i oceanów (ha ha, znowu). Mamy do dyspozycji rozmaite okręty, najmujemy i rozwijamy swoją załogę, wykonujemy misje, przy czym oferuje się nam tutaj całkiem sporą swobodę. Oczywiście, standardowo dysponujemy także sonarem i torpedami (bo w głębinach czeka na nas wiele przeciwności, w tym także morskie stowory). Niestety, gra ma również sporo niedociągnięć, a sterowanie łabą jest wyjątkowo nieintuicyjne i łatwo tu walnąć o dno lub skałę, co ma znaczenie dla stanu pancerza (dlatego średnia ocena to tylko 7/10).

Na zakończenie tego wątku dodam, że jakiś czas temu gra była dostępna za darmo na platformie sprzedażowej Epica i mamy nadzieję, że taka promocja jeszcze gdzieś się wydarzy. Wtedy nie zastanawiajcie się, tylko bierzcie. Naprawdę polecam.

INNE MORZA, INNE OCEANY

Oczywiście, nie tylko dżojstikami i hardkorem żyjemy. Od czasu do czasu wypada się zabawić – czyli pozostać w klimatach futurystycznych, ale na wesoło. Świetnym przykładem jest tutaj Barotrauma (2019), której akcja toczy się w zimnym oceanie Europy, jednego z księżyców Jowisza, a naszym zadaniem jest – z grubsza mówiąc – wykonanie określonych misji poszukiwawczych, transportowych lub eksterminacyjnych (morskie potwory), rozbudowa własnego okrętu, najem i rozwój umiejętności załogi, a przede wszystkim... przeżycie całej tej przygody.

Skąd ta sugestia o walce na śmierć i życie? Ano stąd, że jak twierdzą twórcy z FakeFish i Undertow Games, ich gra to dwuwymiarowy kosmiczny symulator tonięcia w wersji solo i multi – i zaiste, mają sto procent racji. W tej grze w zasadzie nieustannie toniemy. A dokładniej mówiąc, walczymy z przeciwnymi i awariami na naszej futurołajbie, co dopiero grozi utonięciem (a czasem pożarciem przez morskie potwory lub jedno i drugie w dowolnej kolejności). Tak, gra jest zdecydowanie szalona. I choć możemy grać w nią solo, to dopiero w wersji multi (maksymalnie 16 osób) zaczyna się prawdziwa zabawa. Ja nazwałbym to raczej totalnym chaosem na pokładzie, przy nieustających spazmach śmiechu.

Obecnie gra znajduje się we wczesnym dostępie, ale deweloperzy mocno grę rozwijają, cały czas dodając nowe

SUBNAUTICA: BELOW ZERO UKAZAŁA
SIĘ W STYCZNIU TEGO ROKU. AKCJA
GRY DZIEJE SIĘ NA PLANECIE
OZNACZONEJ KRYPTONIMEM 4546B.



**PONAD 2 MILIONY SPRZEDANYCH KOPII
W RĘCZ GWARANTOWAŁO, ŻE POW STA-
NIEDRUGA CZĘŚĆ SUBNAUTIKI. FANI MIELI
WIELEPROPOZYCJ, ALE OSTATECZNIE STA-
NĘŁO NA ARKTYCZNYCH KLIMATACH.**

CREDITS



PREMIERA AQUANOX 3 BYŁA JUŻ PRZENOSZONA KILKA RAZY, ALE TO JEDNA Z NAJBARDZIEJ OCZEKIWANYCH GIER.

Na koniec tej sekcji zostawiłem sobie *We Need To Go Deeper*. I nie będę tutaj czarował, w grę pograłem jedynie chwilę, więc nie wypowiem się szczególnie ani nie dam żadnej oceny. Powiem tylko, że po pierwszym kontakcie mam wrażenie, iż zabawa będzie przednia, a całość mocno skorzystała mi się z walką o przetrwanie w *Don't Starve*.



BUDOWA PODWODNYCH BAZ TO ZDECYDOWANIE JEDEN Z NAJWAŻNIEJSZYCH ATUTÓW SERII SUBNAUTICA.

JUTRO, POJUTRZE, KIEDYŚ

A co nas czeka w najbliższej przyszłości? Na razie nic nie słyhać o nowościach, a marketingowcy najwyraźniej postawili na sprawdzone konie... Tfu, to znaczy – okręt.

Pierwszą nowością jest kontynuacja *Subnautica*, która będzie nosić podtytuł *Below Zero*. Jeśli ktoś śledził losy podstawki, wie, że wielu graczy dopraszało się o nowe mapy, a w większości były to głosy za klimatami arktycznymi. I twórcy z *Unknown Worlds Entertainment* właśnie za taką tematykę się zabrali. Akcja sequelu tym razem

będzie toczyć się na arktycznej planecie 4546B i pojawią się w nim nie tylko nowe bazy, ale też nowa fauna i flora podmorska, nowe efekty pogodowe (bo tak z tym razem będziemy mogli w niektórych sytuacjach opuścić głębinę panoceanu i wyjść na ląd – tak się zresztą zaczyna nasza przygoda). Co istotne, głównym bohaterem będzie kobieta, nie mężczyzna, a deweloperzy już zapowiedzieli, że w *Below Zero* będzie dostępny tryb kooperacji (o który gracze tak bardzo prosili). Gra jest już obecna na rynku we wczesnym dostępie i możemy na bieżąco śledzić postępy prac.

Drugą zapowiadaną grą jest kontynuacja serii *Aquanox*. To już trzecia z kolei odsłona serii (a czwarta, licząc *Archimedean Dynasty*), na którą czekają tysiące zagorzałych fanów – w tym i ja. Niestety wciąż niewiele wiadomo o *Deep Descent*, a studio *Digital Arrow* wraz z wydawcą, czyli *THQ Nordic*, trzymają wszystkich w niepewności, wypuszczając jedynie podrasowane screeny, tapety tematyczne, jeden trailer oraz jeden krótki film z rozgrywki, który zresztą tak niewiele nam mówi poza faktem, że gra będzie się toczyć na 300 lat przed wydarzeniami z poprzedniej części. Co gorsza, premiera gry była już przesuwana kilka razy, co zwyczajnie niepokoi – należy jednak mieć nadzieję, że tym razem lista opadów terminu jest ostateczna. Za co trzymam kciuki!

Stopy wody pod...nie, nad peryskopem! ■



W SERII AQUANOX NIE BUDUJEMY BAZ ANI NIE MOZEMY PO NICH CHODZIĆ W WIDOKU FPP, ALE Z POWODNIEM ZASTĄPIONO TO INNYM ROZWIĄZANIEM.

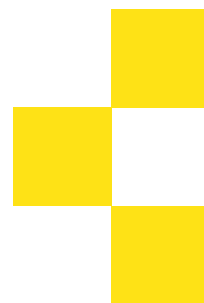


A CO DALEJ? CZY POWSTANIE NOWA, KONKURENCYJNA SERIA? CZY ZNOWU BĘDIEMY WALCZYĆ, CZY MOŻE WROCIMY DO ODKRYWANIA I WALKI O PRZETRWANIE? KTO WIE...



Piotr Gawrysiak

Obecnie podwójny profesor nadzwyczajny, dawniej 50 procent spółki autorskiej Alex & Gawron. Miłośnik starych gier i komputerów, nowych technologii oraz swojej rodziny.



DAWNO TEMU [NIE TYLKO] W GRACH

Uczni w piśmie twierdzą, że czytanie dzieciom jest czynnością wielce słuszną i przyczyniającą się do rozwoju intelektualnego i emocjonalnego. Rzecz jasna rozwoju dzieci, z własnego bowiem doświadczenia wiem, iż przyczynia się także do zaburzeń w rozwoju układu oddechowego. Ojca oczywiście. Choć może się myśleć i drapanie w gardle i kaszelek to po prostu zwykłe jesienne uroki podwarszawskiego smogu...

W kwestii rozwoju intelektualnego korzyści nie są na szczęście wyłącznie jednostronne. Okazuje się, że także dorosły może się tu czegoś nauczyć, nawet jeśli materiałem szkoleniowym są książeczki przeznaczone dla dzieci w wieku wczesnopreszkolnym. Ot, choćby broszurki obrazujące różnorakie profesje (kto by pomyślał, że w Niemczech już kilkadziesiąt lat temu sortowano śmieci na budowach) czy też pokazujące, jak to też żyli ludzie w dawnych wiekach.

Właśnie. Wyobrażenie sobie tego, jak wyglądało życie kilkadziesiąt czy kilkaset lat temu, nie było do tej pory dla mnie specjalnie trudne. Wystarczy tylko wykonać kilka trywialnych substytucji semantycznych (samochód -> koń, pralka -> pani praczka, kuchenka mikrofalowa -> piecyk węglowy). Sprawa staje się jednak trudniejsza, gdy nasze rozważania zaczynają dotyczyć sfery rozrywki i wolnego czasu. Do diaska, co ci ludzie robili wieczorami w domach, gdy nie było telewizji, radia, internetu i gier wideo!?

Na pozór powyższy wykrzyknik może się wydać zaskakujący dla tych, którzy mieli ze mną – czy też z moją rodziną – nieco do czynienia. Wszak w naszym domu nie ma nawet telewizora! To raczej odwiedzający nas wyrażają częstotliwość zdumienia tym, jak można żyć w tak prymitywny sposób. Pozory jednak bywają mylące. Gdy bowiem policzyć ekrany, które znajdują się w naszym gospodarstwie domowym, szybko się okaże, że tylko tych aktywnych – oglądanych czy też używanych codziennie – jest kilkanaście.

Rzeczywiście żaden z nich nie jest telewizorem i faktycznie po powrocie ze szkoły czy z pracy domownicy nie zasiadają na sofie, aby rozkoszować się oglądaniem tego, co akurat proponuje jeden z kanałów telewizyjnych. To jednak nie znaczy, że nie oddają się rozrywce! Co więcej, zapewne zabierają się do niej w podobny sposób, jaki był udziałem przodków sprzed kilkadziesiąt czy kilkaset lat. Nie mając bowiem gotowej oferty ze strony telewizji (od razu zaznaczę, że na wszelkiego rodzaju subskrypcje cyfrowych materiałów audiowizualnych też patrzy się u nas nieprzychylnie), nie mogą biernie konsumować treści, muszą zacząć od aktywnego wybrania tego, co będą robić. Kiedyś oznaczało to sięgnięcie na półkę z książkami (a wcześniej wymagało wybrania się do księgarni). Dziś jest prostsze z powodów oczywistych – tyle że wybór musi być dokonywany znacznie mądrzej. Ilość wolnego czasu, który każdy z nas może przeznaczyć na rozrywkę, jest bowiem znacznie mniejszy. A jako rzeczce Sheer: „Czas to po prostu życie. Życie jest skończonym kawałkiem czasu, który został ci подарowany jak czysta kartka do pokolorowania, zabazgrania albo zmięcia i wyrzucenia do kosza na śmieci”. A właśnie, a skąd pochodzi ten cytat?

Tak konstatacja prowadzi mnie z powrotem do rytuałów, o których wspominałem na samym początku, a mianowicie do czytania dzieciom. Książki także należy wybierać niezwykle starannie, a nie jest to zadanie proste – znalezienie dla dzieci i młodzieży lektur mądrych, dobrze napisanych i wreszcie takich, które nie są przede wszystkim materiałem propagandowym jakiejś niesympatycznej ideologii, to zadanie bardzo trudne. W przypadku zaś gier – zwyczajnie karkołomne.

Zresztą sami odpowiedź sobie na to pytanie – od jakich gier wasze dziecko (jeśli już je macie albo mieć zamierza) powinno zacząć przygodę z elektroniczną rozrywką, w jakie gry po prostu musi zagrać, wreszcie – z jakimi absolutnie nie powinno mieć do czynienia (a przynajmniej do momentu, w którym poradzi sobie z nimi emocjonalnie i intelektualnie – absolutna cenzura i „indeksy książek zakazanych”, nawet jeśli tylko rodzinne, to rzecz dość obrzydliwa)? Odpowiedź na to pytanie nie jest łatwa, a dobrych (tak, dobrych, merytorycznych, a nie tylko ideologicznych) wskazówek i poradników, które pomogłyby biednemu rodzicowi, właściwie nie ma (w odróżnieniu – choć małe to pocieszenie – od literatury i filmów). Hmm... A może by tak w Pixelu??? ■





Zimna wojna

Widok z kokpitu samolotu lecącego w kierunku Kremla, myśliwce nieprzyjaciela broniące stolicy i wymowny napis „Graj, jak gdyby jutra miało nie być!”. Tak wyglądała okładka gry *Raid over Moscow*, która w momencie swojej premiery w 1984 roku świetnie oddawała realia zimnowojennej paranoi.

■ Marcin Kiendra

To dobry przykład na to, że trwający od lat pięćdziesiątych wyścig zbrojeń, budowanie arsenałów broni atomowej i groźba wybuchu trzeciej wojny światowej były niepokojącą rzeczywistością dla milionów ludzi żyjących po obydwu stronach żelaznej kurtyny.

Taki obraz świata znalazł swoje odzwierciedlenie w popkulturze, czego dowodem były i niezliczone opowiadania, komiksy, piosenki i przede wszystkim działające na wyobraźnię filmy – od szpiegowskich intryg po wizje świata zniszczonego konfliktem nuklearnym. Kiedy wreszcie przyszedł czas na gry wideo, to za pierwszą próbę pokazania, co by się stało, gdyby ktoś nacisnął czerwony guzik, możemy uznać *Missile Command* wydane w 1980 roku przez Atari. Naszym zadaniem w grze było strącanie nadlatujących nad miasta pocisków balistycznych „nieznanego pochodzenia”. Co ciekawe, oficjalnie nie podano, kto zaatakował i którego państwa bronił. Taka informacja widniała tylko w dokumentach w obiegu wewnętrznym Atari, gdzie rola agresora przypadła ZSRR, a celem rakiet były kalifornijskie miasta, jak Los Angeles czy San Diego. Przed premierą *Missile Command* nazwy te usunięto, ponieważ autorzy uznali, że obracanie w pył amerykańskich metropolii, nawet jeśli przedstawiono je w formie kilku pikseli, mogłoby zostać źle odebrane.



■ Prawie cztery dekady temu tak wyglądał atak pociskami balistycznymi na USA w grze wideo.



■ Symboliczna oprawa graficzna musiała wystarczyć żeby pokazać trzecią wojnę światową w grze *Germany '85*.

Z niczym niekryli się za to ludzie z firmy SSI, odpowiedzialni za serię strategii *When Superpowers Collide* (rok 1983, C64 i Apple II), którzy pokazali swoją wizję rozwoju zimnej wojny w starciu supermocarstw na terenie Europy. W kolejnych częściach, zatytułowanych *Germany '85*, *Baltic '85* oraz *Norway '85*, musieliśmy bronić państw w NATO przed napaścią wojsk Układu Warszawskiego. Jak przystało na SSI, gry były rozbudowane i wymagały od gracza dokładnego zapoznania się z instrukcją oraz dużego zaangażowania przed ekranem komputera. Multum tabelki i statystyk oraz spory wybór jednostek pozwalały spędzić godziny na dopracowywaniu różnych taktyk. Szczegółowość realiów potencjalnego konfliktu była bardzo duża jak na możliwości ósmiobitowców. I właśnie przez swoje przesadne skomplikowanie wszystkie odslony serii przeszły raczej bez echa i dzisiaj mało kto o nich pamięta.

Co innego gra, która ukazała się chwilę później. To wspomniane na początku artykułu *Raid over Moscow*, gdzie już sam rzut oka na okładkę i tytuł sugerował, z czym będziemy mieć do czynienia. I rzeczywiście po uruchomieniu

ojina



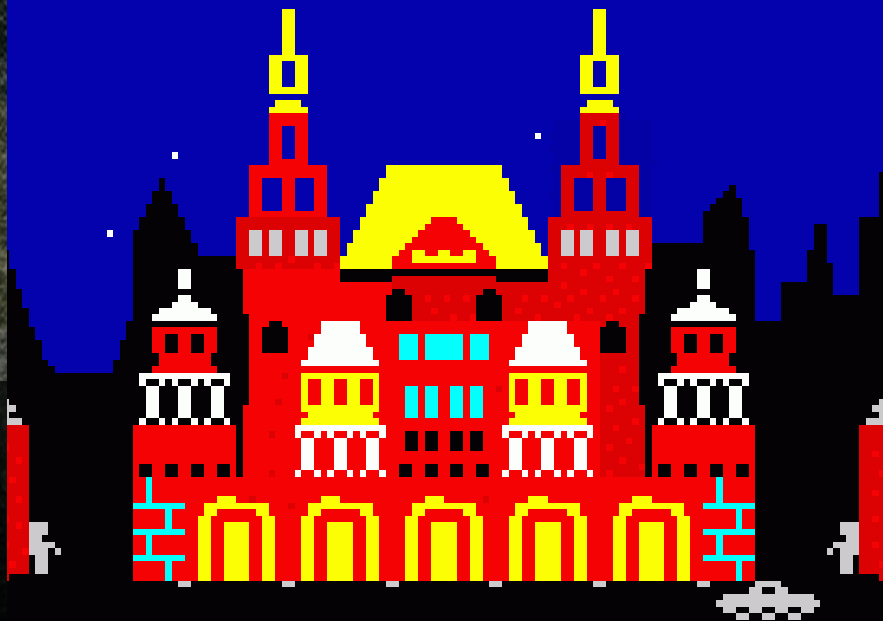
LAUNCH SITE: MISSILE
TARGET: HOUSON
TIME TO IMPACT: 5:51
AIRCRAFT: SCORE: 0

Na tej mapie świata zaraz rozblysną piksele symbolizujące start rakiet z terytorium ZSRR.



VELOCITY: 88 KPH COORDINATES: 888 H
VERY: 88 KPH ALTITUDE: 88 H
TIME TO IMPACT: 07:31.0
AIRCRAFT: SCORE: 00000

Wylecieć z hangaru to pierwsze zadanie w Raid over Moscow. Nie wszyscy wiedzieli, że trzeba nacisnąć spację, żeby otworzyć drzwi.



Niespodziewana wizyta amerykańskiego agenta na Kremlu. Ostatni przystanek w Raid over Moscow.

gry otrzymywaliśmy informację o wystąpieniu przez ZSRR pocisków balistycznych w kierunku USA. Rozpoczęło się odliczanie do uderzenia, a ostatnią szansą na powstrzymanie nuklearnego aragedonu miało być przedarcie się samolotem przez gęstą obronę przeciwlotniczą aż do samej Moskwy i zniszczenie centrum dowodzenia mieszczącego się na Kremlu.

Wydanie Raid over Moscow przez U.S. Gold w 1984 roku zbiegło się z protestami Brytyjczyków przeciwko ówczesnej sytuacji geopolitycznej. Mieszkańcy Wysp autentycznie obawiali się wybuchu wojny totalnej między Wschodem a Zachodem. Atmosferę niepokoju podsycały takie filmy jak „Nazajutrz” czy „T reads”, które w bardzo realistyczny, wręcz przerażający sposób pokazywały, jak wyglądałby świat po wymianie atomowych ciosów. Gra nie mogła więc przejść niezauważona. Brytyjska prasa w ostrych słowach pisała o braku odpowiedzialności autorów, którzy straszili młodzież wizją prawdopodobnej wojny. Pod siedzibą U.S. Gold odbył się nawet protest sporej grupy

GRY KOMPUTEROWE PORUSZAJĄCĄ TEMATYKĄ NIE WOLNO CHOĆ TROCHEJ MUSZAŁY DO ROZWAŻAŃ NAD ÓW CZĘŚCIĄ SYTUACJĄ POLITYCZNA NA ŚWIECIE

osób, które domagały się wycofania produkcji ze sklepów i wyostowania przez wydawcę oficjalnych przeprosin. Ale firma nic sobie z tego nie robiła. Przeciwnie, była zadowolona, że wokół jej dzieła zrobił się konkretny szum, bo to napędzało sprzedaż.

Nie tylko w Wielkiej Brytanii gra wzbudzała tak duże kontrowersje. W Finlandii lewicowa partia ostro krytykowała Raid over Moscow, domagając się, żeby tamtejszy rząd prawnie zakazał jej dystrybucji ze względów na relacje z sąsiadem ze wschodu. W fińskim parlamencie odbyła się debata, w wyniku której stwierdzono, że zakazać sprzedaży gry można jedynie w przypadku, gdyby miała szkodliwy wpływ na zdrowie. Z kolei w Polsce obserwowaliśmy przykład pierwszej w naszym kraju nagonki na grę komputerową. W prasie pisano o Raid over Moscow jako „propagandzie anty-ZSRR”, „dywersji komputerowej” czy „przykładzie ogólnie upiającej gry”. Miało to ewidentne podłoże polityczne, ponieważ wówczas należało stać murem za radzieckimi towarzyszami. Oczywiście typowy gracz komputerowy nic



Taka okładka musiała rozpałać wyobraźnię. Bądź tym, który uratuje świat od zagłady!



Taktyczna mapa w Theatre Europe, na której toczyła się większa część rozgrywki.

Kiedy dyplomacja zawiedzie, nad miastami wyrastają atomowe grzyby. Ostateczne zniszczenie w Theatre Europe.

sobie z tego nie robił i żadne zakazy nadgorliwego dziennikarza nie były w stanie go powstrzymać przed dobrą zabawą w domowym zaciszu.

Gdyby komuś mało było wrażeń, jakich dostarczyło U.S. Gold, mógł sięgnąć po ośmiobitowe Theatre Europe z 1985 roku, w którym zimna wojna przerodziła się w poważny konflikt zbrojny. Wybierając jedną ze stron: NATO lub Układ Warszawski, walczyliśmy o dominację w Europie. Produkcja stanowiła dość interesującą połączenie strategii (dowodzenie jednostkami oraz rozporządzanie zasobami) z sekcjami zręcznościowymi (strzelanie do nadciągających wojsk przeciwnika). Punktem kulminacyjnym wojny było uderzenie za pomocą broni masowego rażenia.

I tutaj dochodzimy do jednego z najciekawszych pomysłów na urozmaicenie rozgrywki, jaki powstał w latach osiemdziesiątych. Otóż żeby uruchomić procedurę odpalenia

S.D.I. było autorskim projektem i oczkiem w głowie założyciela Cinemaware Boba Jacoba.



64 KILOBAJTY PAMIĘCI ATARI CZY COMMODORE 64 WYSTARCZYŁY, ŻEBY W THEATRE EUROPE PO KAZAĆ KATASTROFALNE SKUTKI KONFLIKTU NUKLEARNEGO.

rakiet, należało wprowadzić specjalny kod. Otrzymywało się go, dzwoniąc na prawdziwy numer telefonu podany w instrukcji do gry i czynny 24 godziny na dobę. Nagrany na taśmę głos podawał hasło („Midnight Sun”), a w tle słychać było wycie syren oraz krzyki przerażonych ludzi. Po wpisaniu kodu do komputera gracze mogli obserwować skutki ataku w postaci grzybów atomowych wyrastających nad europejskimi stolicami. Wtedy taki widok naprawdę dawał do myślenia. Oczywiście w Polsce nie było szans na skorzystanie z podanego numeru telefonu, bo raz, że nikt nie miał oryginalnej gry, a dwa, że dodzwonienie się za granicę było nie lada wyczynem. Na szczęście o hasło informowała nas nasza niezawodna prasa komputerowa.

GWIEZDNE WOJNY REAGANA

Raid over Moscow i Theatre Europe były w zasadzie jedynymi grami, które wywołały kontrowersje związane z zimną wojną. Kolejne tytuły nie wzbudzały już takich sensacji choćby dlatego, że z biegiem czasu świat stopniowo się zmieniał i relacje między supermocarstwami się poprawiały. Mimo ocieplania stosunków twórcy gier nadal traktowali Rosjan jako potencjalnych agresorów. W grze S.D.I. stworzonej w 1986 roku przez Cinemaware agencję KGB organizowali pucz polityczny, przejmując radziecką stację orbitalną wyposażoną w wyrzutnie załadowane pociskami z głowicami atomowymi, grożąc nie tylko USA, ale też





MISSING IN A

Po udanym powrocie z misji nad terytorium wroga można trochę poświętować. F-19 w 16 kolorach pecetowej grafiki EGA.



- Think we ought'a salute him?
- Nah, his head's big enough already.
- Be even bigger tomorrow morning!
- Yeah, but he's the one with the 48 hour pass.
Press Selector to continue

władzom na Kremlu. Nam przypadła rola dzielnego komandosa mającego uratować świat od szaleńców. Gra luźno bazowała na pomysle wdrożenia przez Amerykanów planu o nazwie Inicjatywa Obrony Strategicznej, czyli Strategic Defense Initiative (S.D.I.). Projekt ten był od 1983 roku mocno forsowany przez prezydenta Ronalda Reagana, który ogłosił, że USA rozpoczynają budowę systemu satelitów uzbrojonych w działa laserowe mogące zniszczyć pociski balistyczne wroga (w domyśle chodziło oczywiście o ZSRR). Ostatecznie okazało się, że cały plan jest czysto teoretyczny, a jego ewentualna realizacja kosztowałaby iście kosmiczne pieniądze. Autorzy z Cinemaware chyba podobnie jak Reagan puścili nieco wodze fantazji i wrzucili do gry kosmiczne myśliwce, laserowe karabiny, a także... wątek miłosny z porwaną agentką w tle. I to wszystko pokazane w charakterystycznym filmowym stylu znanym z innych produkcji tego wydawcy.

W dużo bardziej poważnym tonie wypadły produkcje od MicroProse. Sid Meier i Bill Stealey regularnie dostarczali nowe symulatory, w których zwykle część scenariuszy związana była z konfliktem między obiema stronami żelaznej kurtyny. Stąd też w F-19, F-15 II i później w F-117 mogliśmy polatać samolotem nad Przylądkiem Północnym w okolicach Murmańska czy zapuścić się na tereny Europy Wschodniej, łącznie z naszym krajem. Tak, wtedy staliśmy jeszcze po złej stronie barykady, więc celami do zniszczenia stały się na przykład lotnisko wojskowe pod Warszawą czy most na Wiśle w Krakowie. Interesującym pomysłem była opcja z kampanią toczoną w trybie zimnej wojny, co miało odpowiadać ówczesnej sytuacji na świecie, w której obydwa mocarstwa grały ze sobą w kotka i myszkę. Misje w grze polegały na zwiadzie lotniczym – wykorzystując właściwości samolotów typu stealth i unikając sieci radarowej,

musieliśmy fotografować wskazane cele, a użycie broni w innym celu niż do obrony było surowo karane.

SZPIEDZY TACY JAK WY

Czym byłaby zimna wojna bez szpiegów i tajnych agentów? Chyba każdy z nas oglądając kolejne części Jamesa Bonda, wyobrażał sobie, jak wygląda działalność pracownika wywiadu. Infiltracja wrogich placówek, zdobywanie kluczowych dokumentów czy przerzucanie osób przez granice państw – i to wszystko najlepiej w scenarii Berlina, miastą symbolizującego podział między Wschodem a Zachodem. Twórcy gier zaprosili nas do stolicy ówczesnego NRD przynajmniej dwukrotnie. Po raz pierwszy w produkcji od Time Warp zatytułowanej East vs West: Berlin 1948 (rok 1989), której fabuła kręciła się wokół skradzionej głowicy jądrowej i próby jej odzyskania, zanim wpadnie

**W SYM ULATO RZEF-19
GRACZ ZESTRZELONY
NA TERENIE EUROPEY
W SCHODNIEJ TRAFIAŁ
DO SYBERYJSKIEGO
GUŁAGU
I OCZEKIWAŁ
NA WYMIANĘ
WIEZNIÓW.**

Gdzieś nad północną Polską za sterami samolotu typu Stelath. Komputer pokładowy podaje wykrycie radaru w Słupsku.





AUTORAMI GIERO TEMATYCZNE ZIMNOWOJENNEJ BYLI PRZED W SZYSTKIM AMERYKANIE ORAZ BRYTYJCZYCY. BRAK INFORMACJI O PODOBNYCH TYTUŁACH POWSTAŁYCH W ZSRR.

w ręce Sowietów. Scenariusz całkiem dobrze wpisywał się w realia epoki, ale niemiernie rozgrywka w ujęciu z góry polegająca na przeszukiwaniu różnych miejsc w Berlinie nie potrafiła zachęcić do dłuższej zabawy. Szkoda tego tytułu, bo gdyby doczekał się lepszego wykonania, to pewnie nie zostałby zapomniany w mrokach retro.

Lepiej wypadł *The Tird Courier* od *Acolade* (rok 1990), w którym w roli agenta CIA przyszło nam szukać śladów zaginionego kuriera NATO w Berlinie Wschodnim. Po raz pierwszy w grze komputerowej dało się poczuć specyficzną atmosferę tego miasta z jego ponurym nastrojem, murem dzielącym miasto i nienaganną policją śledzącą nasze poczynania. Spora w tym zasługa widoku z perspektywy pierwszej osoby i choć poruszanie odbywało się skokowo w małym oknie, to grafika w mijanych lokacjach była bardzo sugestywna. To dobry przykład gry, która w momencie premiery zebrała przeciętne recenzje, ale po latach

East vs West: Berlin 1948. Jedną z tych dziwnych, zapomnianych gier komputerowych.



Dziś w planach patrol po północnym Atlantyku i zabawa w kotka i myszkę z Rosjanami.

Na spotkanie z kurierem w Berlinie Wschodnim. Szaro, burzo i niebezpiecznie.

warta jest przypomnienia właśnie ze względu na panujący w niej klimat zimnowojennej szpiegowskiej intrygi.

W temat działalności wywiadu próbował wejść też Sierra, proponując grę przygodową *Codename: ICEMAN*, która wplątywała nas w międzynarodowy skandal wywołany porwaniem przez KGB ważnego amerykańskiego dyplomaty. Producenci mieli ambicję stworzyć polityczny thriller oferujący różnorodność rozgrywki, ale ewidentnie przekombinowali z liczbą pomysłów. Do klasycznej przygodówki dorzucili fragmenty z uproszczonym symulatorem łodzi podwodnej oraz częścią zręcznościową, w której zaapaliśmy okręt z czarwoną gwiazdą na burcie. Gdyby Sierra pozostała przy gatunku, który wychodził jej najlepiej, to zapewne rezultat byłby lepszy. W końcu główny bohater Johnny Wasteland przypominał agenta 007, ratując świat, zwiedzał egzotyczne lokacje, a dla rozluźnienia klimatu lubił rzucić dobrym żartem. No i dawał w kość Rosjanom.

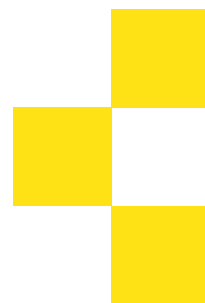
Kiedy przyszły lata dziewięćdziesiąte, twórcy gier niespecjalnie zajmowali się już tematem zimnej wojny, epoki, która właśnie odeszła w zapomnienie. Od czasu do czasu jakaś nowa produkcja nawiązywała do starych czasów i głównie dotyczyło się to kampanii w symulatorach lotniczych, gdzie post-sowieccy generałowie znowu przeżyli muskuły, zagrażając sąsiednim państwom. Zimna wojna przypomniała o sobie dopiero w 2001 roku za sprawą znakomitego *Operation Flashpoint*. I tej wielkiej grze z pewnością należy się osobny artykuł, ale o tym przeczytajcie już innym razem. ■





Aleksy Uchański

Top Secret, Gambler, Play, a obecnie inwestor w gamedevie. Od ponad ćwierćwiecza związany z polskim rynkiem gier. Miłośnik porcelany ze Stanowic, Orwella, whisky oraz kotów.



KONKURS BEZ NAGRÓD

Literacki Nobel dla Olgi Tokarczuk wrzucił mnie podwójnie. Poza uczuciem „regulaminowym” pojawiło się i osobiste. Poprzedni polski Nobel, dla Wisławy Szymborskiej, towarzyszył momentowi, w którym, jak mi się zdawało, wchodziłem w dorosłość. Obecny wyznacza chwilę, gdy zaczynam być przed pięćdziesiątką. To już początek starości – nie żebym się jej bał ani na nią narzekał.

Zwykłem myśleć o polskiej kulturze po 1989 roku jako o ziemi nazbyt jałowej. Chyba czas zmienić te poglądy – był Oscar, jest Nobel... Ciężko to nazwać biedą. Choć jestem silnie przekonany, że to już ostatni polski Nobel literacki za mojej kadencji.

Przy tej okazji zacząłem rozważać, dlaczego nie mamy gamingowych odpowiedników Oscara albo Nobla, i doszedłem do wniosku, że już nigdy się nie pojawią. Co prawda snułem tu kiedyś wizję gier jako branży na etapie rozwoju, na którym film znajdował się w latach trzydziestych, czyli gier, które za 50 lat obrosną z hierarchizowaną branżą, pisaną historią i poświęconymi sobie akademickimi katedrami.

Wszystko to podtrzymuję, a jednak – nie widzę w tej przyszłości miejsca na tak istotne jak Oscar nagrody.

Oczywiście istnieje kilka światowych nagród dla gier, właściwie jest ich załrzesienie. Wybija się spośród nich Golden Joystick, nagroda przyznawana od dawna i uchodząca za najbardziej prestiżową. Ale zjeźdźmy na ziemię: czy ktoś dyskutuje o nominacjach do Złotego Joysticka? Czy ktoś nie śpi w noc jego wręczania?

Gry i film, dwa światy. Warszawska Szkoła Filmowa, w której mam przyjemność wykładać biznes gier komputerowych dla studentów kierunku tworzenie gier, obchodziła niedawno pięć nastolecie istnienia

(moje serdeczne życzenia!). Z tej okazji odbyła się doprawdy wyjątkowa uroczystość. Gwiazdy filmu i estrady lśniły w kreacjach, a w tym czasie przedstawiciele gamedevu (w tym ja) przemykali się niepewnie pod ścianami. Tego rodzaju uroczystości należą do gwiazd, a my jesteśmy nerdami i nie powinniśmy o tym nigdy zapominać.

Ale czy tylko z racji oryginalnego usposobienia twórców nie widzę w świecie gier miejsca na ważną rolę imprez i nagród? Bynajmniej. Jest coś więcej: korelacja sukcesu artystycznego z komercyjnym. W różnych dziedzinach sztuki różnie to bywa. Kiedy mówimy o literackich Nobelach, trudno nawet pomyśleć, że nagrodę mogłaby otrzymać na przykład pani J.K. Rowling (a uważam, że się jej należy). W świecie filmowym zdarza się już i inaczej – oscarową pulę zgarnęły wszak takie komercyjne kolosy jak „Titanic” czy „Władca Pierścieni”. Choć oczywiście zdarzały się lata, w których wygrywał film tak nudny jak „Angielski pacjent”, gdyż – wedle jury – miały wybitne walory artystyczne.

W świecie gier sukces artystyczny musi iść w parze z sukcesem komercyjnym. Oczywiście, doceni się wybitne gry indie, których sukces wyznaczany jest raczej przekroczeniem stu tysięcy sprzedanych kopii niż ich milionami jak w wypadku gier AAA. A jednak – ten sukces ma miejsce, w relacji do budżetu produkcji jest wszak zupełnie podobny, niekiedy wręcz większy. Ważniejsze, że nie umiem z głowy wymienić ani jednej gry uznanej za znaczącą, która by zarazem nie odniosła sukcesu komercyjnego. Nie umiem wymienić gry „wykreowanej na ważną”, która by się zwyczajnie nie podobała graczom. I z tego, co tu kryć, jestem bardzo dumny, kiedy myślę o branży gier. Z tego, że rola „środowisk opiniotwórczych” jest w niej niewielka. Że gry są, z braku lepszego słowa, demokratyczne. A że ceną za to jest fakt, że nie będziemy oglądać zdjęć z czerwonego dywanu na ceremonii growych Oscarów? Trudno. ■



opalanych starymi oponami. To był najbardziej intensywny fragment eventu.

W drugiej części spotkania zaprezentowano głównego bohatera – ważący blisko 4,5 kg laptop MSI GT76 Titan. Nomen omen to prawdziwy tytan, na którego pokładzie znajdziemy topowy desktopowy procesor Intel'a dziewiątej generacji Core i9-9900K z możliwością podkręcenia do 5 Ghz, do 64 GB RAM DDR4, oraz kartę graficzną z najwyższej półki – GeForce RTX 2080 z 8 GB pamięci – rzecz jasna obsługującą technologię ray tracingu. A wszystko to w futurystycznej obudowie wzorowanej na prototypach supersamochodów przyszłości. Dość powiedzieć, że laptop ten z powodzeniem mógłby zagrać niejedyn pojazd w kolejnych sequelach „Blade Runnera”, a dzięki dynamicznemu podświetleniu klawiatury per key nawet w „Bliskich spotkaniach trzeciego stopnia”.

Wrażenie robią wszystkie podzespoły, ale szczególnie warto zwrócić uwagę na monitor o przekątnej 17,3 cala IPS UHD z odświeżaniem 240 Hz, który dzięki eleganckim, bardzo wąskim ramkom zajmuje tyle samo miejsca, co „piętnastka” w standardowych laptopach. Specyfikacja Titana mówi jedno – to inwestycja na lata, bo komputer ten naprawdę długo będzie się opierał dewaluacji. I choć powstał z myślą o wymagających graczach, ekipa MSI wyraźnie zaznacza, że targetem są również... niezależni twórcy gier, dla których GT76 ma stać się niezawodnym warsztatem pracy. (Mdr) ■ ■ ■ ■ ■

Tytan bez konkurencji

TAKIEJ PREMIERY NOWEGO LAPTOPA GAMINGOWEGO NIE SPODZIEWAŁ SIĘ NIKT.

W centrum Wrocławia padły strzały z broni palnej, a ziemię zasypały dymiące tuski. Mimo licznej grupy uzbrojonych mężczyzn policja nie podjęła jednak interwencji. A wszystko dlatego, że ów militarny happening rozegrał się w podziemiach

słynnego Dworca Świebodzkiego, na terenie profesjonalnej strzelnicy, gdzie dziennikarze z całego kraju zostali zaproszeni przez polski oddział MSI w związku z premierą prawdziwego potwora – laptopa GT76 Titan.

Zawody strzeleckie stanowiły pierwszy punkt spotkania. Ofiarą padło kilkanaście... wizerunków nazistowskich robotów z Wolfensteina i trzeba zaznaczyć, że nawet pacyfiści z chęcią sięgnęli po broń. Lufy dymiły niczym komin y z pieców

M S I

Poznajcie Fallout 1st

PO PRZEKROCZENIU MILIONA SPRZEDANYCH KOPII MOŻNA JUŻ ZACZĄĆ STRZYCOWCE, PRAWDA? I dalej psuć mechanikę rozgrywki otwartego świata, który przecież w rękach Bethesda Softworks nigdy nie należał do perfekcyjnie skrojonych. 63 zł miesięcznie (z automatycznym odnawianiem, jeśli nie będziemy protestować) albo 499 zł rocznie zapłacimy za Fallout 1st, ekskluzywne członkostwo premium w Fallout 76. Co to oznacza, oprócz uszczuplenia portfela? Przede wszystkim wydzielone prywatne światy, w których możemy grać ze swoimi znajomymi. Coś jak lokalny multiplayer rozgrywany przez sieć, tylko bez całej tej naleciałości obcych, zabijających naszą wspaniałą drużynę dla zabawy. Jak obiecuje Bethesda – wszelkie współczynniki dropów (cóż za ładne spolszczenie), nagrody i zasady są identyczne jak w normalnej rozgrywce, a po wyłączeniu prywatnego świata statystyki postaci i postępy są zapisywane. Są i ograniczenia, bo w prywatnym świecie maksymalnie może przebywać do ośmiu osób, za to nie wszyscy (poza gospodarzem



muszą legitymować się członkostwem. Jest jednak pewien kruczek – jeśli wszyscy gracze ze statusem Fallout 1st opuszczą prywatny świat, wtedy zastąpa on w czasie, a jeszcze bez abonamentu mogą go sobie tylko pooglądać na stand-by.

Teraz o innych nierównościach pomiędzy graczami Fallout 1st a zwykłymi posiadaczami kont w „usłudze” Fallout 76. Po pierwsze, użytkownicy postapokalipsy w wersji premium zyskują nieograniczoną pojemność na złom zbierany w Fallout 76, czyli możliwość gromadzenia komponentów potrzebnych do wytwarzania przedmiotów bez limitów. Po drugie, posiadaczom kart Fallout 1st przysługuje też surwiwalowy namiot, ze śpiworem,

O U T

skrytką i zestawem pierwszej pomocy, oraz miesięczna pensja w atomowej walucie: 1650 atomów (do wydania w Atomowym Świecie). No i jeszcze Pancierz Strażaka, a także niepowtarzalny zestaw ikon i gestów (w co trudno uwierzyć, jeśli z usługi skorzysta wielu graczy) – te ostatnie, wraz z Pancierzem, pozostaną na zawsze, nawet jeśli zrezygnujemy z abonamentu Fallout 1st. Resztę utracimy, jeśli porzucimy pomysł na dopłacanie do Fallouta 76 co miesiąc. Bethesda rozważa zmiany bonusów przysługujących członkom Fallout 1st wraz z rozwojem usługi.

Trudno w tym miejscu o zrównoważony komentarz o najmniej udanej (dotychczas) inkarnacji uniwersum Fallouta. Pomysł na Fallout 1st, już po zapoznaniu się z podstawowymi zasadami funkcjonowania usługi abonamentowej, robi wrażenie poskładanego naprędce kolażu z niedopasowanych elementów, przygotowanego przez grono księgowych, którzy postanowili zoptymalizować mechanizmy płatności w F76. Słusznie, bo trzeba z tego świata wycisnąć, co się da, zanim gracze się znudzą. Ciekawe, czy nowe zestawy ikon i gestów nie staną się przyczynkiem do polowań na graczy premium. Jak na razie wszystko to brzmi jak atomowe samozaoranie Fallouta 76. Jeszcze do niedawna im niższa była liczba przy nazwie Fallout, tym lepiej się grało. Teraz nadchodzi Fallout 1st. (Voy) ■ ■ ■ ■ ■

Koch Media w Polsce



AUSTRIACKO-SZWEDZKIE STUDIO THQ NORDIC BĘDZIE REPREZENTOWANE W NASZYM KRAJU PRZEZ KOCH MEDIA POLAND, KTÓRY STANIE SIĘ DYSTRYBUTOREM JEGO PUDEŁKOWYCH EDYCJI GIER.

Na początek doświadczyliśmy recenzowanego w tym numerze, opakowanego w pudełko Monkey King: Hero is Back, w edycjach dla PlayStation 4 oraz PC. Gra została wydana w pełnej polskiej edycji językowej (dubbing oraz wersja angielska z napisami). Małego Króla niewątpliwie rozpoznają znawcy chińskiej mitologii, a bazą dla samej gry stała się filmowa wersja „Wędrowniki na Zachód” – recenzję znajdziecie w Play the Game.

Dokładnie 19 listopada ukaże się za to Shenmue III, które mieliśmy okazję przetestować we wcześniejszej wersji w warszawskiej siedzibie Kocha. Rzecz w pierwszym kontakcie okazała się bardzo niecodziennym, nostalgicznym powrotem do lat dziewięćdziesiątych. Pełną recenzję przeczytacie w najbliższym numerze Pixela.

Z kolei Darksiders: Genesis, gra studia Airship Syndicate, ukaże się w pełnej polskiej wersji językowej na PC (5 grudnia 2019 roku) oraz konsoli PlayStation 4 (12 maja 2020 roku), posiadacze Xbox One i Nintendo Switch również zobaczą nową część sagi 12 maja 2020 roku, jednak bez polskiej wersji językowej. (Voy)



AUSTRALIJSKIE STUDIO POWERHOOF ZAPREZENTOWAŁO ZAPOWIĘDŹ SWOJEGO NAJNOWSZEGO PROJEKTU – GRY PRZYGODOWEJ Z MROCNĄ, PIKSELARTOWĄ GRAFIKĄ, TOCZĄCEJ SIĘ W JAKIMŚ BLIŻEJ NIEZNANYM MIEŚCIE, PRAWDOPODOBNIEM W LATACH SIEDEMDZIESIĄTYCH.

The Drifter to opowieść o Micku Carterze, który nigdzie nie potrafi zagrzać na dłużej miejsca. Dorywcza praca, ciągły ruch. Traf chciał, że nasz bohater wraca do swojego rodzinnego miasteczka, staje się świadkiem brutalnego morderstwa i sam... ginie. I to ma być właśnie początek przygody, bo świadomość Micka wraca do jego ciała na kilka sekund przed śmiercią. I wtedy zostaje wrobiony w morderstwo. Zaplątany w sieć powiązań mrocznych korporacji, popadający stopniowo w szaleństwo, musi jakoś przetrwać i oczyścić się z zarzutów.

Autorzy razem zwyciężali w game jamach, a w 2017 roku rozpoczęli prace nad swoim pierwszym komercyjnym projektem, czyli właśnie The Drifter. Dopiero w tym roku postanowili zająć się grą w pełnym wymiarze godzin. Rzecz została okrzyknięta jako pulp adventure thriller z autorską technologią LOOK-360. W tle usłyszymy muzykę w stylu dark synth, co brzmi bardzo zachęcająco. Zniechęca jedynie planowana data premiery określona klasycznym „gdy zostanie ukończona”. (Voy)



MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES



PUBLISHED BY
SEGA

CZEKAJĄ NA WAS MARIO, SONIC I PRZYJACIELE!



Trenujcie na Tokio 2020 sami lub z przyjaciółmi w zupełnie nowych dyscyplinach sportowych - czeka was skateboarding, karate, surfing, wspinaczka, a także inne popularne sporty i oryginalne gry w 2D.

TM, ©2019 Nintendo. All Rights Reserved.
Copyright © 2019 International Olympic Committee (IOC).
Sonic the Hedgehog, characters & SEGA.



8 LISTOPADA



3 TRYBY
TV / STOŁOWY / PRZENOŚNY



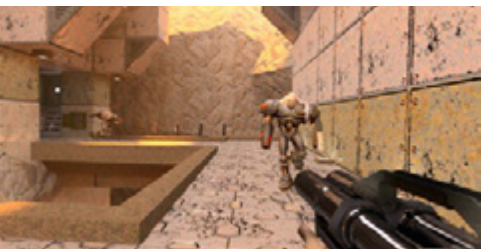
www.nintendo.pl

World of Tanks z ray tracingiem



**DOBRE WIĘŚCI OD WARGAMINGU I INTELA DLA WIELBI-
CIELI WORLD OF TANKS: NADCHODZI WERSJA GRY
Z POPRAWIONYM CIENIOWANIEM, KTÓRA ZADZIAŁA
NA KAŻDEJ KARCIE GRAFICZNEJ ZGODNEJ Z DIRECTX 11.**
Miękkie, precyzyjnie rzutowane cienie wymagają większej
mocy obliczeniowej lub wyspecjalizowanych modułów,
w które zostały wyposażone niektóre z kart graficznych.
Wraz z Intel One API i biblioteką Embree, na bazie której
opracowano moduł renderujący oświetlenie w nowym
silniku World of Tanks enCore, nadchodzi nowa era
w zabawie w czolgi. (Voy) ■ ■ ■ ■

NVIDIA będzie promować RTX, tworząc remastery gier



**ANONS DOTYCZĄCY PRACY W LIGHTSPEED STUDIOS,
NALEŻĄCYM DO NVIDIA, ZDRADZA PLANY PRODUCEN-
TA KART GRAFICZNYCH W ZAKRESIE GIER WYKORZY-
STUJĄCYCH RAY TRACING.** Potężne uszczuplenie naszego
portfela, wymagane przy zakupie dowolnej karty RTX, musi
być przecież czymś uzasadnione.
Po znakomicie odebranym remasterze Quake'a 2 możemy
spodziewać się wysypu klasycznych gier z obsługą ray tra-
cingu. W ofercie pracy dla producenta gier wspomniany jest
tytuł „który znamy i Kochamy”, a cała praca będzie skupiać
się na remasterze tajemniczej gry na silnik obsługujący RTX.
Możemy już zacząć obstawiać zakłady, co będzie kolejną grą
dla RTX-ów. Unreal? Doom 3, Return to Castle Wolfenstein,
a może po prostu Quake III Arena? (Voy) ■ ■ ■ ■



Niesamowity sukces Beyond Humanity: Colonies

**PLANSZÓWKI, PLANSZÓWECZKI, JAK MY WAS LUBIMY, SZCZEGÓLNI
GDY WPROWADZACIE CIEKAWĘ MECHANIKĘ ALBO JAKIEŚ INNOWACJE. W TYM
PRZYPADKU RZECZ TOTALNIE ROZBIJA BANK SWOJĄ INNOWACYJNOŚCIĄ
I DO TEGO JEST Z POLSKI. CZEGÓŻ WIĘCEJ POTRZEBA?** Planszówki powoli
zaczynają się coraz bardziej otwierać na technologię. Pojawiło się kilka gier, które wręcz
wymagają dodatkowej aplikacji do zabawy. Podniosły się oczywiście głosy krytyki, że
to właściwie przeciwko „duchowi gier planszowych”. Cóż – głosy krytyki będą zawsze.
Ja natomiast myślę, że takie kroki były nieuniknione. Dodajmy tylko, że jeśli taka apka
jest dobrze zrobiona, to faktycznie może bardzo pomóc w rozwoju gry czy samej
rozgrywce. Dlaczego o tym piszemy?
Otóż dlatego, że gra wykorzystująca elektronikę, ale w dużo bardziej zaawansowany
sposób, osiągnęła właśnie na Kickstarterze wielki sukces. Mowa o Beyond Humanity:
Colonies – polskim tytule! Rzecz ufundowano w 90 minut! W momencie, gdy to
piszemy, przebito już cztery z założonych pięciu progów, a zebrana kwota wynosi
236 tysięcy dolarów. Dodajmy, że gra będzie dostępna tylko przez kampanię
kickstarterową – nie planuje się tradycyjnej dystrybucji.

Czym jest Beyond Humanity: Colonies? Mamy do czynienia
z prawdziwie hybrydową, semikooperacyjną grą planszową
z gatunku worker placement. Naszym zadaniem jest
zbudowanie na planecie kolonii oraz przeżycie 30 miesięcy
(tur). Każda z postaci ma jednak także własny cel, a zwy-
cięzca może być tylko jeden (jeśli wszyscy nie są przegrani,
czyli kolonii nie uda się przetrwać). Co jednak czyni grę
hybrydową? To połączenie elektroniki w komponentach do
gry – kartach postaci, budynkach i innych – razem
z aplikacją, która sama rejestruje wszelkie poczynania, ale
także pokazuje aktualny stan kolonii, a także symuluje
demokratyczne głosowania czy generuje odpowiednie
zdarzenia! Czyli system jak z najlepszej symulacji z gier
komputerowych! Nie miałem jeszcze okazji zagrać w tę
planszówkę, ale muszę przyznać, że brzmi to absolutnie
rewelacyjnie i nowatorsko. (Zdan) ■ ■ ■ ■

Google Stadia Founders Edition

**JOHN JUSTICE, WICEPREZYDENT STADII, POIN-
FORMOWAŁ WE WPISIE NA BLOGU GOOGLE'A, ŻE
WSZYSCY, KTÓRZY ZDECYDOWALI SIĘ WYKUPIĆ
W PREORDERZE USŁUGĘ GOOGLE STADIA, ZAGRAJĄ
JUŻ 19 LISTOPADA 2019 ROKU.** W programie między
innymi streamowany Red Dead Redemption 2, Mortal
Kombat 11 oraz Kine. Nabywcy usługi w wersjach Fo-
unders Edition oraz Premiere Edition uzyskają przez trzy
miesiące dostęp do Stadii Pro i kolekcji Destiny 2. Wystarczy
Chromecast Ultra i Stadia Controller, by cieszyć się rozgrywką
4K HDR z dźwiękiem 5.1. Nabywcy usługi otrzymają
kody aktywujące konta za pośrednictwem e-maili, na które
rejestrowali usługę. Polska nie jest uwzględniona wśród
państw, dla których Google Stadia w obecnej wersji będzie
dostępna. To nie koniec złych wieści, bo do poprawnego
działania w 4K HDR 5.1 potrzebujemy łącza o przepustowo-
ści 35 Mb/s. I jeszcze jedno – Phill Morris w rozmowie



z Edge wspomina o rozwiązaniu, które ma rekompensować lag, nazywając je „negative
latency”. W skrócie to bufor gromadzący dane opóźnien w transferze informacji pomiędzy
serwerem a graczem. Jedną z metod kompensowania problemów z wydajnością sieci jest
przewidywanie sekwencji naciśniętych przez gracza przycisków. Samoprzechodzące się gry
staną więc naszą rzeczywistością, gdy pokona nas lag? A może uknujemy na to własny
termin: komercyjna responsywność w streamowanych grach? (Voy) ■ ■ ■ ■

Problemy Atari VCS



UFUNDOWANA ZA POŚREDNICTWEM SERWISU INDIEGOGO I ZA NIEMALĄ KWOTĘ TRZECH MILIONÓW DOLARÓW NOWA WERSJA KONSOLI VCS, NAWIĄZUJĄCA STYLISTYKĄ DO SWOJEGO POPRZEDNIKA Z LAT SIEDEMDZIESIĄTYCH, MOŻE OKAZAĆ SIĘ NAJWIĘKSZĄ KLAPĄ W HISTORII NOSTALGICZNYCH KONSOL DO GIER, JAKIE DO TEJ PORY MIELIŚMY OKAZJĘ OBSERWOWAĆ. Ponad 11 500 fundatorów nie otrzyma obiecanej pierwotnie na tegoroczne święta konsoli, ponieważ data premiery została następnie przesunięta na marzec 2020 roku. Miało być pięknie: unikatowe gry, streaming obrazu, łatwe połączenia z centrum cyfrowej rozrywki, bezprzewodowe pady i joysticki oraz Linux zarządzający zgrabnym pudełkiem, które już podczas szesnastoczynnej prezentacji na Game Developers Conference, w której Pixel brał udział, wyglądało tak, że aż chciało się je pogłaskać. Według informacji serwisu The Register główny architekt Atari VCS właśnie porzucił projekt, ponieważ nie dostał wypłaty od pół roku. Mowa o Robie Wyatcie, programiście w Krisalis Software, twórcy oprogramowania 3D w Dreamworks, który pracował również przy porcie DirectX dla Windows 2000 oraz projektował Xboxa. Na jakim etapie Atari pozostaje bez głównego projektanta? Prototyp płyty głównej urządzenia już istnieje, jednak teraz przed zespołem długotrwały proces debuggowania. Według Wyatta opuszczenie Atari na tym etapie prac nie ma nic wspólnego ze start-upem The Last Gameboard, którego jest współzałożycielem (tabletopowy system gier wideo). I nie jest to pierwsza przeszkoda, na którą natknął się projekt VCS kierowany przez parysko-nowojorskie Atari. (Voy)



Zagłada przełożona

ID SOFTWARE NA SWOIM KONCIE NA TWITTERZE POINFORMOWAŁO O PRZESUNIĘCIU PREMIERY GRY DOOM ETERNAL. WSZYSTKO TŁUMACZONE JEST DBAŁOŚCIĄ O JAK NAJLEPSZE DOZNANIA Z GRY. Jednocześnie id Software postanowiło przykryć porażkę z dotrzymaniem oryginalnego terminu (22 listopada 2019 r.) warstwą marketingowego lukru: rozpisując się o invasion mode, w którym będziemy mogli nawiedzać gry innych graczy, i bonusu, jaki stanowi Doom 64 dla zamawiających Eternała w preorderze. Najbardziej poszkodowani będą posiadacze Switcha, którzy na premierę Doom Eternal poczekać do wydania Eternała na wszystkich pozostałych platformach (PC, PS4, Xbox One). (Voy)

NOWA, SZALONA PRZYGODA POKÉMON!



ODKRYJ
REGION GALAR



ODKRYJ
WILD AREA



ZŁAP WSZYSTKIE RODZAJE
WYJĄTKOWYCH POKÉMONÓW



ZRELAKSUJ SIĘ
W POKÉMON CAMP



BĄDŹ STYLOWY DZIĘKI
NOWEMU WYGLĄDOWI



POŁĄCZCIE SIĘ
W ZAWODACH RAID MAX



Dostępne od 15 listopada



www.nintendo.pl

CONQUEST

KONSOLA Z RODZINY NINTENDO SWITCH

Nintendo Switch

Nintendo Switch Lite



3 TRYBY
TV/STOŁOWY/PREŻYNOŚNY



WYŁĄCZNIE TRYB
PREŻYNOŚNY

Monitor AOC 27 G2U

OSTATNIO TROCHĘ MNIEJ SPRZĘTU TRAFIAŁO W MOJE RĘCE – BRAK CZASU SPRAWIAŁ, ŻE TRUDNO MI BYŁO TESTOWAĆ GO W TAKI SPOŚÓB, NA JAKI ZASŁUGUJE.

Kiedy zadzwonił (baczość!) naczelny (spocznij) i zapytał się, czy mogę sprawdzić najnowszy produkt ze stajni AOC – wskoczyłem w samochód, podjechałem do redakcji i wieczorem stawałem na uprzątniętym biurku pachnący nowością monitor AOC 27 G2U. Ekran jest prawie całkowicie bezramkowy – aby wyjąć go z otaczającego styropianu, najpierw musimy zamontować nóżkę i dopiero za jej pomocą podnieść urządzenie. Ostatecznie sprzęt nie jest zbyt delikatny, a czerwone motywy tu i tam doskonale podkreślają dość agresywny wygląd. Odświeżanie na poziomie 144 Hz i czas reakcji 1 ms pozwalają na idealne wyświetlanie szybko zmieniających się obrazów. Battlefield V działa doskonale – brak jakichkolwiek oznak tearingu i stutteringu przy maksymalnej do osiągnięcia na urządzeniu rozdzielczości 1920 x 1080. Wiedźmin 3, w którym równie ważne jak szybkość obrotu bohatera są detale otoczenia, paleta kolorów jest świetnie oddana przez matrycę IPS. Tak, to jest naprawdę matryca IPS – i to widać. W Far Cry 5 kolory nie są wyblakłe – trzy poprzednie monitory, na których uruchamiałem



G2U

tytuł Ubisoftu, nie radziły sobie z odpowiednim przedstawieniem barw, jakkolwiek bym je regulował. Wszystko było albo zbyt blade, albo przesycone. Tutaj przy standardowych ustawieniach tytuł wygląda tak, jak powinien. Jako ostatni uruchomiony został Metro Exodus – nie napotkałem żadnych problemów w działaniu, a płynności nic nie można było zarzucić.

Testy zostały wykonane na karcie Radeon RX 590, w pełni współpracującej z technologią FreeSync wspieraną przez monitor. Dzięki temu, że rozwiązanie to jest otwartym standardem – powyższy sprzęt możemy kupić zdecydowanie taniej niż podobną konstrukcję wyposażoną w konkurencyjny G-Sync. Należy jedynie pamiętać, aby użyć gniazda DisplayPort – HDMI w tym przypadku nie obsłuży 144 Hz.

Wszystko powyżej to plusy. A minusy? Jeden z niewielu, jakie zauważyłem, to brak podświetlenia przycisków służących do wyboru opcji. Wszystkie znajdują się na prawej dolnej krawędzi ekranu – brak nawet delikatnej poświaty powoduje, że w ciemnym pokoju trzeba sobie pomagać latarką w telefonie.

Zainstalowane głośniki zbytnio nie przeszkadzają, jednak porządne słuchawki (podłączone do monitora) zdecydowanie polepszą odbiór dźwięków.

Podsumowując – monitor świetnie nadaje się dla nowoczesnego gracza, wszystkie współczesne tytuły wyglądają tak, jak zamierzali to sobie ich twórcy. Dodatkowym plusem jest niewysoka cena jak na sprzęt z tak dobrą matrycą IPS. ■


- **Matryca:** LED, IPS, matowa
- Rozdzielczość:** 1920 x 1080 Full HD
- Przekątna:** 27"
- Jasność:** 250 cd/m²
- Odświeżanie:** 144 Hz
- Czas reakcji:** 1 ms
- Kontrast statyczny:** 1000:1
- Porty:** 2 x HDMI 1.4, 1 x DisplayPort 1.2a, 1 x VGA, 1 x wej./1 x wyj. Mini Jack, USB 3.1 – 4 szt.
- Głośniki:** 2 x 2W
- Kąt widzenia w poziomie/w pionie:** 178 stopni
- Regulacja:** góra/dół, przód/tył, obrót w pionie
- Format:** 16:9


PROGRAMISTA JUNIOR


MAGAZYN O PROGRAMOWANIU DLA DZIECI


MAGAZYN DOSTĘPNY
W EMPIKACH I PRENUMERACIE


 Minecraft

 Edukacja

 Programowanie

 PICO-8

 Wydarzenia

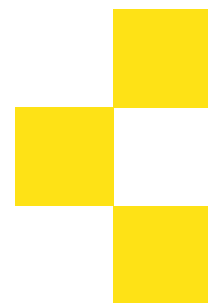
 Informatyka



ODWIEDŹ NAS NA:
WWW.PROGRAMISTAJR.PL



Marcin Borkowski
Dziennikarz, autor gier, były redaktor naczelny
Top Secretu, komentator spraw bieżących,
postać znana i lubiana.



SZUKAJĄC KATEGORII

Widziałem niedawno dość naiwny post, w którym jakiś młody indyjski adept gamedevu (też kiedyś miałem lat małe naście i gównó wiedziałem o świecie, więc się nie nabijam) napisał, że właśnie zaczął pracę nad swoją grą triple A. To było w internecie, więc szybko zderzył się z brutalną rzeczywistością. Tyle że zwrócił moją uwagę na fakt, że nie mam kategorii, którą mógłbym określić wyróżniającą się gry robione przez studia niezależne, a mimo to jakością nawiązujące walkę z dużymi studiami.

Parafrazując znaną historię z Napoleonem w roli głównej – małe studio gry triple A nie zrobi z tysiąca powodów – po pierwsze, nie ma pieniędzy. Weźmy Wiedźmina 3. CD Projekt RED nigdy nie ujawnił szczegółowych danych (cytowane zwykle w tym kontekście 306 milionów to razem produkcja i marketing, o ile wiem, Redzi nigdy nie rozbili tej sumy na składowe), ale niżej 200 milionów złotych na pewno nie zesłali. To wprawdzie wielokrotnie mniej, niż wydał Rockstar na Red Dead Redemption 2 (chyba też nie podał żadnych of cjalnych danych, szacunki mówią o ponad 600 milionach dolarów), ale i tak mówimy o liczbie niewyobrażalnej dla indyków. W Indykarium właśnie napisałem o ilości pracy włożonej przez polskie indyjskie studia w pisanie gier, to są liczby z trudem osiagające kilkadziesiąt osobolat. U największych indyków pewnie będą to setki. Blisko tysiąc osobolat włożonych w W3 czy tysiąc osobolat włożone w RDR2 to już zupełnie inna liga.

Równocześnie doświadczenie uczy, że indyjskie studia potrafią zrobić fantastyczne gry zapadające w pamięć.

Bez rozmachu wymagającego dużych pieniędzy, ale tworzące zgrabną, konsekwentną całość, z konkretnym przesłaniem, świetną grywalnością, znakomitą wizją graficzną i kapitalną narracją. Te rzeczy wymagają talentu, intelektu i entuzjazmu, ale dają się zrobić bez wagonów pieniędzy. Pomaga też odrobina szaleństwa i dezynwoltury, na którą nie-indyjskim pozwolić sobie trudniej.

Takich gier było sporo. Zastanawiałem się, czy umieszczać tutaj jakąś listę, bo ani ona nie będzie kompletna, ani uczciwa; jakbym pisał nie dzisiaj, ale za miesiąc, pewnie wyglądałaby inaczej. Ale felieton z założenia rzecz ulotna, więc przykładowo, spod dużego palca: Her Story, Little Nightmares, Return of the Obra Dinn, Subnautica, The Witness i This War of Mine (przy czym zupełnie celowo i świadomie kilka tytułów pomijam, bo jak jeszcze raz wspomnę Limbo i Dear Esther, sam dostanę uczulenia). To było tak pod mój smak, więc raczej bez zrzecznościówek, ale przecież wiem, że są jeszcze Celeste, Cuphead czy Dead Cells i wiele innych. I oczywiście mam pełną świadomość, że to jest moja lista, dość ograniczona, bo oparta głównie na tytułach, w które sam grałem albo przynajmniej widziałem dość rozgrywki, żeby sobie wyrobić zdanie. Świetnie wiem, że wasze listy mogą być inne. Ale przecież nie chodzi mi o listę gier wszech czasów, tylko o przykłady tego, co mam na myśli, mówiąc o znakomitych grach, zbyt skromnych, by zaliczyć je do triple A, a jednak wartych wyróżnienia.

Tyle że nie mamy kategorii, do której można by je zakwalifikować. Podręcznej, zrozumiałej i łatwej do użycia. W dodatku dobrze, żeby nawiązywała do triple A, bo to przyjęty standard, praktycznie każdy gracz wie, o co chodzi. Więc ja sobie od dzisiaj te najlepsze gry indyjskie będę nazywać triple I. To nie jest kategoria doskonała, bo kryteria są dość płynne (nie, żeby kryteria dla gier AAA były jakoś precyzyjnie zdefiniowane), ale dobrze się układa na języku i powinna być oczywista dla wszystkich. ■

BOREK

DRIFTLAND

THE MAGIC REVIVAL



2020



PS4 Pro

4K
HDR

A HIDEO KOJIMA GAME

DEATH
STRANDING™

8 LISTOPADA 2019

18
www.pegi.info

PS4 PRO ENHANCED



KOJIMA
PRODUCTIONS

Death Stranding™ © 2019 Sony Interactive Entertainment Inc. Gra wydana przez Sony Interactive Entertainment Europe Ltd. Produkcja Kojima Productions. "Death Stranding" jest znakiem towarowym Sony Interactive Entertainment Europe. Wszystkie prawa zastrzeżone.



