

PREMIERA MIESIĄCA DREAMS

PIXEL

KULTURA GIER WIDEO



OUTRIDERS

WOJNA PRZYSZŁOŚCI PO POLSKU

03 (57) / 2020 / MARZEC

ISSN 2391-7962 INDEKS 404098

03> 57



9 772391 796008

CEM 14.504 (w tym 8% VAT)
pixel-magazine.com

INSIDE

- WOLCEN ■ NOT FOR BROADCAST ■ BLIND PROPHET ■ BAYONETTA & VANQUISH
- SUICIDE OF RACHEL FOSTER ■ ATOMIC WOLF ■ KAREN I BLOCKOUT ■ HISTORIA BUNGIE
- LEGENDA FOOTBALL MANAGERA ■ GRZECHY EKRYANIZACJI GIER ■ GRY BEZ KOŃCA

SPAL PIEKŁO

DOOM ETERNAL

PREMIERA:
20.03.2020

SPRAWDŹ OFERTĘ
PRZEDSPRZEDAŻOWĄ W **RTV EURO AGD**



DOOM 64

WERSJA CYFROWA GRY
DO POBRANIA

PAKIET „RIP AND TEAR”



SKÓRKA DOOT
REVENANT



SKÓRKA NA STRZELBĘ
„STARE DZIEJE”

UAC
Baza Kultysty

POZIOM MISTRZOWSKI
„BAZA KULTYSTÓW”

18
www.pegi.info

PL ENG

CENEGA

DOOM® Eternal © 2020 id Software LLC, a ZeniMax Media company. Published by ZeniMax Media Inc. Developed by id Software. Bethesda, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. DOOM, id, id Software and related logos are registered trademarks or trademarks of id Software LLC in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved.

id

Bethesda

ALT+F4 PRZEZ KORONAWIRUSA



MICZ

W chwili, gdy to piszę, następuje eskalacja wydarzeń. Mobile World Congress, ukochany event wszystkich miłośników komórek, został odwołany. To był dopiero początek lawiny.



Kierownictwo PAX East mocno się upiera, że nic się nie dzieje, ale Sony właśnie ogłosiło, że na ewencie nie będzie żadnych pokazów PlayStation, włączając w to pierwszą na świecie prezentację The Last of Us 2. Gigant z Tokio nie przybędzie również na Game Developers Conference. Co więcej, na imprezie w San Francisco nie pojawi się Facebook, a wraz z nim jego Atari, czyli Oculus. To szokująca informacja dla każdego od lat uczęszczającego do Moscone Center, bo coroczne stanowisko Facebooka było niemal równie wielkie jak to Sony. To być może najważniejsza informacja spośród tych wszystkich, ponieważ swój udział w lokalnej imprezie odwołała rdzennie amerykańska firma, a nie przybysze z Orientu. W swoim oświadczeniu tłumaczy, że u podstaw tej decyzji leży obawy o zdrowie pracowników. I to już jest konkret. Żadne tam odwoływanie uczestnictwa w sposób enigmatyczny, tylko jasne mówienie, że psychiczny komfort jest ważniejszy od marketingu i promocji.

Także E3 już teraz trzeszczy w posadach, gdy Kanadyjczyk od Game Awards zupełnie niezależnie podgryza imprezę, mając pewnie w zanadru pomysł na konkurencyjne wydarzenie, a przecież swe kły może w ten osłabiony organizm zapuścić również koronawirus. E3, wielkie niegdyś E3, kończące właśnie ćwierć wieku, na którym

najprawdopodobniej miało zostać w końcu oficjalnie zapowiedziane GTA VI, stoi pod znakiem zapytania! Rok 2020 rozpoczął nam się nie od premier gier AAA, tylko od lutowego wysypu świetnych indyków, a przede wszystkim od strachu przed ogólnoswiatową epidemią coraz mocniej dającą się we znaki elektronicznej rozrywce.

Teraz wiele wydarzeń zaczyna mieć sens. Przełożony Cyberpunk 2077, przesunięta na nieokreślony termin premiera Watch Dogs Legion, który miał się ukazać w marcu, jedynie Doom Eternal nie boi się epidemii, ale trudno, żeby belzebuby się jej przestraszyły. Czy gamescom po raz kolejny pobije rekord frekwencyjny? Jeśli się odbędzie, to stawiałbym, że nie, bo to nie zależy od Chińczyków, którzy nie przyjadą, lecz od osób bojących się kontaktu z kimś, kto mógł być w Wuhanie, i prewencyjnie wolących nie odwiedzać wielkich skupisk ludzkich.

Na razie koronawirus zadał mocny cios Nintendo, burząc strukturę dostaw, czego wynikiem są braki Switcha na półkach. Problem będą mieć też Sony i Microsoft, czerpiące większość swoich podzespołów z Dalekiego Wschodu, gdzie łańcuchy powiązań biznesowych pękają jak pod młotem Thora. W oku cyklonu znalazł się zwłaszcza Tajwan, gdzie składane są konsole całej wielkiej trójki, a który z oczywistych powodów stał się jednym z najbardziej zagrożonych obszarów na globie. Dodatkowo plaga z Wuhanu dziesiątkuje branżę e-sportową, powodując odwołanie wielu turniejów w Chinach. I to wszystko zaledwie w ciągu dwóch miesięcy, podczas których wirus zabrał już do grobu więcej ofiar niż podczas całego przesilenia SARS z 2002 roku.

To nie są żarty, ale i nikt nie żartuje. Pełna głupot i braku poszanowania świętości sieć tym razem traktuje temat z należytą powagą i pokraczne porównywanie epidemii ze skalą zwykłej grypy jest na szczęście incydentalnym zjawiskiem. Nawet karaczący zaczynają rozumieć, że zawisł nad nimi miecz Damoklesa i że lepiej nie wyskakiwać z jakimiś wymyślonymi naprędce rewelacjami.

Od czasu, gdy zaczęliśmy pisać o grach w Pixelu, nie było jeszcze takiej sytuacji. Prawdę powiedziawszy, w ogóle nie przypominam sobie podobnej sytuacji. Po cichu zaczynam się obawiać o swoje ulubione targi roku, czyli gamescom. Wiem, że zostało jeszcze pół roku, ale coś czuję, że na rynku A.D. 2020 mogą nastąpić przemieszczenia, o jakich się nam nie śniło. Ponurej ironii nabiera stare chińskie przysłowie: „Obyś żył w ciekawych czasach”. Pewne jest jedno: granie w domu i czytanie Pixela są bezpieczne. Do zobaczenia 2 kwietnia już po tym, gdy Doom Eternal spali całe piekło. ■



PIXEL
KULTURALNA STRONA WIEKÓW

Redaktor naczelny

Piotr Mańkowski
piotr@pixel-magazine.com

Autorzy

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

Oficer dyżurny

Wolf

Opieka graficzna

Łukasz Szczepanowski

Korekta i redakcja

Marek Kowalik

Prenumerata

Marlena Kwiatkowska
hello@pixel-magazine.com

Wydawca



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

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

No i wiosna, premiery zaczynają kiełkować i już w tym numerze czuć oddech, jaki dały działkowi Play the Game. Oby tak dalej!

P.
check it out
PIXELPOST.pl

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



5-24

LOADING

- 4. Inside • 6. Indykarium • 10. Vive VR Corner
- 12. Bitmap Books
- 14. Relacja ze studia Atomic Wolf
- 18. Pierwszy pokaz Outriders
- 20. Enigma Gilsona B. Pontesa
- 22. Wywiad z Grahamem Wheelerem

25-46

PLAY THE GAME

- 26. Dreams • 28. The Pedestrian
- 30. Coma 2 • 31. Wolcen • 32. The Suicide of Rachel Foster
- 34. Edgar – Bokbok in Boulzac • 35. Corruption 2029
- 36. Elderborn • 37. Warcraft III: Reforged • 38. Patapon 2
- 39. Journey to the Savage Planet • 40. Bayonetta & Vanquish
- 42. Not For Broadcast • 43. Iron Danger
- 44. The Blind Prophet • 46. Rover Mechanic Simulator

47-74

HALL OF FAME

- 48. Najlepsza Gra na Świecie: Need for Speed 4
- 52. Wywiad z Przemysławem Rokitą
- 58. Historia studia Bungie
- 66. Wszystko o Football Managerze

75-92

SECRET LEVEL

- 76. Grzechy ekranizacji gier
- 84. Big Box: Darklands • 86. Kosmiczna korona
- 88. Sidequest • 92. Felieton Śledzia

93-122

CREDITS

- 94. David Perry i Shiny Entertainment
- 102. Miyazaki: Tajemnica nieśmiertelności
- 108. Gry bez końca
- 113. Felieton Łukasza Orbitowskiego
- 118. Felieton Gawrona • 120. Felieton Alexa
- 122. Felieton Borka

114-116

AUTOFIRE

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

MICHAŁ R. WIŚNIEWSKI



PIOTR PIŃKOWSKI



EMIL LESZCZYŃSKI



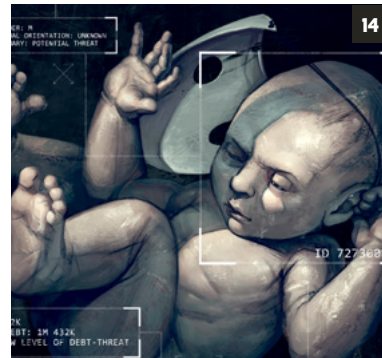
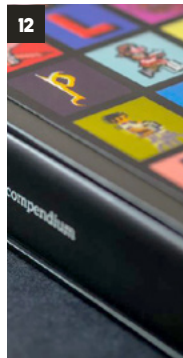
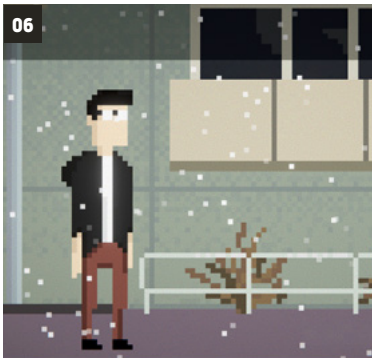
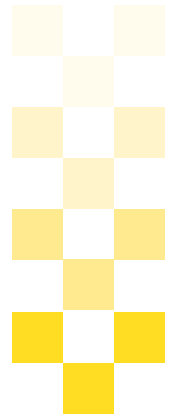
„Solaris” w Teatrze Ochoty projektuje prozę Lema na dekoracje z tandetnych filmów SF; w tym ujęciu poważne teksty z książki brzmią śmiesznie. Obok aktorów występuje pies robot K-9 z „Doktora Who” i Meritum II – dla nerda ciekawe studium nostalgii i przemijania snu o kosmosie.

No i stało się! Pod względem wartości giełdowej CD Projekt RED właśnie przeskoczył PKN Orlen i wart jest teraz – bagatela! – aż 31,8 miliardów złotych. Bolesne przy tym jest to, że choć wierzyłem w sukces firmy, to już o zakupie akcji... zapomniałem. A podobno człowiek uczy się na błędach.

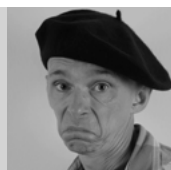
W lutym prawdziwą uczną kinową był dla mnie serial „The Outsider” na podstawie wspaniałej powieści grozy mistrza Stephena Kinga. Twórcy w subtelny sposób dotykają lęków widza, wywołując w kilku scenach elektryczny dreszcz strachu. Dodatkowo serial ten jest ciekawą podróżą po legendach miejskich.

LOADING

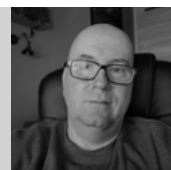
W KOLEJNYM ETAPIE BYŁO JUŻ TRUDNIEJ, BO NAJPIERW ZAATAKOWALI NAS DELIKWENCI Z MIOTACZAMI OGNI, A PO NICH KOLEJNE FALE WROGÓW TRZEBA JUŻ BYŁO ZDEJMOWAĆ W STARCIU OKO W OKO.



**PIOTR
POCZTAREK**



**MARCIN
BORKOWSKI**



**PIOTR
MAŃKOWSKI**



Powrót do „starych” seriali sprawia mi większą frajdę, niż poznawanie nowych. „Dexter”, „24”, „Sześć stóp pod ziemią”, „Prison Break”, „Lost”, „Herosi” – wszystkie te produkcje łączy jedno: powstały pomiędzy 2001 a 2006 rokiem, kiedy to amerykańska telewizja miała się wymyślenie.

Ze sporym opóźnieniem przeczytałem „Głosy. Co się zdarzyło na wyspie Jersey” i „Jeden z nas. Opowieść o Norwegii”. Pierwsza o Polaku, który pozabijał swoją rodzinę, druga o Breiviku. Jak sobie człowiek uświadomi, że to nie fikcja, tylko dokumenty, chce się wyć.

W Zachęcie i Centrum Sztuki Współczesnej w Warszawie pokazywane są obecnie różne instalacje przedstawiające oblicze współczesnych mediów. Skrzętnie unika się przy tym dotykania gier wideo. Telewizja jest OK, elektroniczna rozrywka już nie. Myślę, że niedługo ta aberracyjna proporcja się zmieni.



INDYKARIUM

VARIA INDYKARIA

NAGRODY RAZ JESZCZE

Styczeń przyniósł ostatnie podsumowania zeszłego roku, przyznano **The New York Video Game Awards 2020** – i to było w pewnym sensie nudne, bo znowu indyżym tytułem, który wygrał w kilku kategoriach, zostało **Disco Elysium**. To był zdecydowanie rok studia ZA/UM. Równocześnie ich tytuł nie zdobył ani jednej nominacji do Independent Game Awards Festival 2020. Nie, żebyśmy uważali, że im się coś obowiązkowo należy, ale kiedy gry obsypane nagrodami na innych festiwalach nie ma na liście nominatów w żadnej z sześciu kategorii otwartych (a nawet nie jest wymieniana jako „honorable mention”), wydaje się to zaskakujące.



I JESZCZE RAZ

15 marca mija termin zgłoszeń do **Digital Dragons Indie Showcase 2020**, dużo czasu nie zostało, ale od biedy jeszcze może się udać. Tylko pamiętajcie, jeśli przeczytaliście o zgłoszeniach w Pixelu, przywoitość wymaga dodania waszego tytułu najpierw do Pixel Awards Europe 2020, a na DDIS dopiero potem. Można tu i tu, nikt tego nie kontroluje, to jest zupełnie poza systemem.

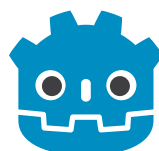


JAMY

Początek roku to niemal równocześnie **Global Game Jam** i **Sensei Jam**. W tym drugim (24–26 stycznia, Instytut Informatyki Uniwersytetu Wrocławskiego) wystartowało 10 drużyn z mentorami i dwa razy tyle klasycznych, powstało 30 gier, wygrał bezmentorowy BroWar Collective, dość wyraźnie odsadzając kilka następnych teamów. Global Game Jam (31 stycznia–2 lutego) odbył się w jedenastu miejscach w dziewięciu miastach (Łódź i Warszawa podwójnie). Najwięcej gier powstało w Krakowie – 43, Warszawa była druga z 39 tytułami (z tego znakomita większość, bo 36, powstała w ramach Polyjamu pod egidą KNTG Polygon). Tegorocznym tematem było „Repair”. Tytuły do obejrzenia na itch.io. Z przecieków wynika, że – jak zwykle – działo się!

DECADE JAM

Mieliśmy jamy godzinowe, jamy jednodniowe, tygodniowe, a w styczniu bieżącego roku na itch.io ktoś ogłosił decade jam – termin zgłaszania gier upływa 1 stycznia 2030 roku. Zgłoszeń jest już 50, ale nie sądzę, żeby to tempo się utrzymało do końca.



GODOT
Game engine

NARZĘDZIA

Godot (silnik do robienia gier, open source) dostał od Epic (wydawcy Unreal Engine, silnika do robienia gier) 250 tysięcy dolarów na swój rozwój. Epic ma MegaGrants, które przyznaje różnym interesującym inicjatywom. Pieniądze mają być przeznaczone na poprawę kodu odpowiedzialnego za wyświetlanie grafiki i na rozbudowę GDScripta, języka wbudowanego w Godota. Już kilka razy o tym wspominałem: nie mam złudzeń, że Epic inwestuje dlatego, że długofalowo liczy na zyski z pośrednictwa w sprzedaży gier pisanych przez innych, ale podejmowane przez nich działania służą wszystkim twórcom i pomagają rozwijać branżę.

PIENIĄDZE

Uśmiełem się, szukając danych o tym, ile zarabiają indyżycy na swoich grach. Nie, nie dlatego, że kwoty są śmieszne (choć to w sumie też). Na pytanie „Ile zarobiłeś na pierwszej grze?” padały odpowiedzi w stylu „0,30 USD”, „-30 USD wydane na assety”, „7 USD, których nigdy nie zobaczyłem, bo były poniżej wypłacanego minimum”, „-100 USD, które trzeba było wpłacić, żeby zarejestrować się w sklepie” itd. Jedną odpowiedź się wyróżniała: „5000 funtów. W 1986”. Napisał to Jon Hare. Dostał jednego lajka i jedno serduszko, zgaduję, że nikt z obecnych nie miał pojęcia, z kim ma do czynienia. Zakładam, że akurat czytelnikom Pixela i byłalcom Pixel Heaven Jona przedstawiać nie trzeba.

RAPORT Z RAPORTÓW

Wypłynęły dwa ważne raporty – wprowadźcie żaden z nich jest ściśle indycki, ale w wielu fragmentach statystyk odpowiedzi nie będą zależały od tego, kogo się pyta, więc postanowiłem przyrzeć się obu.

WARSZAWSKA BRANŻA GIER 2019/2020

Warszawska Branża Gier 2019/20



Badania zrobiono jesienią 2019 roku na zlecenie Urzędu Miasta Warszawy. Wychodzi na to, że stolica to świetne miejsce do pisania gier. Przede wszystkim tu najłatwiej o „utalentowanych” (to słowo budzi moje wątpliwości jako najbardziej pożądana charakterystyka) pracowników – to częściowo zasługa kilku dobrych szkół wyższych (choć akurat na współpracę z nimi studia generalnie narzekają), częściowo faktu, że obecność na miejscu wielu studiów ściąga do miasta kolejnych ludzi chętnych do spróbowania swoich sił w branży. Na to nakłada się infrastruktura i uznawanie Warszawy za dobre miejsce do mieszkania i prowadzenia interesów. Trochę zaskakujące, bo większość moich mieszkających tu znajomych raczej ciągle narzeka, ale to pewnie klasyczne małkontentwo, a gdzie indziej jest jeszcze gorzej. 83 procent ankietowanych zgodziło się ze stwierdzeniem, że Warszawa ma szansę stać się największym hubem deweloperskim w Europie Środkowo-Wschodniej do roku 2025 (niektórzy nawet sugerowali, że już jest). Moje czarnowidztwo trochę mnie powstrzymuje przed hurraoptymizmem – o ile wierzę w przedsiębiorczość deweloperów, nie wierzę w sytuację gospodarczą i prawną w najbliższych latach. Obym się mylił. 90 procent studiów chce się rozwijać i zatrudniać dodatkowych ludzi (najtrudniej o programistów i game designerów), ale poza największymi większość (76 procent) nie planuje ekspansji do innych miast i otwierania kolejnych oddziałów. I jeszcze jedna liczba – niecałe 7 procent firm istnieje mniej niż rok. To może znaczyć, że pęd do zakładania nowych studiów już minął. Nie znałem jeszcze tego raportu, pisząc w zeszłym numerze, że chyba właśnie dobiega końca indycka dekada, ale to mogłoby się wpisywać w ten sam trend. Nowi przestają napływać, bo wyniki finansowe weryfikują hurraoptymizm neofitów sprzed kilku lat, ci, którzy okrzepli, rozwijają się i konsolidują. Klasyczny mechanizm rynkowy w działaniu.

PC pochodzi największa część dochodów). Urządzenia mobilne – tort jest podzielony praktycznie równo między Androidem i iOS. Prognozy na temat VR/AR – wprowadźcie większość (32 procent) obstawia AR jako dominującą w przyszłości technologię gier immersyjnych, ale o dziwo po kilku latach znowu wzrosła (do 25 procent) liczba ludzi wierzących w VR (development w tej chwili głównie idzie w kierunku Oculus, który ma wyraźną przewagę nad produktami HTC). Co ciekawe, stoi to w sprzeczności z danymi z Warszawy, według których w VR wierzy (i tworzy dla niego gry) niespełna 14 procent studiów. Co piąty indyk (19 procent) pracuje w pojedynkę, a 42 procent to zespoły nie większe niż dziesięcioosobowe. To dość dobrze koresponduje z badaniami warszawskimi, u nas takie niewielkie zespoły (do dziewięciu osób włącznie, więc jest minimalna różnica metodologiczna) stanowiły 52 procent (trudno mówić o statystycznej istotności różnicy, nie znając dokładnych danych, rzędy wielkości są te same). Większość dochodów dociera do deweloperów przez Steam (34 procent), na drugim miejscu są sklepy własne (25 procent) i wydawców (15 procent), za nimi itch.io (8 procent), a dopiero na piątym miejscu EGS (4 procent). GOG się w tej kategorii nie liczy w ogóle nie liczy. Większość deweloperów uważa, że Steam nie zarabia na swoje 30 procent (patrz też raport z dyskusji niżej). Jak co roku część badanych narzekała na cruncha, ale najkrótsze podsumowanie brzmi: większość piszących gry uważa, że powinny powstać związki zawodowe, ale mało kto wierzy, że do tego dojdzie.

RAPORT Z DYSKUSJI

W październikowym numerze pisałem o zmianach, jakie wprowadziło Valve w algorytmie dobierania gier pokazywanych jako podobne, a w styczniu byłem świadkiem spóźnionej dyskusji na ten temat (obu uczestników pozdrawiam). Nie wnikając w szczegóły – ścierały się dwa punkty widzenia, biorące jako punkt wyjścia ten sam problem: Steam jest zawałony beznadziejnymi gramami, spośród których bardzo trudno odkopać wartościowe produkcje, niewsparte skutecznym marketingiem. Jeden sposób patrzenia na zmiany, które zaszły: i bardzo dobrze, że Steam się za to wzięł, graze wreszcie nie muszą odsiewać setek rzeczy tragicznych. Drugi: dziecko zostało wylane z kąpielą, małe, dobre gry zostały skazane na niebyt razem ze sprawcami kłopotów. Z przytaczanych przez obie strony argumentów i faktów z ostatnich kilku lat wylania się klasyczna sytuacja, w której nie ma dobrego rozwiązania. Można próbować poprawiać system, ale jak do tej pory każde rozwiązanie się po jakimś czasie wynaturzało, więc nie ma co liczyć na cud. A w gronie zwycięzców zamelduje się kilku szczęśliwców i ci, którzy od samego początku dysponowali wystarczająco dużymi zasobami. To w sumie jak granie na loterii.

GDC: STATE OF THE GAME INDUSTRY 2020

GDC

W odróżnieniu od badania warszawskiego raport Game Developers Conference pretenduje do bycia globalnym. Pytania zadano czterem tysiącom deweloperów. Zaczniemy od dominującej platformy – wygrywa PC, wymieniany niemal tak samo często jak wszystkie konsole razem wzięte (i to zarówno jako platforma docelowa, jak i narzędziowa, zarówno do wydanych projektów, jak i dopiero rozpoczynanych, plus – co wyszło w osobnej części badania – ze sprzedaży na

INDYKARIUM



IMMANENCE

Znać to poczucie, kiedy po przeczytaniu książki, obejrzeniu filmu albo skończeniu gry czujecie taki wewnętrzny niepokój, nie jesteście pewni, czy autor chciał wam coś powiedzieć, czy to jednak tylko bełkot? To jest dobry opis Immanence, dystopijnej przygodówki, miksu horroru i science fiction. Rzecz niezbyt wygodna w graniu (zbyt często miałem poczucie, że jedyne poprawne podejście to próbowanie wszystkiego na siłę), niezbyt liniowa (bo znaleźć związek między kolejnymi sekwencjami dość trudno), ale zostawiająca jakiś osad, bo można się w niej dopatrywać alegorii otaczającej nas i staczającej się w przepaść rzeczywistości. Indyk: Cat In A Jar Games, PC.

THE SUPPER

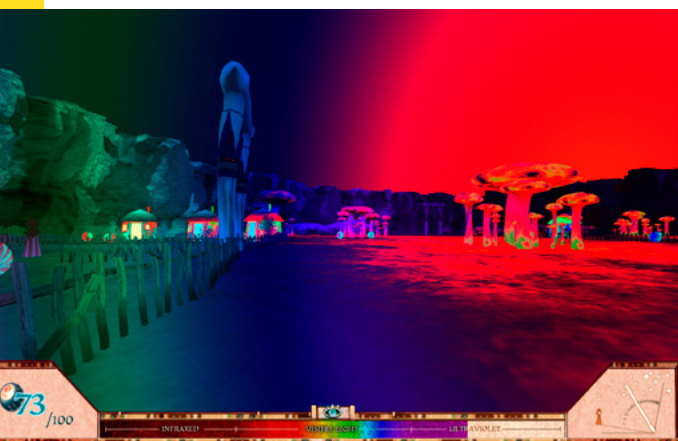
Darmowa, krótka, prosta pixel artowa historia opowiedziana w stylu najlepszych przygodówek z przełomu lat osiemdziesiątych/dziewięćdziesiątych. Warto człowieka obserwować, bo to, co zrobił w pojedynkę, wygląda obiecująco. Indyk: Octavi Navarro, PC.



COFFEE TALK



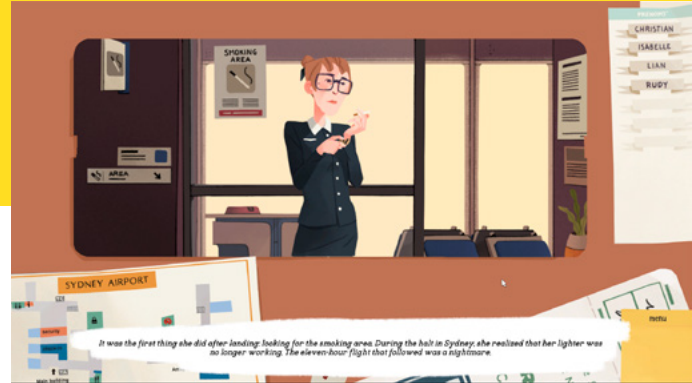
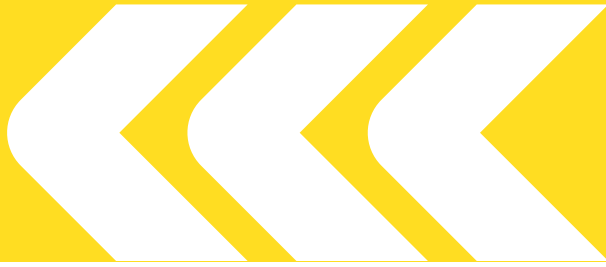
Właściwie zbiór historyjek, opowiadanych przez gości nocnej kawiarni w bliżej nieokreślonym mieście bliżej nieokreślonego świata (zaludnionego przez ludzi, elfy i inne bliżej nieokreślone rasy). Co klik, to linijka tekstu, poza momentami, kiedy goście chcą się czegoś napić. Wtedy jako barista musisz się naklikać trochę bardziej, przygotowując im coś gorącego. Nie każdego wciągnie, ja akurat byłem w nastroju i wersję demo połknąłem z przyjemnością. Na dłuższą metę chyba bym wolał się uwalić z książką. Indyk: Toge Productions, PC, Mac.



A SLOWER SPEED OF LIGHT

„Gra” to określenie trochę na wyrost, chociaż są i perspektywa FP, i kuleczki do zbierania, i wioska do obieganania, ale to wszystko raczej pretekst edukacyjny. Program powstał w MIT Game Lab (traktujcie ich mimo wszystko po indycemu, powstające tam gry i opracowania nie są komercyjne, zwykle stanowią jakąś część pracy badawczej, w końcu MIT to poważna uczelnia), żeby przybliżyć szanownej publiczności niektóre efekty relatywistyczne. Chodzimy po rzeczony wiosce, zbierając rzeczony kuleczki, a każda z nich spowalnia światło, przez co nasza prędkość jest coraz bliższa jego prędkości. A skoro tak, to zaczyna się rozjaśnianie i przesunięcie widmowe otaczających nas obiektów, a jak już się naprawdę dobrze rozpędzimy, widok zaczyna się wyginać zgodnie z transformacją Lorentza. Istnieją substancje dające zbliżone efekty wizualne bez konieczności osiągnięcia prędkości relatywistycznych, ale efekty ich działań – w odróżnieniu od wyników transformacji – są sprawą indywidualną. PC, Mac, Linux.

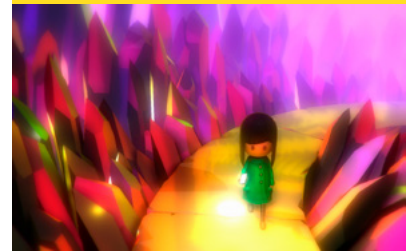




LOOK INSIDE

Pojawiają się co jakiś czas gry, które wydają się interesujące, zbierają pozytywne opinie, a zupełnie do mnie nie przemawiają. Zawsze się wte-
dy zastanawiam, czy to ze mną jest coś nie tak i przegapiam coś istotnego, czy to może inni się mylą. Tak właśnie jest z look Inside. To taka układanka, seria mniej lub bardziej dosłownych różnych obrazków, z których próbujemy ułożyć drzewo genealogiczne rodziny, takich zwykłych, normalnych ludzi, bez żadnych wielkich wstrząsów czy tragedii. Niby jest wszystko, co bardzo lubię, szkieletowane przypadkowymi faktami rodzinne historie i portrety ludzi z ich zaletami i wadami, ale rzec nie umie mnie do siebie przekonać i ułożyć się w wiarygodną całość. Indyk: Unexpected, PC.

FORGOTTEN PASSAGES



Jedna z tych rzeczy niedających się sklasyfikować. Sterujemy przyświecającą sobie komórką dziewczynką zbierającą piórka. I nie, nie robię sobie jaj, jestem śmiertelnie poważny, naprawdę o to w tej grze chodzi. Przy całym braku jakiegokolwiek grywalności jest to po prostu ładne, urokliwe i różnorodne, autorowi (indyk: 26PM, PC) kreatywności i wyobraźni nie brakuje. Przeszedłem całość z taką samą przyjemnością, z jaką zdarza mi się obejrzeć album malarstwa – nie w poszukiwaniu historii, wiedzy czy adrenaliny, ale dla czystej satysfakcji estetycznej. Byłbym zapomniał: są jeszcze niebieskie śrubki. Przepraszam, czerwone piórka. Do niczego niepotrzebne, ale też je można zbierać.



NOT TONIGHT

To właściwie starość, z sierpnia 2018 roku, widziałem tę grę przy okazji festiwalu Games for Change. Najbliżej przygodówki, osadzona w pobrexitowym Zjednoczonym Królestwie historia kogoś usiłującego utrzymać pracę i prawo do pozostania na Wyspach, gdzieś między dystopią a ponurem realizmem. Wielkiego sukcesu komercyjnego nie odniosła, ale też nie była to jakaś wtopa, ot, taki średniaczek, sprzedający się na tyle dobrze, żeby uzasadnić porty na kolejne platformy. Wspominam, bo wystąpiła zupełnie nieoczekiwana koincydencja – w ramach finalizacji brexitu nagle skoczyła sprzedaż. A może sprzedaż skoczyła w związku z premierą na Switchu? Trudno oddzielić, ale przyznacie, że o takiej akcji promocyjnej można tylko pomarzyć. Indyk: PanicBarn, PC, Switch.

THE WILD AGE



Często narzekam na Early Access, że gry trafiają tam za wcześnie, ale The Wild Age to jak dla mnie tytuł, który byłby do EA idealny. Jest już w co grać, można się całkiem niezłe przez chwilę bawić, ale aż się prosi o doszlifowanie interfejsu użytkownika, dołożenie czytelnych tutoriali i rozbudowę o dodatkowe elementy. To jest dokładnie ten etap, na którym kontakt z graczami i ich opinie są bezcenne i pozwalają wycisnąć z pomysłu wszystko, co się da. Na razie jest to przyzwoity graficznie, grywalny tower defense z elementami RTS, ale mogłoby być dużo lepiej. Indyk: McMagic Productions, PC.

APPLE SLASH

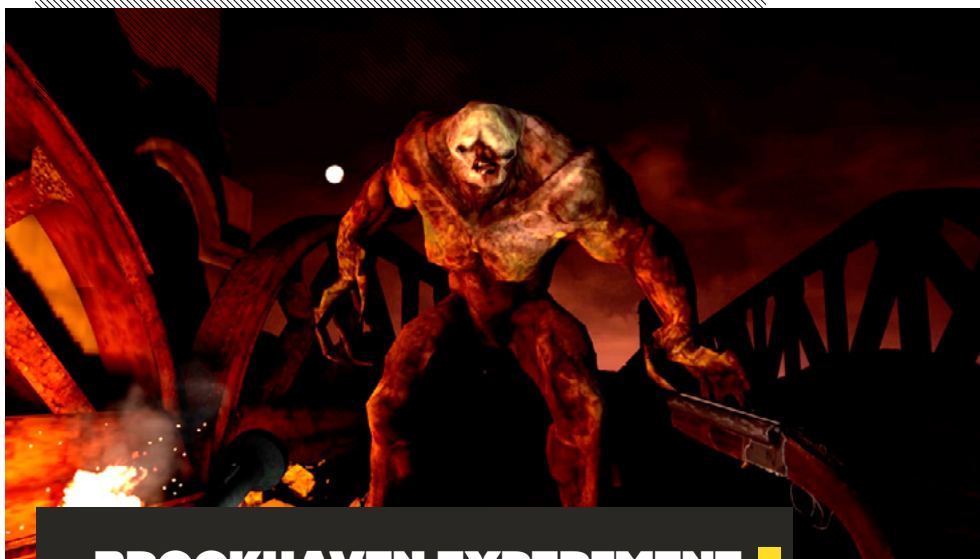


Jeśli lubicie klimaty ośmiobitowe, to pokochacie, bo ta gra jest dzieckiem miłości. Od grafiki przez dźwięki, wszystko jest perfekcyjnie trafione w klimat lat osiemdziesiątych. No, może w latach osiemdziesiątych nikt nie używał do grania pada od Xboksa, a animowane sprite'y nie miały takiej precyzji – ale tak je pamiętamy! Mała, prosta zręcznościówka, fantastyczne retro w najlepszym tego słowa znaczeniu. Indyk: Agelvik, PC.

Redagowanie Indykarium bywa trudne. Między innymi dlatego, że regularnie znajduję rzeczy ciekawe, o których chętnie bym tu napisał, ale uznajemy, że są warte pełnej recenzji i lądują w Play The Game. Tym razem tak się stało z aż trzema tytułami – The Pedestrian, The Suicide of Rachel Forest i The Blind Prophet. Potraktujcie ich recenzje jako uzupełnienie rubryki, bo bardzo na to zasługują.

NIESKOŃCZONOŚĆ TO ŚWIETNA NAZWA DLA USŁUGI SUBSKRYPCJI GIER. URUCHOMIONY ROK TEMU SERWIS NA STARCIE DAWAŁ NIEOGRANICZONY DOSTĘP DO 600 TYTUŁÓW. OBECNIE JEST ICH PEWNIÉ KILKASET WIĘCEJ. PRZY ROCZNYM ABONAMENCIE MIESIĘCZNA OPŁATA WYNOŚI 48 ZŁOTYCH, CIUT MNIEJ NIŻ KOSZT JEDNEJ GRY W SKLEPIE VIVEPORT. CHOĆ INFINITY NIE DA NAM DOSTĘPU DO WIELU PIERWSZOLIGOWYCH TYTUŁÓW, ZA KTÓRE TRZEBA ZAPŁACIĆ ODDZIELNIE W INNYCH SKLEPACH, TAKICH JAK STEAM, TO WYDAJESIĘ DOBRYM POMYSŁEM NA WYPRÓBOWANIE NA SWOICH GOGŁACH WIELU RÓŻNYCH GIER I DOŚWIADCZEŃ.

User.Jama



BROOKHAVEN EXPERIMENT

W czasie wywiadu z Grahamem Wheelerem, szefem HTC na nasz region świata, usłyszeliśmy, że lubi grać w Brookhaven. Nie jest to gra nowa, kupować w ciemno byłoby może ryzykownie, a wykorzystując subskrypcję, mogłem bezboleśnie sprawdzić, czy i mnie się spodoba. To klasyczna strzelanina survivalowa. Ciemne lokacje, hordy zombiaków, cały arsenał broni. Nieumarli kroczą, trafieni z odległości pistoletem czołgają się, czasem wyskakują za plecami, a granaty rozwalają je na strzępy. Znajdziemy tu klimat osaczenia i niezłą wyżywkę, ale zniechęciło mnie stanie w miejscu w czasie całej tej palby i sieczki.





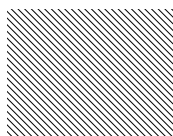
APOLLO 17 MOONBUGGY

Nic na to nie poradzę, że jak widzę coś związanego z kosmosem, to czuję, że muszę to zobaczyć. Dla podobnych obsesjonatów tej czy innej tematyki Infinity może okazać się lepszą finansowo opcją niż kupowanie każdego drobiazgu na sztuki. Tutaj wcielamy się w rolę Eugene'a Cernana, dowódcy misji Apollo 17. Twórcy postarali się na podstawie oficjalnych zdjęć zrekonstruować wirtualnej rzeczywistości najbardziej znane sceny z misji. Miejsce lądowania, w tym wnętrze lądownika. Znane kraterki i widoczne w oddali góry. Miejsca pobierania próbek skał. No i oczywiście jazda księżycowym pojazdem. Nie mam choroby lokomocyjnej, jeżdżę samochodem od lat, ale jak zacząłem pokonywać górkę i dołki roverem na kraterkach, to czułem, jak obiad zaczyna podchodzić do gardła. Można też po Księżycu zwyczajnie chodzić, podziwiać Ziemię z oddali oraz cudownie rozświetlone, czarne niebo. Narrator tłumaczy różne aspekty misji Apollo, widać też oryginalne materiały zdjęciowe NASA dla porównania z rekonstrukcją. Przez wiele lat żaden człowiek nie będzie stąpał po Srebrnym Globie, więc VR pozostaje nadal jedyną opcją zwiedzania tego miejsca.



CRISIS VRIGADE

O wiele bardziej rozochociła mnie nowusienka strzelanka, również dostępna w ramach Infinity. Wcielamy się w niej w policmajstra z brygady kryzysowej. W pierwszej kolejności ruszamy załatwić bandytów, którzy napadli na bank. Mechanika uzupełniania amunicji przez sięganie po magazynki przy pasie jest taka jak w Arizona Sunshine. Kapitalne natomiast jest w tej grze wykorzystanie elementów otoczenia. Zaczynasz schowany za radiowozem, strzelasz przez okna, wychylasz się nad dach, szybko wycofujesz się pod osłonę, przeladujesz magazynki i na nowo atakujesz. Wewnątrz banku złapałem się na tym, że kłęzałem na podłodze, bo akurat osłaniałem się za jakimś niskim meblem. W grze na porządku dziennym są akcje jak w filmie, ostrzeliwuje nas pięćciu drabów naraz i trzeba ich załatwić na wyczucie, z mierzernym kontaktem wzrokowym, wychylając tylko rękę z pistoletem za osłonę. Strasznie łatwo wczuć się w akcję, dużo jest pracy ciałem i rękami – czysta adrenalina.



GLOOMY EYES

Kolejnego tytułu prawdopodobnie też nie nabyłbym samodzielnie, a w ramach subskrypcji z ciekawości obejrzałem. Jest to animowany film, który debiutował w zeszłym roku na festiwalu filmów niezależnych w Sundance. Jego narratorem jest znany aktor Colin Farrell. Rzecz rozgrywa się w przygnębiającym świecie, gdzie nie ma słońca. Można je już tylko wspominać na seansie filmowym w starym kinie samochodowym. Świat zamieszkują ludzie i zombiaki, a główny bohater, czyli tytułowy Gloomy, przynależy do obu – jest człowiekiem po matce, zombiakiem po ojcu. Film oglądamy z nietypowej perspektywy, widzimy bowiem malutkie ludziki niczym jakiś niewidoczny dla nich gigant. Zresztą punkt widzenia możemy dowolnie zmieniać, przemieszczając się lub zbliżając głowę do bohaterów, dzięki czemu jesteśmy w pełni zanurzeni w tym świecie. Niesamowite jest, że tak wysoką jakość tej produkcji VR – animację, grafikę, fabułę – uzyskano przy budżecie nieco tylko przekraczającym milion dolarów.



BITMAP BOOKS

Wydaliśmy jedną książkę, przygotowujemy jej anglojęzyczną edycję, myślimy o kolejnym tytule, a jednocześnie przyglądamy się temu, co robią anglosascy koledzy.

■ Micz

Obecnie w Wielkiej Brytanii działają z grubsza trzy wydawnictwa. Fusion Retro Books Chrisa Wilkinsa wydaje książki z dużą ilością tekstu, takie choćby jak dostępne w sklepie Pixela „The Story of the Oliver Twins”. Wspaniałe zdjęcia, wiadomości bezpośrednio od źródeł, a jednocześnie dość dziwnie zrobiony, nieco amatorski layout bynajmniej nieułatwiający czytania.

Wilkins zdecydował się zmienić tę formułę w kilku książkach, publikując pozycje z większą liczbą zdjęć, minimalizując treść do notek podobnych do tych, jakie możemy znaleźć w internecie. Podobną drogą podąża wydawnictwo Greyfox Books, które w zeszłym roku wypuściło wielbione przez część fanów „Unofficial Atari: a Visual History”. Wygląda to ładnie, ale cóż więcej poza przejrzaniem obrazków pozostaje nam w głowie? Niewiele, aczkolwiek nie stawiam tego jako zarzutu, bo w końcu te obrazy mogą skutecznie uruchomić pociąg



■ Jest wielką przyjemnością trzymanie w zbiorach tych książek. Trzeba tylko uważać, żeby nie dotknąć tłustym palcem do czarnej strony, bo taki ślad już nie zejdzie!

PIXEL
ART

nostalgii. Bardziej nie podoba mi się fakt, że za wysyłkę takiej cegły trzeba zapłacić 30 plus 30 funtów, czyli całe trzysta złotych.

Mniej więcej w połowie tej drogi próbuje się pozycjonować założone w Bath, czyli kolebce Future Publishing, wydawnictwo Bitmap Books. Założone w 2014 roku przez grafika i fana ośmiobitowych maszyn, Sama Dyera, powstało po to, by wydać książkę o pixel arcie Commodore 64.

W tamtym czasie zjawisko to nie było jeszcze tak popularne jak obecnie, a jeśli dodamy do tego odpalenie projektu i sukces na Kickstarterze, otrzymujemy obraz sytuacji, który zachęcił Sama do zajęcia się na stałe wydawaniem książek o historii gier.

W zeszłym roku Bitmap wypuścił „The Art of Point-and-Click Adventure Games”, które rozeszło się tak szybko, że zabrakło tej książki na rynku i dopiero czekamy, aż Sam

zamówi mający dotrzeć w ciągu najbliższych miesięcy dodruk. Dla tego też wziąłem na warsztat trzy inne tytuły Bitmapa, oczywiście na niezniszczalnym, niechącym się poddać, nieginącym papierze, żeby móc poczuć zapach, dotknąć stron i przenieść się w przeszłość elektronicznej rozrywki.

To, w jaki sposób Bitmap pakuje swoje książki, stanowi absolutne mistrzostwo. Piszę to jako były właściciel firmy wysyłkowej. Nawet Amazon nie ma tak wysokich standardów. Książki przychodzą zapakowane w miękką folię, z gumą opatulającą wszystkie osiem rogów, zapakowane w tekturę, a ta w dodatkowym pudle także z tektury. Nawet szalony kurier ćwiczący w pracy piłkę nożną nie jest w stanie zrobić szkody w transporcie takiej pancernej przesyłce.

Najpierw wyjąłem z paczki „Metal Slug: The Ultimate History”. 450 stron o historii serii, pokazujących ogromną piękność, jakie japońscy artyści włożyli w projektowanie tła tych gier. To w zasadzie hołd dla grafików z firmy Nazca, obrazkowe kompendium zawierające wspomnienia po bożyszczu automatów. Informacyjny głód może zaspokoić

Nawet w książce o Sedze zdarzają się strony z samymi obrazkami. Na szczęście łączna ilość tekstu jest tutaj znacznie większa.

ostatnie 60 stron książki zawierające wywiady z twórcami, z Kazumą Kujo na czele.

W nieco innym stylu zrealizowane jest „Sega Master System: A Visual Compendium”. Teksturowy futerał, obwoluta, piękny zapach farby drukarskiej przypominający mi wydania albumów z wydawnictwa Arkady. A do tego doskonała

równowaga pomiędzy obrazem a słowem. I to jest powód, dla którego sięgam po książki - wiedza z nich wchodzi o wiele sprawniej do głowy niż ze stron WWW - mogę swobodnie usiąść w fotelu, chłonąć obrazki i czytać obszernie opisy, przeplatane wywiadami z twórcami. Trudno to wytłumaczyć, ale tak jest. Zwłaszcza dla kogoś jak ja, kto nigdy nie grał na Master Systemie, przyswajanie wiadomości z tego kompendium stanowiło czystą przyjemność.

Trzecia rzecz, którą dostałem, to „Unofficial SNES Pixel Book”. Mimo twardej oprawy format tej publikacji to, zwane zwyczajowo, „coffee table book”. Duże obrazki, duża czcionka, niewiele treści. Chodzi w niej o przypomnienie sobie starych gier i nasycenie się ich widokiem bez konieczności odpalania ich na konsoli. Nie jest źle, wydanie ładne, ale mam wrażenie, że przygotowane z mniejszą starannością niż to o Sedze.

Czekam teraz, aż Bitmap Books wznowi książkę o przygodówkach i jednocześnie doczytuję historię Segi. Coś wspaniałego, że Sam Dyer złapał bakcyła wydawniczego i nie zamierza poprzestawać na tych ponad dziesięciu już łącznie wydanych książkach, a może należałoby powiedzieć - albumach. **L**



BRYTYJSKIE WYDAWNICTWO WYPUSZCZA KSIĄŻKI BARDZIEJ DO KONTEMPLACJI NIŻ CHŁONIĘCIA Z NICH WIEDZY. SĄ JAK WIELKIE PLAKATY FILMOWE.



Z wizytą u **Atomic Wolf**

Na początku lutego **ekipa Pixela** udała się do **indyjskiego dewelopera Atomic Wolf**. Naszym oczom ukazało się studio, które jak na standardy niezależnych twórców jest całkiem spore.

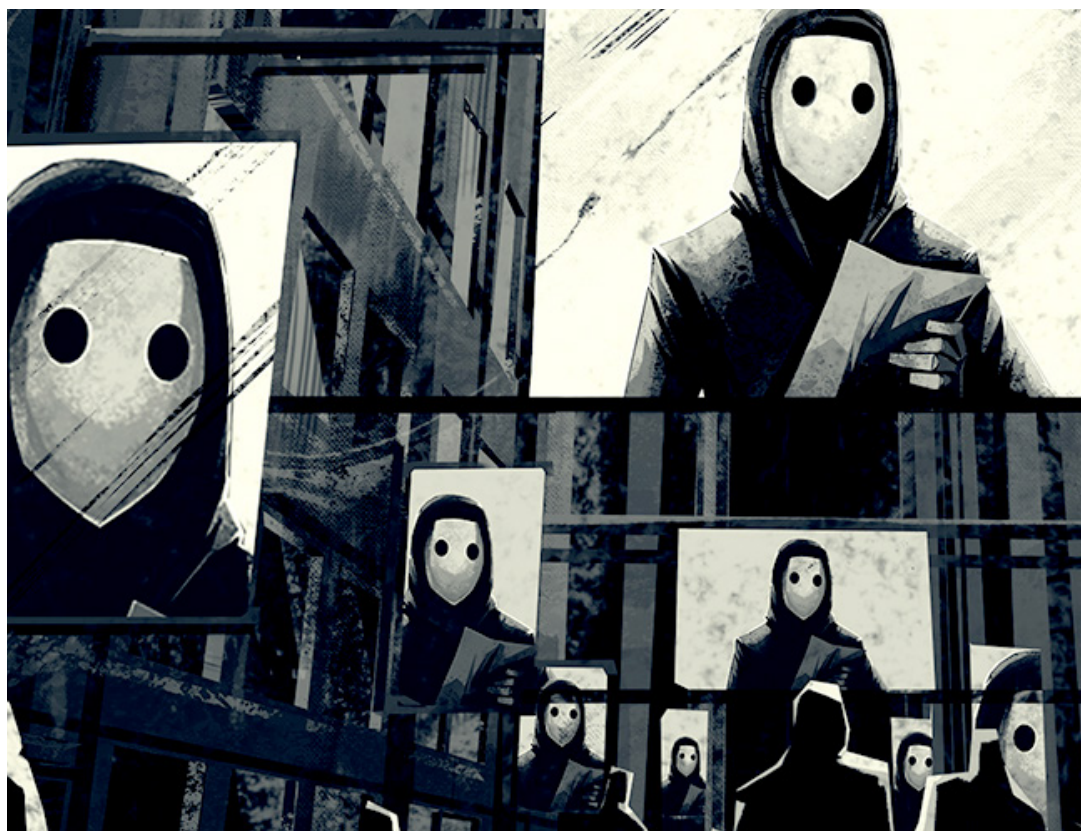
■ Marcin M. Granat

Zatrudnionych jest w nim bowiem nie kilka, tylko dwanaście osób, a i sama lokalizacja w ścisłym centrum miasta nie pozwala zaklasyfikować twórców jako garażowych.

W trakcie odwiedzin zauważyliśmy, że cała moc przerobowa studia jest skierowana na grę *Liberated*. Maksymalne skoncentrowanie uwagi na tym projekcie nie powinno dziwić, bo gra ma ukazać się w drugim kwartale tego roku. Już po pierwszym rzucie oka na nią jej kolorystyka przypadła mi do gustu. Na ekranie rozlewały się wszystkie odcienie szarości, subtelna gra światła i cienia obecna była na każdej mapie. Przypomniało mi to trochę estetykę *Limbo* lub *Inside*, lecz po chwili okazało się, że jeśli można tę grę do czegoś porównać, to bliżej jej będzie do *Blues and Bullets*, a i to tylko ze względu na inspirację klimatem noir. Jakkolwiek by patrzeć, *Liberated* jest przede wszystkim produkcją nowatorską i krzywdzące byłoby zaszkladowanie jej jako duchowego spadkobiercę jakiegokolwiek innej gry.

CENA ZA SPOKÓJ

Historia opowiedana przez twórców wykracza poza klasyczny schemat detektywa z problemami i porusza wątki globalne. Fabuła *Liberated* już od dłuższego czasu jest dopracowana w najdrobniejszych szczegółach i zadaje pytania o ustrój państwa, życie obywateli i pojęcie wolności. Rząd przedstawiony w niej jest reżimowy, ale i sprytny.



■ W wielkim mieście powinno się być anonimowym bez potrzeby noszenia maski. Nie jest tak, gdy rząd nazbyt interesuje się obywatelami.

Nie trzyma obywateli na muszce, wiedząc, że takie rozwiązanie niechybnie doprowadziłoby do społecznego buntu. Skupia się za to na monitorowaniu zachowań społecznych za pośrednictwem technologii. Takie rozwiązanie jest idealne, bo niewidzialną ręką zabiera wolność pod pretekstem zwiększenia bezpieczeństwa. Wrażenie ochrony jest w rzeczywistości tylko ułudą, a każda osoba w świecie przedstawionym jest monitorowana pod kątem potencjalnych zachowań wywrotowych.

No dobrze, ale co konkretnie miałyby to oznaczać? Jak powyższe działania rządu miałyby wpłynąć na fabułę? Twórcy poproszeni o lepsze zobrazowanie sytuacji odnieśli się do przykładów z rzeczywistości. Przywołali realia panujące we współczesnych Chinach, zwracając uwagę, że rozwija się w nich projekt zwany systemem zaufania społecznego. Polega on na zakładaniu obywatelom profilu, a następnie oceniania danej osoby. Jak to się odbywa? Za faworyzowane przez rząd działania otrzymuje się punkty

Ze względu na to, że Liberated jest w barwach szarości, lwią część pracy poświęca się na dobranie optymalnego natężenia światła.

DYSTOPIA



Stojący z lewej dyrektor kreatywny Atomic Wolf zdradza techniczne ciekawostki o swoich tytułach.



ŚMIERĆ W LIBERATED NIE JEST STRASZNA, BO CHECKPOINTY ROZMIESZCZONO W PRZEMYŚLANYCH ODSTĘPACH.

podnoszące nasz status, który można nazwać „prestżem”. Warto więc zachowywać się przykładowo, uczestniczyć w pierwszomajowych marszach, oddawać krew czy wspierać fundacje charytatywne. Z kolei przejechanie na czerwonych światłach czy zarezerwowanie stolika w restauracji i niepojawienie się w niej karze się punktami ujemnymi. Brzmi to bardzo gamingowo i być może nieco śmiesznie, lecz w praktyce jest śmiertelnie poważne, ponieważ osobom plasującym się nisko w systemowym rankingu odmówiono już możliwości podróży pociągami. A przypomnijmy, że mówimy o wielkim kraju. Wszystkim czytelnikom, którym taki system skojarzył się z pierwszym odcinkiem trzeciego sezonu „Black Mirror”, muszą przyznać: skojarzyło się dobrze.

Na przeciwnym biegunie deweloperzy z Atomic Wolf wymieniają rozwiązania obecne w San Francisco. Miasto to, choć niezaprzeczalnie związane z technologicznym rozwojem i nowoczesnością, posiada szereg regulacji typowo wolnościowych. Policji zabrania się korzystania z automatycznego rozpoznawania twarzy w monitoringu miejskim, zakazana jest też działalność sklepów, które umożliwiają płatności wyłącznie bezgotówkowe. Liberated czerpie z tych dwóch skrajnych sposobów organizacji państwa i społeczeństwa, tworząc z nich filary dla ukazanej w grze historii. Graczowi będzie dane spojrzeć własnymi oczami z obu perspektyw. Nie dostaniemy bowiem do dyspozycji jednego bohatera, lecz kilku, i to stojących po przeciwnych stronach barykady.

BIAŁE VS CZARNE. ABY NA PEWNO?

Skoro scenariusz wprowadza dwie różne grupy, nie obejdzie się bez konfliktu. Co ważne, na pytanie, kto jest dobry, a kto zły, deweloperzy nie odpowiadają. Fabuła, tak samo jak szata graficzna, nie jest czarno-biała, tylko tonie w szarościach. Mamy więc ruch oporu, który na partyzanckich zasadach staje przeciwko władzy. To właśnie jego przedstawiciele są ukazani na grafikach koncepcyjnych postaciami w maskach. Może i nie są one identyczne jak podobizny Gya Fawkesa, lecz jak zdradzili twórcy, inspi-

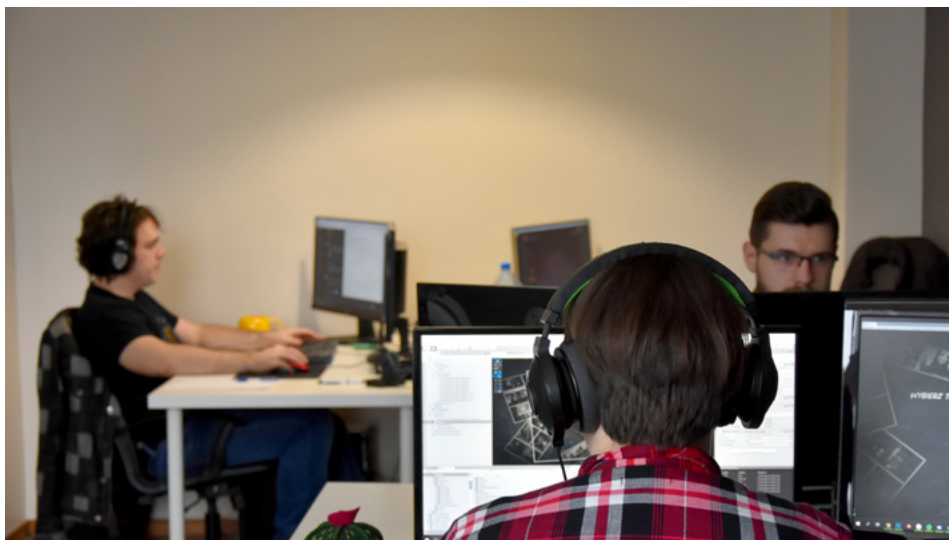
Patrząc przez okno, widać Aleje Jerozolimskie i budowane Varso Tower. Taka lokalizacja daje każdemu pracownikowi możliwość dogodnego dojazdu.



racje filmowym „V jak vendetta” są jak najbardziej na miejscu. Trudno też pozbyć się skojarzeń z grupą Anonymous, gdyż część protagonistów gry będzie walczyła z rządem, używając szerokiego wachlarza hakerskich umiejętności.

Poza modyfikowaniem linijek kodu z przeciwnikami skonfrontujemy się również za pomocą tradycyjnych metod. Pomimo że będziemy mogli się schować czy zakradnąć za plecy wroga i dokonać skrytobójstwa, nie zabraknie okazji do pociągnięcia za spust. Przez chwilę pograłem siwym policjantem zwalczającym ruch oporu i z pistoletu korzystałem często. Mechanika strzelania jest dopracowana, pojawiło się też spowolnienie czasu, co ze względu na klimat noir gry skojarzyło mi się z serią Max Payne. O przygodach nowojorskiego detektywa mogą przypominać też komiksowe wstawki. Co więcej, Liberated jest tak zaprojektowane, by przypominało komiksowy album. Wyświetlana jest jej strona, a akcja dzieje się w jednym okienku, zgrabnie przechodząc w kolejne. Wyzwaniem dla twórców było sprawienie, aby proces ten przebiegał płynnie.

Generalnie gra już na obecnym etapie jest dopracowana. Ze względu



PODCZAS GRY W LIBERATED NATRAFIŁEM NA SCENĘ POŚCIGU, W KTÓREJ BYŁY OBECNE SEKWENCJE QTE. NIE DOMINUJĄ ONE JEDNAK W ROZGRYWCIE.

na fakt, że Atomic Wolf musi spełnić z Liberated warunki certyfikacji Nintendo (tytuł pojawi się też później na Steamie), twórcy nie mogą sobie pozwolić na wydanie zabugowanej wersji i pośpieszne naprawianie jej patchami tuż po premierze.

Sily twórców skupiają się więc głównie na eliminacji błędów. Na przykład gdy zauważyli, że w jednej ze scen bohater wpadł do zbiornika, w którym powinna być woda, natychmiast zaczęli zastanawiać się nad przyczyną problemu i szybko go naprawili.

✚ W największym pomieszczeniu pracowało pięć osób. Wszyscy wykonywali zadania w ciszy i skupieniu, ale bez niepotrzebnego stresu.



Dziecko jako symbol indoktrynowania społeczeństwa od najmłodszego. Opresyjnej władzy najwygodniej jest nauczyć obywateli już na początku życia, aby nie zadawali pytań.



Starszy policjant z wąsem staje przeciwko ruchowi rebeliantów. Szef studia zapytany, czy postać ta jest „tym złym”, odpowiedział: „Nie wiadomo”.



Gra bynajmniej nie jest krwawa. Nie oznacza to, że nie jest prześląknięta mrokiem. Przecież niedaleka, na polu cyberpunkowa przyszłość w klimacie noir nie powinna być zbyt radosna.



Poza postaciami niezależnymi o wątlej sylwetce hakerów ruch oporu wyróżnia się kilkoma bohaterami o wyrazistym wyglądzie. Nie ukrywają twarzy, więc chyba nie mają nic do stracenia...



Inny pracownik dzielnie zmagał się z tak zwanym łamaniem dymków, polegającym na estetycznym układaniu tekstu w komiksowych wypowiedziach. To zadanie żmudne i wymagające czasu, szczególnie że Liberated będzie przetłumaczone na osiem języków. Co ważne, pomimo zaawansowania prac i szybko zbliżającej się daty premiery w siedzibie panowała przyjazna atmosfera, pozbawiona znamion crunchowania.

Z MIASTA DO LASU

Wizyta w placówce Atomic Wolf zaowocowała zaprezentowaniem nam gry, której nie widział przed nami jeszcze żaden dziennikarz. Zmieniliśmy więc wirtualne miejskie zaułki Liberated na leśne krajobrazy produkcji, która nie doczekała się jeszcze tytułu.

Gra powstaje w Unity, a jej wydanie jest dość odległe, bo planowane na rok 2022. Gdy szef studia rozpoczął rozgrywkę, ujrzeliśmy widok z perspektywy pierwszej osoby oraz dzierżony przez bohatera pistolet, tak więc stało się jasne: będzie to FPS. Rozgrywka toczyła się w nocnym lesie, który jak zdradzili twórcy, powstał między innymi dzięki fotogrametrii – technice realistycznie odwzorowującej obiekty na podstawie ich zdjęć. Gdy postać na ekranie przemierzała leśną głąszę, oświetlając sobie drogę latarką, dowiedzieliśmy się, że rozgrywka nie będzie oparta na podejściu w stylu

Rambo. Pomimo możliwości otwartej walki nacisk ma zostać położony na dyskretne eliminowanie przeciwnika. Gra prezentująca na razie tylko spacer po lesie była płynna, co zaskakiwało, bo tytuł znajduje się w fazie bardzo wczesnego builda.

Jak się szybko okazało, tak i w przypadku tego tytułu deweloperzy postawili na historię, która ma przykuwać do monitora i być podzielona na rozdziały. Warstwę fabularną rozciągnięto na dwie osi czasu: teraźniejszą i przeszłą. Obie będą jednak miały wspólny mianownik, a będzie nim obszar Kotliny Kłodzkiej i Gór Sowich (jeden z majaczących na horyzoncie budynków przypominał wieżę widokową na Wielkiej Sowie). Jest to rejon warty uwagi z historycznego punktu widzenia, ponieważ to właśnie tam w okresie drugiej wojny światowej naziści zaczęli wdrażać Projekt Riese. Góry Sowich stały się w latach 1943-1945 miejscem budowy ogromnego podziemnego kompleksu, którego część miała z czasem posłużyć za jedną z kwater samego Adolfa Hitlera. Teren ten miał w zamyśle Niemców na długo pozostać bezpieczny, planowano więc, by dawał schronienie sporej liczbie żołnierzy. Naziści musieli jednak zrewidować swoje plany co do projektu, gdy front wschodni zaczął się cofać. Podziemne korytarze okazały się idealne jako miejsca do przechowania rzeczy cennych, ale

✦ Liberated prezentuje kilka zagadek logicznych. W tej mamy połączyć linie tak, aby każda z nich zakończona była okrągłym elementem.

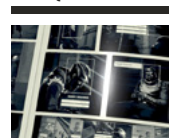
wielkogabarytowych, a o ukrytych w nich skarbach do dziś krążą legendy.

WIEDZA I PRACA

Sposób, w jaki autorzy opowiadali o grze, zdradzał ich pasję. Ekipa Atomic Wolf potrafi dobrze wczuć się w sposób myślenia osoby z okresu drugiej wojny światowej. Deweloperzy zdają sobie sprawę, że naziści nawet stopniowo ponosząc porażki w wojnie, nie wiedzieli, że III Rzesza przestanie istnieć. Podejrzewano, że nawet po upadku państwa hitlerowskiego zostaną w najgorszym razie ruchem oporu, by w odpowiednim czasie znów uderzyć. Trzeba przyznać, że pracownicy studia odrobili swoje zadanie z historią. Wrażenie sprawiał ogrom ich wiedzy historycznej, a szczególnie informacji o przedsięwzięciach, w jakie zaangażowana była nazistowska inteligencja. Nie da się przecież ukryć, że we wznoszeniu Projektu Riese uczestniczyli wybitni inżynierowie. A to, że działali w imię złej ideologii, to już niestety inna kwestia.

Pixel opuszczał studio z odczuciem, że zostawia za sobą miejsce pracy, w którym spotykają się osoby chcące wnieść do naszej branży coś wartościowego. Ludzie, którzy nie z pracowniczego obowiązku, ale ze szczerzej ciekawości rozwiązują problemy i z nieukrywaniem frajdą wprowadzają do swoich gier nowe rozwiązania. Wspomnieliśmy tutaj tylko o dwóch grach dewelopera. Atomic Wolf sprawia jednak wrażenie, jakby jeszcze pracował nad innymi produkcjami. Może i dobrze, że nie zdradzono nam o nich żadnych szczegółów. W końcu, podobnie jak w przypadku Projektu Riese, nic tak nie pomaga w tworzeniu legendy jak niedopowiedzenia i tajemnice. ■

Książka



✦ To, co widzimy na ekranie, to efekt pracy wirtualnej kamery łączącej trzy sceny: komiksowego zeszytu, strony oraz zawartości okienka. Zgrabne przechodzenie pomiędzy nimi w miarę fabularnych postępów stanowi niemałe graficzne wyzwanie.

✦ Kulka w głowę zawsze szybko załatwia sprawę. Lecz nawet jeśli celujemy w tułów, przeciwnik pada po trzech strzałach.



ROZDZIAŁY W GRZE O PROJEKCIE RIESE BĘDĄ NAPRZEMIENNIE PREZENTOWAĆ TERAŹNIEJSZĄ I PRZESZŁĄ LINIĘ CZASU.

WYZWOLENI Z OKÓWÓW EPICA LUDZIE WRESZCIE POWINNI POLECIEĆ WYSOKO

OUTRIDERS



Już w A.D. 2019 dawało się odczuć zanikanie instytucji pokazu prasowego gry. Owszem, takie eventy odbywały się co jakiś czas, ale przybierały zwykle formę kameralnego spotkania po to, by pograć, a nie żeby – jak jeszcze kilka lat temu – świętować premierę lub zapowiedź jakiegoś tytułu. **Outriders stał się pierwszym od dawna pokazem, o którym można powiedzieć, że odbył się z hukiem.**

■ Micz



■ Szef People Can Fly, Sebastian Wojciechowski, udzielił nam obszernego wywiadu w Pixelu #48. Pomoc przy tworzeniu Fortnite'a to było zbyt mało jak na ambicje studia.

Na miejsce akcji wybrano Centrum Praskie Koneser, czyli zrewitalizowaną dawną wytwórnię wódek, obecnie przypominającą trochę Łódzką Manufakturę.

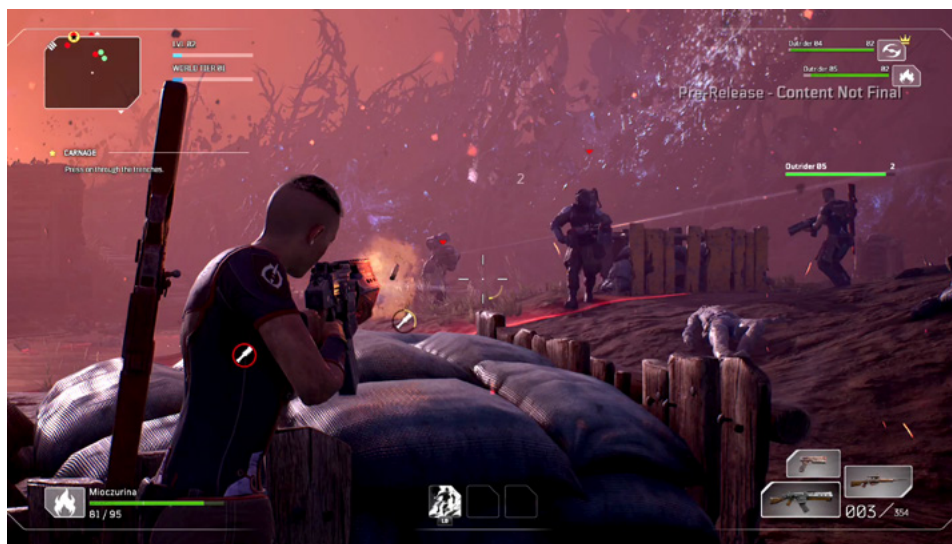
Na miejscu stało się kilkudziesięciu dziennikarzy z różnych krajów, przedstawiciele światowego dystrybutora gry, Square Enix, a także rodzima Cenega. Wszyscy ciekawi tego, co ekipa People Can Fly pokaże po raz pierwszy oczom odbiorców. Pokaz w Koneserze był

■ Pewne inspiracje Destiny są tu dobrze widoczne. Oby tylko wszystkie te postacie miały w sobie więcej życia niż mocno okutani osobnicy od Bungie.

wszakże premierową prezentacją Outriders, podczas której można było pograć.

Gra ma się ukazać pod koniec 2020 roku wraz z nową generacją konsol. Będzie też dostępna na pecetach, PS4 i Xboksie One. Znana jest już też fabuła produkcji, a przynajmniej jej zrzęby. Nie wglębiamy się w szczegóły - mamy XXII wiek, Ziemię rozwaloną od klimatycznego armagedonu i wyprawę na 80 lat świetlnych ku kandydatowi na nowy dom dla resztek ludzkości, planetę Enoch. Jest pokryta górami, lasami i oceanami, ale kryje też tajemnicę, która zaczyna wychodzić na wierzch już po obraniu na nią kursu. Na szczęście nasi bohaterowie w swoim statku kosmicznym mają zawieszoną na kołkach wiele różnych obrzynów, dwururek i kołtów. Większość tego sprzętu miota starym dobrym ołowiem. To, co wypełni ze zdradliwych zakamarków Enocha, będzie musiało powąchać dymiące lufy.

HOT TOPIC



✚ Podczas pokazu gra odbywała się na kilkudziesięciu stanowiskach. Padła przy okazji zapowiedź, że z Outriders wykluczone zostaną mikropłatności.

Po kilku przemowach przedstawicieli People Can Fly usiedliśmy za sterami. Gra odbywała się w kooperacji po trzech w grupie. Na początku wybieramy klasę postaci spośród Trickstera (zakrzywiającego czasoprzestrzeń i uderzającego elektrycznością), Devastatora (specjalizującego się w rzucaniu skałami i tworzeniu z nich osłon) oraz Pyromancera, którego postanowiliśmy sprawdzić w praniu. Tak, to klasyczny wybór przypominający wzięcie w RPG maga miotającego fireballami. Jako postać wybrałem kobietę, ale nie Larę Croft, lecz trochę męską, krótko ostrzyżoną, mającą na lewym policzku blizny, ale mimo to fascynującą, bo prawdziwą. W pierwszych scenach uczestniczy się w wielu rozmowach, kursuje się niczym listonosz od jednej postaci do drugiej w obozie

na Enochu. Poznajemy tam między innymi faceta przeklinającego po polsku, ale robiącego to w sposób dość niekonwencjonalny.

Właściwie powinno paść już w pierwszym zdaniu, że Outriders to Gearsy bez Fenixa i spółki, chęć wykreowania przez studio własnego IP po doświadczeniach, jakimi była praca nad Judgment i innymi grami pod skrzydłami Epic Games. Ruszamy trójką wojowników, docierając do pierwszej fali wroga. Musimy wtedy przykucnąć za barykadą i wychylać się w celu wystrzelenia magazynku, przeładować i kontynuować faszeringowanie. W pewnym momencie doszliśmy do obozu, w którym trzeba było odbyć kilka rozmów, pobiegać, aż w końcu mogliśmy wyjść w teren i dalej postrzelać.

W kolejnym etapie było trudniej, bo najpierw zaatakowali nas

✚ Fragment rozgrywki z pokazu. Na dole widoczny nieaktywny czar ognia. Trzeba odczekać po jego użyciu, aż się ponownie naładuje.

✚ Planeta Enoch posiada swoje tajemnice sprzed czasów kolonizacji. Pamiętajmy, że w Starym Testamencie Enoch był człowiekiem zabrany przez Boga do nieba.

delikwenci z miotaczami ognia, a po nich kolejne fale wrogów trzeba już było zdejmować w starciu oko w oko. Co pewien czas ktoś z naszej trójki padał na glebę i zaczynał się czołgać, czekając na resuscytację od któregoś z partnerów. Na końcu etapu spotkaliśmy pierwszego bossa, ale okazało się, że żeby go pokonać, potrzeba paru przeróbek broni i dopakowania się, bo na normalnym ostrzeliwaniu go można spędzić próżno 30 minut. No właśnie, wracamy do tego, że Outriders nie jest klasyczną strzelaniną, lecz ma elementy RPG. Oczywiście uproszczone, nie takie jak w grach Obsidiana czy inXile, lecz samo naciskanie fire plus rzucanie czarów nie zawsze musi przynieść skutek.

Środowiska, grafika, animacja, energetyczność jatek i ogólna jakość wykonania predestynują Outriders do triady czołowych polskich tytułów 2020 roku, obok Cyberpunka 2077 i Dying Light 2. Czuć, że brakuje tu boskiego dotyku jakiegoś literackiego guru, który uczyniłby fabułę mniej schematyczną i tchnął kilka zaskakujących pomysłów. Z drugiej strony, czy w Gearsach coś takiego występowało? Marcus Fenix potrafił czasem zaskoczyć, a w każdym razie jego bezczelna obojętność na wysoki Locustów sprawiała podobne wrażenie do tego, jakie robił Ash z „Martwego zła”. Tylko tego mi brakuje w tym doszlifowanym produkcie, jakim jest Outriders. Pixel czeka na niego bardziej niż na szóstą część Gearsów. ▬



OKAZUJE SIĘ, ŻE BARDZO SŁABA GRA MOŻE BYĆ NIEZŁĄ PROMOCJĄ JEJ TWÓRCY

Prawdziwy Ed Wood

świata gier wideo

Shadow the Ronin to słaba gra. Nawet bardzo słaba. Normalnie takie stwierdzenie wystarczyłoby, żeby zająć się ważniejszymi i fajniejszymi rzeczami. Jednak mizeria na ekranie i tylko jedno nazwisko pojawiające się w napisach początkowych gry wzbudziły moje zainteresowanie – nie tyle tym tytułem, a raczej człowiekiem, który za nim stoi.

■ Krzysztof Żołyński

Przeglądając artykuły i fora pełne krytyki jego dokonań, pomyślałem – naciągacz albo nieudacznik. Jednak gdy prowadziłem z nim korespondencję mailową, a w końcu udało mi się także porozmawiać z nim na żywo, okazało się, że ani jedno, ani drugie.

Z długiej dyskusji wyłonił się obraz inteligentnego faceta, który ma wiele umiejętności. Jest fascynatem gier, filmów, komiksów, muzyki i ma o nich rozległą wiedzę, ale nie suchą, książkową. Widać, że wszystko to go autentycznie kręci. Cechuje się też uporem, inteligencją i wieloma talentami. Zrobić grę w pojedynkę to znowu nie taka prosta sprawa. Wyciąga wnioski, uczy się i próbuje naprawiać swoje błędy. Z drugiej strony czasami popada w samouwielbienie. Wierzy, że samemu da sobie znakomicie radę, i nie chce nawet słyszeć, że może nie mieć racji.

*Oto Gilson B. Pontes.
Zapraszam na wyprawę
do jego świata.*

KRADZONE NIE TUCZY...

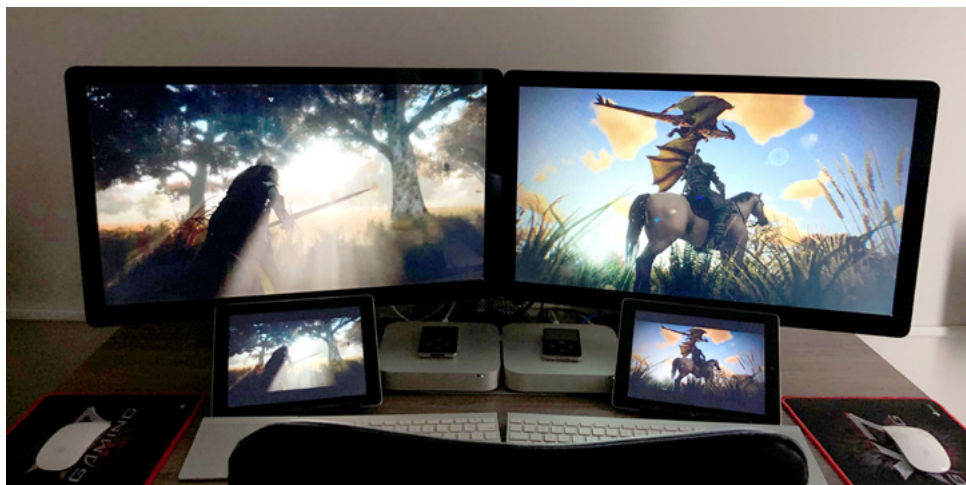
Największą „sławę” przyniosła mu gra Solbrain: Knight of Darkness. Jako dzieło samodzielnego dewelopera była przez dłuższy wspierana



■ Tyle kilometrów z buta i ciągle nic. Zabijać! Chcę zabijać! O ile znajdę kogoś na tej cholernej wyspie!

promocyjnie przez Sony. Jej zajawki latały w materiałach promocyjnych, a trailer pojawił się na oficjalnym kanale amerykańskiego oddziału firmy. Wkrótce jednak okazało się, że Solbrain to składak, zmontowany elementów bezczelnie podebranych z innych gier i pracy wielu ludzi. Począwszy od muzyki do trailera, którą ukradł z Ori and the Blind Forest, poprzez pancerz głównej bohaterki „pożyczony” z gry MMO TERA, ikony zrobione z grafik wziętych z DeviantArt, aż po opisy i wątki fabularne.

Rozpętała się solidna zadyma! Microsoft dopytywał w sprawie Ori, którego był wydawcą, gracz wylewali wiadra pomoy na firmę Pontesa, a prasa branżowa pytała – jak to możliwe, że Sony przepuściło tak fatalną grę, w dodatku zmontowaną z kradzionych kawałków. Sprawa urosła do tego stopnia, że firma zdecydowała się usunąć Solbrain: Knight of Darkness z zasobów PSN i jak najszybciej o nim zapomnieć, a Gilson w pośpiechu skasował wszelkie konta społecznościowe i profile branżowe, jakie prowadził. Żadne z nich nie



✚ Stanowisko testowe ujawnione przez samego mistrza. Gilson nie próżnuje. Ma cały pokój wypełniony takimi zabawkami.

FASCYNUJĄCY PRZYKŁAD CZŁOWIEKA, KTÓREGO PROJEKTY SPOTYKAJĄ SIĘ Z KRYTYKĄ, A MIMO TO ON DZIAŁA DALEJ.

zostało do dzisiaj reaktywowane, chociaż Pontes powrócił na rynek z nową firmą deweloperską, noszącą nazwę LGS Productions, a jego gry znowu dostępne są na amerykańskim PSN. Porzucił też drogę występku, sumiennie pracuje i nie pożyczka. Obecnie to on kontaktuje się z mediami, gdy chce pokazać światu swoje dzieło, i w taki właśnie sposób jego najnowsza gra, wspomniany na początku Shadow the Ronin, trafił w nasze ręce. Co ciekawe, LGS nie ma własnej strony internetowej, a mail kontaktowy jest przypisany do domeny icloud.com.

ONE MAN GAMEDEV MACHINE!

Gilson B. Pontes określa się jako jednoosobowa maszyna do produkcji gier. I jest to prawda. Całkowicie sam zajmuje się wszystkimi elementami produkcji – jego jest pomysł, scenariusz, oprawa graficzna, animacje, muzyka i zestawy dźwięków. Ba! Nawet z testami i promocją udaje się mu uporać w pojedynkę.

Złośliwi oczywiście wytykają mu bez przerwy (a wierzcie mi, fora związane z grami na PS4 wydawanymi w USA mają sporo wątków na jego temat), że pewnie nikt nie zdecyduje się z nim współpracować, bo nie chce narazić swojej reputacji. Możliwe, że przez akcję z kradzionymi elementami gry oraz jego powszechną krytykę brakuje odważnych. Z drugiej strony Gilson wygląda na bardzo kreatywnego człowieka. Być może gdyby wyjął

go z jego jaskini, dać mu większy budżet, zespół fachowców i przestać traktować jak odmieńca, stworzyłby coś wspaniałego. Jego obecne produkcje mają coś w sobie, ale są zwyczajnie niedorobione, bo chyba nikt nie łudzi się, że obecnie można zrobić doskonałą grę w jednoosobowym studiu. Zwłaszcza że planuje z wielkim rozmachem i jego gry dzieją się w otwartym świecie. Kto wie, może gdyby go podpompować wsparciem, stałby się drugim Hideo Kojimą, którego uwielbia i uważa za absolutnego geniusza. Jak twierdzi, gdyby nie dwie pierwsze części Metal Gear Solid, to pewnie nigdy nie zajęłby się produkcją gier. Gdyby nie one, tworzyłby filmy inspirowane klasykami kinowymi z lat czterdziestych i pięćdziesiątych oraz twórczością Orsona Wellesa.

Gry, jakie do tej pory stworzył, obracają się w klimatach japońskich, ze szczególnym uwzględnieniem samurajów. Jak opowiada, inspirują go filmy Akiry Kurosawy, zwłaszcza „Siedmiu samurajów” z 1954 roku oraz „Ran” z 1985 roku. Twierdzi, że od lat interesuje się dziejami tego kraju. Urzeka go w nim kultura i wielowiekowa tradycja, a kodeks wojowników pomaga mu w dążeniu do celów, przezwyciężaniu trudności i samodoskonaleniu.

Gilson zawsze stara się tworzyć gry z dużym otwartym światem, gdzie gracz może walczyć

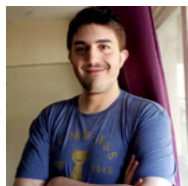
z wieloma przeciwnikami. Trudno się z nim nie zgodzić, bo rzeczywiście ogrom jest. Gdyby te krainy wypełnił jeszcze wrogami i większą liczbą bestii do pokonania, byłoby całkiem interesująco. Niestety jest dokładnie przeciwnie. Wyobraźcie sobie sytuację, że musicie przepłynąć wpław z Polski do mającej na horyzoncie Szwecji tylko po to, aby zabić tam Bogu ducha winnego jelenia, stawiającego słaby opór wojownika i maskarę podobną do smoka. Od tej ostatniej możecie otrzymać nokautujący cios powodujący śmierć głównego bohatera i powrót na polską plażę. Taki trochę Monster Hunter, ale bardzo niedorobiony.

Zdaniem Pontesa jego gry są krzyżówką akcji i slasherów. Z czasem ma zamiar je udoskonalić na tyle, by były najbardziej pożądanymi produkcjami na rynku. Można się jedynie obawiać, ile czasu potrzebuje na rozwój, skoro robi wszystko sam. Jak rozumiem, swój upór zaczerpnął od samurajów.

Jeśli spojrzymy na jego gry, rzeczywiście widać postęp. Do kolejnych projektów stara się wprowadzać nowe elementy, mechanizmy i poprawiać wytykane mu błędy. Zagląda na fora i widzi, jak obśmiewane są jego gry. Jednak zupełnie się tym nie zraża, gdyż wierzy w swój talent. Obecnie jego największym growym fetyszem jest deszcz, pojawiający się we wszystkich tytułach jego autorstwa. Poświęca mu też mnóstwo czasu, aby wyglądał jak najbardziej efektywnie i realistycznie.

Jego marzeniem jest przesiadka w nowe uniwersum i zrobienie gry w realiach imperium rzymskiego.

Gilson B. Pontes to doprawdy dziwaczna postać. Rozmowy z nim były ciekawym doświadczeniem. Gdyby był malarzem albo rzeźbiarzem, można by powiedzieć, że to artysta eksperymentujący z formą. Jednak w branży gier sprawa wrażenie człowieka zamkniętego w swoim świecie, nieco zaszczutego i porzuconego. Może już nigdy nie uda mu się zmienić tego wizerunku. W sumie zaskakujące, że mimo wszystko Sony pozwala mu publikować nowe gry i sprzedawać je za pośrednictwem PSN. Zastanawiający jest też fakt, że dotąd nikt nie zwrócił na twórcę uwagi, a przecież jest on bardzo kreatywną osobą, tryskającą zapałem do roboty i optymizmem. ■



✚ Oto Jednoosobowa Maszyna Deweloperska. Uśmiech nigdy nie schodzi z jego twarzy, a pomysłów wystarczy mu na kilka kolejnych wcieleń.

PIXEL
WYWIAD

KONTINUUM

W

Z **Grahamem Wheelerem**, dyrektorem generalnym HTC na Europę, Bliski Wschód oraz Afrykę, o teraźniejszości i przyszłości wirtualnej rzeczywistości rozmawia Jacek Marczewski.



HTC 5G Hub potrafi udostępnić transmisję danych 5G do maksymalnie 20 użytkowników. Jest zasilany bateryjnie, więc można go zabrać na przykład do samochodu.

P Jak rozumieć coraz modniejsze pojęcie mieszanej rzeczywistości?

Postrzegamy wirtualną rzeczywistość jako część pewnego kontinuum. Na jednym krańcu mamy świat fizyczny, bez żadnych obiektów wirtualnych, na drugim – świat czysto wirtualny, bez żadnych obiektów fizycznych. Pośrodku mamy dwa mieszańce. Rozszerzoną rzeczywistość, gdzie w większości rzeczywisty świat jest uzupełniany obiektami wirtualnymi, oraz rozszerzoną wirtualność, gdzie do świata wirtualnego przenika część obiektów fizycznych. Wierzymy, że w przyszłości ludzie będą korzystać z całego spektrum tych możliwości i jako firma opracowujemy pod tym kątem nasze produkty.

P Jaką strategię wyznaczyło nowe kierownictwo HTC?

We wrześniu zeszłego roku stery w firmie objął nowy prezes, Yves Maitre. Poprzednio tę funkcję pełniła współzałożycielka firmy Cher Wang, która pozostaje szefem rady nadzorczej HTC. Wirtualna rzeczywistość jako segment biznesowy cały czas rośnie, co zauważają wszyscy analitycy, ale nieco wolniej. Aby nabrał większego przyspieszenia, nowy szef postanowił zorganizować działania firmy wokół trzech głównych kategorii – kreatywność, rozrywka oraz dystrybucja.

P Co kryje się za tymi hasłami?

W kategorii kreatywność wyglądamy w przyszłość. Tu powstają zestawy narzędzi dla programistów, prototypowe wersje sprzętu, którymi staramy się zainspirować rynek i pokierować go we właściwą stronę, stać się jego przewodnikiem. Kategoria rozrywka obejmuje to, co

jest przeznaczone dla graczy, czyli gogle umożliwiające zanurzenie się w wirtualnej rzeczywistości. Z kolei w dystrybucji chcemy wykorzystać wiedzę firmy w zakresie sieci komórkowych, w szczególności 5G zaprojektowanej tak, by były minimalne opóźnienia, rzędu 1 ms, żeby ulepszyć usługi bazujące na VR. Wydaje nam się, że jesteśmy jedyną firmą, która działa na wszystkich trzech frontach.

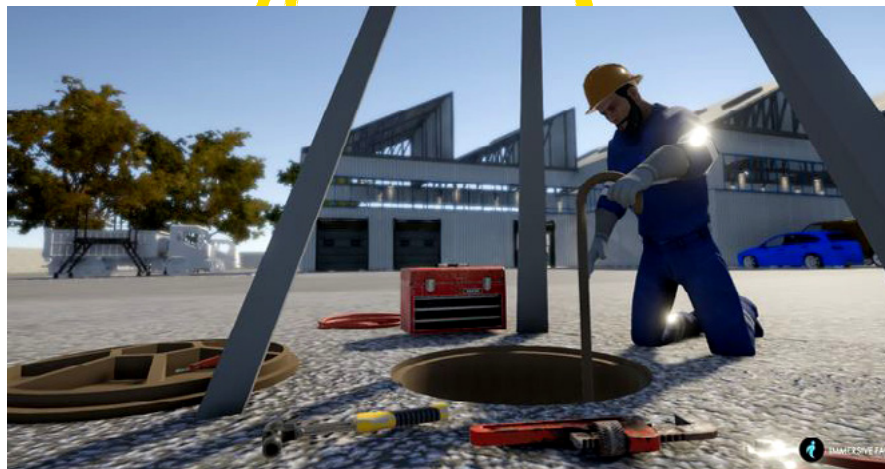
P Jakie są nowe zastosowania VR?

Pracujemy z BMW nad konceptem salonu przyszłości. Klient założy na głowę gogle Cosmos podpięte do naszego 5G Hub, następnie przez sieć mobilną będzie strumieniowany wysokiej rozdzielczości obraz samochodu. Będzie mógł dowolnie wypróbować wszystkie opcje, kolory nadwozia czy przeszycia tapicerki. Obecnie studenci medycyny uczą się anatomii na wirtualnych zwłokach, bo prawdziwe trudno pozyskać. Przykładów jest bez liku, ograniczeniem jest tylko wyobraźnia.

P Jakie nowości HTC szykowało na tegoroczne targi Mobile World Congress?

Wykorzystując modułową konstrukcję gogli Vive Cosmos, przygotowaliśmy nowe warianty produktowe. Pierwszy to HTC Vive Cosmos Elite, który składa się z headsetu Cosmos z nowym panelem External Tracking Plate, dwiema stacjami bazowymi oraz dwoma kontrolerami. Nowy panel umożliwi dokładniejsze śledzenie ruchu z wykorzystaniem zewnętrznych latarni. Jeżeli ktoś prowadzi studio projektowe i zależy mu na maksymalnej precyzji, to wybierze ten model. Kolejną nowością jest HTC Vive Cosmos Play, z panelem wyposażonym w cztery kamery, pozwalające na śledzenie ruchu bez korzystania z latarni.

Wirtualnej rzeczywistości



To najtańszy model w ofercie, skierowany do osób, które dopiero myślą o rozpoczęciu przygody z VR. Z nowości mamy jeszcze HTC Vive Cosmos XR, uzbrojony w dodatkową parę kamer wysokiej rozdzielczości na przednim panelu. Ten zestaw przeznaczony jest do zastosowań z zakresu rozszerzonej rzeczywistości. Bazą wszystkich modeli będzie znany już Vive Cosmos. Pozwoli to użytkownikom na rozwijanie możliwości wraz z rosnącymi potrzebami. Model Play można rozszerzyć, na przykład do Cosmos XR, zwyczajnie wymieniając przedni panel na XR Plate. Proste i wygodne.

P A co to za designerskie okulary z osłonami bocznymi?

To jest nasz najnowszy model koncepcyjny gogli VR. Projekt nazywa się Proton i będzie pokazany dopiero na tegorocznych targach Games Developer Conference w marcu. Na razie nie mogę więcej powiedzieć, ale przywieziemy go też na pokazy do Polski.

P Do czego sam wykorzystujesz VR?

Ostatnio często korzystam z naszej innowacji zwanej Vive Sync, poprzez którą osoby fizycznie od siebie oddalone mogą spotkać się w jednym wirtualnym pomieszczeniu, jakby były kawiarni czy u siebie w domu. Najpierw robimy sobie fotkę, którą system przerabia

automatycznie na awatara o podobnym do nas wyglądzie głowy. Oczywiście możemy wedle uznania poprawić wygląd włosów czy twarzy. Do gogli montujemy rozszerzenie, które znajduje się na wysokości ust. Ta przystawka odczytuje ruchy ust użytkownika, a potem przenosi je na model w świecie wirtualnym. Dzięki temu kiedy awatary mówią do siebie, to nie wyglądają jak słupy, tylko widać faktyczny ruch ust. Wygląda to niesamowicie.

P A jeśli chodzi o gry?

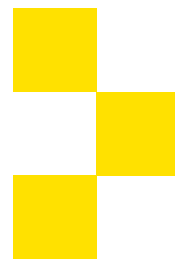
Przyznaję, że nie jestem zbyt dobry w Pistol Whip. Jedną z moich ulubionych gier jest horror Brookhaven - znajdujesz się w parku i ze wszystkich stron nadchodzą obcy, których trzeba zastrzelić. W tradycyjnych grach koncentrujesz się zwykle na tym, co znajduje się z przodu. Tutaj musisz reagować na zagrożenia zewsząd, pełne 360 stopni. Co chwila obracasz się, by ktoś nie zaatakował od tyłu, to są zupełnie inne emocje. Właśnie w takich grach najlepiej sprawdzają się gogle bezprzewodowe jak Cosmos.

P Na którym z rynków, którymi zawiadujesz, jest w użyciu najwięcej gogli VR?

Największe pod tym względem są Niemcy. Z jednej strony jest to kraj o dużej populacji, z drugiej dobrze w nim działa wiele małych i średnich przedsiębiorstw

❖ Wirtualne szkolenia BHP są dużo bezpieczniejsze niż eksperymenty w rzeczywistym środowisku, do tego można organizować je właściwie wszędzie i często są tańsze.

NAJNOWSZY MODEL KONCEPCYJNY GOGLI WIRTUALNEJ RZECZYWISTOŚCI NOSI NAZWĘ PROTON I ZOSTANIE POKAZANY NA GAME DEVELOPERS CONFERENCE W MARCU.



70 PROCENT UŻYTKOWNIKÓW PRÓBUJĄCYCH USŁUGĘ VIVEPORT STAJE SIĘ KLIENTAMI HTC



HTC PRACUJE Z BMW NAD KONCEPTEM SALONU PRZYSZŁOŚCI. KLIENT BĘDZIE MÓGŁ DOWOLNIE WYPRÓBOWAĆ WSZYSTKIE OPCJE, KOLORY NADWOZIA CZY PRZESZYCIA TAPICERKI.



➤ Dzięki aplikacji LIV można nagrać swoje wyczyny w różnych grach VR, na przykład Beat Saber. Aplikacja pozwala stworzyć kompozycję z wideo naszej postaci oraz świata wykreowanego w wirtualnej rzeczywistości.

oraz jest silna gospodarka. To, co się dzieje teraz z VR, przypomina mi sytuację ze smartfonami 12 lat temu, kiedy zaczynałem pracę w HTC. Były one wtedy w większości kupowane przez przedsiębiorstwa i przez użytkowników profesjonalnych. Dopiero po kilku latach nastąpiła eksplozja na rynku konsumenckim. W Niemczech gogle VR używa się do szkoleń bezpieczeństwa, w biurach konstrukcyjnych, pracowniach projektowych itd. Można dzięki nim sprawdzać różne scenariusze, których przetestowanie w realu byłoby czasochłonne i drogie. Gogle stosuje się w tym kraju także do szkoleń z umiejętności publicznej prezentacji. Pstryk i jesteś w sali pełnej ludzi, a na podstawie czujników ruchu oczu w goglach można ocenić, czy równomiernie spoglądasz w każdy zakątek sali.

📌 Jak na tym tle wygląda Polska?

Polska jest bardzo obiecującym rynkiem. Według Eurostatu miała w zeszłym roku najwyższy przyrost małych i średnich przedsiębiorstw. Kiedy trzy miesiące temu zrobiliśmy konferencję dla deweloperów, wzięło w niej udział aż 120 różnych firm chętnych do opracowania rozwiązań VR przeznaczonych na polski rynek.

📌 Kiedy gogle VR staną się tak powszechne w domach jak chociażby telewizory?

Najlepiej jutro. A na serio – bardzo trudno odpowiedzieć na to pytanie. Dwanaście lat temu było mało smartfonów, a teraz ma je każdy. Wszystkie branżowe statystyki

wykazują, że VR ciągle rośnie. Na pewno pomoże w tym dalsza miniaturyzacja sprzętu. Możliwe, że do roku 2025 gogle nie będą się wiele różnić wielkością od dzisiejszych okularów przeciwsłonecznych.

📌 Czy w przyszłości urządzenia VR będą wpinane bezpośrednio w nerw wzrokowy albo do mózgu?

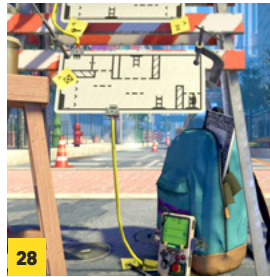
Jednym z oddziałów HTC jest Vive X, który pełni rolę akceleratora, czyli inwestuje w firmy zajmujące się technologiami przyszłości. Jedną z nich pracuje właśnie nad interfejsem pomiędzy mózgiem a komputerem. Inną firmą, w której kupiliśmy udziały, jest LIV, tworząca filmy VR na potrzeby streamingu z możliwością nakładania wirtualnych obiektów. Z kolei Kagenova opracowuje technologię zaczerpniętą z obliczeń wykorzystywanych w astrofizyce, która umożliwi swobodne poruszanie się wewnątrz filmów nakręconych kamerą 360°.

📌 A jak wygląda kwestia wpływu stosowania VR na zdrowie – czy można się od tego uzależnić?

Wszystko powinno być używane z umiarem, przecież nawet wody można nadużywać. Spoglądam na to zagadnienie raczej z drugiej strony, czyli jak VR pomaga ludziom. Osobom z arachnofobią pozwala w kontrolowany sposób oswoić się z pajakami. W Chinach przeprowadzono badanie dotyczące efektywności nauczania tradycyjnymi metodami oraz z wykorzystaniem VR, z wyraźną przewagą tego drugiego. 📌



26



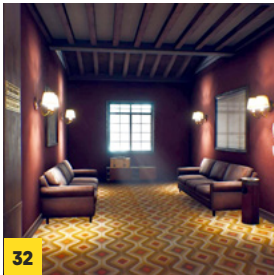
28



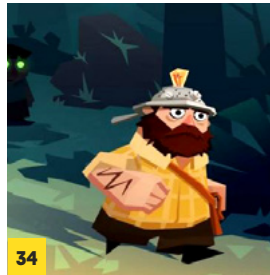
30



31



32



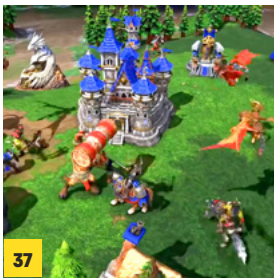
34



35



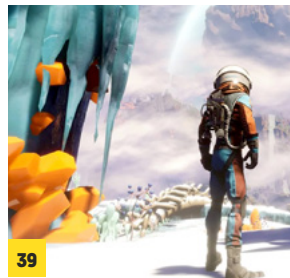
36



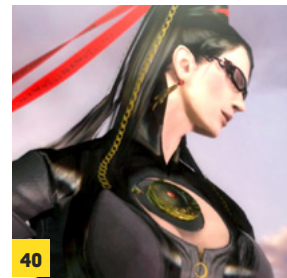
37



38

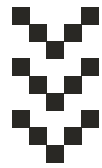


39



40

P



TAK

OCENIAMY GRY

0-30

słabe

31-40

niegodne dłuższego kontaktu

41-50

średnie, miejscami przyzwoite

51-60

dobre, ale nie dla każdego

61-70

interesujące, godne

polecenia fanom gatunku

71-80

bardzo dobre

w swojej kategorii

81-90

znakomite, polecane

wszystkim

91-100

wybitne, ponadczasowe



PLAY THE GAME



DYSKUTUJ NA

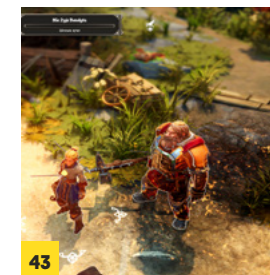
FB.COM/GROUPS/

SECRETLEVEL

GRA OPOWIADA HISTORIĘ, A JEDNOCZEŚNIE ZABIERA W PODRÓŻ PRZEZ RÓŻNE RODZAJE GIER – PRZYGODÓWKĘ, PLATFORMÓWKĘ I GRĘ ARTYSTYCZNĄ.



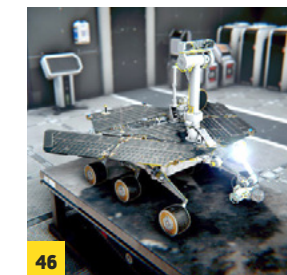
42



43



44



46



PS4

PRODUCENT Media Molecule **Wersja PL:** tak

Michał R. Wiśniewski

Dreams to najlepsza elektroniczna piaskownica, jaka się mogła przyśnić posiadaczom PlayStation 4.

Za pomocą kontrolera ruchu wbudowanego w padę sterujemy impem, duszkiem-kursorem, który ma wiele pożytecznych zdolności. Jak każdy porządny duszek może poruszać przedmioty, otwierać drzwi i grzebać w materii rzeczywistości – a także nawiedzać i ożywiać lalki – trójwymiarowe postacie, które mogą biegać i skakać, jak przystało na bohaterów platformówek 3D.

Wszystko, co widzimy i w czym bierzemy udział – możemy sobie zrobić. Dreams nie jest bowiem grą, ale przestrzenią artystyczną, w której możemy rzeźbić, malować, komponować muzykę, tworzyć animacje, dema i – po tu jesteśmy! – gry. To w końcu produkcja Media Molecule, którego LittleBigPlanet – platformówka z silnikiem fizycznym – był sztandarową grą na PlayStation 3. Nowa (wówczas) generacja konsoli – na stałe podpiętych do internetu, pozwoliła na rozkwit nowego pomysłu na zabawę – dzielenia się z innymi graczami własnoręcznie skleconymi poziomami. Dreams oferuje coś znacznie więcej – to edytor o praktycznie nieograniczonych możliwościach.

W swoim śnie Art spotyka konduktora – trudno uwierzyć, ale to wszystko zostało przygotowane w Dreams!





➤ Ktoś sobie zbudował miasto i zaimplementował prototyp wyścigów samochodowych - ja tam wrzucę wielkiego robota.



➤ Przez świat Dreams prowadzą nas oczy, które wyglądają, jakby uciekły z okładki „Wielkiego Gatsby’ego”.

więc na początku były to radosne impresje, obiekty fruwały w przestrzeni za padem jak za czubkiem pędzla (po podłączeniu pałek Move było jeszcze lepiej, ale ogólnie sterowanie można by chyba nieco poprawić). Dodaj, odejmij, różne kształty, pokrój kolorem, zdefiniuj typ powierzchni i fakturę. Nie ma tu tekstur, więc trzeba porzucić przyzwyczajenia z innych programów. Odpowiednie narzędzia pozwalają na precyzyjną pracę. Wszystko po prostu wymaga czasu, tak jak i nauczanie się oprogramowania wszystkich elementów. W zasadzie jest ono bardzo proste - gry „pisze” się obiektowo, łącząc wejścia i wyjścia odpowiednich boksów. Gdy się zajrzy do cudzego gotowego kodu, można się przerazić - ale tutoriale poprowadzą za rączkę. Wystarczy cierpliwość i czas. Zastanawiało mnie, jak program poradzi sobie z wydajnością - co, jeśli użytkownik nawrzuca za dużo rzeczy?

➤ Ktoś zamawiał platformówkę 3D? To tylko jeden z wielu pomysłów, które proponuje stworzyć Media Molecule.

Jest to rozwiązane bardzo sprytnie - każdy sen ma swoją temperaturę, która rośnie w miarę wypełniania treścią.

Ale kto go nie ma, może po prostu sięgnąć do biblioteki i pobrać elementy i prototypy przygotowane przez Media Molecule - albo ściągnąć coś stworzonego przez innych użytkowników (ktoś zrobił wyścigi kartów, w których biorą udział ludziki różnych twórców, czyż to nie wspaniałe?). Ciekawe, co będzie z prawami autorskimi - w czasie zabawy w snach użytkowników znalazłem modele Batmobilu, Toyoty AE86 z anime „Initial D” - i pełny prototyp trójwymiarowego Maria. Nie dziwię się, pierwsze, co zrobię, gdy tylko lepiej opanuję rzeźbienie, to model 2B z NieR: Automata (chyba że ktoś to zrobi przede mną, co wydaje się nieuniknione). Jednak większość snów to autorskie produkcje, które pokazują, że wyobraźnia potrafi być nieograniczona.

To wspaniałe, jak inspirująca jest ta cała zabawa. W czasie kilku dni, które spędziłem na surfowaniu, graniu i tworzeniu, miałem ze sto pomysłów, co bym mógł i chciał zrobić - rzeczy, których bym raczej nie zrealizował poza silnikiem Dreams. Nie dlatego, że jestem za głupi, żeby doczytać się Blendera i Unity, ale zwyczajnie nie mam czasu. Tu jednak od pomysłu do zabawy droga jest bardzo krótka.

Pytanie - czy chcę poświęcać czas na coś, co będzie dostępne tylko dla innych użytkowników Dreams? Na razie jeszcze dobrze się bawię, ale jestem zawodowym twórcą i trochę z tyłu głowy słyszę głosik: „Pracujesz za darmo, Michale Radomile”. Ale może spojrzę na to inaczej - oto biorę udział w budowaniu pewnej cybernetycznej utopii, w której wszyscy mogą dzielić się ze sobą wyrobami. Może to mieć wręcz funkcję terapeutyczną, stanowić odpoczynek od tego nastawionego na zysk świata? ▀

➤ Gra, dzięki której można się uczyć programowania, zrobiona w grze, w której można programować własne gry.

Dreams prowadzą za rączkę przez kolejne ćwiczenia, aż opanujemy podstawy. Wtedy otwiera się nowy świat. Gdy grałem, tytuł był wciąż we wczesnym dostępie, a już współlśniona przestrzeń była pełna niesamowitych rzeczy. Samo Media Molecule przygotowało pokazówkę, co można zrobić z engine’em - grę Art. To prawdziwa gra - gdyby ją ktoś wydał samodzielnie jako indie, pewnie zebrałaby niezłe oceny. Wszystko jednak zostało stworzone w Dreams. Art opowiada historię, a jednocześnie zabiera w podróż przez różne rodzaje gier - przygodówkę, platformówkę i grę artystyczną. Po prostu wielkie wow.

Jestem łapczywy, chciałem zrobić szybko coś swojego i od zera; Dreams szybko sprowadziły mnie na ziemię. Chwilę zajęło mi opanowanie podstaw rzeźbienia; OK, jestem dzieckiem rastra, a modele 3D ostatni raz strugałem w 3ds Max,



➤ Ekonomia współdzielenia - wyścigi, w których biorą udział postacie wykreowane przez różnych twórców.



PIXEL 95

■ Wiedzę, jaka jest różnica między Dreams a Robloxem czy Minecraftem? Dreams jest przesłizane. Inspirujące. Zabawne. Proste i złożone. Dla samotników i graczy drużynowych. ■ Dla kreatorów i konsumentów. Jeśli do tego wyjdzie jeszcze ■ zapowiedziana obsługa VR, to dorzucę punkcik do oceny.



❖ Po doprowadzeniu do siłowników zasilania panele będzie można przemieszczać i łączyć na więcej sposobów.

Ta gorsza strona to brak lekkości. Sama rozgrywka okazała się być – przynajmniej dla mnie, takie oceny zawsze są mocno indywidualne – bardziej nużąca niż interesująca. Jest dużo kombinowania, mało błysku. Nie ma sytuacji, w których okazuje się, że trywialne rozwiązanie było cały czas na wierzchu i człowiek wstydzi się, że nie dostrzegł go od razu. Nie, tu często bardziej miałem poczucie ciepłego brnięcia do przodu, po kawałku, krok za krokiem. W dodatku kiedy pojawiają się nowe mechaniki, czasem sprawiają wrażenie, jakby były dodawane nie dlatego, że trzeba urozmaicić rozgrywkę, tylko albo z powodu braku pomysłów, jak w ciekawy sposób wykorzystać poprzednie, albo na zasadzie „mam jeszcze taki świetny pomysł, to też dołożymy” – i koniec końców pewne rozwiązania pojawiają się w tylko jednej scenie. Może i takie było założenie, ale nie miałem poczucia, że gra jest starannie przemyślana jako całość.

Przy wszystkich zastrzeżeniach grało mi się całkiem przyjemnie, z doskoku, bo gra nie potrafiła mnie wciągnąć na dłużej, ale takie pół godziny nad kolejnymi kilkoma etapami to była fajna odskocznia od innych rzeczy. Dlatego z czystym sumieniem polecam The Pedestrian miłośnikom gatunku. Najwyraźniej zresztą twórcy gry też się do nich zaliczają, bo zakończenie to ewidentne nawiązanie do jednego z najbardziej klasycznych tytułów (ale nie będę pisać którego, zostawię wam szansę sprawdzenia samemu). ▬

The Pedestrian

PC MAC

PRODUCENT Skookum Arts **Wersja PL:** nie

■ Borek

Pamiętacie może grę Inkulnati? Pisałem o niej w zeszłym roku w majowym Indykarium, była jedną z finalistek Pixel Awards. Ciekawy pomysł, ciekawa grafika – i tylko strasznie brakowało w tym gry, w którą chciałoby się zagrać.

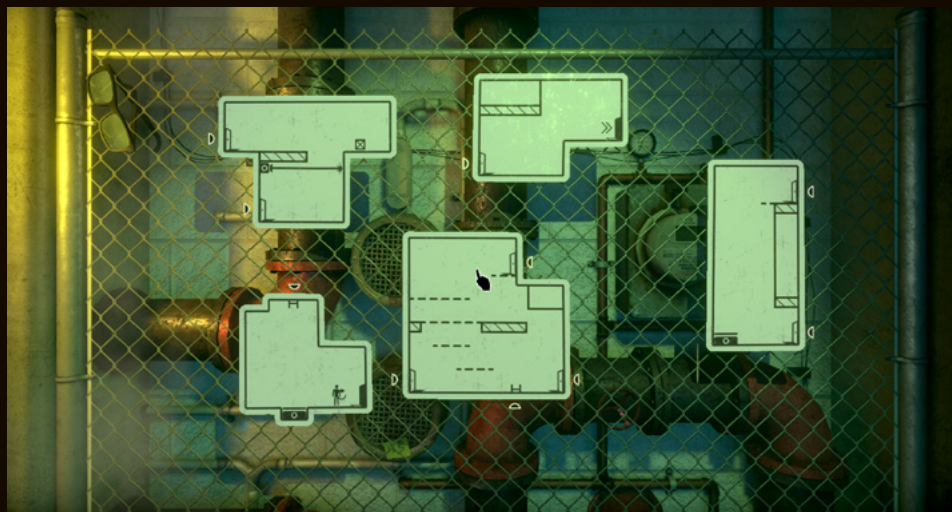
Rozmawiałem w czasie Pixel Heaven z autorami, opowiadali o swoich perypetiach z poszukiwaniem wydawcy – po obejrzeniu screenów wszyscy byli bardzo zainteresowani, ale po zobaczeniu samej rozgrywki przestawali odpowiadać na maile.

Wspominam o tym, bo The Pedestrian to trochę podobny przypadek. Od kilku miesięcy widziałem grę w zapowiedziach i wyglądała ciekawie, ładnie łącząc świat 3D (w którym umieszczone są plansze) z rozgrywką 2D (odbywającą się na ich powierzchni). Kiedy tylko wyszła, postanowiłem ją obejrzeć – i trochę się zawiodłem.

Zacznijmy od pozytywów: dostałem bardzo solidnie i starannie zrealizowanego puzzlera, opartego na nietuzinkowym pomysłem, z logicznymi i poprawnymi zagadkami, z w miarę konsekwentnymi regułami, z co najmniej poprawną grafiką i ścieżką dźwiękową. To wbrew pozorom dużo, wcale nie mało gier nie daje nawet tyle.

❖ Wyrosły nam ręce – to znak, że zbliżamy się do końca.

❖ Zamień panele miejscami, połącz przejścia, opuść ekran, niosąc pudełko, ot i cała filozofia.



71

Bardzo przyzwyczajona i starannie zrealizowana gra logiczna. Trochę brak lekkości i błysku, ale kilka godzin zabawy gwarantowane.

ATHORAHU

BOOKS OF ANCIENTS



 SIMFABRIC

 STEAM

 XBOX ONE

 PS4

 NINTENDO SWITCH

Hooster



✚ Tajemnicza postać uratuje bohaterkę Minę z opresji. Ale kim naprawdę jest tajemniczy motocyklista, dowiemy się już w trakcie gry.



✚ Dialogi będą głównym źródłem informacji o fantasmagorycznym świecie.

kolejnego poziomu. Proste, ale trochę nużące.

Gra nabiera tempa, gdy zaczynają się pojawiać demony ścigające naszą bohaterkę. Nasłuchujemy kroków upiórów, unikamy szponów zjaw i duchów, a także wyskakującego z mroku zła. Jeżeli już wejdziemy z nim w zwarcie, to należy się jak najszybciej oswobodzić i uciekać w poszukiwaniu schronienia. To fajne i angażujące gracza elementy, podczas których tętno przyspiesza i zaczynamy się pocić. W trakcie starć będziemy odnosić rany - krwawienie zatamujemy bandażami, utracone zdrowie odzyskamy, spożywając jedzenie, a zmęczenie zniwelujemy pićm wody i napojów energetycznych. Niezbędne do przeżycia produkty znajdziemy w automatach, płacąc za nie znalezionej po drodze walutą.

Kwintesencją gry jest rozszyfrowanie, o co w tym wszystkim chodzi. Odpowiedzi znajdziemy, eksplorując pomieszczenia i czytając znalezione karty z książki. Grę możemy ukończyć w sześć-siedem godzin, ale odnalezienie wszystkich wskazówek i poznanie całej historii zajmie nieco dłużej, w zależności od naszych umiejętności przetrwania i taktycznego myślenia.

Gra jest sequelem wydanego w 2015 roku The Coma: Cutting Class, cieszącego się kultem survival horroru, z wydaną dwa lata później remasterowaną edycją The Coma: Recut. I o ile pierwsza część była kultowa, o tyle druga jest już raczej odrzwanym, ale nadal krwistym kotłem. ■

75

■ Dla miłośników azjatyckich horrorów bardzo przyzwoita pozycja. Dla fanów serii Coma – obowiązkowa. Dla pozostałych – ciekawa i oryginalna gra grozy w koreańskim sosie do szybkiego kimchi.

The Coma 2: Vicious Sisters

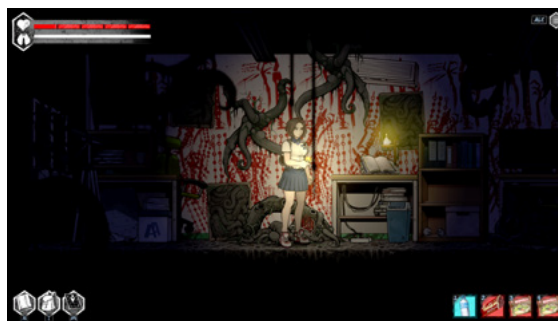
PC MAC

PRODUCENT Devespresso Games Wersja PL: nie

Emilus

Jestem umiarkowanym fanem azjatyckiej stylistyki, ale doceniam jej oryginalny charakter i egzotyczny sznyt w stosunku do naszej europejskiej kultury.

Cenię takie horrory jak „Klątwa”, „The Ring”, „Las samobójców” czy „Zombie Express”, dlatego też z ciekawością uruchomiłem The Coma 2: Vicious Sisters, psychologiczny survival horror rodem z Korei Południowej. Gra rozpoczyna się niewinnie. Ot, koreańskie anime, w którym główna bohaterka Mina Park, uczennica liceum, zmagą się z codziennymi

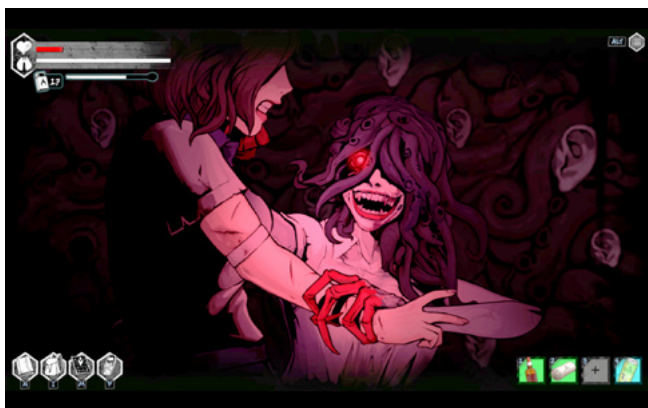


✚ Macki, znaki, książki przypominają stylistykę Lovecrafta z koreańskim sznytem.

✚ Polujących na naszą bohaterkę demonów należy unikać pod karą śmierci.

szkolnymi wyzwaniem. Plotki w damskiej toalecie z koleżanką to najbardziej emocjonująca faza w pierwszej części gry. Akcja nabiera tempa wieczorem po zakończeniu zajęć, kiedy Mina jako ostatnia wychodzi do domu. Los sprawi, że nie tylko do niego nie dotrze, ale wręcz zostanie wchłonięta do równoległego świata, w którym poziom szaleństwa i koszmarnych wizji wspaniale wpisuje się w tradycję azjatyckiego horroru.

Główna mechanika gry polega na podróżowaniu po lokacjach w rzucie 2D scrolowanym na boki. Przechodzenie pomiędzy poziomami - po schodach - następuje skokowo. Nasza bohaterka może zdobyć mapę danej lokacji, na której zaznaczone są aktualne zadania do wykonania. W większości przypadków będzie to znalezienie jakiegoś przedmiotu, karty, klucza czy wskazówki, które posłużą w otworzeniu przejścia do



WOLCEN

PC

PRODUCENT Wolcen Studio **Wersja PL:** tak

Pjotsze

Na Wolcen: Lords of Mayhem czekałem od czasu, gdy ten tytuł – jeszcze pod nazwą Umbra – został ufundowany na Kickstarterze. W 2016 roku gra trafiła do steamowego Early Access i wiele wskazywało na to, że może już go nie opuścić.

Ja jednak po cichu wierzyłem w to, że ta ciekawie zapowiadająca się produkcja nie przepadnie gdzieś w mrokach piekielka wczesnego dostępu. Niedawno okazało się, że tym razem mój wewnętrzny optymista miał rację i Wolcen będzie miał swoją pełnoprawną premierę w lutym tego roku. Chociaż produkt finalny nie do końca prezentuje się tak, jakby życzyli sobie tego fani. I – zapewne – sami twórcy.

Zacznę od pozytywów, bo nowy konkurent Diablo III i Path of Exile ma sporo do zaoferowania. Już sama historia prezentuje się intrygująco, z czasem uderzając w dość mroczne klimaty. Nie wiem jednak, czy zastosowanie cliffhangera jest najlepszym rozwiązaniem, o jakie mogli pokusić się autorzy. Co prawda fabuła będzie kontynuowana w nadchodzących aktach, ale nie wiadomo, ile przyjdzie nam na nie czekać.

W Wolceni kapitalnie rozwiązano system rozwoju postaci. Z jednej strony mamy tu ataki i czary, które da się ulepszać niczym w tytule Blizzarda. Z drugiej zaś – pokazanych rozmiarów drzewko umiejętności pasywnych, przywodzące na myśl rozwiązania znane z dziecka Grinding Gear Games. Co więcej, skille aktywowane w walce można dokupić u handlarza lub – przy odrobinie szczęścia – zdobyć w trakcie bitwy. To wszystko otwiera przed graczem sporo możliwości przy konstruowaniu buildu bohatera.



Sam stworzyłem herosa prującego do wrogów z pistoletu. Wsparcie zapewniały mi magiczny golem oraz rozstawiana wieżyczka. A kiedy robiło się naprawdę gorąco, jak na przykład w trakcie starć z bossami, korzystałem z czaru teleportacji. Taka dowolność przy kreowaniu bohatera może wydawać się odrobinę przytłaczająca, jednak taka nie jest. Mimo że łatwo w tym wszystkim połąpać, to twórcy zadbali o to, aby na początku przygody gracze mogli wybrać jedną z trzech archetypowych dla gatunku hack'n'slash klas postaci.

Zaimplementowano tu również system craftingu, choć jest to określenie trochę na wyrost. Za pomocą magicznych kul mogłem wzmocnić dany element rynsztunku, dodając mu nowy magiczny bonus lub zresetować

istniejące. Miałem też sporo szczęścia w zdobywaniu kolejnych kamieni szlachetnych, które tak jak w serii Diablo dało się umieścić w pustych gniazdach wyposażenia. Również endgame nie jest wybitnie rozbudowany, choć możliwość ulepszenia całego miasta to doprawdy intrygujący i niecodzienny jak na produkcje action RPG zabieg.

Wolcen to niesłychanie rozbudowany hack'n'slash, przy którym można spędzić masę czasu. Pod warunkiem że nie przeszkadzają nam bugi, jakie dręczą ten tytuł. Na pewno za część z nich odpowiedzialne są przeciążone serwery. W trakcie jednej z ważniejszych potyczek o mało nie zginąłem, ponieważ mój adwersarz co chwila pojawiał się w innym miejscu, ciągle zadając mi pokaźne obrażenia. Lag był po prostu straszny. Na szczęście przywołany przeze mnie golem był w stanie ubić przeciwnika, co uchroniło mnie przed myślami o ragequicie. W dniu pisania tej recenzji gra doczekała się pierwszej dużej łatki. Pozostaje mi nadzieję, że autorzy naprawią Wolcen kolejnymi patchami, a następnie dostarczą nam obiecane akty, ponieważ ta produkcja ma potencjał. ▬



76

Tytuł bardziej wymagający niż Diablo 3 i mniej przytłaczający nowicjuszy niż świętujące triumfy Path of Exile. Choć ma jeszcze sporo bugów, to dzięki silnikowi CryEngine wygląda ładnie, a formy apokaliptyczne w akcji prezentują się genialnie.



❏ Zwiedzanie hotelu pozwala odkrywać historię jego upadku. Przez ostatnie kilkanaście lat wiele rzeczy poszło nie tak.

❏ Biuro zachowało ślady dawnej świetności, ale nagranie na sekretarce mówi o odłączeniu niezapłaconego telefonu.

❏ Chodząc po hotelu, miałem skojarzenia z zaprzyjaźnionymi domami wypoczynkowymi FWP. Zaniedbanie wygląda tak samo niezależnie od przyczyn.



THE SUICIDE of Rachel Foster



PRODUCENT: One-0-One Games **Wersja PL:** nie

■ Borek

Jedliście kiedyś porządnego, soczystego burgera, z plasterkiem żółtego sera, zieleńką i pomidorem, podlanego dobrymi sosami, takiego, co to ślinka cieknie na sam widok, ale wsadzonego w czerstwą bułkę? No to to jest trochę sytuacja z tą grą - sztafpowy początek, sztafpowe zakończenie, ale kapitalnie skonstruowana akcja w środku.

Co najważniejsze: The Suicide of Rachel Foster to coś między przygodówką a narracyjnym symulatorem spaceru - chodzimy po budynku, wykonując proste, dobrze zdefiniowane zadania i poznając fakty z przeszłości. Głównym źródłem narracji są radiowe rozmowy bohaterki z pomagającym jej przez radio agentem Federal Emergency Management Agency. Akcja toczy się w grudniu 1993 roku, dwanaście lat po śmierci tytułowej Rachel.

Zawiązanie akcji jest mocno banalne: tatuś miał dawno temu romans, rodzina się rozpadła, córka z matką wyjechały, teraz wszyscy poumierali i trzeba zrobić porządek. Jedną ze spraw do załatwienia jest sprzedaż rodzinnego hotelu. Hotel jest jak cytat z Kingowego „Lśnienia”, odizolowany daleko w górach, i oczywiście kiedy tam na krótką chwilę jedziemy, przychodzi matka wszystkich śnieżyć, żeby nas odciąć i zostawić Sam Na Sam z Tajemnicą.

O ile banalność tego początku nie nastroiła mnie specjalnie pozytywnie, o tyle dalszy ciąg krok za krokiem przekonywał mnie do siebie. Najpierw kupiła mnie grafika, piękny wystrojem i rozkładem przedwojennego pensjonatu budynek. Trzeba po nim dużo chodzić, a to - mimo planów - wymaga



■ Ten ośmiobitowiec nie odgrywa żadnej roli, tak tylko sobie stoi w biurze - ale wpisuje się w klimat epoki.

błądzenia, bo nie ma tu prostych i logicznych ciągów komunikacyjnych, zwłaszcza kiedy mieszają się przejścia oficjalne z technicznymi i przeznaczonymi dla personelu. Potem dotarło do mnie, jak dobrze grają tu dźwięki. Nie wiem jak wy, ale ja zawsze w nowych miejscach przez kilka pierwszych dni uczę się tła - skrzypienie to drzwi na parterze, stukanie to okiennica, zgrzyt to ktoś wchodzi po schodach. Każdy stary budynek żyje własnym wewnętrznym życiem, coś mu strzyka w więźbie dachu i beka w kanalizacji, i nie inaczej jest z hotelem Timberline.

A kiedy już zacząłem się wczuwać w miejsce, kupiła mnie również historia. Prosta, niesiłąca się na wyszukane zwroty akcji, ale przez to łatwa do uwierzenia. Co więcej, gra buduje nastrój i zainteresowanie bez tanich chwytów, nie wyskakiwały na mnie żadne trupy, nie działo się nic nadprzyrodzonego, ot, czasem coś nadmiarowo stuknęło, może z raz gdzieś jakiś błysk - ale może mi się przywidziało albo się przesłyszałem? Może był duch, może to tylko wyobraźnia? Od początku wiadomo, że musi (musi?) być jakieś drugie dno, ale gra nic nie narzuca, tylko sygnalizuje potencjalne tropy w niedomówieniach i półprawdach, jakimi raczy nas rzeczywistość.

I tak z rosnącym zainteresowaniem dotarłem do końca, który niestety

zupełnie mnie nie przekonał. W dodatku kiedy wszystkie elementy powyskakiwały na swoje miejsce, niektóre kawałki układanki okazały się być dość wątpliwe psychologicznie.

To jest bardzo solidna i dobra (choć dość krótka, raptem czterogodzinna) produkcja, której niewiele brakuje do bycia jeszcze lepszą. Jeśli jak ja szukacie w grach interesujących miejsc i dobrze opowiedzianych historii o ludziach i ich sprawach, polecam z czystym sumieniem.

P.S. Dwie uwagi techniczne: nawala optymalizacja i przechwytywanie kursora przy zmianie zadań (ale grałem w wersję przedpremierową, więc to się może jeszcze zmienić) i niewygodny jest system checkpointów na koniec dnia - niestety, jeśli coś zmusi nas do wyjścia z gry, czasem trzeba powtarzać ostatnie pół godziny. To dość mocno przeszkadza w immersji, te same dialogi przesłuchiwanie po raz kolejny tracą na świeżości. ■

■ Śledztwo



Drobna koincydencja: ciało Rachel znaleziono w mojej dziewiętnaste urodziny, 29 grudnia 1981 roku. Śmierć uznano za samobójstwo, ale nie wszystkie szczegóły udało się wyjaśnić. I co zrobić z historią jej koleżanki, twierdzącej, że spotkała Rachel wiele lat później?



■ Weźcie Layers of Fear, ale dołóżcie rozmowy przez komórkę i będziecie mniej więcej mieli pojęcie, jak wygląda TSoRF. Całość mało odkrywczą i chwilami grubymi nićmi szyta, ale wystarczająco zgrabną, żeby warto było poświęcić kilka godzin.



✚ W razie, gdyby ktoś nie załapał, że Edgar jest satyrą na smartfony, rozpoznawalny znak jabłka rozwieje wszelkie wątpliwości.

Edgar – Bokbok in Boulzac

PC XONE SWITCH

PRODUCENT La Poule Noire **Wersja PL:** nie

■ Paweł Gąska

To jest zawsze trochę przykre, kiedy gra, po której widać zapał, zaangażowanie i pasję, jaką włożyli w nią twórcy, koniec końców okazuje się być przeciętniakiem. Życzę studiu La Poule Noire jak najlepiej, ale Edgar – Bokbok in Boulzac nie ma ani ciekawej fabuły, ani wciągających zagadek, czyli podstawowych składników porządnej przygodówki.

Gra usilnie stara się być zabawna, zwariowana i oryginalna. Niestety humor w niej wydaje się wymuszony, przez co niezbyt śmieszny. Wprowadzanie niecodziennych, abstrakcyjnych sytuacji wcale nie gwarantuje, że dany żart zdoła rozbawić. Jest to raczej punkt startowy, który dopiero trzeba poprowadzić w interesujący sposób, a tego już gra nie robi. Mamy na przykład wróżbitę, który powróży nam z karczochów. Oryginalne założenie, jednak niewiele się z nim dalej dzieje. Musimy mu te karczochy przynieść, dostajemy wróżbę i to tyle. Potencjał na jakiś dobry żart zupełnie niewykorzystany. I tak jest właściwie przez cały czas.

Z mechaniką jest jeszcze gorzej. Praktycznie wszystkie zagadki

(poza sekwencją skradania się kurczakiem) można rozwiązać „brute force'em”: chodząc po mieście i beżmyślnie klikając na wszystko, co ma dymek, aż wyczerpiemy opcje rozmowy i fabuła ruszy się do przodu. Niektóre zagadki wręcz tylko na tej mechanice się opierają: jeśli pogadasz z czwórką ludzi w fabryce, to gdy będziesz wracał, coś się wydarzy; pytaj, kogo możesz zapytać, czy wie coś o Michelle, aż ją znajdziesz. Przedmiotów do zdobycia jest niewiele. Automatycznie uruchamiają nam one opcje rozmowy (nawet jeśli nie połapaliśmy się jeszcze, że to właśnie ich chcemy użyć), nie ma więc nawet klasycznego „symulatora MacGyvera” (użyj gumowej kaczki, żeby wyciągnąć klucz). Trudno to nazwać łamiągówkami, są to po prostu elementy do przeklikania, żeby zobaczyć dalszy kawałek fabuły.

Ja rozumiem, że La Poule Noire to małe, czteroosobowe studio i że to ich pierwsza gra. Nie oczekuję od

✚ Scena, w której zakradamy się kurczakiem, żeby ukraść klucz, jest najbardziej udanym fragmentem gry.



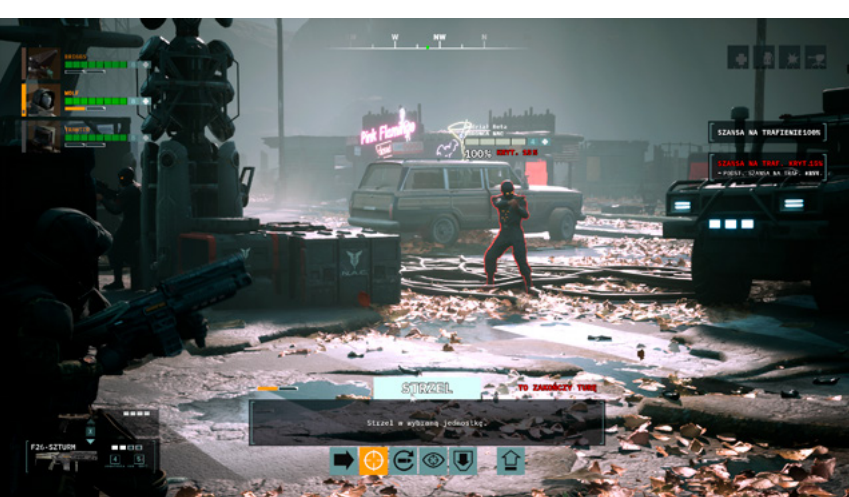
nich cudów i jako krótką etiudę tęstującą umiejętności twórców (czy hobbystyczny projekt) mogą nawet Edgara pochwalić. Ale jako oficjalnie wydawana gra wypada on lichy. Scena indie zdążyła przez lata pokazać, że nawet jednoosobowe studia potrafią zrobić gry, które wgniatają w fotel, tymczasem Edgar nie był w stanie mnie ani razu zachwyć, rozbawić czy chociaż zaciekawić. Ma ładną oprawę graficzną, nie ma bugów, fabuła jest prosta (więc młodszy odbiorca też może w to zagrać), ale nie oferuje nic ponadto. To trochę za mało, żeby nazwać coś dobrą grą. ■

✚ Ser, wino i spiski to trochę za mało, żeby uczynić Boulzac miejscem wartym odwiedzin.



40

■ Fajna oprawa graficzna i gładzący kurczak nie wystarczą, żeby przykryć nieciekawą warstwę fabularną i banalność zagadek.



Corruption 2029

PC

PRODUCENT The Bearded Ladies **Wersja PL:** tak

Sir Haszak

Twórcy Mutant Year Zero nie zwalniają tempa. W trzydzieści miesięcy po tamtej produkcji szwedzka ekipa wydaje grę taktyczną, która nie jest już takim zaskoczeniem, ale bawi się przy niej świetnie.

Rzecz dzieje się w niedalekiej przyszłości, gdy Stany Zjednoczone przypominają dzisiejszą Polskę, ale na sterydach. O rząd dusz walczą dwie strony, a sami żołnierze bardziej przypominają cyborgi niż ludzi.

Brodate Panie udowodniają, że z prostych składników są w stanie

upichcić wykwintne danie. Sam pomysł i mechaniki są bowiem znane i oklepane. Wydaje się, że twórcy zapatrzyli się w XCOM. Dowodzimy niewielkim oddziałem, który co rusz musi mierzyć się z liczniejszymi siłami wroga. Z jednej strony wszystko jest tu sztapowe: turowa walka połączona z poruszaniem się po mapie w czasie rzeczywistym, gdy panuje spokój, dwie stosowane zamiennie bronie, ale też granat, apteczka i materiały wybuchowe, które można podłożyć przed walką. Z drugiej strony mamy dużo kombinowania i emocji: czy uda się pozbyć przeciwnika, nim zaalarmuje kompanów? Jak osaczyć silnego wroga, nim wystrzeli, kiedy mamy słabą broń? Atakować czy ubezpieczyć pozycję, licząc, że wejdzie nam pod lufę? Moment, gdy to robi, daje ogromną satysfakcję, nawet

✦ Ten moment, kiedy najpierw masz pewność, że trafisz przeciwnika w tej turze, bo jest blisko i nie ma osłony, a potem masz pewność, że go jednak nie trafisz, bo skończyła ci się amunicja i musisz przeładować.

✦ W tej grze mamy niekiedy stuprocentową pewność trafienia. To niejedyna różnica z XCOM.

jeśli SI nie zawsze wybiera optymalne warianty postępowania.

Za realizacją misji dostajemy nowy sprzęt do rozbudowy lub uzbrojenia wojaków. Dzięki temu możemy ich wyposażyć w implanty umożliwiające długie skoki, większy zasięg broni czy szybsze poruszanie się po polu bitwy. Część sprzętu jest do zebrania podczas misji, ale nie podczas walki. To nieco upierdliwe, gdy przed zabicem ostatniego przeciwnika musimy obejść całą mapę, by nie przegapić żadnego fantu.

By uatrakcyjnić zabawę, do celów głównych i pobocznych dodano medale, czyli wyzwania. Zabicie określonej liczby przeciwników bez wszczynania alarmu, nieużywanie przez całą misję granatów lub apteczek jest nagradzane uśmiechem dowódcy odcisniętym w betonie.

Scenerie pełne są powtarzających się obiektów, co wynika zapewne z dość krótkiego czasu powstawania gry. Niekiedy w kolejnych misjach znajdujemy taką samą notatkę. Mimo to mapy zaprojektowane są ciekawie, stanowią wyzwanie i pozwalają się spociec. Dlatego jeśli ktoś lubi taktyczne turówki, z pewnością powinien wybrać się na wojnę domową do Stanów Zjednoczonych. Wrażenia gwarantowane! 📌



79

Ładna, emocjonująca gra taktyczna, w której jest dużo kombinowania, każdą misję można rozegrać na wiele sposobów, a przeciwnik może nas nie tylko zobaczyć, ale i usłyszeć.



✦ Młot, włócznia, wielki miecz i inne - zróżnicowanie oręży pozwala na dopasowanie się do każdego z galerii krwiożerczych przeciwników.

✦ Nieważne, czy będziemy przemierzać otwarte ruiny miasta, czy katakumby, nieodłącznymi towarzyszami będą czyhające na nieuważnych śmiertelne pułapki.

ELDERBORN



PRODUCENT Hyperstrange **Wersja PL:** tak

■ Szymon Góraj

Początek roku 2020 testuje cierpliwość wielu graczy. Wciąż jeszcze nie milkną echa po przesunięciu premiery Cyberpunka 2077 czy drugiego The Last of Us, a FromSoftware nie przestaje bawić się w kotka i myszkę z fanami w kontekście Elden Ring. Na szczęście zawsze można znaleźć na rynku ciekawy substytut.

Fabula w Elderborn nie wymaga głębszych refleksji. Ot, jesteśmy sobie lokalnym barbarzyńskim wybrańcem, który rusza w głąb starożytnego miasta, by zmierzyć się z czyhającymi nań potwornościami. O wiele bardziej interesujące są liczne inspiracje polskiego studia Hyperstrange.

Klimat gry przywodzi na myśl conanowskie motywy (barbarzyńcy, nieumarli itd.), a kolejnych wrogów sieczemy przy metalowej muzyce i z perspektywy pierwszej osoby niczym w Doomie. Pojawiają się też systemy rodem z Dark Souls - między innymi checkpointy

na wzór ognisk, misternie łączone ze sobą levele, szczątki fabuły przekazywane poprzez elementy krajobrazu i respawn przeciwników. Dodajmy jeszcze do tego system walki inspirowany Dark Messiah of Might and Magic (dawno skopywanie wrogów w przepaść nie było tak satysfakcjonujące).

Hyperstrange zdołało stworzyć z tych różnorodnych puzzli spójną konstrukcję. Elderborn wymaga pewnej wprawy, lecz pokrewieństwo z Soulsami nie sprawia, że musimy godzinami uczyć się ruchów przeciwników. Początek może być dla niektórych trudny, ale dostaniemy aż nadto zabawek, by głównie bawić się rozwalką (plus są trzy poziomy trudności). Wypełniane między innymi esencją zabitych wrogów kapsułki-apteczki i możliwość odzyskania dopiero co straconego zdrowia przy odpowiednio szybkim kontrataku (kłania się nam Bloodborne) zapewniają odpowiednią dynamikę.

Rozgrywka bazuje na trzech drzewkach rozwoju skupionych wokół siły uderzeń, szybkości oraz witalności naszego wojownika. Wraz z wchodzeniem na kolejne poziomy będziemy dostawać specjalne zdolności (jak szarża czy... wrywanie głów poległym



i rzucanie nimi w przeciwnika), sposobów na przejście gry jest więc sporo. Dodajmy do tego bardzo zróżnicowany asortyment broni do walki wręcz.

Elderborn to klimatyczna sieczka, która śmiało czerpie wzorce z lepszych od siebie i wcale się tego nie wstydi. Historia jest w niej tłem, ale dynamiczne, satysfakcjonujące starcia nie pozwolą się nam nudzić przez te kilkanaście godzin gry. Choć zatem jest to sztampa na sztampie, smakuje wybornie. ■

Rozwój



Drzewko rozwoju na pierwszy rzut oka wygląda dość biednie, ale wchodzenie na kolejne poziomy odblokowuje wiele różnorodnych zdolności definiujących nasz styl walki.

80

■ Efektowny tytuł, który z ogranych wielokrotnie motywów stworzył solidnego pierwszo-osobowego slashera. Satysfakcjonująca walka, pomysłowa mechanika, a w tle ostra, metalowa muzyka.



➤ Zmiany w stosunku do oryginału są minimalne. Wciąż można zaznaczyć najwyżej 12 jednostek naraz, na co wielu graczy od lat narzeka.

Świat zaczął wyglądać bardziej realistycznie, ale zachował swój kreskówkowy charakter. Jeśli ktoś jednak woli, by wszystko było jak w 2002 roku, to ma i taką opcję. Szkoda, że postępy w kampanii dla trybów Reforged i Klasycznego zapisują się osobno, więc nie możemy ich zmieniać między kolejnymi misjami.

Warcraft A.D. 2020 przyniósł także nowy polski dubbing. Moje pierwsze wrażenie było pozytywne, ponieważ Tomasz Traczyński jest bardziej przekonujący jako Medivh niż wcielający się wcześniej w tę rolę Piotr Warszawski. Niestety, w przypadku pozostałych bohaterów - szczególnie kwestii wygłaszanych przez jednostki - zmiany na lepsze nie widzę. Nie mogę za to zaakceptować pomysłu, żeby tłumaczyć imiona bohaterów i nazwy miejsc. Kiedy zamiast Groma Hellscreama zobaczyłem Grommasza Piekłorycza, nerwowo zacząłem szukać możliwości zmiany języka.

W grze zdarzają się także bugi. Raz na przykład każda uruchomiona misja automatycznie kończyła się moją porażką (pomógł ulubiony trik działów IT - wyłączyć i włączyć). Inną niespodzianką było znikanie głosów postaci w czasie rozgrywki. W kampanii solowej wystarczyło zapisać i wczytać save'a, ale w multi takiego lekarstwa nie można zaaplikować. A jeśli już przy grze w sieci jesteśmy, to tu na razie jest ubogo. Bawić możemy się tylko w potyczkę i grę dowolną. Więcej opcji ma dojść później.

Czy zatem powinniście kupić Warcrafta III: Reforged? Jeśli nie macie innej wersji tego klasyka, to remaster jest dobrą okazją, by uzupełnić swoją kolekcję i prześledzić perypetie Arthasa, Thralla, Illidana i reszty w ładniejszej wersji. Reforged nie oferuje jednak obecnie nic, czego mogliby zazdrościć mu posiadacze starszych edycji. ■

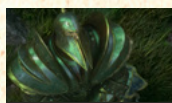
Warcraft III: Reforged

■ PC ■ MAC

PRODUCENT Blizzard Entertainment **Wersja PL:** tak

■ Bazyl

Filmiki



Reforged otwiera przygotowane od nowa intro. W innych przerwaniach filmowych zmieniła się wyłącznie rozdzielczość. Być może to dowód, że Blizzard początkowo nie planował iść po linii najmniejszego oporu, ale zabrakło czasu, pieniędzy lub chęci.

Zyjemy w czasach, gdy hity sprzed lat odpicowuje się i ponownie śle do boju. Czasami efekty są znakomite, jak w nowej wersji Age of Empires II. W przypadku Warcrafta III: Reforged już tak dobrze nie jest.

Być może grami zaczęliście interesować się trzy minuty temu, więc przypomnę, że Warcraft III to wielki hit z 2002 roku. Gra Blizzarda do klasycznej formuły strategii czasu

rzeczywistego dodawała elementy RPG i oferowała ciekawą kampanię, w której dowodziło się kolejno wszystkimi stronami konfliktu (ludźmi, nieumarłymi, orkami i nocnymi elfami). Znakomicie wypadły także zróżnicowane misje, edytor pozwalający tworzyć nowe mapy i multiplayer. Odświeżona wersja wraz z kolejnymi zapowiedziami ewoluowała. W pewnym momencie miała nawet wprowadzić nowe wątki fabularne, ale ostatecznie zdecydowano się na zrobienie remastera bez żadnych dodatkowych elementów. Dostaliśmy więc dobrze znaną zawartość podstawki i rozszerzenia The Frozen Throne. Główną zmianą jest poprawiona grafika, która zasługuje na pochwałę.



➤ Nowa grafika pozwala robić bardzo duże zbliżenia, ale jest to raczej bajer niż coś, co faktycznie przyda się podczas walki.

P 65

➤ Odświeżona wersja Warcrafta III i dodatku The Frozen Throne wprowadza ulepszoną grafikę i nowy polski dubbing. Zmian w samej rozgrywce jednak nie ma, więc z jednej strony to stary dobry Warcraft III, ale z drugiej to tylko stary dobry Warcraft III.

➤ Odpowiednio długi kombos w wykonywaniu rozkazów wprowadza Patapony w stan szału. Mali wojownicy stają się wtedy silniejsi, a co za tym idzie, zadają wrogom więcej obrażeń.



Patapon 2

PS4

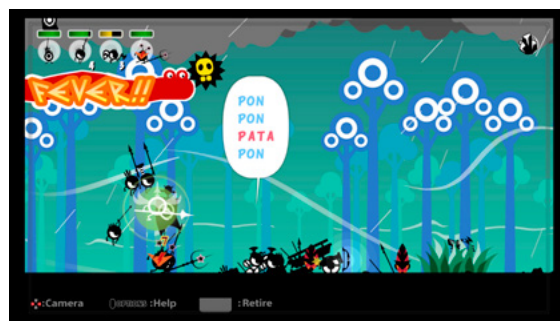
PRODUCENT Sony Interactive Entertainment Wersja PL: nie

➤ Pjotsze

Przeiwnikiem dobrych re-masterów nie jestem. Dzięki odświeżeniu starszych tytułów mogę zapoznać się z produkcjami, z którymi niedane było mi się zetknąć w przeszłości. Seria Patapon może być doskonałym przykładem, ponieważ nigdy nie byłem szczęśliwym posiadaczem konsolki PSP. Właśnie dlatego ucieszyła mnie wieść o tym, że Sony postanowiło wydać drugą odsłonę tego cyklu na PS4.

Początkowo martwiłem się, czy podołam w roli bóstwa sympatycznych stworków. Nie to, że jestem totalnym muzycznym beztalenciem, co może potwierdzić moja basówka, która od paru ładnych lat odpoczywa w zbierającym kurz futerałe. Po prostu dawno nie grałem w żadną grę, w której rytmika odgrywa tak ważną rolę. Mimo wstępnych obaw już po kilku chwilach obcowania z tytułem wyczułem niewielkie opóźnienie wejścia. Możemy to zniwelować, grając na słuchawkach. Nie lubię jednak zakładać na uszy dodatkowego sprzętu, kiedy mam pokój cały dla siebie oraz wiem, że nikomu nie przeszkadzam. Pomimo tych problemów nie zraziłem się

➤ Fever Mode nie tylko robi z Pataponów prawdziwe maszynki do zabijania, ale również przydaje się do wykonywania potężnych Cudów, na przykład niesłychanie przydatnego przywołania deszczu.



i przyzwyczałem do owego laga. Zresztą trudno byłoby mi się obrazić na ten uroczy tytuł. Patapony to tak przesympatyczne bestyjki, że dowodzenie nimi w trakcie poszukiwań ich ziemi obiecanej było prawdziwą przyjemnością.

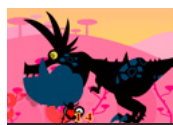
Opanowanie rozkazów nie zajęło mi zbyt dużo czasu. Rzekłbym nawet, że są one dziecinnie proste. Problem rodził się dopiero wtedy, gdy podczas zacieklej walki z wrogim plemieniem musiałem być w pełni skoncentrowany, aby nie pogubić się w wydawaniu podopiecznym odpowiednich komend. Czasem zdarzała mi się krótka chwila niefrasobliwości i moi wojownicy przyjmowali na klątę zmasowane uderzenie oponentów. Cóż, pomimo stylu graficznego rodem z kreskówki dla najmłodszych gra potrafi dać w kość. Wracałem zatem do wioski, dozbierałem swoje oddziały i ponownie wyruszałem na misję. Ulepszenia swoje kosztują, a surowców jest niewiele, więc wielokrotnie powtarzałem poprzednie zadania, aby uezierać odpowiednią ilość szmelcu. Sam grind mi nie przeszkadzał, ponieważ wypadki bywają doprawdy króciutkie.

Przyjemnym urozmaicheniem rozgrywki okazuje się zaimplementowany

w produkcji tryb wieloosobowy. Możemy w nim - wspólnie z innymi graczami - stawić czoła bossom, których uprzednio pokonałismy. Bohaterem, którym kierowałem, był mój elitarny Patapon. Multiplayer wymagał ode mnie jeszcze większego skupienia, ponieważ potwory są tu jeszcze bardziej wymagające.

Przy Patapon 2 Remastered można spędzić wiele godzin, wciąż dobrze się bawiąc. W trakcie mej przygody z nim na przemian machałem głową i tupiałem nogami w rytm, jaki wystukiwałem swoim sługom. Co więcej, pieśni wykonywane przez sympatyczne stworki zostawały ze mną na długo po wyłączeniu konsoli. Nie dość, że dałem się ponieść zabawie oraz plemiennej muzyce, to chyba jeszcze poprawiłem swoją koncentrację. I niech mi ktoś teraz powie, że gry nie wpływają pozytywnie na człowieka. ■

Bitwa



Przed rozpoczęciem misji warto zadbać o odpowiednie dozbrojenie oddziałów. Sympatycznym zabijakom nie tylko można zmieniać elementy wyposażenia, ale również ich ulepszać. Ewolucyjowanie Patapona swoje kosztuje, a każda kolejna forma stworka ma swoje mocne, ale też i słabe strony.



➤ Kapitalny remaster uzależniającej produkcji będącej połączeniem gry rytmicznej i symulatora bóstwa. Miejmy nadzieję, że autorzy wyeliminują problemy z opóźnieniem wejścia. Na szczęście można się do owego laga przyzwyczaić lub grać na słuchawkach.



➤ Zwiędzamy także takie zakamarki jak jaskinie i grotty. Część z nich jest oświetlona fluorescencyjnymi kryształami, inne toną w gęstym mroku.

nad przepaściami czy strzelanie do agresywnych zwierząt, jednak one tylko urozmaicają eksplorację. W kilku miejscach trzeba pogłótkować, jak obejść lub zlikwidować przeszkodę terenową. Ważną aktywnością jest wytwarzanie przedmiotów z dostępnego ekwipunku, takiego jak pistolet czy odrzutowy plecak. Surowce takie będą też niezbędne do naprawy statku. Można grać w trybie dla jednego gracza albo po sieci w dwie osoby.

Tytuł jest dostępny na wyłączność w sklepie Epic, natomiast po roku będzie go można również kupić w Steamie. Chociaż jak to będzie, nie wiadomo, bo Typhoon Studios zostało zakupione przez Google Stadia. Można się domyślać, że w celu promowania platformy do streamingu gier też będzie na wyłączność. ■

JOURNEY TO THE SAVAGE PLANET

PC PS4 XONE

PRODUCENT Typhoon Studios **Wersja PL:** nie

User Jama

Wylądowałeś na dziewiczej planecie w celu kolonizacji. No dobrze, w zasadzie to się na niej rozbiłeś. Na dodatek wcale nie jest niezamieszkała, mnóstwo tu zwierząt, ruin, a na wielkiej górze jest dziwna budowla, której nie powinno tu być.

Punkt wyjściowy gry jest mocno oklepany, to fakt. Przecież wiele tytułów rozpoczyna się od awaryjnego lądowania gdzieś na obcym globie, choćby The Solus Project, Planet Nomads czy Planet Explorers. To taki łatwy sposób, aby wytłumaczyć izolację głównego bohatera i brak komunikacji z innymi ludźmi. Obawiałem się, że „Podróż na dziką planetę” będzie kolejną sztafpową grą eksploracyjną, ale bynajmniej tak nie jest.

Od innych produkcji tego typu różni się narracją, która jest dowcipna, ironiczna, czasem prześmiewcza. Przez większą część gry towarzyszy nam damski głos komputera pokładowego statku Javelin, którego komentarze potrafią rozbroić, choćby gdy zjesz jakiś obcy owoc w ciemno, bez uprzedniego skanowania. Czasami dostajemy wiadomości wideo od dziwnego prezesa Kindred

Aerospace – firmy, która wysłała statki kolonizacyjne – naszpikowane korpomową. Najbardziej odjechane są jednak stylizowane na lata osiemdziesiąte parodie reklam.

Gra wyróżnia się też pozytywnie różnorodnością świata i łatwością jego poznawania. Podchodzisz do czegoś, co wygląda jak wielki, zielony żabi skrzek. Okazuje się, że działa jak trampolina. Z owoców rośliny świecącej się w ciemności możesz zrobić prowizoryczną latarkę. Wielkie chodzące oczy podkarmiasz, a następnie z ich odchodów odzyskujesz węgiel. Z latających ośmiornic możesz odzyskać silikon, o ile uda ci się je trafić. Eksploracja tego pięknego, kolorowego świata autentycznie sprawia dużą radość.

Odnajdziemy tu rzecz jasna elementy zręcznościowe, takie jak skoki

➤ W oddali majączą zabudowania na spowitej chmurami górze. Tam znajduje się cel wędrówki.



➤ Bohater wyposażony w najważniejsze narzędzie każdego eksploratora planet – pistolet laserowy.



83

- Wreszcie gra eksploracyjna, w której odkrycia są autentycznie ciekawe i często zaskakujące.
- Rzecz urozmaicona szczyptą strzelanki i craftingu, a całość podana jest w wybornym komediowo-kpiarskim sosie.

& VANQUISH BAYONETTA & VANQ



Wiedźma okularnica z piekielnym długim i magicznymi włosami.

Okopy, barykady i braterstwo broni - pomagając rannym kolegom z marines, zwiększamy swoje szanse na zwycięstwo z potężnymi bossami.



PS4 XONE

PRODUCENT Sega Wersja PL: nie

Michał R. Wiśniewski

Przemiała paczuska pełna przygód prosto z Platiniem na PlayStation 4 i Xbox One - na dziesięciolecie dwóch niezwykłych gier.

Bayonetta i Vanquish. Są jak ying i yang - jedna to demoniczna fantasy, druga - militarne science fiction. W jednej główną rolę gra magia, w drugiej - nauka. Seksowna czarownica i futurystyczny marines w technozbroi. Europejskie miasteczko zbudowane na granicy raj i orbitalna kolonia. Potworzaste anioły i rosyjskie roboty.

To, co je łączy, to bombastyczna akcja, z której słynie studio Platinum. Bayonetta nie walczy, ale tańczy; hiperseksualna, chociaż nie przekraczająca żadnej granicy (to w końcu gra), brutalna, stąpająca po krawędzi krokiem modelki

z wybiegu. Sam Gideon, agent DARPA, we wspomaganym panczeru, z silnikiem odrzutowym, dokonuje nieludzkich rzeczy. Bayonetta bije się i strzela z czterech pistoletów jednocześnie



QUISH

(z czego dwa pełnią rolę wysokich obcasów), walczy z niebiańskimi zastępami (nie wyglądają jak z obrazków w kościele) i gigantycznymi potworami, używa magii i tortur. Sam do walki z mniejszymi



i większymi robotami ma arsenał fantastycznej broni - od karabinów po lasery, ale też pewne ograniczenie - naraz musi nieść trzy różne. O ile Bayonetta ma bezdenne magazynki, o tyle Gideon musi dokładnie wybierać cele i strategicznie zbierać zdeponowaną w skrzyniach broń. Sam nie jest sam - ma kolegów z marines; warto pomagać rannym - odwdzięczają się bronią.

Obie gry są zupełnie niepoważne, obie w różny sposób. Campowość Bayonetty wylewa się z każdego kąta ekranu, od bohaterki, przez stroje i dekoracje, po sposób kręcenia. Vanquish sprawia wrażenie poważnej gry (atak

Wojna bywa fajna, kiedy biega się w pancerzu wspomaganym.



Trójka



W 2018 roku Bayonetta wróciła na Nintendo Switch, razem z drugą częścią (tytułem na wyłączność z Wii U). Bohaterka nosi w niej krótką fryzurę zamiast ikonicznych włosów zebranych w kopiec. W 2017 roku zapowiedziano trzecią część na Switcha, ale wciąż się nie ukazała - Hideki Kamiya z PlatinumGames uspokaja, że prace idą zgodnie z planem.

Na wielkie roboty pomaga laser, ale długo się ładuje.

terrorystyczny, przepychanki mojarstw), ale pod estetyką kosmicznej strzelanki na serio kryje się po prostu zabawna gra, trochę jak Metal Gear Rising: Revengeance. Męscy mężczyźni z cybernetycznymi kończynami, rzecz wygląda niemal jak pastisz innych gier. Shinji Mikami inspirował się „Casshernem”, anime z tego samego studia co „Załoga G”. Ja miałem skojarzenia z Turriganem II - tak mogłaby wyglądać jego współczesna wersja!

Gry wracają na PS4 - cieszy to zwłaszcza w przypadku Bayonetty, która na PS3 zwyczajnie przycinała. Vanquish nie miał tego problemu, gdyż był pisany właśnie na tę platformę. Miłym dodatkiem jest możliwość włączenia japońskiej ścieżki dźwiękowej, chociaż akurat do tych tytułów za sprawą postaci bardziej pasuje angielski dubbing. Czuć, że to gry sprzed dekady, przez nieco zestarzałą grafikę Bayonetty, ale też przez specyficzny klimat ówczesnych produkcji. Nowoczesnych, ale znających i szanujących swoje arcade'owe korzenie. ■



90

Dwie klasyczne już gry, wciąż dostarczające mnóstwo zabawy, wracają w wysokiej rozdzielczości i płynnej animacji. Obowiązkowe pozycje dla miłośników epickich pojedynków i deszczu kul. Szkoda tylko, że druga część Bayonetty dostępna jest tylko na Nintendo.



Not For Broadcast



PRODUCENT NotGames Wersja PL: nie

User Jama

ACCESS



Masz na to dwie sekundy, bo z takim opóźnieniem materiał źródłowy jest nadawany w eter. Chomik na karuzeli ma wczasy w porównaniu z tym zasuwem.

Ta nietuzinkowa gra, zwana przez twórców symulatorem propagandy, pokazuje od kuchni, jak powstają wiadomości telewizyjne i jak można manipulować odbiorcami. Jeśli lubisz prezentera, zaproszonego polityka czy artystę, pokazujesz jego dobry profil. A jak nie, to rzucasz zbliżenia, kiedy się szpetnie krzywi, ziewa czy dłubie w nosie. Wszystko tu jest uludą konstruowaną dla widza. Sympatyczny na wizji reżyser okazuje się prywatnie bucem, który poza ekranem robi wszystkim po kolei awanturę. Poważny dziennikarz w przerwach między wejściami

✚ Kanciapa montażowa jest ciasna, obskurna, ale ma piękny widok na miasto, troszkę tylko zasłonięty przez wielką antenę.

✚ Konsoleta montażowa, tu jesteś panem i władcą, zdolnym ośmieszyć lub uszlachetnić każdego według własnego widzi-misję.

niepoważnie plotkuje z wizażystką. W telewizji nic nie ginie, więc i w grze po zakończonym segmencie możemy przejrzeć zarówno zmontowany program, ale też materiały źródłowe ze wszystkich kamer, gdzie znajdują się pikantne szczegóły.

Grałem i rechotałem. Rzeczy, które ludzie wygadują w telewizji, są po prostu rozbrajające, szczególnie kiedy wiemy, co mówili chwilę wcześniej bez obecności kamer. Bezinteresowna radość, kiedy twarz wyfiokowanej prezenterki pokazujesz całemu krajowi akurat wtedy, kiedy ma głupekowatą minę. Przekleństwa przez niektórych interlokutorów używane jak przecinki musisz co prawda widzom wypikać, ale przecież sam słyszysz je w całej krasie i soczystości.

We wczesnym dostępie na Steamie dostępne są trzy rozdziały, natomiast docelowo ma być ich dziesięć. Na jeden z tych dodatkowych segmentów proponuję nowy element zręcznościowy, inspirowany naszą telewizją - zakryj rozmówcy serduszko Wielkiej Orkiestry Świątecznej Pomocy. ■



Wysokie noty za niesztampowy pomysł i brytyjski humor. Gra bezlitośnie obnaża fasadowość funkcjonowania telewizji, a jednocześnie praktycznie pokazuje, jak montażem można skutecznie zmanipulować odbiór.

Przed sobą widzisz wielką konsolę, na której reżyser ustawia wieczorne wiadomości. Tyle że reżysera nie ma, zadzwonił, żebyś go zastąpił. „Przecież to nie jest takie trudne” - mówi. Widziałeś jakiś dziennik w telewizji? To rób właśnie tak.

Rzucony na głęboką wodę, zaczniesz od razu odczuwać panującą w studiu nieustanną presję czasu. Kończy się wyświetlać czołówka nocnych wiadomości, trzeba błyskawicznie przełączyć na spikera. Spiker kończy mówić, wjeżdżamy z reklamami i tak w pędzie przez cały czas. Równolegle trzeba regulować sprzęt, żeby zmniejszać zakłócenia. A to wszystko to tylko początek, bo właściwa praca polega na montowaniu programu na żywo z czterech dostępnych ujęć. Widzowie lubią, kiedy widać osobę, która właśnie mówi, ale nie można tego robić za długo. Dobrze jest też łapać na przebitkę reakcję rozmówcy i czasem wrzucać widok szerszego planu. Oczywiście musisz też w porę wypikać wszystkie nieparlamentarne odżywki dyskutantów.



Iron Danger

PC MAC PS4 XONE

PRODUCENT Action Squad Studios Wersja PL: tak

Sir Haszak

O ile trudno jednoznacznie sklasyfikować tę grę, o tyle łatwo powiedzieć, o co w niej chodzi. By prowadzeni przez nas bohaterowie mieli szansę przeżyć, musimy manipulować czasem.

„Listen to your heart”, jak śpiewała nieodżałowana Marie Fredriksson. I trzeba przyznać, że jak rzadko ta rada pasuje do prowadzenia bohaterów w najnowszej produkcji Action Squad Studios. Sama gra jest miksem RPG, hack&slasha oraz gry drogi z rozgrywką w czasie rzeczywistym i pojedynkami turowymi. Jednak ten ostatni element jest specyficzny: tury odmierzane są biciem serca postaci i możemy je cofać.

Ponieważ zawsze mierzymy się z liczniejszymi przeciwnikami, ta umiejętność staje się niezwykle przydatna. Za każdym razem kiedy jedna z prowadzonych postaci zginie, cofamy akcję i wybieramy inne warianty postępowania. Oczywiście tylko ta zdolność nie wystarczy, by pokonać wroga. Czarodziejka Kipuna ma w swoim arsenale między innymi kule ognia, choć i krótkim mieczykiem też potrafi się posłużyć, a jej kompan, kwatermistrz i kowal Topi, uważa, że bez młota to nie robota, więc nosi przy sobie egzemplarz bojowy.

Wraz z rozwojem akcji postaci zyskują i rozwijają dodatkowe

Rzucenie beczką z olejem w kierunku celu, a chwilę później kuli ognistej robi robotę.

Zabawa polega na zbieraniu okrucich. Zadanie wcale nie należy do łatwych.

Czasami odlatujemy w klimaty artystowskie. Jest pięknie, choć nie wiadomo, co jest czym czego.



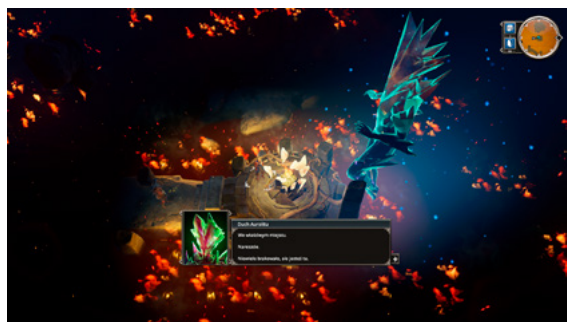
umiejętności, zbierają pożywienie służące leczeniu oraz przedmioty przydatne do skuteczniejszej eksterminacji wrogów. Jednym z przebojów wstępnej fazy kampanii jest rzut beczką z olejem w kierunku przeciwników i - nim spadnie na ziemię - rzucenie kuli ognia. Efekt budzi szacunek. Niemniej niekiedy przewaga przeciwników jest na tyle duża, że takie sztuczki nie na wiele się zdają. Trzeba wtedy wykorzystywać teren i szukać osłon, zakładać pułapki i unikać wpadnięcia w te przygotowane przez przeciwnika.

Na nudę trudno narzekać, bo nawet wyczyszczony kawałek mapy podczas kolejnego przejścia może zaludnić się przeciwnikami. Dlatego też nigdy nie należy tracić czujności i zawsze zbierać wszystko, co może posłużyć do leczenia.

Nagrodą jest podsumowanie misji, podczas którego dowiadujemy się, ile razy nasi bohaterowie byli martwi i ile czasu cofnęliśmy. Zazwyczaj możemy też wtedy wybrać nowe

lub ulepszone umiejętności bohaterem. Jest to o tyle ciekawe, że każda jest prezentowana na filmie poglądowym. To często znacznie lepsze niż obejrzenie suchych liczb oznaczających siłę ataku czy długość trwania efektu.

Ponieważ grałem w wersję Early Access, nie wszystko w grze działało poprawnie. Jednak z dostępnych obecnie dwóch pełnych rozdziałów wynika, że otrzymamy sztapnową historię (poszukiwanie sześcianu okrucich przastarego metalu Aurolitu) z ciekawymi mechanikami. Pojedynki trzymają w napięciu, więc towarzyszenie Kipunie i Topiemu do finału zapowiada się interesująco.



75

Gatunkowy miks oparty na manipulacji czasem podczas turowych pojedynków. Historia może sztapnowa, ale walki z przeważającymi liczebnie przeciwnikami są emocjonujące i niełatwe. Przy okazji bohaterowie mają sporo różnych umiejętności przydatnych w starciach z wrogami.



THE BLIND PROPHET



Rotbork ma swoje miejsca reprezentacyjne i ścieki. Jak się okazuje w czasie gry - czasem trudno ocenić, gdzie przebiega granica.

Są momenty, w których apostoł musi się zachować jak rzeźnik z Blaviken.



PRODUCENT Ars Goetia **Wersja PL:** nie

Borek

Związki gier z komiksami sięgają czasów pierwszych konsol i pierwszych komputerów domowych. Początkowo piksel reprezentujący głównego bohatera nazywał się Batmanem wyłącznie w celach marketingowych, ale w miarę rozwoju możliwości graficznych sprzętu rozpoznawalność postaci rosła.

Mieliśmy choćby całą serię gier na podstawie przygód Asteriksa, dziesiątki tytułów opartych na postaciach ze światów Marvela i DC, u nas Kajka i Kokosza. Bywały i ruchy w przeciwnym kierunku - powstały serie komiksów o bohaterach z gier. Tyle że zazwyczaj chodziło o trywialne wykorzystanie franczyzy i budowanie na popularności gotowych, dobrze zakorzenionych w popkulturze bohaterów. Gry najczęściej czerpały z doświadczeń powstających

wcześniej lub równolegle filmów i szły w kierunku kreskówek, lub wykorzystywały możliwości dawane przez coraz mocniejsze silniki 3D.

Tymczasem komiks ma do zaofiarowania również swoją stylistykę i wypracowane środki artystyczne, sposoby prowadzenia narracji i budowania ekspresji. The Blind Prophet koncentruje się właśnie na nich - to bardziej interaktywna historia niż klasyczna gra przygodowa, kładąca bardzo silny nacisk na styl, a po macoszemu traktująca samą grywalność. Efekt jest interesujący i zaskakująco udany.

W świecie TBP - oprócz nieco wykrzywionej codziennej rzeczywistości - mamy apostołów regularnie odwiedzających Ziemię, by dbać o równowagę między dobrem i złem oraz walczyć z pochodzącymi z judeochrześcijańskiej mitologii demonami deprawującymi świat ludzi. Jeden z apostołów, Bartholomeus, przybył właśnie do miasteczka Rotbork, w którym dzieje się coś złego. To jest punkt wyjścia do całej historii, zgrabnie lawirującej między popkulturowymi kliszami



i patetyczną walką światła z ciemnością. Takie połączenia są zawsze niebezpieczne, łatwo przesadzić w którą stronę i stworzyć kiczowatego, nadętego potworka, ale tu udało się zachować dystans i lekkość, a przy okazji powiedzieć kilka smutnych rzeczy o nas samych.

Na najbardziej ogólnym poziomie TBP to przygodówka – mamy tła, obiekty, interfejs point and click, akcję posuwamy do przodu, używając przedmiotów albo rozmawiając z napotykanymi postaciami.



THE BLIND PROPHET WYDANY JAKO KOMIKS BRONIŁBY SIĘ RÓWNIĘ DOBRZE, CHOĆ WYMAGAŁBY SKRÓCENIA PRZEGADANYCH DIALOGÓW.

Od czasu do czasu pojawiają się minigry, czasem w formie zagadek, czasem krótkich sekwencji zręcznościowych. Większość przedmiotów wykorzystuje się w miejscu ich znalezienia, najdalej na sąsiednim ekranie, większość informacji potrzebna jest natychmiast i nie trzeba z nimi biegać po całej mapie. Praktycznie nie da się zaciąć, a to, co trzeba zrobić, właściwie przez cały czas jest dość oczywiste. Wyzwanie niewiele trudniejsze niż w komiksie, w którym zawsze wiadomo, że dalszy ciąg będzie po przewróceniu strony, ale też najwyraźniej twórcom nie o trudność tu chodziło. Chyba z założenia ważniejsza była historia i strona wizualna.

I zwłaszcza ta druga robi wrażenie. O ile chwilami narracja słabnie,

Stylistyka komiksu wymaga od jego autora skoncentrowania się wyłącznie na kluczowych punktach narracji.

Kickstart



Ars Goetia skorzystało z crowdfundingu: rok temu (styczeń 2019 roku) pokazali demo i poprosili o wsparcie. Udało się wykonać plan minimum i zebrać 130 procent potrzebnej kwoty. Premiera była obiecana na grudzień, ale trochę się obsunęła.

a dialogi się dłużą, o ile niektóre minigry budzą lekkie zażenowanie, o tyle sposób, w jaki rzecz została narysowana, broni się przez cały czas. Podstawą są statyczne plany, na których spędzamy większość czasu. Gdy coś zaczyna się dziać, całoekranowe widoki zastępowane są poklatkowymi montażami scen i detali. To się sprawdza, zarówno estetycznie (kudosy dla Baptiste'a Miny'ego, który to narysował), jak i animacyjnie – niby nie ma żadnego ruchu postaci, a jednak świat staje się w komiksowym stylu dynamiczny.

Trailer mnie zainteresował, początek kupił, potem forma autorów siadła, ale pod koniec złapali drugi oddech. Najlepsza rzecz, w jaką grałem od kilku miesięcy, więc jeśli nie przeszkadza wam skromna mechanika i uproszczona interakcja, a potraficie się skoncentrować na wyglądzie i historii – warto. ■



TBP będzie ciekawym punktem odniesienia dla Liberated, które też korzysta ze stylistyki komiksu – uzupełniając ją jednak klasyczną rozgrywką.

82

Ukomiksowana przygodówka, znakomicie narysowana, nieco gorzej napisana, z historią oscylującą między pastiszem rzeczywistości a lovecraftowskim ponuractwem.



✚ Przed przystąpieniem do jakichkolwiek napraw trzeba za pomocą zdalnie sterowanego dźwigu przenieść pudło z uszkodzonym łożyskiem z paki transportera na stół warsztatowy.

Rover Mechanic Simulator



PRODUCENT Pyramid Games **Wersja PL:** nie

User Jama **ACCESS**

Polacy regularnie osiągają wysokie noty w konkursach na najlepsze konstrukcje łożysków marsjańskich, organizowanych przez NASA. Wydaje się więc naturalne, że gra będąca rozbudowanym symulatorem pracy mechanika łożyskowego także powstała u nas, a konkretnie w Lublinie.

✚ Odkręcanie licznych śrubek, odpinanie wszystkich kabelków, zdejmowanie kolejnych części niczym warstw cebuli - to chleb powszedni mechanika łożysków.

Obecnie, gdy na Czerwonej Planecie popsuje się jakiś łożysko, to niestety jest zdany na siebie. Często trzeba go po prostu porzucić i przysłać z Ziemi

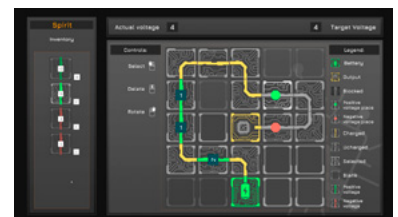
nowy, nawet jeśli uszkodzeniu uległo jedno koło, a cała reszta aparatury jest sprawna. To spore marnotrawstwo, dlatego jeśli w końcu Elonowi Muskowi uda się założyć pierwszą kolonię marsjańską, prawdopodobnie będzie tam etat dla mechanika. Czekając na tę chwilę, możemy pomajsterkować w symulatorze.

Marsjański warsztat mechaniczny przyjmuje zlecenia na naprawę różnego rodzaju łożysków. Dobierałem się do małego Sojournera, a także bliźniaczych konstrukcji Spirit oraz Opportunity. W pierwszej kolejności trzeba dokładnie obmacać łożysko, żeby zidentyfikować uszkodzoną część. Następnie należy ją wymontować. Niesamowicie, ile w takich małych pojazdach jest różnego rodzaju śrubek, nakrętek, pokrywek itp. Czasem przed analizą uszkodzeń musimy oczyścić część na specjalnym stanowisku. Mniejsze elementy uzupełniamy, produkując nowe na drukarce 3D. Bardziej skomplikowane części bądź ich zespoły trzeba rozebrać, żeby wyłuskać i naprawić tylko wadliwe komponenty.

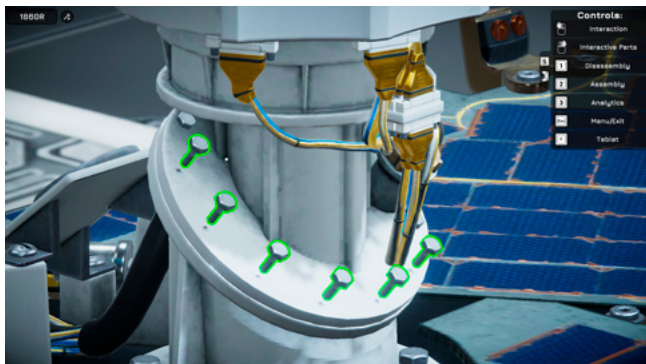
W Rover Mechanic Simulator podobało mi się to, że każda z rozlicznych części ma opis, jaka jest

jej rola i do czego służy. Dzięki temu trochę mniej czułem się jak małpa z brzytwą. Jednak po prawdzie oprócz tutoriala z obsługi różnych dostępnych narzędzi przydałby się też krótki kurs teoretyczny z budowy łożysków. Nigdzie w grze nie znalazłem oficjalnego logo NASA, natomiast miałem wrażenie, że konstrukcje amerykańskich łożysków są wiernie odwzorowane. Jeśli schematy budowy powstały wyłącznie na podstawie publicznie dostępnych zdjęć oraz danych, to są naprawdę szczegółowe.

Mechanika gry przypomina tytuł innego polskiego studia - Car Mechanic Simulator 2018. Łażyskowy odpowiednik jest nieco mniej rozbudowany, ale dodatkowo ma system rozwoju umiejętności, które zdobywamy wraz z postępem w grze, na przykład krótsze czasy wytwarzania czy tańsze koszty zasobowe. Gra wymaga cierpliwości - jeśli irytujesz się przy rozbieraniu na części drobnej elektroniki domowej i zawsze po złożeniu zostają na stole jakieś niewykorzystane elementy, to pewnie nie będzie to najlepszy wybór. Jednak dla zainteresowanych tematyką kosmiczną, w szczególności Marsem i łożyskami, będzie to wielce smakowity kąsek. ▀



✚ Po wymianie lub naprawie części trzeba łożysko na nowo zaprogramować. Ma to formę stosunkowo prostej układanki, w której trzeba ułożyć ciągłą linię zasilania.



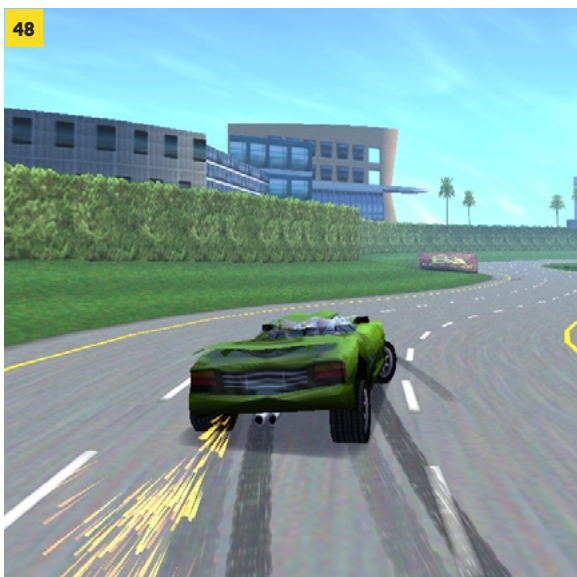
73

- ▀ Jako symulator napraw prezentuje się świetnie. Można rozebrać, a potem złożyć każdą najmniejszą część.
- ▀ Zabrakło wprowadzenia do budowy łożysków, żeby czynności naprawcze móc przeprowadzać
- ▀ bardziej świadomie, a nie po omacku.

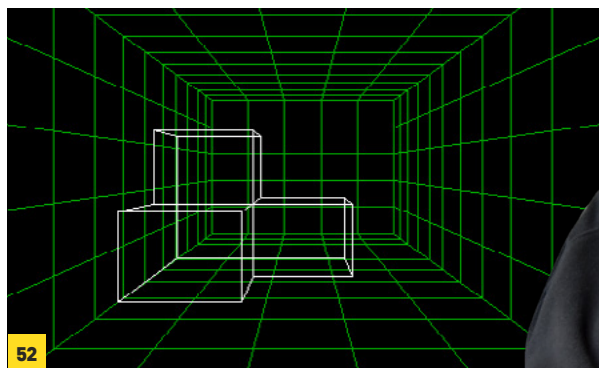
HALL OF FAME



GRYWALIŚMY SOBIE W TEST DRIVE, A DO TEGO SIEDZIAŁ MI W GŁOWIE FILM GEORGE'A LUCASA „AMERICAN GRAFFITI” I STĄD POMYSŁ NA GRĘ...



Pierwsza gra samochodowa, która zostaje opatrzona przez Pixela znacznikiem Najlepszej Gry na Świecie. Need for Speed 4: Road Challenge ukazał się w 1999 roku, ustalając nowe standardy w kwestii grywalności.



W Pixelu #55 zamieściliśmy wywiad z Lucjanem Danielem Wendem, a teraz rozmawiamy z pracownikiem Karen Przemysławem Rokitą, Twórcą uczestniczył przy produkcji Street Roda, Blockouta i Solidarności, a w wywiadzie dostarcza anegdot z za kulis firmy Karen.

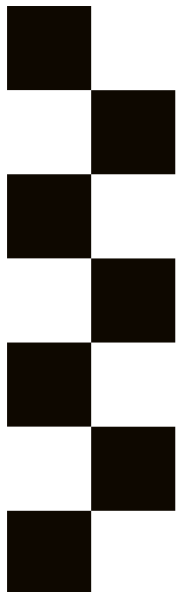


Bungie zawsze miało się pomiędzy potrzebą niezależności twórczej a pracą pod skrzydłami Microsoftu. Niemniej jednak jego linii produkcyjnej schodziły dzieła wybitne. Staramy się śledzić ich tropy.



Sir Haszak pisał ten artykuł przez pół roku. Zresztą nikt inny nie byłby w stanie tak dogłębnie opowiedzieć historię Football Managera. Autor skontaktował się z twórcami, ograł wszystkie części, napisał niezrównaną opowieść o tym, jak miliony graczy zaczęły prowadzić wirtualne kluby piłkarskie. Druga część już za miesiąc!

➤ Aby uruchomić NfS 4 na nowych maszynach, wystarczy płyta z grą oraz ściągnięty z sieci Modern Patch lub Stock/Expansion Pack.



➤ Nie podoba ci się muzyka? Możesz włożyć płytę ulubionego zespołu, a kawałki z niej polecą w czasie wyścigu.

NEED FOR SPEED: ROAD CHALLENGE

Wiele wody upłynęło w Zambezii od momentu, gdy wyszedł Need for Speed, który podbił serca graczy i recenzentów. Pamiętam jednak czasy, kiedy odliczało się dni do premiery kolejnych części tej serii. Nic dziwnego, skoro ukazywały się wówczas takie perełki jak Road Challenge.

■ Bazyl

Z bogatą historią Need for Speeda miałem okazję się już zmierzyć, a efekt tego pojedynku znajdziecie w Pixelu #7. Od tego czasu ukazały się trzy kolejne odsłony cyklu, ale żadna z nich nie sprawiła, że ta zasłużona seria wróciła na tron króla komputerowych wyścigów. Wciąż po cichu liczę, że kiedyś to nastąpi, gdyż NFS ma szczególne miejsce w moim otłuszczonym serduszk.

SZCZĘKA NA PODŁODZE

Moje uczucie do ściganek od EA zaczęło kiełkować na przełomie 1994 i 1995 roku. Na mapie widniała wówczas jeszcze Jugosławia, minimalna płaca w Polsce wynosiła 2,4 mln złotych, a najlepszymi wyścigami, w które mogłem pograć na moim Atari, był Pitstop 2, czyli gra mająca wówczas 10 lat i powoli wchodząca w fazę buntu. Możecie sobie wyobrazić, jak nisko opadła mi szczęka, kiedy zobaczyłem na pececie kumpla The Need For Speed. Cudowne dziecko mariażu Electronic Arts i pisma Road & Track miało wszystko – wspaniałą grafikę, pięknie odwzorowane cuda motoryzacji z Lamborghini Diablo na czele, a do tego filmiki, zdjęcia i szczegółowe dane techniczne każdego z aut. Dla dzieciaków, których sensem życia było zbieranie obrazków z gum Turbo, pierwszy NFS był tym, czym Święty Graal dla króla Artura.

Druga część wyszła w 1997 roku i z perspektywy czasu muszę przyznać,



że dało się w niej wiele rzeczy zrobić lepiej. Nie zmienia to faktu, że z sequelem mam wspaniałe wspomnienia – to był pierwszy big box, który kupiłem za uciulanę przez siebie pieniądze. W dodatku zarówno ja, jak i większość kumpli mieliśmy już wówczas pecety, więc wszyscy tłukliśmy w NFS 2 bez opamiętania, porównując swoje wyniki lub rywalizując przed jednym ekranem. Było wiele radości!

PNGNŚ

Mijały kolejne kilometry, padały kolejne rekordy, a kolejne kartki spadały z kalendarza i nastał rok 1998, który przyniósł Need for Speed III: Hot Pursuit. Trzecia część była olbrzymim

krokiem do przodu. Zachwycała grafiką, wyborem aut i trasami, ale prawdziwym hitem był tryb pozwalający uciekać przed policją lub wcielić się w stróżów prawa ścigających piratów drogowych. Do tego doszła możliwość tuningowania aut oraz zmiany pory doby i pogody. Nocne pościgi podczas burzy to coś, czego się nie zapomina! No i jeździło się fantastycznie. Wprawdzie model prowadzenia aut był zręcznościowy, ale zadbano o to, by każdy wóz zachowywał się nieco inaczej.

NFS 3 wprowadził też serię w świat DLC – na stronie EA pojawiały się nowe samochody do pobrania (za darmo). Do roboty wzięli się także gracze, którzy zaczęli masowo tworzyć



kolejne wozy - czasem starając się jak najlepiej odwzorować istniejące bryki, innym razem puszczając wodze fantazji i sprawiając, że na torze pojawiał się Batmobil, dinozaur albo... Titanic. Nowe auta do Hot Pursuit były także stałym bywalcem płyt dodawanych do magazynów o grach.

Oczywiście możecie mi nie wierzyć, jak świetny był NFS 3, więc oddaję głos autorytetom: „(...) to bardzo dobrze zrealizowany sequel hitu, po prostu skazany na sukces” - przekonywał Alex w Gamblerze. Podobnego zdania był ManJAK ze Świata Gier Komputerowych, który zapewniał: „(...) to wyśmienita gra, godna polecenia wszystkim, w których drzemie duch mistrza kierowcy”. Jeśli kiedyś w Pixelu będzie rubryka Prawie Najlepsza Gra na Świecie (PNGnŚ), to NFS 3 na pewno się w niej znajdzie. Na tytuł najlepszej szansę odebrał jej młodszy brat.

NFS NIEJEDNO MA IMIĘ

Czwarty Need for Speed ukazał się w 1999 roku. Wiosną trafił do posiadaczy PlayStation, a latem ścigać mogli się także właściciele blaszaków. Przy pierwszym spotkaniu gra nie zrobiła na mnie wielkiego wrażenia. Ujrzałem po prostu trójkę z podrasowaną grafiką. Nawet trasa, którą zobaczyłem, pochodziła z poprzedniej części. Zacząłem podejrzewać, że EA wydało Nfs 3 Special Edition i udaje, że to pełnoprawna kontynuacja, by wyludzić więcej pieniędzy (jak widać, oskarżałem EA o chciwość, zanim to było modne). W dodatku był bałagan z tytułem. Wszyscy znajomi mówili o Nfs High Stakes, podczas gdy w pismach ukazywała się recenzja jakiegoś Nfs Road Challenge.



RC TO JEDEN Z OSTATNICH NEED FOR SPEEDÓW, KTÓRE POZWALAŁY WSPÓLNIE BAWIĆ SIĘ NA PODZIELONYM EKRANIE. KOMU TO PRZESZKADZAŁO?

✚ Na początku kariery dostępne są tylko słabsze wozy. Pieniądże na drogowe potwory trzeba zarobić, wygrywając kolejne wyścigi.

W czasach raczkującego internetu nieco zajęło mi połapanie się, że High Stakes to podtytuł używany w USA, a piraci najwyraźniej dopadli wersję zza oceanu, więc w narodzie upowszechniła się ta nazwa gry. Zresztą High Stakes i Road Challenge to niejedynie imiona, pod którymi znany jest czwarty NFS. W Niemczech wyszedł on jako Nfs Brennender Asphalt (Palenie asfaltu), we Francji otrzymał podtytuł Conduite en état de liberté (w bardzo wolnym tłumaczeniu: Jazda bez ograniczeń), a w Japonii funkcjonował jako Over Drivin' IV. Więcej tytułów miała chyba tylko caryca Katarzyna.

Choć początkowo byłem daleki od zachwytu, to recenzenci znów gorąco przekonywali, że mamy do czynienia z hitem. Najbardziej krytyczny był Secret Service, który ocenił czwartego Need for Speeda na 8/10. W CD Action gra dostała 9/10, Gambler dał jej 93 proc. i tytuł Gry Miesiąca, a ŚGK przyznał najwyższą możliwą notę (po pięć gwiazdek za grywalność, dźwięk i grafikę). Po takiej rekomendacji

trudno było nie dać jej drugiej szansy. Szybko przekonałem się, jak mylne może być pierwsze wrażenie.

CIEMNOŚĆ WIDZĘ

Myślałem, że Road Challenge jest tylko rozbudowaną wersją Hot Pursuit, a tymczasem NFS 4 wzięła wszystko, co najlepszego do zaoferowania miała poprzedniczka, ale co najmniej drugie tyle dorzuciła od siebie. Wzrosła choćby liczba aut, których tym razem było około 20. Piszę „około”, gdyż skład garażu różnił się w zależności od platformy i kraju. Na przykład w australijskiej edycji pojawiły się Holdeny, czyli motoryzacyjne cacka z krainy kangurów, a Japończycy dostali Nissana Skyline'a. Także tym razem można było dorzucać dodatkowe samochody, więc ich wyjściowa liczba w przypadku pecetowej wersji nie miała większego znaczenia.

Blaszakowcy mieli także lepiej pod względem tras, gdyż prócz nowych torów dostali także wszystkie dostępne w Hot Pursuit. Konsolowcom wynagrodzono to dwoma niedostępnymi na PC



trybami wyścigów (Special Event i Test Drive). Pewnym pocieszeniem dla posiadaczy PlayStation mogło być także to, że nowe areny wyścigów robiły jeszcze większe wrażenie niż te z trójki. Seria NFS od zawsze mogła pochwalić się wspaniałymi trasami, ale tym razem ich projektanci wzniesli się na wyżyny. Wprawdzie solą wyścigów jest prucie z niesamowitą prędkością, ale w Road Challenge uwielbiam pojedynki nieco wolniejszych aut. Nie trzeba wówczas martwić się o to, że przez najmniejszy błąd zostanie się integralną częścią drzewa, i można rozkoszować się drogą. A naprawdę jest czym, gdyż tor porzucano po różnych zakątkach świata, dzięki czemu każdy ma własny charakter i unikatowe szczegóły. Tęcza, gdy na Dolphin Cove jedzie się w deszczu, malowniczy zamek na Landstrasse czy francuskie miasteczko mijane na Route Adonf do dziś sprawiają, że aż chcę się zwolnić i podziwiać. Co ciekawe, tor Durham Road umiejscowiono w Anglii w każdej wersji gry oprócz australijskiej, w której trasa ta była w krainie kangurów (czyli jednak EA już wtedy kombinowało).

Ogromną zmianą wprowadzoną przez Road Challenge było to, że auta

TO OSTATNI KLASYCZNY NFS. PO NIM BYŁ DOBRY, ALE SPECYFICZNY PORSCHE UNLEASHED, SŁABIUTKI HOT PURSUIT 2 I UNDERGROUND, KTÓRY NA NOWO ZDEFINIOWAŁ SERIĘ.

przestały być niezniszczalne. Stłuczka z rywalem czy bliski kontakt z latarnią sprawiały, że lśniące autko powoli zamieniało się w powyginany wrak, a jego osiągi spadały. Szczególnie bolesne było uszkodzenie zawieszenia oraz zabicie reflektorów w trakcie nocnego wyścigu.

MARZENIE KARIEROWICZA

Najważniejszą nowością był jednak genialny tryb kariery. Gdyby nie on, Road Challenge byłby „tylko” wspaniałą ściganką, a nie grą zasługującą na nieśmiertelność. We wszystkich poprzednich częściach cyklu turniej ograniczał się do serii wyścigów. Tym razem zrobiło się dużo ciekawiej, gdyż wprowadzono aspekt ekonomiczny. Za wysokie miejsca w zawodach otrzymywało się pieniądze, które można było odkładać, by kupić lepszą furę albo wydać na podrasowanie auta bądź udział w wyścigach wymagających opłacenia wpisowego. Kariera obejmowała kilkadziesiąt zawodów



🏆 Trasy w Road Challenge są tak rewelacyjne, że po 20 latach wciąż pamięta się ich nazwy. To na przykład jest Kindiak Park.

i setki zróżnicowanych wyścigów, więc dostarczała wielu godzin zabawy. Jej najbardziej emocjonującą częścią był tytułowy (przynajmniej w Stanach) High Stakes, czyli pojedynek jeden na jednego, w którym nagrodą dla zwycięzcy było auto pokonanego.

Pierwsze zawody w trybie kariery były banalne, ale poziom trudności stopniowo rósł, przez co gra stawała się coraz bardziej wymagająca oraz nagradzała za perfekcyjne poznanie auta i opanowanie trasy. Jedynym minusem był brak możliwości tuningu wozu, w tym dostosowania opon do aury. Opcja ta była dostępna w pojedynczych wyścigach i nie mam pojęcia, dlaczego nie ma jej w karierze. To niedociągnięcie nie mogło jednak zepsuć frajdy z walki w kolejnych wyścigach. Tryb kariery był tak dobry, że EA powinno do niego wrócić. Uwielbiam, gdy gry przedstawiają jakąś historię, ale opowieści serwowane w ostatnich NFS były wątpliwej jakości. Jestem pewny, że serii wyszłoby na dobre, gdyby zrezygnować z fabuły na rzecz kariery zrealizowanej tak dobrze i ciekawie jak w Road Challenge.

DZIARSKI DWUDZIESTOLATEK

W Najlepszej Grze na Świecie opisujemy wspaniałe tytuły, ale w wiele z nich już nie zagracie. Jedne przegrały z czasem i fatalnie się zestarzały, więc lepiej do nich nie wracać, by nie zabić pięknych wspomnień. Inne są nie do zdobycia, a jeszcze kolejne można kupić, ale z uruchomieniem jest problem. Na szczęście Road Challenge do żadnej z tych grup się nie zalicza. Wprawdzie gry nie ma w cyfrowej dystrybucji, ale bez problemu kupicie ją niedrogo na popularnych portalach aukcyjnych. Cyklicznie wychodzą też fanowskie poprawki sprawiające, że NFS 4 bez problemu śmiga na nowych maszynach. A jak prezentuje się ponad 20 lat od premiery? Chyba najlepszą rekomendacją jest to, że pod pozorem zbierania screenów do tekstu znów przejeździłem setki kilometrów, zacząłem nową karierę i zachorowałem na ostry przypadek syndromu jeszcze jednego wyścigu. Tak działa magia Najlepszej Gry na Świecie! 🏆



ODRY, PDP

Z profesorem Politechniki Warszawskiej, *Przemysławem Rokitą*, dawnym pracownikiem firmy Karen, rozmawia Piotr Mańkowski.

P Kiedy miał pan pierwszy kontakt z komputerami? W 1979 roku rozpocząłem studia na Wydziale Fizyki Uniwersytetu Warszawskiego. Byłem wtedy szczęśliwym posiadaczem kalkulatora TI-57 firmy Texas Instruments, do którego można było wpisać do pięćdziesięciu zaprogramowanych kroków. Doprowadzałem nim do rozpaczy wykładowców, licząc na nim zbieżność szeregów na analizie matematycznej. Na wydziale na Hożej znajdowała się końcówka do komputera CDC Cyber, zwana pieśczołliwie sedesem. To tam nauczyłem się języka programowania Fortran. Centralny komputer znajdował się w CERN pod Genewą, a my mieliśmy dostęp do jednego z trzech istniejących w Polsce terminali. Nie widziałem go więc, ale miałem dostęp do jego supermocy. Prawdziwy komputer zobaczyłem na trzecim roku studiów w budynku głównym Politechniki, gdzie działałem jako - mówiąc współczesnymi kategoriami - admin. Stała tam Odra, do której wpisywało się program na specjalnych formularzach, pracowicie wklepywanych przez pracujące tam panie, a z czasem na kartach perforowanych. W domu miałem dość egzotyczny, przywieziony z Francji komputer Oric-1, z o wiele większymi możliwościami niż te wszystkie Spectrums. Miał nawet wbudowaną uproszczoną kartę dźwiękową! Jako ciekawostkę mogę powiedzieć, że w gmachu Wydziału Elektroniki stał też do dyspozycji studentów

sprzęt o nazwie SM-4 zwany oficjalnie „minikomputerem”, a de facto stanowiący radziecką kopię PDP-11 od amerykańskiej firmy DEC. W 1984 roku trafiłem do nieistniejącego już Wojskowego Instytutu Informatyki przy siedzibie Wojskowej Akademii Technicznej. Byłem świadkiem, jak w ciężarówce przyjechał oryginalny PDP, opisany jako maszyny rolnicze, i był po kryjomu wnoszony do podziemi jednego z budynków, gdzie go złożono i między innymi wykonano tak zwany reverse engineering. Na komputery obowiązywało bowiem embargo i oficjalnie żaden taki sprzęt nie mógł wjechać za żelazną kurtynę.

A pierwszy kontakt z grami wideo?

Pong, ale nie w salonach gier, tylko w formie przystawki podłączanej do telewizora, także kupionej we Francji. Nie byłem bywalcem salonów, aczkolwiek na studiach chadzałem na Dworzec Centralny albo na Marszałkowską, żeby pograć na jednej maszynie, bo klasyczne strzelaniny nigdy mnie nie pociągały. Zgadnie pan w którą? Battlezone od Atari z najprawdziwszą wektorową grafiką 3D. Także na Oricu miałem kilka gier, ale w nich chodziło jedynie o strzelanie do kosmitów.

+ Oric-1 wszedł na rynek w 1982 roku, a już kilkanaście miesięcy później wypuszczono jego następcę, Orica Atmosę.



I GRY KOMPUTEROWE

PIXEL
WYWIAD



🏆 Ulubiony tytuł z automatów Przemysława Rokity, Battlezone, kończy w tym roku 40 lat. Wywiad z twórcą gry Edem Rotbergiem opublikujemy w następnym numerze Pixela.



“

**NA SAMYM POCZĄTKU LAT OSIEMDZIESIĄTYCH
DOSTĘP DO KOMPUTERÓW W POLSCE BYŁ MOŻLIWY
TYLKO NA UCZELNIACH NAUKOWYCH.**



“

SIEDZIBA LOGICAL DESIGN WORKS ZNAJDOWAŁA SIĘ W SAN JOSE. NAZWA FIRMY KORESPONDOWAŁA Z INICJAŁAMI LUCJANA DANIELA WENCLA.

P I jak pan w końcu trafił do Karenu?

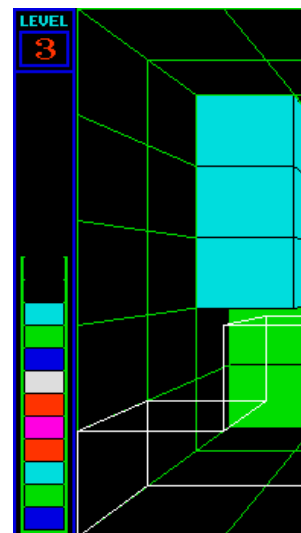
Wyszukiwali najlepszych informatyków, także na Politechnice, i tą drogą trafiło do firmy większość pracowników. Jeden polecał drugiego i w ten sposób działał łańcuszek. Działalność Lucjana Daniela Wencla w Polsce rozpoczęła się od importowania komputerów Atari, a potem rozwijało się to w różnych kierunkach. Nie potrafię już szczegółowo odtworzyć, jaki był podział ról pomiędzy Karenem a inną jego firmą, Logical Design Works, ale opowiem panu anegdotę. Otóż po latach pojechałem do Doliny Krzemowej, odszukałem adres wielkiej kalifornijskiej siedziby LDW, pod którym znajdował się myszowaty pawilonik nie większy niż pokój, w którym się znajdujemy. Nam się zdawało, że centrala w Stanach oznacza szklany wieżowiec, a tutaj takie rozczarowanie. Lucjan nazwę firmy zaczerpnął od imienia żony, pieniądze na rozruch pożyczyci mu teściowie, po czym zaczął robić interesy z Peweksem. Nie miał co zrobić z tymi zarobionymi złotówkami, więc wymyślił, że wynajmie tutaj programistów. Pierwsze miejsce kojarzone z tą firmą było gdzieś w okolicy Hali Mirowskiej...

P O, czyli legenda o tym, jak mama pana Lucjana pokazuje tam jakiemuś człowiekowi pokój ze stojącym wewnątrz C64, daje mu chleb i kefir, po czym mówi, że może programować, jest prawdziwa!

Coś w tym stylu się wydarzyło, ale to byli koledzy z grupy z Politechniki, a ja wpadałem do nich tylko towarzysko. Z czasem stałem się testerem. Następnie został wynajęty segment na Żoliborzu i tam już mieliśmy Atari ST, Amigę i pecety. Pod koniec lat osiemdziesiątych w Polsce zarabiano średnio 20 dolarów, a w Karenie - 60 dolarów. Po tym, jak Lucjan otworzył oddział w Chinach, kolega tam wpadł i dowiedział się, że płacą im po... 100 dolarów miesięcznie. Wszczęliśmy akcję protestacyjną i nam też podniesiono pensje do stu dolarów. O ile wcześniej przez około dwa lata pracowałem w firmie z doskoku, o tyle w lutym 1989 roku zwolniłem się z Politechniki i związałem się z nią na stałe. Poznałem wówczas kierownika oddziału, Stefana Zielińskiego. Rekrutował ludzi telefonicznie, mówiąc im, że to okazja, że trzeba inwestować w siebie. Z Politechniki jako jeden z pierwszych przybył do Karenu Tomek Sielicki, który po jakimś czasie przejął stery po Zielińskim i został szefem całego oddziału, jeździł na targi do Stanów i ustalał podział roboty. Gdy firma zaczęła się rozrastać, pojawił się też Bogdan Wiśniewski, który poprzytykał się z Tomkiem, po czym ten drugi odszedł z firmy. Został pracownikiem numer jeden w założonym przez Ryszarda Krauzego ComputerLandzie.

P A sam Lucjan Wencel?

Jego poznałem nieco później. Był miłym, bezpośrednim człowiekiem, można powiedzieć, że delikatnym.



✚ Blockout ukazał się po cichu pod koniec 1989 roku, a wkrótce potem stał się ulubioną grą milionów ludzi. Tyle że Karen wydające ten tytuł pod marką California Dreams niewiele zarobiło na jego popularności...



✚ Lucjan Daniel Wencel na początku lat osiemdziesiątych, gdy cały świat stał przed nim otworem.

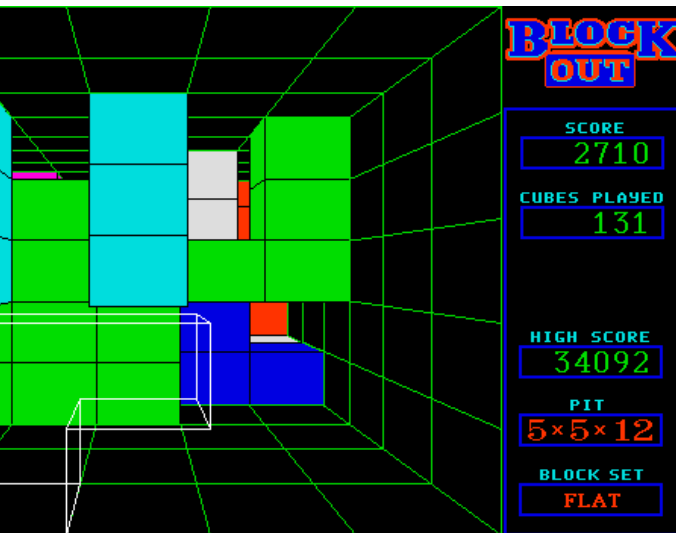


✚ Oryginalny komputer PDP-11, dzieło niezwykłego Digital Equipment Corporation, które przez całe lata sześćdziesiąte i siedemdziesiąte szło ramię w ramię z IBM.



✦ Tomasz Sielicki na stoisku Karen podczas prezentacji Street Roda na targach CES w USA.

**PIXEL
WYWIAD**



Kontakt między nami ułatwiało to, że obaj byliśmy po fizyce. Na co dzień pracował w Stanach, do Polski wpadając raz na jakiś czas, żeby sprawdzić osobiście, czy interesy idą we właściwym kierunku. Po latach spotkałem go na jakimś lotnisku, gdzie w walizie przewoził laptopy, z czego później wykiełkował Karen Notebook.

P Jaki projekt tworzył pan jako pierwszy?

Arkusze kalkulacyjny na Atari ST, wzorowany na Lotusie. Zaraz potem trafiłem do produkcji Street Roda. Programowałem głównie w C, ale bibliotekę graficzną

trzeba było napisać w assemblerze. Grywaliśmy sobie w Test Drive, a do tego siedział mi w głowie film George'a Lucasa „American Graffiti” i stąd wziął się pomysł na grę, w której można by tuningować samochody i potem nimi jeździć. Klimat lat sześćdziesiątych i modele aut zostały zainspirowane właśnie tym obrazem. Jestem entuzjastą motoryzacji, więc pomysły typu przestawianie zapłonów są moje. Grafika stanowiła oszukiwane 3D z palmami jako bitmapami. Pierwszym prawdziwym 3D było nic innego jak Blockout.

P No właśnie, jak to było z Blockoutem?

W pewnym momencie wszyscy pracownicy Karen grali w Tetrisa. Tomek Sielicki ganiał nas, żebyśmy nie grali, tylko pracowali. Zaczął sprawdzać, czy na dyskach twardych jest program o tej nazwie, więc zmienialiśmy mu nazwę. Gdy stał się bardziej chytry i szukał pliku .exe o określonej długości, napisaliśmy programik, który ją zmieniał. No i wtedy powstał pomysł, żeby zrobić trójwymiarowego Tetrisa. Na dole segmentu na Żoliborzu w garażu – gdzie koncentrowało się życie towarzyskie firmy – w wyniku burzy mózgów w 1989 roku zrodził się Blockout. W którymś momencie Lucjan postanowił, że zastosuje metody naukowe – wziął grupę dzieci i zaczął testować różne projekty grze. Tymczasem Blockout jednak wymaga pewnego przygotowania, przyzwyczajenia się do klawiszów. Dzieciom się to nie podobało i stwierdzono, że zostanie wyprodukowanych niewiele sztuk gry, do tego zamówiono tani system zabezpieczenia kopiowania. W efekcie wszystko się wiralowo rozeszło, a rynek miał zapotrzebowanie na więcej, więc produkcja zaczęła krążyć w kopii pirackiej.



✦ Big boxy ze Street Rodem wystawiane są na portalach aukcyjnych za około 300 dolarów. Sequel gry pojawia się w jeszcze wyższych cenach. Na tyle pudełka widnieje dokładny adres byłej siedziby LDW: 780 Montague Expressway, San Jose CA 95131, suite 403.

“

PO LATACH CALIFORNIA DREAMS MOŻNA SWOBODNIE OKREŚLIĆ MIANEM INDYCZEJ FIRMY PUBLIKUJĄCEJ NA RYNEK AMERYKAŃSKI.



“

**KAREN W 1989 ROKU ZNAJDOWAŁO SIĘ
U SZCZYTU SŁAWY. UPADEK NADSZEDŁ
SZYBKO, WRAZ Z NASTANIEM ERY PECETÓW.**

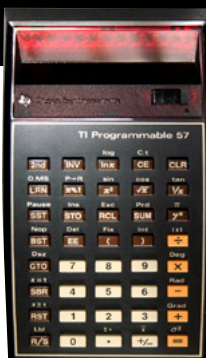
Na targach Cebit w Hanowerze widziałem Blockouta na całej masie stanowisk, na których prezentowano komputery czy monitory. W tej grze nie było oszukiwanego 3D jak w Wolfensteinie czy Doomie, tylko pełny szkielet wektorowy w trójwymiarze. To mógł być komercyjny sukces na miarę obecnego Angry Birds, ale szefostwo Karenu pomyślało, że skoro tanio przyszło, to można na tym jeszcze przyszczędzić.

PA Solidarność?

W Stanach planowano realizację filmu o Lechu Wałęsie, więc Lucjan chciał się podłączyć do tego zamieszania. Solidarność z Mazowsza potwierdziła, że daje pozwolenie na tworzenie takiego projektu. Prace ruszyły w 1990 roku i działałem przy nim aż do samego odejścia z Karen w lipcu następnego roku. Na początku firma kupiła od jakiegoś człowieka scenariusz, który może się nadawał do filmu, ale na pewno nie do gry. Ponieważ zostałem szefem projektu, postanowiłem, że to nie przejdzie i zacząłem robić grę po swojemu. Ekipa liczyła około pięciu osób. Skończyłem tytuł przed wakacjami w 1991 roku, poszedłem na urlop i dowiedziałem się, że tego oddziału na Żoliborzu już właściwie nie ma, a Solidarność się nie ukaże, ponieważ hollywoodzki film nie wypalił. Wszystko skończyło się właściwie z dnia na dzień, dział finansowany za pieniądze ze sprzedaży Atari przestał istnieć. Najbardziej żał mi było folkloru firmowego - choćby całonocnych imprez zwanych „wysyłką”. Przyjeżdżał kurier, zwykle w piątki, my przez całą poprzedzającą noc pracowaliśmy, zgrywaliśmy najnowszą wersję gry na dyskietkę, która była zabierana do Stanów i tam ją testowano.



✚ Stanowisko California Dreams na targach CES w Las Vegas w 1990 roku. Starano się reklamować nadchodzącą grę Solidarność.



✚ Pierwszy elektroniczny sprzęt Przemysław Rokity nie zyskał tej wartości co gry California Dreams. Obecnie można go kupić za około 20 dolarów.



✚ Rok 1989, siedziba Karen. Od lewej siedzą Sławomir Dudziński, Bogdan Wiśniewski oraz Tadeusz Serafin.

**PIXEL
WYWIAD**

✚ Integracyjna impreza Karenu pokazuje twarze ludzi szczęśliwych z wykonywanej pracy.

P I to już był pański koniec w Karenie?

Po urlopie trafiłem do oddziału Karen na warszawskiej Saskiej Kępie, na ulicy Obrońców. Ale rozejrzałem się i niezbyt podobały mi się rodzące się zręby korporacji i nasilająca się walka wszystkich ze wszystkimi, wojna buldogów pod dywanem. Usłyszałem kiedyś: „Bierzemy cię na udział w zyskach”. Pytanie, jaki był zysk na koniec roku? Okazało się, że po kupnie mercedesa dla szefa nic już nie zostało i właśnie takie zagrania doprowadziły mnie do decyzji, żeby odejść raz na zawsze z „korporacyjnego” gamedevu.

P Z tego żoliborskiego garażu ma pan jeszcze jakieś anegdoty?

W 1990 roku żywną część procesu tworzenia gry stanowiło kompilowanie kodu. Gdy potrzebowałem wyskoczyć na miasto, puszczałem kompilację po wszystkich plikach i mogłem wówczas bezproblemowo wyjść na plac Wilsona czy nawet dalej. Po roku pojawiły się w firmie pecety z procesorami z serii 386, kliknęło się i kompilacja odbywała się w mgnieniu oka, co zlikwidowało ów rytuał. Niemniej jednak praca niosła ze sobą przywilej używania takich napojów jak kawa czy coca-cola, dostępnych w firmie za darmo.

✚ San Jose wiosną jest przyjemnym miastem, lecz latem panują tu naprawdę potężne upały. Lucjan Wencel do dziś ma tu swoją firmę.

P Gra pan we współczesne gry?

Oczywiście. Powiem więcej, na Politechnice Warszawskiej działa koło twórców gier Polygon, którego jestem opiekunem. Co jakiś czas wypuszczam prace dyplomowe dotyczące elektronicznej rozrywki. Teraz moja studentka zaczyna pisać pracę pod tytułem

„Gry w środowisku Android wykorzystujące kamerę”. A z różnych tytułów bardzo podobał mi się S.T.A.L.K.E.R., lubiłem Crysis ze strzelaniem się z kosmitami na wyspie. Z kolei nigdy nie pociągał mnie Wiedźmin. Na moim biurku widzi pan Oculus, na którym odpalam sobie różne rzeczy i kontempluję efekty. W domu mam PS3 i PS4, a także wirtualne gogle, na których gram właśnie w Crysisa. Czasy się trochę zmieniły. Kiedyś rywalizowaliśmy między sobą w abstrakcyjnym myśleniu, żeby uruchomić coś za pomocą jak najmniejszej liczby iteracji. Obecnie za pomocą „copy & paste” bierze się gotowe rozwiązania i puszcza je, nie przejmując się, czy program nie wykolei się po którymś kroku. A zdaje pan sobie sprawę, jaki nośnik jest najtrwalszy, mający największą szansę na przetrwanie?

P Dyskietka 5,25 cala?

Tasiemka perforowana. Wszystko inne wcześniej czy później się rozmagnesuje. Historycznie jest stwierdzone, że średnio co 150 lat następuje burza słoneczna. W XIX wieku spaliło jakiś telegraf i na tym się skończyło. Gdyby taki impuls poszedł dzisiaj, wyzerował wszystkie banki i zrobił nas „unplugged”, to nie wiem, co by się stało. W ogóle teraz wszystkiego jest za dużo. Pamiętam, że gdy wiele lat temu zaczęły się w Polsce ukazywać magazyny typu Scientific American, to syciłem się każdą stroną. Obecnie mam abonament na tysiąc najnowszych magazynów i nie mam czasu, żeby je strawić. Czy to jest lepiej – trudno powiedzieć. **L**

“

**TO, CO NIEGDYŚ BYŁO ODKRYWCZE, DZISIAJ STANOWI
ZALEDWIE KROPELKĘ W OCEANIE POPKULTURY, KTÓRA
WIDZIAŁA JUŻ WSZYSTKO.**



HISTORIA BUNGIE

■ Paweł Schreiber

KIEDY PADA HASŁO „BUNGIE”, ODZEW NAJCZĘŚCIEJ BRZMI ALBO „HALO”, ALBO „DESTINY”. MOŻESŁUSZNIĘ – MUSZĘ W TYM MIEJSCU WYZNAĆ (NIE MA SIĘ CZYM CHWALIĆ), ŻE W DESTINY NIE GRAŁEM W OGÓLE, A W HALO BARDZO WYBIÓRCZO; DO TEGO WIĘKSZOŚĆ TEGO GRANIA WYPADŁA NA TYLE PÓŹNO, ŻE MNÓSTWO RZECZY, KTÓRE W PIERWSZEJ CZĘŚCI BYŁY PRZEŁOMOWE, NIE ROBIŁY JUŻ TAKIEGO WRAŻENIA.

RTA TIE

Dla większości graczy historia Bungie zaczyna się mniej więcej wtedy, gdy ja przestałem ją pilnie śledzić. Ba, śledziłem ją na bieżąco tylko przez niecałe pół dekady, od roku 1997 do 2001. Ale to wystarczyło, żeby logo Bungie stało się dla mnie znakiem niedoścignionej jakości - najpierw dzięki serii Myth, a później dzięki Oni.

Dla Aleksa Seropiana historia Bungie zaczyna się dużo wcześniej niż dla mnie - wraz z wydaniem na Maca gry Gnop! Ten prosty, ale elegancki projekt opowiada o piłce, która lata z prawej do lewej strony ekranu i na odwrót, oraz dwóch paletkach, które ją odbijają. Kiedy ktoś wpadnie na to, żeby przeczytać tytuł wspan, zyskuje dodatkowy smaczek, ale i bez tego zabawa jest przednia. Kiedy nie zdołamy



Myth II: Soulblighter w formie westernowej, czyli cudowny świat modów.

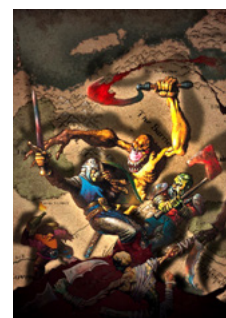
BUNGIE RUSZYŁO Z KOPYTA, KIEDY ALEX SEROPIAN POZNAŁ INNEGO MŁODEGO PROGRAMISTĘ, JASONA JONESA, KTÓRY WŁAŚNIE TRUDZIŁ SIĘ NAD GRĄ RPG MINOTAUR: LABYRINTHS OF CRETE.

odbić piłeczki, rozlega się malownicze plaśnięcie, paletka wybuchu i spada na dół ekranu w formie czegoś, co przy życzliwej interpretacji wygląda jak kupka popiołu. Kiedy przegramy cały mecz, na ekranie pojawia się nakulfony w byle jakim programie graficznym z użyciem opcji spray napis „You lose, ha ha ha”. „Ha ha ha” dobiega również z głośników, żeby podkreślić dowcipny charakter tego zakończenia. Pierwsza gra Bungie była rozprowadzana za darmo, ale jeśli ktoś chciał, mógł zapłacić 15 dolarów za kod źródłowy. Początki są zawsze trudne.

Następna gra wydana pod szyldem tego studia była już znośniejsza, ale wciąż było widać, że przed Seropianem jeszcze długa droga. Operation: Desert Storm to tytuł na wskroś patriotyczny, ukazujący wyższość oręża amerykańskiego nad jakimkolwiek innym. Rozpoczyna się krótkim opisem historycznym, po którym Seropian

zaznacza, że „gra nie jest próbą usprawiedliwienia lub oceny rezultatów Pustynnej Burzy. Ma raczej modelować pewne aspekty kampanii wojskowej i stanowić ekscytującą przestrzeń obcowania z bieżącymi wydarzeniami”. To modelowanie okazuje się dość skromne - gra jest prostą i brzydką zręcznościówką polegającą na jeźdźeniu małym, widocznym z góry czołgiem po niezbyt skomplikowanych labiryntach udających tereny walk i strzelaniu we wszystko, co się rusza, i kilka rzeczy, które się nie ruszają (na przykład ośrodki produkujące broń nuklearną).

Bungie ruszyło z kopyta, kiedy Seropian poznał innego młodego programistę, Jasona Jonesa, który właśnie trudził się nad grą RPG, ostatecznie zatytułowaną Minotaur: The Labyrinths of Crete. Pod wieloma względami była to gra, jakich wiele - wielki, losowo generowany labirynt, potwory do pokonania, skarby do znalezienia, katalog broni i zaklęć. Gwóźdź programu był inny - żeby w pełni korzystać z uciech, jakie zapewniał Minotaur, trzeba było grać z innymi. Celem nie było, jak w standardowym rogaliuku, zejście na najniższe piętro i znalezienie amuletu Yendoru lub jego odpowiednika, tylko pokonanie wszystkich innych graczy. Gra w pojedynkę pozwalała poznać podstawowe zasady - był w niej jeden komputerowy przeciwnik, ale nie wykazywał się żadną inicjatywą. Instrukcja określa go jako kukłę treningową. Minotaur nie stał się może wielkim



Krew

Nawet na grafikach promocyjnych Mythu krew malowniczo chlapie na boki.

W grze było jej jeszcze więcej, co wpisało się w brutalną estetykę Do-omów, Carnageddonów i im podobnych. Wrogowie i przyjaciele rozbryzgują się w fajerwerkach krwi i mięsa, zostawiając trwałe czerwone ślady na całej okolicy.



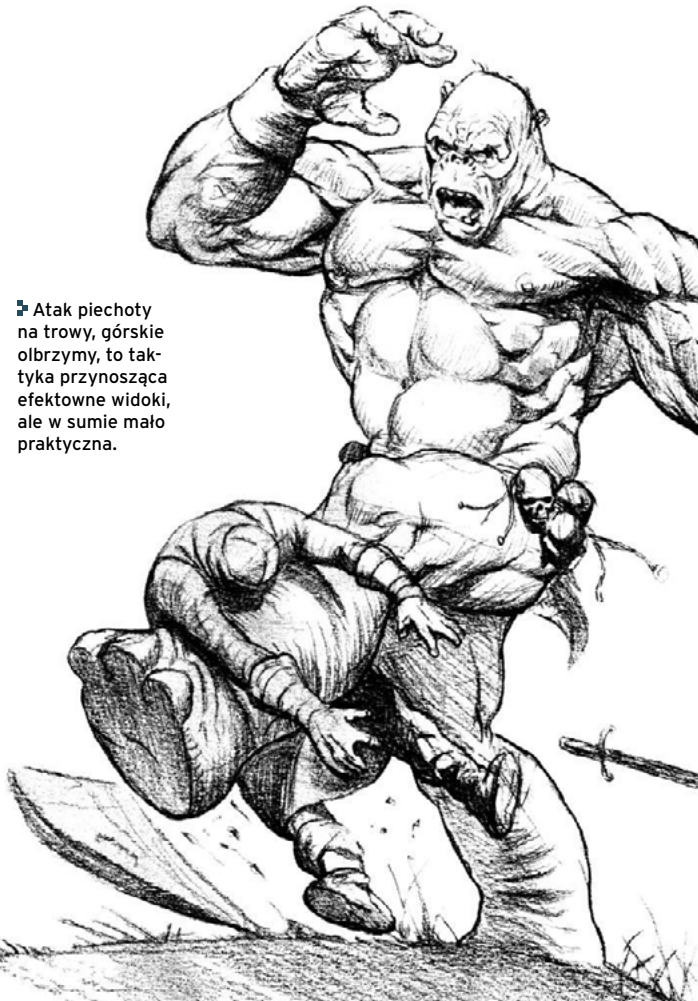
Łapanie screenów w Oni to łatwizna. Jedną ręką na klawiaturze steruje postacią, drugą na myszce steruje jej kopniakami, trzecia, na drugim końcu klawiatury przechwytyje obrazek. Czy jakoś tak.

przebojem, ale jego aspekt sieciowy był w roku 1992 czymś atrakcyjnym. Seropian i Jones przekonali się, że dłubanie przy własnych grach ma przyszłość. Formuła ich współpracy pozostała podobna również w ich późniejszych projektach - Jason Jones był głównym projektantem, a Seropian trochę mu pomagał, a trochę pilnował strony biznesowej.

Przy Pathways into Darkness ich dłubanie zrobiło się już naprawdę poważne. To jedna z wielu gier, które wyrosły z zachwytu nad Wolfensteinem 3D. Jak na wczesnego FPS przystało, może się pochwalić idiotyczną fabułą - opowiada o wyprawie w głąb starożytnej piramidy, w której zaraz obudzi się przedwieczne bóstwo o paskudnych zamiarach. Zadaniem gracza jest podłożenie bomby, która zwali mu piramidę na głowę. Twórcy Wolfenstein'a postawili na prostotę - bieganie, strzelanie i zbieranie kluczy. Pathways into Darkness jest dużo bardziej skomplikowane - interfejs nie ogranicza się tu do ilości amunicji, energii i kluczy. W okienku ekwipunku mamy spory tłok - od broni i amunicji po znalezione przy napotykanym na początku gry zwłokach nazisty egzemplarz „Mein Kampf”, który się w ogóle nie przydaje, ale za to swoje waży, bo ekwipunek ma też podliczany

na bieżąco ciężar. Niektóre przedmioty podnosi się automatycznie, ale już leżące na podłodze ciała musimy przeszukiwać, korzystając z menu działania. Ba, z napotkanymi trupami możemy nawet od czasu do czasu porozmawiać dzięki specjalnemu magicznemu kryształowi - wstukujemy wtedy, trochę jak we wczesnych Ultimach, słowa klucze, na które zmarli reagują. W grze jest też trochę łamigłówek, nie zawsze oczywistych - na przykład na jednym z poziomów wciąż atakują nas pojawiające się znikąd szczury. Żeby się ich pozbyć, wystarczy... wyłączyć latarkę, która je wabi. Potwory są dziwnie zaprojektowane - niby mają straszyć, ale jak tu się bać, kiedy człowiek walczy z wielką żabą z wielkim jęzorem zamiast głowy, która ucieszenie popiskuje, albo czymś, co wygląda jak chodzące niebieskie krzeselko? Tak czy inaczej, spragnieni własnego FPS ludzie grający na Macach byli zachwyceni. Pathways into Darkness szybko stało się jednym z najważniejszych bestsellerów na tę platformę.

Wreszcie dochodzimy do momentu, w którym Bungie osiąga dojrzałość, czyli trylogii Marathon. Wcześniejsze gry studia były w porównaniu z nią tylko wprawkami.



Atak piechoty na trowy, górskie olbrzymy, to taktyka przynosząca efektowne widoki, ale w sumie mało praktyczna.



✚ Łysinka i włoski po bokach delikatnie wskazują, że to jeden z szefów bohaterki gry Oni.

✚ Przeciwnik w odświeżonej wersji trylogii Marathon. Nigdy nie ufaj koleśowi z trojgiem oczu.



✚ Gromadka żołnierzy wspomagających gracza w Marathonie 2. Strzelają, robią klimat i od razu znikają.

✚ Myrkridia, czyli stworzonko z gatunku „kto spotyka w lesie dzika, ten na drzewo szybko zmyka”.



Pathways into Darkness to gra w swoim czasie efektowna, ale też w wielu miejscach wyraźnie źle pomyślana – widać to choćby w próbach upchnięcia w niej jak największej ilości zbędnych szczegółów, od wagi ekwipunku po dialogi z umarlakami. Marathon skupia się na tym, co chce zrobić – i robi to bardzo dobrze. O ile Pathways miały być Macowym odpowiednikiem Wolfensteina 3D, o tyle Marathon jest Doomem, ale bardzo odmiennym od pierwowzoru. Jego akcja toczy się na tytułowym statku kosmicznym, opanowanym przez tajemniczą rasę kosmitów o wdzięcznej nazwie S'pht (jak się później okazuje, są tylko niewolnikami dużo bardziej złowrogich P'horów). Poziomy sprawiają wrażenie, że ходzimy po miejscach, które do czegoś służyły – rozległe hangary różnią się od ciasnych, ciemnych

tuneli wentylacyjnych i serwisowych. W roku 1994 FPS się uczy, jak wykorzystywać patrzenie w górę i w dół – pecetowcy muszą jeszcze poczekać na perełki takie jak Star Wars: Dark Forces, gdzie jest już naturalną częścią rozgrywki. A na Macu, dzięki Marathonowi, pełny luksus – po pierwsze, możemy patrzeć na sufit i podłogę, a po drugie, ponieważ Mac to jednak Mac, możemy to robić za pomocą myszki. Pod tym względem gra Bungie jest jednym z przełomów w historii gier. Bardzo sprawnie jak na stosunkowo wczesny FPS radzi też sobie z narracją. Jest ona całkiem skomplikowana – obejmuje nie tylko konflikty między kosmicznymi rasami, ale też złożone relacje między sztucznymi inteligencjami stworzonymi przez ludzi i Obcych. Gra przekazuje ją jednak bardzo prosto – w większości przypadków za pomocą komputerów,



które napotykamy, błędząc po statku. Dwa-trzy małe ekraniki tekstu nie tylko przekazują tło fabularne, ale też mówią, dokąd i po co iść, przy okazji pokazując ważne dla naszej misji miejsca na mapie. To coś zupełnie innego niż poszukiwanie sprytnie ukrytego niebieskiego klucza, który otwiera drzwi na drugim końcu mapy – w Doomie skupiamy się przede wszystkim na eksplorowaniu wielkiej przestrzeni, a w Marathonie przestrzeń i to, czego w niej szukamy, zawsze ma szerszy kontekst fabularny.

Gra okazała się dużym sukcesem – mogła śmiało konkurować z najlepszymi FPS na PC, a ukazała się przecież na Macu, którego użytkownicy nie mogli nawet marzyć o takim zalewie dobrych tytułów, jakiego doświadczali właśnie pecetowcy. Kolejne części trylogii wychodziły rok po roku. Akcja Marathon 2: Durandal przenosiła nas na planetę Obcych, gdzie naszymi poczynaniami kierowała jedna ze sztucznych inteligencji znanego z pierwszej części statku. Durandal okazuje się wyjątkowo cwana AI, której znudziła się prozaiczna służba u ludzi i teraz zajmuje się intrygami na skalę galaktyczną, realizowanymi z naszą skromną pomocą. Część trzecia, Infinity, to już kompletne szaleństwo – skaczymy po alternatywnych liniach czasu, żeby zapobiec ponownemu przebudzeniu wyjątkowo paskudnego paskudztwa, które zamierza przejąć kontrolę nad Wszechświatem. Pomysł na fabułę Pathways into Darkness powraca, ale z dużo większym przytupem.

Wszystkie te uciechy były przez długi czas dostępne tylko dla użytkowników Maca, ale kiedy w końcu Bungie



straciliśmy. Ale kiedy uruchomiliśmy wreszcie grę i usłyszeliśmy pierwsze taktę muzyki z intra, cały ból serca diabli wzięli. Nawet dzisiaj, kiedy słyszę te melancholijne smyczki, przygotowujące grunt pod głęboki głos narratora: „In a time long past, the armies of the Dark came again into the lands of men...”, wciąż przechodzą mi po plecach ciarki. Wsiąknęliśmy w świat Mytha od pierwszego wejrzenia, a przecież jeszcze nie zaczęliśmy właściwej gry. Potem było już tylko lepiej.

■ Ghol jest dziki, ghol jest zły, ghol ma bardzo ostre ostrza, którymi obcina ludziom tły i wkłada je sobie do torby, bo zbiera.

DO DZIŚ KIEDY SŁYSZĘ GŁĘBOKI GŁOS NARRATORA „IN A TIME LONG PAST, THE ARMIES OF THE DARK CAME AGAIN INTO THE LANDS OF MAN”, MAM CIARKI.

wypuściło swoją trylogię za darmo na szerokie wody internetu, zaczęły się pojawiać wersje Marathonów na wszystko, co się da uruchomić, do tego z ulepszoną względem oryginałów grafiką. Ja przechodziłem je częściowo na PC, a częściowo na iPadzie (zaskakująco udany port!). Wy przechodźcie, na czym chcecie – bo warto.

Wreszcie przyszedł rok 1998, kiedy o istnieniu Bungie dowiedział się autor niniejszego tekstu. Zaczynały się piękne czasy, bo właśnie wtedy pojawił się u nas nowiutki komputer z Pentium II (233 MHz!!) z kolorowym monitorem, a stareńka czarno-biała 386-tka poszła na zasłużoną emeryturę (coż, Pentiumka stoi dziś na tej samej półce, więc jej sukces okazał się tymczasowy). Żeby godnie przyjąć nowy komputer, musieliśmy z bratem kupić jakąś grę. Nowa, dobra premiera oznaczała wtedy wydatek 169 zł (o ile mnie pamięć nie myli; jeżeli myli, nie wątpię, że ktoś to wytknie na forum Secret Level), więc wybór trzeba było dobrze przemyśleć. Zastanawialiśmy się nad Warhammer: Dark Omen i wydaną jeszcze w roku 1997 (również na PC, bo Bungie wreszcie zmądrzało) grą Myth: The Fallen Lords. Obie wydawały się równie kuszące. Wreszcie z bólem serca podjęliśmy decyzję, zastanawiając się wciąż nad tym, co

Powodów było wiele. Po pierwsze – Myth jest osadzoną w realiach fantasy grą taktyczną rozgrywaną w czasie rzeczywistym i, w przeciwieństwie do większości ówczesnych RTS, nie można w nim budować żadniusieńkiej bazy ani produkować jednostek. A wrogów i tak są dzikie hordy. Nie możemy, jak w innych grach, budować do oporu jednostek, czekać, aż zbierze się ich masa krytyczna, i ruszać na przeciwnika. Trzeba pilnować każdej z nich, sprytnie wykorzystywać otoczenie, wiedzieć, kiedy szarżować, a kiedy uciekać. Po drugie i najważniejsze, Myth jest grą taktyczną z solidnym systemem fizyki. Fizyka w strategiach często służy do tego, żeby wybuchy ładniej wyglądały, ale tu jest czymś kluczowym – każda lecąca w powietrzu strzała jest oddzielnym obiektem, każda może



Anime

Oni jest do dzisiaj wspominane jako jedna z pierwszych ważnych zachodnich gier, które starały się oddać ducha anime. W tym przypadku bardzo konkretnie – tytuł jest bardzo wyraźnie wzorowany na „Ghost in the Shell”. Wyszło całkiem dobrze – tym bardziej że nawiązania do oryginału nie są nazbyt dosłowne.

trafić lub o włos chybić. W połączeniu z pięknie, naturalnie pofalowanym terenem daje to spore możliwości taktyczne - warto wyszukiwać górkę czy unikać lasów nie dlatego, że zmieniają się wtedy jakieś współczynniki jednostek, tylko po prostu dlatego, że strzały lecą dalej i nic ich nie blokuje. A perłą w koronie Mytha są krasnoludy, które rzucają gwałtownie wybuchającymi koktajlami Mołotowa. Wybuchowe butelki bywają nieprzewidywalne - kiedy już spadną na ziemię, mogą się jeszcze przez chwilę toczyć (oczywiście zgodnie z ukształtowaniem terenu) i w końcu wybuchnąć. Albo nie. Albo wybuchnąć, kiedy obok spadnie kolejna butelka. Krasnoludy mogą też podkładać ładunki wybuchowe, które można odpalić celnym rzutem (w drugiej części serii - również płonąca strzałą). Dobrze wykorzystany krasnolud może zmieść z powierzchni ziemi całą wrogą armię. Źle wykorzystany - całą własną, bo w wirze walki przedstawiciele tej rasy nie oglądają się na to, kto stoi na trasie lotu butelki. Przy odrobinie wprawy można tu robić cuda - albo po prostu umiejętnie ustawiając swoich miotaczy, albo (co dużo trudniejsze) manewrując nimi pod gradem pocisków (które lecą na tyle powoli, że czasami daje się po prostu przed nimi uchylać). Half-Life 2 był objawieniem w kwestii tego, jak mądrze da się zintegrować w miarę realistyczny system fizyki z rozgrywką w FPS. Dzisiaj myślę o Mythu jako grze, która

drogę ucieczki czarnemu charakterowi, który się w nim kryje). Fabuła jest bezpośrednią kontynuacją pierwszej części - jeden z Upadłych Władców, Soulblihter/Duszożerca, zamiast się pogodzić z porażką zła i grzecznie czekać na następny cykl, postanowił urządzić piekło na ziemi, w czym oczywiście musimy mu przeszkodzić. Fabuła ciekawie się rozwija i komplikuje, zmuszając nas do współpracy między innymi z przeciwnikami z poprzedniej części. Wokół serii powstała bardzo ciekawa społeczność tworząca różnorodne mody, na przykład solidny wielopoziomowy dodatek Myth 2: Chimera (na tyle dobry, że Bungie wspierało jego produkcję i dystrybucję), ale też rzeczy dużo dziwniejsze, takie jak poziomy rozgrywające się w Wietnamie czy na Dzikim Zachodzie.

Myth 3: Era Wilka powstał już bez udziału Bungie. Był robiony w wielkim pośpiechu, z wykorzystaniem



W grach Bungie warto schodzić z utartej ścieżki - choćby po to, żeby znaleźć w świecie fantasy gościa zapijającego żalę pod przyczepą kempingową.

DOBRZE WYKORZYSTANY KRASNOLUD MOŻE ZMIEŚĆ Z POWIERZCHNI ZIEMI CAŁĄ WROGĄ ARMIĘ. ŹLE WYKORZYSTANY – CAŁĄ WŁASNĄ.

podobny przełom wprowadziła w strategiach - tu fizyka nie jest ozdobnikiem, tylko jednym z najważniejszych fundamentów rozgrywki. Mimo to mało kto później poszedł śladem wyznaczonym przez Bungie. A szkoda.

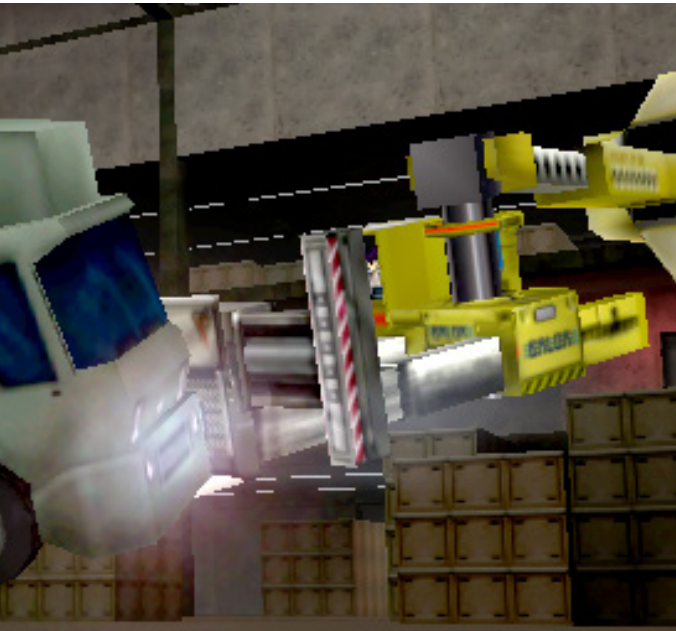
Fabuła Mytha nie poraża, ale staje na wysokości zadania. Fantastyczny świat gry jest nawiedzany przez cykliczny kataklizm - budzą się potwory, umarli wstają z grobów i atakują żywych, a całe to przedsięwzięcie koordynuje gromadka istot, które kiedyś były bohaterami, a dzisiaj są znani jako Upadli Władcy. Niezbyt to może oryginalne, ale świat Mytha ma na tyle solidną atmosferę - i na tyle wspaniałego narratora, który przed każdym poziomem wyjaśnia, co się stało - że łatwo zawiesić niewiarę i dać się wciągnąć.

Sukces pierwszej części pociągnął za sobą nieuniknioną kontynuację. Zaczęło się od jednej z najpaskudniejszych wpadek w historii branży gier - okazało się, że w pierwszej wersji deinstalator jest w stanie wyczyścić całutki komputer użytkownika. Ruszyła akcja wycofywania z rynku płyt, zanim trafią do odbiorców - ostatecznie udana, choć oczywiście dość kosztowna. Cóż. Z naszej perspektywy - grunt, że Myth 2 okazał się świetnym rozwinięciem jedynki. Pojawia się w nim więcej jednostek, trochę nowych mechanik (jak podpalanie trawy za pomocą płonących strzał) i jeszcze ciekawiej zaprojektowane misje (na przykład szturm na zamek, a potem blokowanie



wszystkiego, co się dało, z poprzednich części. Wygląda od nich lepiej (jednostki są wreszcie w 3D, a nie w postaci sprite'ów), gra się całkiem przyzwoicie, ale to już jednak trochę odgrzewany (choć wciąż smakowity) kotlet, który nijak nie rozwija serii, chociaż trzeba przyznać, że jak na króciutki czas produkcji Myth 3 wypadł naprawdę nieźle.

Sukces Mytha pozwolił deweloperowi na rozbudowę. Studio Bungie West powstało w Kalifornii i stworzyło Oni, grę zupełnie inną niż te produkowane w firmie matce w Chicago. Bohaterka gry ma na imię Konoko, a nie Motoko chyba wyłącznie z tych powodów, dla których „Nosferatu” Murnaua nie nazywał się „Drakula” - żeby uniknąć karzącej ręki prawa autorskiego. Poza tym nasza super-ekstra-zmodyfikowana cyberpunkowa policjantka z fioletowymi włosami do złudzenia przypomina Panią Major - i skutecznością, i odzywkami. Oni to gra przesycona duchem anime - i tym



☒ Tam, gdzie nie wystarczy siła mięśni, Konoko umie skorzystać również z innych sposobów.

☒ A potem minął wiek miecza i topora, wiek wilczej zamięci, a świat umarł i odrodził się wraz z nowym słońcem, z zasianego ziarna, które wybuchło płomieniem.



zwracała uwagę w roku 2001, kiedy się ukazała.

Pierwsze wrażenie jest nijakie - postaci są wykonane przyzwoicie, ale otoczenie jest do bólu pozbawione szczegółów, monotonne, a do tego szarobure. Drugie wrażenie - jak na chodzoną bijatykę mamy tu zaskakująco solidny repertuar ciosów, który w toku gry tylko się rozrasta. Trzecie wrażenie - gdzie się podziały ostatnie trzy godziny? Bijatyki nigdy nie należały do moich ulubionych gatunków,

więc nie mam pojęcia, jak wyjaśnić to, że Oni przeszedłem od początku do końca więcej razy niż jakkolwiek inną grę. Czasami dwa razy z rzędu.

Może chodzi o to, jak dużo tu w gruncie rzeczy taktyki. W Oni bardzo dobrze zrównoważono kwestię walki wręcz i użycia broni palnej - karabin laserowy czy wyrzutnia rakiet to świetna sprawa, ale nie w momencie, kiedy próbujemy je przeładować, a właśnie z trzech stron pędzi na nas trójka przeciwników. Zanim więc popędzimy kopać i przetrzucać wrogów, musimy najpierw bliżej się przyjrzeć - zza którego rogu wybieć? Kogo przewrócić kopniakiem w ślizgu? Kogo ustrzelić z błyskawicznie chwyconego (i od razu schowanego, żeby nie obciążać zwinnej Konoko)

karabinu? Komu zafundować lot z dużej wysokości? A potem kusi, żeby spróbować innego podejścia. System walki obejmuje rzuty, obalenia i kopniaki w różnych kierunkach (konieczne, kiedy wróg nas otoczy), pozwalające przy odrobinie wprawy mądrze zarządzać gromadką przeciwników, z którymi przeważnie mamy do czynienia. Monotonne otoczenie już nie przeszkadza, bo uczyliśmy się wykorzystywać wszystkie jego elementy.

Pewnie, że Oni mogłoby być pod wieloma względami lepsze - fabuły nawet już nie pamiętam, poziomy powinny być dużo ciekawsze, wybór przeciwników też trochę zbyt skromny... Ale, kurczę, instaluję je na każdym kolejnym komputerze i znowu przechodzę. Czasem dwa razy z rzędu. Coś w nim musi być.

I tu kończy się nasza opowieść o wczesnych latach Bungie - na krok przed wielkim sukcesem, który zaczynał swoje życie jako prototyp gry strategicznej podobnej do Mytha, funkcjonujący pod kryptonimami Monkey Nuts oraz Blam!, a kiedyś miał zmienić oblicze FPS i rynku konsolowego. Wiem, że to nowe Bungie to ważny kawał historii gier, ale z sentymentu do starego nikt mnie nie wyleczy. Kiedy przy pisaniu tego tekstu znów usiadłem na chwilę do Mytha i Oni, minuty znowu zmieniały się w godziny, jak dawniej, jakby te dwie dekady, które minęły od ich premier, nic a nic nie zmieniły. ■

FOOTBALL

HISTORIA PIŁKI ZAM



MANAGER

KNIĘTA W LICZBACH



Gdyby powiedzieć w latach osiemdziesiątych Paulowi i Oliverowi Collyerom, że ich pasja zawiedzie ich przed oblicze księcia Karola, z pewnością by nie uwierzyli. Kochali piłkę nożną, pasjonowały ich gry, w których wcielali się w jej menedżerów, aż w końcu zapragnęli stworzyć własną – dla siebie i kolegów ze szkoły. Dodali do tego determinację, parę dobrych pomysłów i zmysł obserwacji. To, wraz z poznaniem Milesa Jacobsona, wystarczyło do sukcesu.

■ Sir Haszak

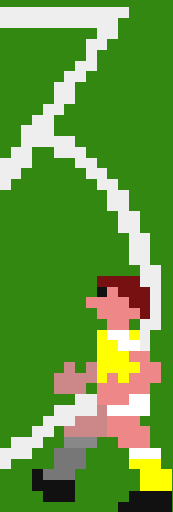
Na początku lat osiemdziesiątych nastoletni bracia Collyerowie pasjonowali się piłką nożną i kibicowali Evertonowi, co zresztą pozostało im do dziś. Mieszkali w Strefford w zachodniej Anglii, gdzie jazda na BMX i palenie papierosów były jedynymi rozrywkami nastolatków. Ojciec nie dzielił zainteresowania synów

futbolem. Nawet kiedy wyprosil, by zabrał ich na mecz Shrewsbury Town decydujący o utrzymaniu w lidze, zasnął w jego trakcie i głośno chrapał.

PIŁKARSKA SZKÓŁKA

Na szczęście kupił im komputer BBC Micro, który miał służyć do nauki. Łoili na nim we wszystkie gry pozwalające wcielić się w menedżera piłkarskiego,

choć szczególnie przypadły im do gustu League Division One, Mexico 86 i... Football Manager. Ten ostatni, napisany przez Kevina Tomsa w 1982 roku, pozwalał prowadzić drużynę przez cztery najwyższe ligi angielskie i miał wszystkie podstawowe funkcje menedżerów piłkarskich. Mimo to żadna z ówczesnych produkcji tego gatunku nie spełniała wszystkich



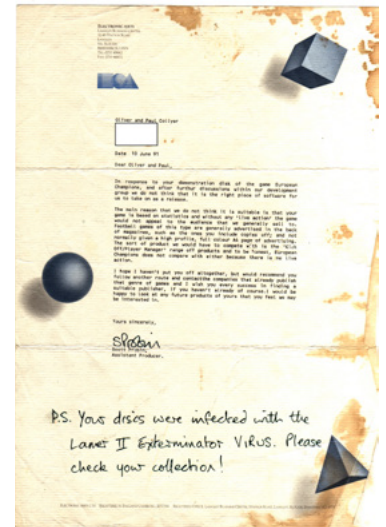
W POCZĄTKACH DZIAŁALNOŚCI BRACI COLLYERÓW CECHOWAŁ ENTUZJAZM, UPÓR I KOMPLETNE ZAIMPREGNOWANIE NA UWAGI TYCH, CO WIEDZĄ LEPIEJ.



Styl graficzny Championship Managera 93 trzeba określić jako oszczędny.



Championship Manager Italia. Jedną z niewielu gier w historii wydana wbrew wydawcy. Historia przyznała rację SI Games.



Championship Manager 2. Przełom graficzny, ponieważ jako tła pojawiły się zdjęcia stadionów w wysokiej rozdzielczości.

oczekiwać braci. Wprawka do własnej produkcji był generator ligowej tabeli, uzupełniany na podstawie wyników spisywanych z radia. Paul popelniał go w 1983 roku. Dwa lata później w wolnych chwilach bracia zaczęli pisać na Amstradzie 6128 w BASIC coś, co nazwali Grą. Początkowo miała być dla kolegów ze szkoły.

W sumie pracowali nad nią sześć lat, wykorzystując głównie długie zimowe wieczory i wakacje latem. Paul zdążył rzucić dla pisania Gry studia. Skończyło się na 500 liniach kodu i tytule European Champions.

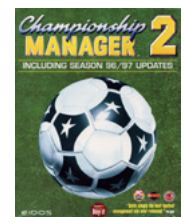


Championship Manager 96/97 i AC Milan z końca złotej ery.

Swoje dzieło opatrzyli instrukcją i wysłali do 20 wydawców, z czego 18 nie odpowiedziało. Electronic Arts wytłumaczyło, że nie jest zainteresowane grą, w której nie ma grafiki, a komentarz meczu jest w stylu radiowym. Ten list poplamiony herbatą Paul zachował do dziś. Tylko studio Domark zaofერowało kontrakt.

Historyczny list z Electronic Arts z wyjaśnieniem, dlaczego firma nie jest zainteresowana wydaniem gry braci Collyerów.

Championship Manager 2 doczekał się kilku wersji ligo-wych i językowych.



Z perspektywy czasu Collyerowie uważają go za dziadowski, ale wtedy byli zachwyceni, że w ogóle dostali jakieś pieniądze.

Gra ukazała się w 1992 roku pod tytułem Championship Manager (CM). Początkowo na Amidzie i Atari ST, a w końcu także na PC. Prowadziło się w niej drużynę z jednej z czterech

najwyższych lig Anglii, piłkarze mieli fikcyjne nazwiska, średnie oceny siły gry i oceny pomoczowe. W trakcie rozgrywki można było śledzić historie zawodników. Za podstawowe atrybuty uznano na początku umiejętności (Skill) i tempo (Pace), co nawiązywało do myśli szkoleniowej Arsene'a Wengera, ówczesnego menedżera AS Monaco. Jednak w ostatecznej wersji CM umiejętności uszczegółowiono. Gra sprzedała się w 20 tysiącach egzemplarzy. Była jedyną częścią gry niewyprodukowaną przez Sports Interactive Games - firma powstała już po ukazaniu się CM.

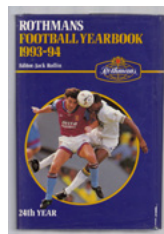
SZLIFOWANIE FORMY

Tytuł uznano za sukces, więc dość szybko wydano Championship Manager 93. Pojawiły się w nim prawdziwe nazwiska graczy, które zaczerpnięto z publikowanego co roku katalogu „Rothmans Football Yearbook”, podającego składy angielskich drużyn z podstawowymi informacjami o zawodnikach. Dodano też doliczony czas.

Po tym nastąpiło coś zadziwiającego. Channel 4 transmitował ligę włoską, dzięki czemu była bardzo popularna w Anglii. Collyerowie stwierdzili, że na podstawie CM 93 zrobią CM Italia. Wsad faktograficzny nabyli w księgarni Soccer Scene w postaci katalogów ze składami drużyn Serie A, B i C. Domark był przeciwny grze, więc wydali ją sami. W dzisiejszych realiach to sytuacja nie do pomyślenia. Wydawca w końcu jednak uznał, że podjął złą decyzję, i do drugiej części nakładu się dołożył. Łącznie CM 93 i CM Italia kupiło 90 tysięcy graczy i... duża część prasy growej, która zamieściła na łamach bardzo przychylnie recenzje. Nieunikniona była zatem część druga.

Championship Manager 2 ukazał się we wrześniu 1995 roku, gdy firma działała już w swoim pierwszym biurze przy Compton Terrace w Londynie. W grze uwzględniono wybór stałych fragmentów gry, Ligę Mistrzów i rozgrywki międzypaństwowe. Pojawiły się: rozdzielczość SVGA, która przydała się jedynie do pokazywania statycznych plansz w tle interfejsu, oraz opcjonalny komentarz

■ Pierwsze biuro SI Games przy Compton Terrace.



■ Baza danych do Championship Managera 93.

Specyfika

Miles Jacobson tak pokazuje specyfikę FM w stosunku do innych produkcji:
o ile przeciętna gra ma 30–40 NPC, o tyle nasza ma 500 tysięcy. W większości gier sztuczna inteligencja podejmuje decyzję co kilka sekund, w meczowym silniku FM każdy z 22 piłkarzy na boisku podejmuje decyzję co 0,25 sekundy.

audio w wykonaniu znanego sprawozdawcy piłkarskiego Clive'a Tyldesleya. W oryginalnej wersji były dwie ligi: angielska i szkocka, przy czym na początku należało wybrać, w którą chce się grać. Z czasem pojawiły się także wersje z ligami: belgijską, francuską, hiszpańską, holenderską, niemiecką i włoską.

Gra była tak pamięć- i procesoroznana, że nie przygotowano wersji na Amigę i Atari ST. Co prawda w 1997 roku firma Sterling Games wydała CM2 na Amigę 1200, ale nie miała ona nowinek z wersji PC. Collyerowie dotąd żałują, że zgodzili się na ten port.

Prace nad Championship Manager 2 były pamiętne z dwóch powodów. Po pierwsze, twórcy, a firma liczyła wtedy pięć osób, namiętnie różnieli w Doom. Po drugie, Paul wpadł na pomysł, by informacje o zawodnikach pozyskać od twórców piłkarskich fanzinów. Nie zawsze okazywało się to dobrym posunięciem. Jeden z fanów Norwich odesłał rubryki umiejętności wszystkich zawodników wypełnione liczbami 18, 19 i 20 (skala 0-20). Jednak ogólnie pomysł okazał się trafiony. Ludzie dostarczyli mnóstwo cennych danych, a wiedzieli o swoich klubach wszystko. Ci, którzy nie wiedzieli, byli gotowi chodzić nawet na mecze rezerw, by wiedzę zdobyć.



Gracze i prasa przyjęli CM2 entuzjastycznie. Dlatego też oparto na niej wersje CM 96/97 i 97/98. W pierwszej po raz pierwszy w standardzie pojawiła się liga spoza Wysp: włoska. Uwzględniono także zmiany przepisów, w tym prawo Bosmana. CM 96/97 jako jedyny był produkowany zarówno przez SI Games, jak i Eidos Interactive, który przejął Domark w 1995 roku. Z kolei w CM 97/98 do wyboru było aż dziewięć lig, z czego równocześnie grało się maksymalnie w trzy. Dostosowano też do rzeczywistości zasady rozgrywania Ligi Mistrzów i Pucharu UEFA. Poza tym można było stworzyć swoją postać w świecie CM, bo do gry po raz pierwszy dołączono edytor piłkarzy.

W tamtych czasach, po przeprowadzce SI Games w 1997 roku do większego biura przy Upper Street 313 w Londynie, życie firmowe kwitło. Standardowym wyposażeniem każdego służbowego komputera była kierownica, ponieważ pracownicy z zapamiętaniem się ścigali, korzystając z firmowej sieci LAN. Oczywiście robili to tylko wtedy, gdy akurat się nie zabił. Codziennie bowiem grali maratony w Duke Nukem 3D. Oliver wspominał zaciemnione biuro, oczy wpatrzone w ekrany i wybuchy dobiegające z małych głośników: „To był znakomity sposób na odreagowanie po półgodzinnym kodowaniu. Potem sześć godzin Duke'a Nukema, po których następował telefon, by wyjaśnić, dlaczego gra jest opóźniona”. W tym doborowym towarzystwie nie mogło zabraknąć serii FIFA i International Superstar Soccer, a potem Pro Evolution Soccer.

■ Kolejny przystanek SI Games. Tym razem przy Upper Street.



Jednak zespół SI Games gustował także w rozrywkach offline. Należało do nich rzucanie dużymi gąbkowymi piłkami (bywały trafienia w lasagne spożywane przed komputerem), konkursy rzutów karnych, wyścigi na rowerach po czymś, co przypominało spiralne schody, oraz strzelanie z pistoletów na dwutlenek węgla. To ostatnie skończyło się dość gwałtownie. Pewnego razu Paul przyszedł do biura ze swoją narzeczoną Camillą i ktoś przez przypadek ją trafił. Wszystkie pistolety zostały natychmiast skonfiskowane, co obecnie autor ocenia jako kolejny krok ku profesjonalizacji firmy.

Nadmiar rozrywek w pracy miał swoje konsekwencje. Wiosną 1999 roku ludzie w Wielkiej Brytanii stali przed sklepami trzy dni, bo premiera CM3 właśnie o tyle się opóźniła.

O ile CM2 opierał się jeszcze na kodzie sypialnianym, o tyle CM3 powstawał, mimo trudności obiektywnych, w dużo bardziej profesjonalnych warunkach. Tylko dwie zmiany były dostrzegalne na pierwszy rzut oka: wygląd interfejsu oraz dodanie trybu multi rozgrywanego przez LAN lub internet, w którym mogło brać udział do 16 graczy. Poza tym dodano pierwszą

ligę spoza Europy, a w bazie danych piłkarzy i personelu znalazło się przeszło 25 tysięcy osób. Pojawił się też pierwszy duży problem. By zabezpieczyć grę przed piratami, SI Games wprowadziło system Watchdog. Przy pewnych konfiguracjach komputerów płyta nie działała. Po wydaniu łatki problem został rozwiązany.

Kolejne lata upłynęły pod znakiem dodatków 99/00, 00/01 i 01/02. W pierwszym pojawiły się Major League Soccer i Klubowe Mistrzostwa Świata, w drugim znalazło się 10 nowych lig (w tym polska) i pełny edytor do gry (można było zmieniać fundusze klubom), ale to trzeci skradł serca graczy. Miles Jacobson, wtedy jeszcze współpracownik braci Collyerów, starający się godzić obowiązki w SI Games z karierą menedżera muzycznego, stwierdził: „To było zapewne to, czym od początku miał być CM3. Zapewne tego roku mniej graliśmy w Duke'a Nukema”. Edycja 01/02 nie zawierała nowych lig, dzięki czemu twórcy mogli skupić się na doszlifowaniu szczegółów. Zostały wprowadzone zasady transferów obowiązujące w Unii Europejskiej od września 2001 roku, czyli bezpłatne przechodzenie

Championship Manager 99/00. Hokejowe wyniki w piłce nożnej można przeknąć, o ile stanowią wyjątek.



Oktądka była uczciwa do bólu: nie obiecywała rozbuhananej grafiki.

graczy między klubami po zakończeniu kontraktu. Ukryto część atrybutów piłkarzy. Ta swoista „mgła wojny” zwiększyła znaczenie systemu skautingu. Ta część słynąca jeszcze przynajmniej z jednej rzeczy: z wysypu legendarnych piłkarzy. To wszystko złożyło się na jej kultowość (opisywaliśmy grę w Pixelu w cyklu Najlepsza Gra na Świecie). W 2008 roku SI Games udostępniło ją bezpłatnie. Na forum champman0102.co.uk po zamknięciu każdego okna transferowego nadal pojawiają się do niej update'y z aktualnymi składami.

Tymczasem prace nad CM4, który miał przynieść duże zmiany, posuwały się nad wyraz wolno. Przyczyną był znów zbyt mały profesjonalizm dewelopera, ale nie wynikał tym razem z zamilowania do rozrywki. Metoda pracy, która sprawdziła się podczas produkcji poprzednich części, czyli przepisywanie całego kodu, okazała się zbyt zasobochłonna przy tak wielkiej grze, jaką miał być CM4.

Miles Jacobson w obliczu poważnego kryzysu dołączył do zarządu firmy na pełny etat. Jak się wkrótce okazało, stało się to za późno. Jego decyzje sprawiły jednak, że studio, zamiast trzymać pieniądze w banku, zatrudniło więcej programistów. Jego zasługą było także powstanie zespołu QA, działającego już przy produkcji CM 01/02, bo dotąd testowanie gier było zlecane na zewnątrz.

Mecz

Do poprzedniej edycji mecze wyglądały dość biednie. Niezależnie od tego, czy był to Real Madryt, czy Wigry Suwałki, zawodnicy zachowywali się tak, jakby piłka im przeszkadzała. Potykali się o nią. Dwa lata temu Miles tłumaczył, że wizualizacja nie jest w meczu najważniejsza. Dla twórców liczy się przede wszystkim odpowiednia liczba strzałów, podań, bloków, odbiorów czy długich podań. W edycji FM 2020 udało się to poprawić.



PIERWSZE DANE O DRUŻYNACH PRZYCHODZIŁY W POŁOWIE MAILEM. DRUGĄ POŁOWĘ STANOWIŁY FAKSY I LISTY.

TRUDNO SOBIE WYOBRAZIĆ TWÓRCÓW, KTÓRZY OBECNIE WYDAJĄ GRĘ W BREW SWEMU WYDAWCY. COLLYEROWIE TEŻ SOBIE NIE WYOBRAŻALI. ONI TO ZROBILI.

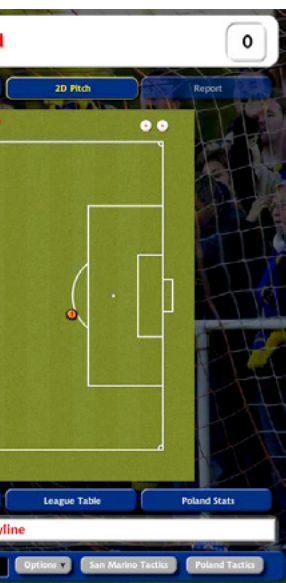


Football Manager 2005. Collyerowie wygrywają z Jacobsonem. I to na wyjeździe.

Football Manager 2006. Asystent podpowiada, na których pozycjach potrzebujemy wzmocnień.



Championship Manager 4. Po raz pierwszy pojawiła się graficzna symulacja meczu.



Mimo tych usprawnień ludzie harowali po 16 godzin na dobę. Do firmowej legendy przeszedł Marc Vaughan, który padł po 67 godzinach nieprzerwanej pracy. Sam Miles przyznał, że pobił ten rekord. Pracował 69 godzin, ale przez ostatnią miał już halucynacje.

Te wysiłki nie zapobiegły półrocznemu opóźnieniu: CM4 ukazał się dopiero 28 marca 2003 roku. W Wielkiej Brytanii stał się też najszybciej sprzedającą się grą na PC. Pojawiły się w nim ligi z 39 krajów. Największą zmianą był mecz oglądany w rzucie 2D z góry. Jednak bardzo szybko okazało się, że gra roi się od poważnych błędów. Wyniki meczów były niekiedy losowe, zespoły z niższych klas rozgrywkowych bez problemu kontraktowały światowe gwiazdy, a jedna z drużyn niegrających w żadnej lidze mogła mieć stadion na 850 tysięcy widzów. Oczywiście w dniu premiery zespół SI Games był przekonany o wysokiej jakości gry. Jednak tryb pracy nie pozwolił jego członkom na złapanie jakiegokolwiek dystansu do dzieła. Wykryte błędy zostały poprawione w łatkach zwanych eufemistycznie Enhancement Packs. Wiele lat później Paul przyznał:

„Choć gra była gówniana, a ludzie kupili ją, myśląc, że nie jest, przyniosła wiele korzyści studiu i kolejnym produkcjom”. Choćby to, że odtąd każda kolejna edycja była podzielona na moduły, które były przepisywane niezależnie od siebie.

12 lutego 2004 roku – jeszcze zanim CM4 trafił na sklepowe półki – było wiadomo, że będzie to ostatnia część serii wydana przez Eidos Interactive, bo stosunki z SI Games stały się bardzo złe. Wydawca stworzył zespół Beautiful Game Studios (BGS), który rzekomo miał się zająć produkcją platformówki. Ta gra nigdy się nie ukazała, a ludzie z SI Games zaczęli być podejrzliwi. Podczas konferencji Games Horizon w 2012 roku Miles Jacobson tak mówił o kulisach rozstania z wydawcą: „W tamtym czasie czuliśmy się ze strony Eidosu brak szacunku do naszej pracy. Panoowało wówczas w branży przekonanie, że każdy może robić gry”. Ludzie z SI Games mieli wrażenie, że BGS powstało, by ich zastąpić. Z kolei obecny na sesji Games Horizon Ian Livingstone, prezes Eidosu, przyznał, że przygotowania wydawcy były wywołane przekonaniem, że SI Games chce ich opuścić.

Tak czy inaczej, do rozvodu doszło, choć nie zaraz po wydaniu CM4. Zespół BGS nie był w stanie wydać kolejnej części na czas, więc CM 03/04 przygotowało jeszcze SI Games. Poprawiono w nim wszystkie błędy czwórki, dodano cztery kolejne kraje. Dzięki temu liczba lig przekroczyła 100, a liczba zawodników ponad 200 tysięcy. Dane zbierało ponad 2500 obserwatorów.

Na mocy rozvodu Eidos zachował prawa do tytułu i interfejsu, natomiast w SI Games pozostała baza danych i kod gry. Deweloper miał też dwa niebagatelne zasoby: know how i sieć obserwatorów.

WALKA O MISTRZOSTWO

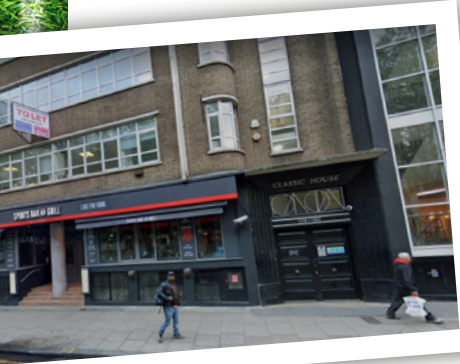
Choć załoga SI Games bardzo się denerwowała, czy gracze nie pójdą za nazwą, szybko okazało się, kto zrobił lepszy interes. Kolejna wersja gry ich autorstwa, wydana przez Segę, była gotowa z początkiem listopada 2004 roku, podczas gdy BGS potrzebowało jeszcze pół roku, by przygotować swoją.

„To było gówno” – ocenia Miles produkt konkurencji. A jednocześnie przyznaje, że byli w BGS ludzie niezwykle utalentowani. Wspomina na



Football Manager 2014. Od pewnego momentu skład mógł dobierać asystent.

Football Manager 2015. Czasy, gdy Suso był jeszcze wielką nadzieją, a nie wielkim niewypałem.



Biuro numer III SI Games mieściło się przy Old Street.



Czasy, gdy białe kulki przesuwające się po zielonym prostokącie należały już do przeszłości. Mimo to wizualizacja meczu nadal kulała.

Football Manager 2008. Porażającą liczbę ikon w menu należy uznać za wyjątek potwierdzający regułę.

przykład Dave'a Ruttera, który później przez 12 lat odpowiadał za serię FIFA, a obecnie nadzoruje europejskie studia należące do EA: DICE, Ghost Games i Criterion Games. Paul dodaje: „By wyjaśnić, jak było to trudne: gdybyśmy wyczyścili nasze dyski twarde i musieli zacząć bez jakiegokolwiek kodu, zajęłoby to około pięciu lat. Oni musieli to przepisać. Ci faceci mieli pecha. Utalentowani ludzie wrzuceni pod autobus”.

Największy problem SI Games miało ze znalezieniem nowego tytułu. Przejrzano ich mnóstwo, ale dopiero Football Manager - marka, w którą zagrywała się niegdyś cała trójka zarządu - spełnił oczekiwania. SI Games kupiło prawa do niej od ówczesnego właściciela. Kevin Toms - pytany po latach o losy wymyślonej przez siebie nazwy - stwierdził, że nie ma nic

przeciwko, bo jest twórcą gier, a nie brandów. Należy też przyznać, że nazwa okazała się bardzo adekwatna z jednego powodu, którym z pewnością nie kierowało się SI Games: nie-nachalnej oprawy graficznej zarówno starego, jak i nowego FM. Szczególnie błado wyglądał przy FIFA Managerze, który od wersji 08 pokazywał trójwymiarowe mecze na silniku graficznym serii FIFA i wyrastał na głównego konkurenta FM.

Gra SI Games pod nową nazwą odniosła sukces i to mimo zakazu dystrybucji na rynku chińskim. FM 2005 został tam zakazany, ponieważ pokazywał Tybet i Tajwan jako osobne kraje. Za to fani z wolnego świata

Narzekania

Gra jest znacznie bardziej złożona niż przed laty, więc i narzekania zmieniały się z czasem. Obecnie najczęściej dotyczy silnika meczu. Twórcy otrzymują też sporo uwag odnoszących się do transferów i taktyki. To pozwala im szybko wychwycić nieprawidłowości.

z powodów licencyjnych nie mogli poznać prawdziwych nazwisk reprezentantów Niemiec i nazw klubów francuskich.

Odtąd kolejne części FM zostały konkurencją spod znaku CM coraz bardziej w tyle. W FM 2006 deweloper, dotąd obsesyjnie pilnujący zgodności gry z realiami, wpuścił był wirtualny w postaci drużyny Harchester United z serialu „Dream Team” emitowanego na kanale Sky One. Z rzeczy bardziej związanych z realiami - można było wyrazić zdanie o innych menedżerach. Najczęściej przed meczem z ich drużynami, by wyprowadzić ich z równowagi i zyskać przewagę psychologiczną.



Oliver Collyer

Na nim z początku spoczywało kierowanie SI Games. Szybko docenił pomoc Milesa i proponował mu wynagrodzenie. Przez długi czas bezskutecznie. Kiedy Jacobson zaczął bardziej angażować się w sprawy firmy, a stery przejął Paul (ze Szwecji), Ov odetchnął i na jakiś czas zniknął w wietnamskiej dżungli. W 2010 roku otrzymał z rąk księcia Karola tytuł Kawalera Orderu Imperium Brytyjskiego. W realu nie chciałby być menedżerem, bo bałby się, że będzie martwić ludzi. Dlatego należy do martwiących się (poczynianiami menedżerów Evertonu).



Paul Collyer

Fan piłki nożnej i muzyki. Grał na basie w zespole Elevate, który Miles jako człowiek z branży znał ze słyszenia i lubił, choć samego Paula nie znał. Zespół ten miał tylko jedną wadę: gdy tylko napisał utwór, który Miles uważał za kandydata na hit, natychmiast zmieniał go tak, że już się do niczego nie nadawał. Przez pierwsze dwa lata istnienia SI Games Paul starał się łączyć karierę muzyczną z tworzeniem gier, dzieląc czas w stosunku 60:40 na korzyść muzyki. Ostatecznie skończył z tym w 1996 roku. Potem na jakiś czas wyjechał do Szwecji, skąd pracował. Wtedy zaproponował Milesowi stanowisko Managing Director. W 2010 roku otrzymał z rąk księcia Karola tytuł Kawalera Orderu Imperium Brytyjskiego. Przyznaje, że mógłby prowadzić drużynę piłkarską, o ile grałby w niej jego wnuk. Kibicuje Evertonowi.

RELACJE MIĘDZYŁUDZKIE STAŁY SIĘ JEDNĄ Z GAŁĘZI ROZWOJU GRY, STANOWIĄC ARCYKIEKAWY ELEMENT CAŁOŚCI.

Z czasem ten skromnie zarysowany wątek rozwinął się w potężną gałąź dotyczącą zarządzania relacjami z zawodnikami i personelem. Gra przeszła polegać jedynie na przeprowadzaniu transferów, ustalaniu taktyki i wybieraniu składu przed meczem.

Kolejne dwie części szlifowały wypracowany model. W FM 2007 udoskonalono symulację relacji z piłkarzami, personelem i mediami oraz dodano kluby filialne, gdzie upychało się uzdolnioną młodzież. Nad tą edycją SI Games pracowało już w nowym biurze przy Old Street. W FM 2008 wróciły pełne nazwy francuskich drużyn ligowych, dopieszczono rozgrywki międzynarodowe, ale bez ich prawdziwych nazw z powodu ograniczeń licencyjnych.

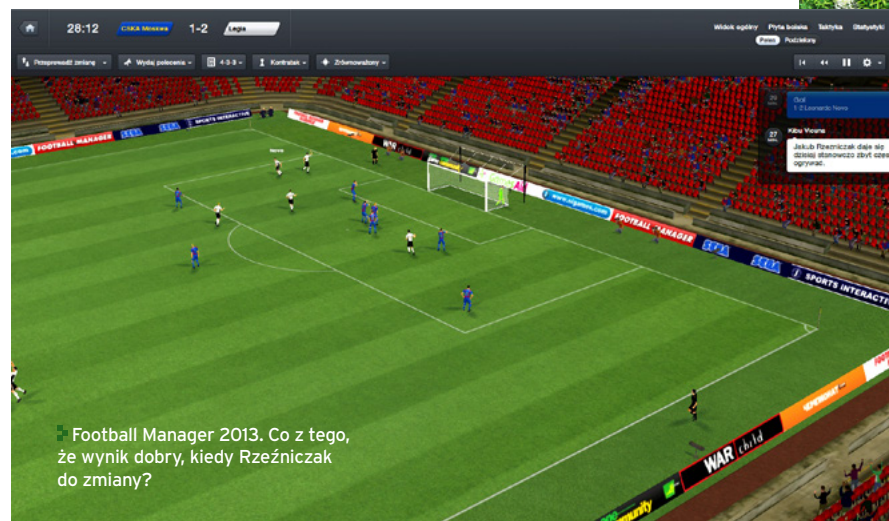
Dość szczególnym rokiem był 2008. Do tego czasu walka z piractwem w wykonaniu SI Games polegała na sprzedaży gier na CD i autoryzacji online. Postanowiono ulepszyć system i wprowadzono zabezpieczenie DRM. Oprócz niego pojawiła się w pełni trójwymiarowa prezentacja meczu z możliwością wyboru widoku TV. Przy tej z FIFA Managera nadal wyglądała biednie, ale jednak była. Niestety entuzjaści gry, którzy zakupili ją w dniu premiery,

14 listopada 2008 roku, zobaczyli ciemność. Perfekcyjnie przeprowadzony atak DDoS na serwerzy zewnętrznej firmy odpowiedzialnej za rejestrację gry sprawił, że nabywcy nie mogli zagrać. Byli wściekli. Jak przyznaje Miles Jacobson, wiele razy grożono mu śmiercią, ale tylko groźby z tego okresu wziął na poważnie. Doskonale rozumiał powody niezadowolenia, mimo to uważał, że fani przesadzają. Nie spał 72 godziny, by rozwiązać problem. Także w 2008 roku uruchomiono pierwszą dystrybucję gry online. Spotkało to w grudniu wersję na Maca. Poza tym uruchomiono serwery FM On-line, które zamknięto trzy lata później.

W kolejnych latach FM skupiał się na małych zmianach, a przy okazji pozbył się konkurencji. W 2009 roku ukazał się ostatni CM 2010 Eidos przeznaczony na PC. Później Square Enix wskrzesiło serię na platformy mobilne. Z kolei FIFA Manager zakończył życie w roku 2013. FM został sam na polu walki.

WYŚCIG Z SAMYM SOBĄ

Od 2009 roku gra była systematycznie rozbudowywana i ulepszana w ewolucyjny sposób. W FM 2013 pojawiła się wersja Classic, która





Miles Jacobson

Pracował jako menedżer w wytwórni muzycznej Food & Records, gdzie spotkał między innymi Fatboy Slima i grupę Blur. Wcześniej zagrywał się w Football Managera Kevina Tomsa na ZX Spectrum. Chciał zrobić grę z zespołem Jesus Jones. Gdy ludzie z Domarku chcieli wejść na koncert Blur, dostali od Milesa dwa bilety. W zamian dali mu zaawansowaną wersję CM2 i skontaktowali go z Ovem. Początkowo Miles pomagał przy testach i zbieraniu danych. Coraz bardziej angażował się w życie firmy i szybko stał się doradcą biznesowym. Między innymi przejrzał projekt nowej umowy wydawniczej z Eidosem i wynegocjował korzystniejsze zapisy (Ov wcześniej ograniczył negocjacje do odesłania faksem kopii kontraktu z dopisanym czarnym markerem „FUCK OFF”). Wtedy jeszcze działał jako wolontariusz (z własnego wyboru). W 2001 roku uznał jednak, że nie jest w stanie godzić innych projektów z obowiązkami w SI Games, i przeszedł do firmy na pełny etat. Za zasługi dla brytyjskiego przemysłu gier otrzymał w 2011 roku tytuł oficera Orderu Imperium Brytyjskiego. Nie chciałby prowadzić drużyny w realu. Kibicuje Watfordowi.

koncentrowała się na transferach i taktyce, przez co bardzo przypominała oryginalnego CM. Przy okazji doszły także presety z wyzwaniem, które należało zrealizować zazwyczaj w pół sezonu.

W FM 2014 po raz pierwszy wprowadzono obsługę Workshopu Steama, a wraz z nią taktyki, projekty koszulek, update'y transferów i twarze piłkarzy, którymi można było się wymieniać. Ponadto pojawiły się premie za lojalność zawodników podczas przedłużania kontraktów oraz rozbudowane opcje transferowe, jak choćby możliwość zakupu piłkarza z opcją pozostawienia go na wypożyczenie w starym klubie.

FM 2015 dał wirtualnym menedżerom dwa podejścia do prowadzenia klubu: lepsze trenowanie graczy lub lepsze atrybuty mentalne ułatwiające zarządzanie ludźmi i poparte większą wiedzą o rynku

transferowym. Kolejna edycja przyniosła współpracę z Prozone, firmą dostarczającą profesjonalną aplikację do analizy występów piłkarzy i zespołów. To oddało w ręce graczy potężne narzędzie analityczne.

Z kolei w FM 2017, który ukazał się po referendum brexitowym, odtworzono możliwe scenariusze na rynku pracy i ograniczenia w zatrudnianiu zagranicznych piłkarzy w angielskich klubach. W FM 2018 wprowadzono zaawansowane relacje między piłkarzami odzwierciedlające hierarchię w szatni, centrum medyczne ułatwiające śledzenie leczenia kontuzji, w taktyce pojawiły się zupełnie nowe opcje oraz role zawodników na boisku, jak segundo volante, carrilero, mezzala czy odwrócony skrzydłowy.

Edycja FM 2019 przyniosła nowy wygląd interfejsu, duże zmiany w module taktyki, kompletne przepracowanie treningu, technologię VAR podczas meczów, nową prezentację spotkania z ponad 500 animacjami, oficjalną licencję Bundesligi i bardzo przystępny samouczek dla nowych menedżerów.

Pracowano nad nią już w nowym biurze znajdującym się w Here East na terenie Parku Olimpijskiego w Stratford w Londynie. W porównaniu z poprzednimi miejscami to nowoczesny budynek. Cały zespół siedzi w jednym wielkim pomieszczeniu, dzięki czemu łatwiej o współpracę. Przestrzeń jest też zaaranżowana tak, że czuć w niej ducha gry. Na ścianach wiszą koszulki, a w barze

stanowiącym fragment powierzchni kuchennej wkomponowano pamiętki związane z historią serii.

Jednak tradycję można znaleźć nie tylko na ścianach. W biurze nadal regularnie się grywa. Wyposażeniem części barowo-kuchennej są PS4, Xbox One i Nintendo Switch. Najbardziej popularne są obecnie gry piłkarskie, choć wśród odbywających się regularnie turniejów był ostatnio także choćby Super Smash Bros. Najwięcej czasu załoga spędza jednak przy FM. I nie ma ograniczeń w graniu w pracy poza jednym: po wykonaniu pracy.

W ciągu 28 lat Football Manager stał się grą, która pokazuje złożoność piłkarskiego świata. Czyni to w sposób niby mało efektowny, ale mimo to niezwykle fascynujący. Pasja dwójki sypialnianych programistów rozrosła się w przedsiębiorstwo zatrudniające ponad 100 osób, z których żadna nie pracuje na stanowisku projektanta gry. Każdy z pracowników może sugerować nowe elementy, jakie należy do niej wprowadzić. Dotyczy to w równej mierze społeczności.

„Zawsze słuchamy ludzi, którzy grają w grę, niezależnie od tego, czy uprawiają sport, czy nie. Czytamy i rozważamy wszystko. Jednak to ja jestem szczęściarzem, bo mam ostatnie słowo, co znajdzie się w grze” – mówi Miles Jacobson. ■

Dziękuję przedstawicielom Cenega Poland, SI Games i Segi za pomoc w powstaniu tego tekstu. Źródła, z których korzystałem, są dostępne w redakcji.



■ Kolejne trafne pokazanie zawartości: w tej grze nie mamy co liczyć na oglądanie twarzy zawodników na boisku.

■ Najnowsze lokum SI Games w Here East. Tam nowoczesna aranżacja wnętrza łączy się z gadżetami nawiązującymi do tradycji.



76



84



SECRET

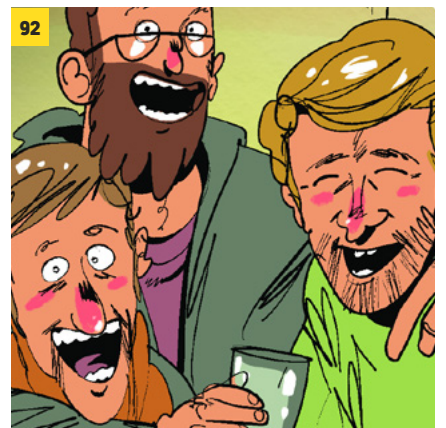
86



88



92



LEVEL

GRZECH DEGRADOWANIA WŁASNEJ MARKI POPEŁNIŁO EA, KTÓRE OTWORZYŁO DROGĘ DO NAKRĘCENIA „NEED FOR SPEEDA”. OBRAZ Z SERIĄ GIER ŁĄCZYŁY TYLKO SZYBKIE SAMOCHODY I TYTUŁ.



GRZECHÓW FILMÓW NA PODSTAWIE GIER

DO KIN TRAFIŁO JUŻ PONAD 30 FILMÓW NAKRĘCONYCH NA PODSTAWIE GIER KOMPUTEROWYCH. ŻADEN Z NICH NIE OKAZAŁ SIĘ HITEM, ZA TO WIELE STAŁO SIĘ OBIEKTEM KPIN. SPRAWDŹMY, CO HOLLYWOOD ROBI NIE TAK.

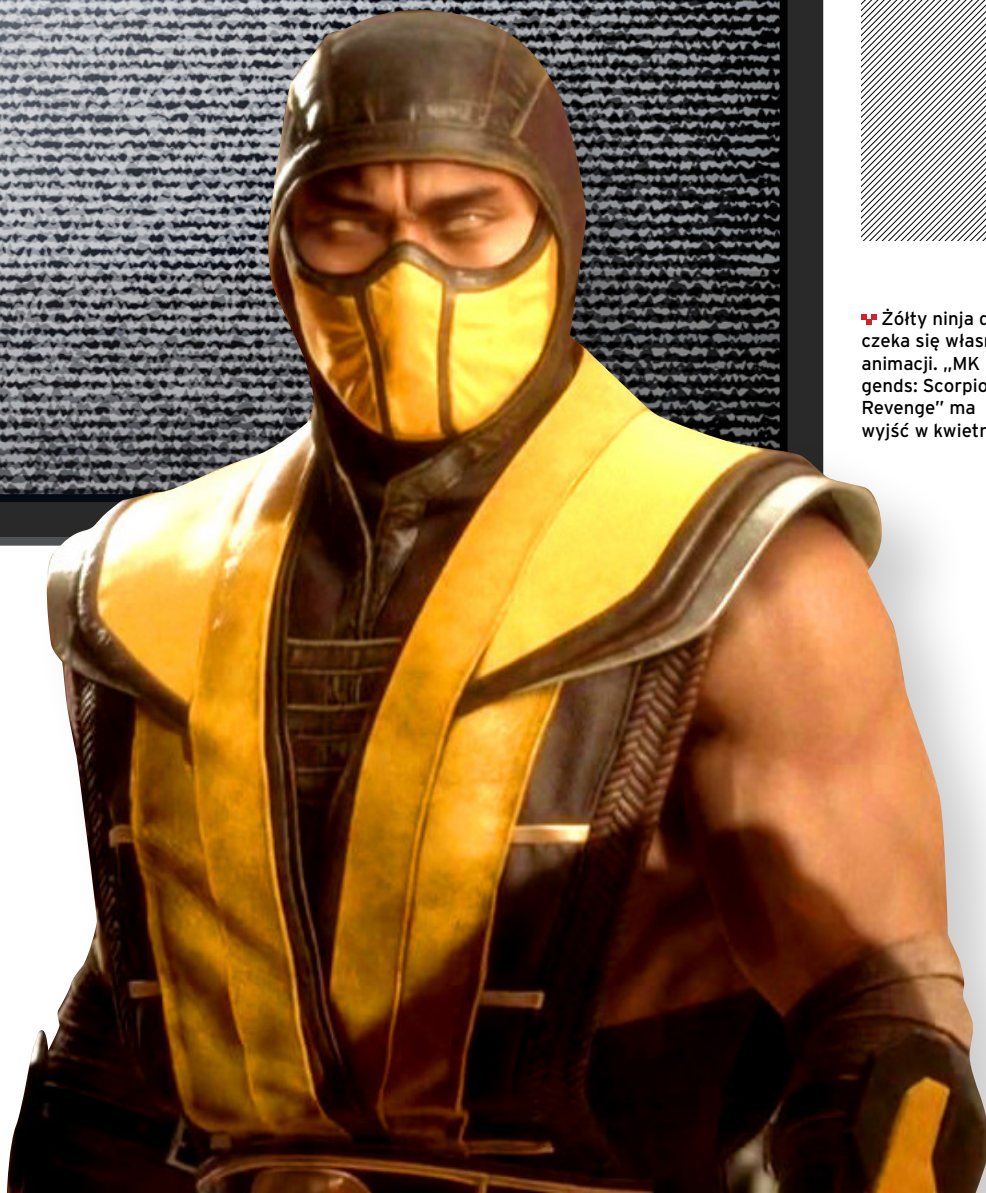
❖ W grze Mario jakąś połowę czasu spędza w powietrzu. W filmie bał się oddać jeden skok.



Gry wroczyły na srebrny ekran w 1993 roku za sprawą wąsatego hydraulika. Niestety, „Super Mario Bros.” z Dennisem Hopperem i Bobem Hoskinsem był spektakularną kląpą – zarówno pod względem artystycznym, jak i finansowym.

Równie fatalne recenzje zebrały kolejne adaptacje wirtualnych światów, czyli „Double Dragon” i „Street Fighter”. Światło w tunelu zaświeciło, gdy w 1995 roku kinomani usłyszeli „fatality”. Wprawdzie „Mortal Kombat” Paula W.S. Andersona nie był arcydziełem, ale spodobał się fanom smoczej sagi i mógł dostarczyć rozrywki także widzom, którzy nigdy nie zastawiali się, czy wolą Scorpioną od Sub-Zero. Wydawało się, że będzie już tylko lepiej. Tymczasem minęło 25 lat i „Mortal Kombat” wciąż pojawia się w dyskusjach jako jedyny dowód, że romans gier z X muzą może mieć pozytywne zakończenie. W rzeczywistości filmów, które zebrały porównywalne lub lepsze oceny i przyniosły przyzwoite zyski, jest nieco więcej. Wstydzić nie muszą się twórcy takich tytułów jak „The Angry Birds Movie 2”, „Pokémon: Detektyw Pikachu”, „Księżę Persji: Piaski czasu”, „Rampage: Dzika furia” czy „Tomb Raider” z Alicią Vikander. Niestety w przypadku adaptacji gier poprzeczka wciąż wisi tak nisko, że wystarczy nakręcić coś ocenianego na 5/10, by pozytywnie się wyróżnić na tle dramatycznie słabej reszty. A najgorsze jest to, że filmowcy od lat robią te same błędy. Oto siedem grzechów, które Hollywood popełnia, kiedy rusza na podbój kieszeni graczy.

❖ Żółty ninja czeka się własnej animacji. „MK Legends: Scorpion's Revenge” ma wyjść w kwietniu.





ZŁY DOBÓR GIER

Jeśli ktoś popełnia grzech niezrozumienia, to ma wielkie szanse także zaliczyć ten punkt.

Naturalnym zachowaniem studia filmowego jest bowiem sięgnięcie po tytuły znane, które samą marką przyciągną widzów. Problem w tym, że niewiele z nich nadaje się do prostego przełożenia na język kina. Dobrym przykładem jest Doom. Kolejne części klasyka od id Software starały się dostarczyć jak najwięcej rozrywki, w której fabuła była tylko pretekstowa. Słyszeliśmy głównie

■ Nowa Lara okazuje emocje, w tym strach, więc widz nie ma problemu, by się z nią identyfikować.

■ Tymczasem niegdyś była tak zimna i bezwzględna, że związek z nią mógł czuć najwyżej T-1000.



NIEZROZUMIENIE MEDIUM

Ekranizacje książek czy komiksów zaliczały spektakularne klapy, ale cyklicznie notują także sukcesy, o których nawet najlepsze adaptacje gier mogą tylko marzyć. O pomoc w ustaleniu, dlaczego się tak dzieje, poprosiłem dziennikarkę filmową Dorotę Chrobak. - Problem z ekranizacjami gier ma charakter systemowy. Twórcom tego typu adaptacji wydaje się, że gra stanowi równie dobry materiał wyjściowy, co książka czy komiks. Nic bardziej mylnego. Podobieństwo filmu i gry to mimikra - jak u owada, który udaje kwiat. Film, książka i komiks to rozrywki, które chłoniemy w sposób bierny. Ich konsumenci nie ma żadnego wpływu na to, co się wydarzy. Stąd między innymi płynie siła horrorów, zarówno powieściowych, jak i filmowych - z kompletnej bezradności ich odbiorcy, co samo w sobie jest przeżyciem traumatycznym. Gra, nawet najbardziej kontemplacyjna, jest rozrywką czynną - wymusza na nas aktywność i choćby

szczętkową interakcją. Krótko mówiąc, podczas grania nie można zasnąć. To znaczy teoretycznie można, ale nie ma to sensu. A na filmie - jak najbardziej - wyjaśnia.

Tymczasem Hollywood zdaje się zapominać, że to mechanika i aktywny udział odbiorcy są zazwyczaj kluczem do sukcesu gry. Filmy zabierają więc aspekt interaktywny, ale nie dają nic, by zrekompensować to widzowi. Przy okazji tekstu o osobowości Lary Croft (Pixel #45) psychoanalityk wyjaśniał, że bohaterka pierwszych Tomb Raiderów ma mentalność dziecka i zachowuje się jak psychopatka. W grze to nie przeszkadzało, ponieważ istotne było przeżywanie przygód w jej skórze. Tymczasem dwa filmy z Angeliną Jolie nie postarały się, aby Larę rozwinąć - znów była biegającą i strzelającą egoistką. A że tym razem w tym bieganiu i strzelaniu nie miało się czynnego udziału, to braki w osobowości postaci oraz w samej fabule stały się bardzo widoczne.



3 PRZEKOMBINOWANIE

❖ Bohater filmu zdecydowanie więcej czasu spędzał w szpitalnych fatalazkach niż w rysztyunku asasynów.

Niektóre gry wydawały się wręcz prosić o przeniesienie do kin, gdyż za ich sukcesem stała nie tylko dobra rozgrywka, ale także niesamowity klimat czy ciekawa historia. Tymczasem także one okazywały się rozczarowaniem, gdyż spece z Hollywood woleli przestawiać akcenty, a czasami wręcz kastrować tytuły z ich największych atutów. Choćby Max Payne wydawał się wymarzoną materiałem na ekranizację. Gra Remedy urzekła bowiem nie tylko trybem bullet time, ale także niezłą fabułą i świetnym klimatem rodem z filmów noir. Czy to, co podbiło serca graczy, przemówiłoby także do zjadaczy popcornu? Pewności nie ma, ale efekt na pewno nie byłby gorszy niż zrobienie z losów Maksa kolejnego filmu akcji, gdzie czas biegnie od jednej strzelaniny do drugiej. Jasne, w grze walka była ważna, ale to nie ten element wydawał się kluczem do dobrej adaptacji losów Payne'a.

Także „Assassin's Creed” z Michałem Fassbenderem i Marion Cotillard zdecydowanie postawił na złego konia. Skupił się bowiem na czasach współczesnych, a sceny z przeszłości ograniczył do akcyjnych przerywników. Było więc odwrotnie niż w grze. Skutek? Film mający zapoczątkować dłuższą serię stał się jej końcem.

❖ Może Timothy Olyphant i Rupert Friend wyglądali jak Agent 47, ale ich postacie zachowywały się inaczej niż zabójca z gier.

huk wystrzałów i jęki umierających, a nie wzruszające rozmowy o życiu i śmierci. Mimo to zdecydowano się Dooma zekranizować. I to dwa razy! Najpierw za kamerą stanął Andrzej Bartkowiak, ale skończyło się na kiepskiej strzelance w kosmosie, której nie uratował nawet The Rock. W 2019 roku ukazał się reboot, czyli „Doom: Annihilation”. Film miał znikomą promocję i trafił bezpośrednio na DVD oraz do dystrybucji elektronicznej. Opinie widzów wskazują, że pominięcie kin było trafną decyzją. Także dwukrotnie mierzono się z legendą Agenta 47. W jego wirtualnych przygodach mogliśmy używać rozwiązań siłowych, ale cała zabawa polegała na sprytnym wyeliminowaniu celu i zniknięciu, nim ktokolwiek zorientuje się, że coś się stało. Filmy nie mogły pokazać gościa, który przez 45 minut ogląda okolicę, by na końcu przebrać się za klauna albo podkręcić temperaturę w saunie. Zdecydowano się więc zaprezentować tysego Rambo, który biegał z pistoletami i ochoczo wywoływał deszcz ołowiu.

Dorzucano do tego nijaką fabułę i kiepską realizację, więc efekt nie mógł być oszałamiający. Zarówno „Hitman” z 2007 roku, jak i o osiem lat młodszy „Hitman: Agent 47” zostały w recenzjach zrównane z ziemią.

Historia pokazuje, że zamiast rzucać się na będące na topie hity, warto poszperać nieco głębiej. Przywoływany już „Rampage: Dzika furia” powstał na podstawie trzydziestoletniego przeboju z automatów, a zarobił ponad 400 mln dolarów. Warto wspomnieć także o serii „Resident Evil”, która luźno bazuje na hicie Capcomu. Znane z gier postacie pełnią tu role drugoplanowe bądź epizodyczne, a intryga kręci się wokół nowej bohaterki, czyli Alice granej przez Millę Jovovich. Jej przygody doczekały się już sześciu części i chociaż żadna nie miała zbyt pozytywnych recenzji, to wszystkie przyniosły zyski.

❖ „Doom” Andrzeja Bartkowiaka w niektórych scenach starał się wyglądać jak gra FPS.

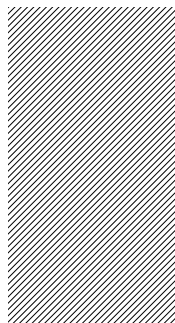
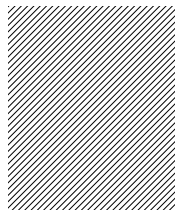


4

LEKCEWAŻENIE GRACZY

Kolejne kłapy sprawiły, że akurat ten grzech udało się w dużej mierze wypenić, ale niegdyś filmowcy popełniali go masowo. Otóż byli przekonani, że gracze to banda nierozgarniętych dzieciaków, które wydadzą całe kieszonkowe, jeśli tylko w kinie pojawi się coś, co znają z monitora. Efektem są takie koszmarki jak „Street Fighter”, w którym znajdziemy w zasadzie wszystkie nazwy i imiona z gry, ale wrzucone w zupełnie przypadkowe miejsca. Zwykły widz nie miał pojęcia, dlaczego nie ma dobrej fabuły, ale za to na ekranie pojawia się około 20 nazwanych z imienia bohaterów. Z kolei fani gry załamywali się, widząc, że na przykład Balrog jest pomocnikiem Chun-Li, a ona sama przeistoczyła się w dziennikarkę. To ostatnie obśmiali nawet twórcy gry w Street Fighterze III. Żał było tylko Raúla Julii, gdyż akurat on był wspaniały. Takiego Bizona Hollywood potrzebowało, chociaż z całą pewnością na niego nie zasługiwało. Także „Super Mario Bros.” przenosiło do filmu znane z gry elementy, ale czyniło to w nieprzemysłany sposób. Szczytem wszystkiego była scena, w której główny bohater stwierdził, że nie chce skakać. Równie dobrze Superman mógłby powiedzieć, że boi się latać. Na tę samą chorobę zapadło „Mortal Kombat”. Po niezłej jedyńce wyszło bowiem fatalne „Unicestwienie”, które znajdowało najgłupsze wymówki, byle tylko pokazywać kolejnych wojowników.

❖ To nie fabuła stoi za sukcesami kolejnych części Dead or Alive.

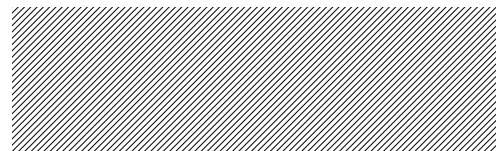


❖ W filmie Zangief to napakowany bezmózg, który przez głupotę stoi po stronie Bizona.





Może historia patologicznej rodziny Heihachiego sprawdziłaby się w cyklu „Okruczy życia”?



wojowniczek. Powstał nawet spin-off, w którym bohaterki bijatyki odziane w kuse bikini grają w siatkówkę plażową. Można więc było uciec się do „szczucia cycem” i tłumaczyć, że robi się to z szacunku dla materiału źródłowego. Najwyraźniej Corey Yuen, który miał już na koncie tak udane produkcje jak „Transporter” z Jasonem Stathamem, uznał, że nie musi uciekać się do niskich chwytów. Chciałbym, żeby miał rację, ale rzeczywistość pokazała, że boleśnie się mylił. Świetnym przykładem nieszanowania licencji jest także fakt, że Uwe Boll dostawał możliwość ekranizowania kolejnych gier nawet wtedy, gdy było już wiadomo, że nic dobrego ani kasowego spod jego ręki nie wyjdzie.

Grzech degradowania własnej marki popełniło także EA, które otworzyło drogę do nakręcenia „Need for Speeda”. Obraz Scotta Waugha z zasłużoną serią gier łączyły tylko szybkie samochody i tytuł. Równie dobrze można by nakręcić film o budowlańcach i nazwać go „Tetris”. Pół biedy, gdyby kinowy NfS okazał się dobry, ale niestety był tylko słabą, potwornie długą i 15 lat spóźnioną kopią „Szybkich i wściekłych”.

Uwe Boll z przysławą Rayne uczynił trylogię bardzo słabych filmów, o czym pisaliśmy w Pixelu #39.

5 SZASTANIE LICENCJĄ

Wyobrażacie sobie, żeby autor praw do bestsellerowej powieści czy kultowego komiksu zgodził się na ekranizację na poziomie filmów klasy B? Tymczasem takie traktowanie gier stało się dosyć powszechne. Do tego doszło dziwne przeświadczenie, że jeśli nakręci się słaby film akcji, ale osadzi go w uniwersum znanym z wirtualnego świata, to efekt końcowy będzie warty dystrybucji w kinach. Spójrzmy choćby na „Legendę Chun-Li”,

czyli drugie po „Doomie” starcie Andrzeja Bartkowiaka z grami. Poziom realizacji i sposób narracji tak bardzo przypominały filmy erotyczne, że widz mógł być zaskoczony, iż bohaterowie po dialogach zaczynają się bić, zamiast iść do łóżka. Jeszcze gorzej zakończył się romans filmowców z Tekkenem. Kinowa wersja Turnieju Żelaznej Pięści przyniósł zaledwie 1/30 wypompowanych w nią pieniędzy. Bardzo źle wypadło także „DOA: Dead or Alive”, które nie miało do zaoferowania widzom nic wartościowego. Nawet dużych piersi. Moment, zanim obrzucicie mnie błotem i wyzwiecie od erotomanów oraz seksistów, zwróćcie uwagę, że seria Dead or Alive słynie z przykładania niepokojąco wielkiej wagi do wyglądu i zachowania biustu



HERMETYCZNOŚĆ

Idealna ekranizacja gry spodoba się zarówno jej fanom, jak i przypadkowym widzom. Czasami zdarza się, że film spełnia tylko jeden z tych warunków. Tak było z kinową opowieścią o konflikcie ludzi i orków. „Warcraft: Początek” ostro oberwał od krytyków, ale osoby, które w Azeroth spędziły długie godziny, nie miały powodów do narzekania. Wręcz przeciwnie. Chwaliły wierność szczegółom i sposób przedstawienia stworzonych przez Blizzarda postaci. Tych atutów rzecz jasna nie mogli docenić widzowie, którzy przed wizytą w kinie nie wiedzieli, kim są Lothar, Gul'dan, Durotan i armia pozostałych bohaterów. Film przepłatał tyle wątków i postaci, że laikowi trudno było się w tym połapać. W ten sposób ekranizacja pokazała, co byłoby, gdyby Marvel zaczął swoje filmowe uniwersum od „Avengers: Wojna bez granic”, zamiast przez 10 lat cierpliwie budować rozpoznawalność kolejnych superbohaterów.



UWE BOLL

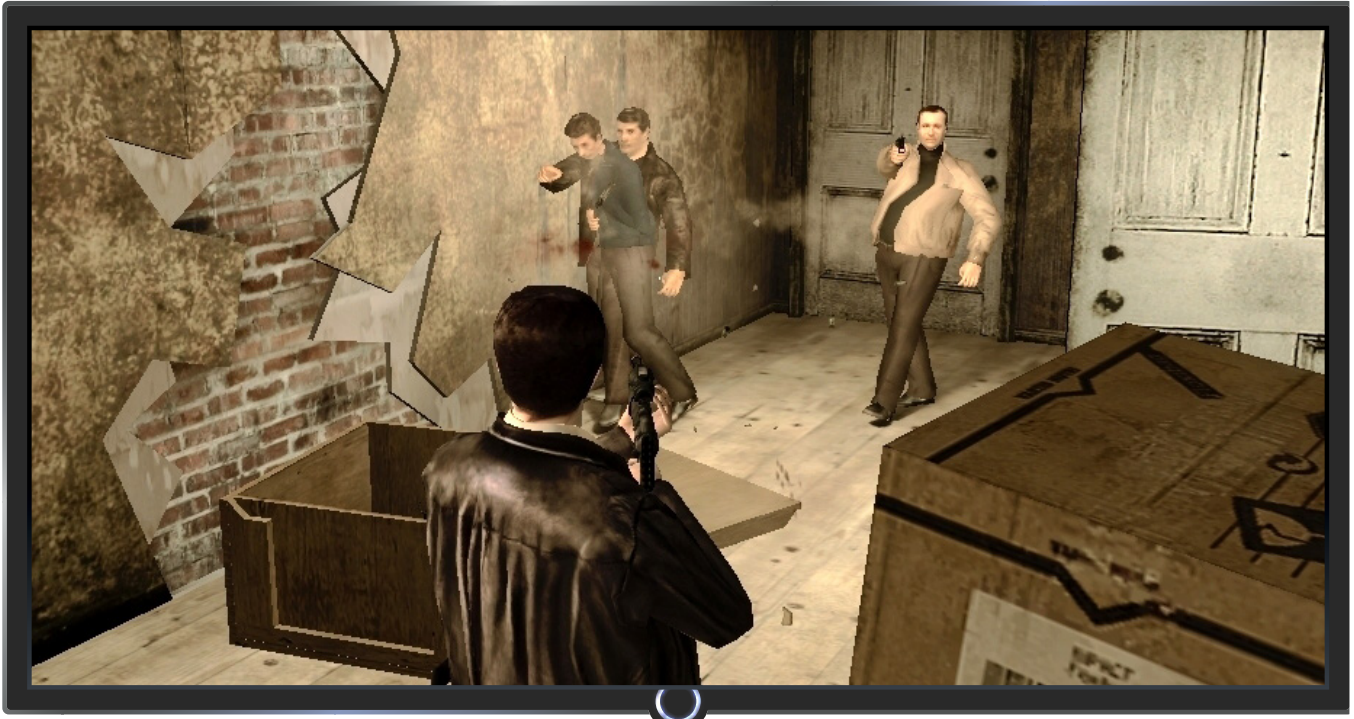
Wprawdzie kinowe orki przyniosły całkiem spore zyski (440 mln dolarów, co było rekordem wśród filmów bazujących na grach wideo), ale recenzenci nie mieli dla nich litości. Dziś wszystko wskazuje na to, że planowanego sequela się nie doczekamy. Grzech hermetyczności popełniały także wspomniane już gry, które zasypywały widza odniesieniami i postaciami, pokazując, że przeładowanie bezmyślnym fanserwem to zamknięcie drogi do nakręcenia czegoś wartościowego.

✦ Mówiąc o ekranizacjach Mortala, warto pamiętać o świetnym serialu Kevina Tancharoena. Odcinek o Raidenie to złoto.

✦ Filmowy Warcraft dla niewtajemniczonych był niczym odcinek wyjęty ze środka telenoweli.

Pochodzący z Niemiec reżyser był dla graczy tym, kim Anakin dla Jedi. Początkowo wydawało się, że jest wybrańcem. W końcu znaleźmy go z zamiłowaniem do gier i zdjęć, na których paraduje w koszulce z logo Atari. Niestety wyszło na jaw, że reprezentuje najciemniejszą stronę Mocy. Kolejne produkcje Niemca okazywały się spektakularnymi porażkami. Jego wizje BloodRayne, Alone in the Dark, Dungeon Siege'a czy Far Crya nie miały prawa spodobać się ani fanom tych serii, ani przypadkowym widzom,



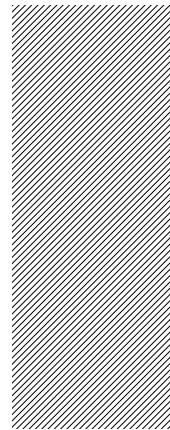


których pech zaprowadził przed ekran. Pewnym wyjątkiem był „Postal”, gdyż on akurat oddawał ducha gry. Tylko pytanie, czy ten tytuł w ogóle powinien być ekranizowany? No i pamiętajmy, że mówimy o filmie, który na Rotten Tomatoes ma ocenę 9 procent od krytyków i 34 procent od widzów.

Kolejne beznadziejne filmy Bolla sprawiły, że zaczęto go nazywać „najgorszym reżyserem świata”, a w 2009 roku dostał nawet Złotą Malinę za całokształt twórczości. Najskuteczniejszym sposobem walki z negatywnymi opiniami pewnie byłoby kręcenie lepszych filmów, ale Boll wolał wyzywać krytyków na pojedynek bokserski. W końcu nadzieję stracili nawet widzowie, którzy wciąż wierzyli, że spod jego ciężkiej ręki kiedyś wyjdzie niezła ekranizacja gry. Stało się tak za sprawą pogłosek, że reżyserowi opłaca się kręcić gnioty. Według tej teorii Boll wykorzystywał zapis w niemieckim prawie zapewniający ulgi podatkowe osobom inwestującym w filmy, które przyniosły straty. Wprawdzie w 2016 roku Boll ogłosił swoją „artystyczną”

emeryturę, ale podobno mamy deweloperów do dziś straszą swoje dzieci, że jak będą niegrzeczne, to Uwe powróci i zekranizuje ich gry. A dlaczego Niemiec zasłużył na własny grzech? Ponieważ produkcje Bolla w dużej mierze przyczyniły się do fatalnego zdania o ekranizacjach gier. W dodatku na jakiś czas zamknęły drogę do kin tytułom, które miały potencjał. Na szczęście nie znaczy to, że np. Rayne nie doczeka się romansu z bardziej kompetentnym reżyserem. - Zachodnie kino komercyjne pod względem kreatywnym stało się zatrwającą wtórne. Jeśli przyjrzymy się listom najbardziej oczekiwanych filmów 2020 roku, okaże się, że znalazły się tam praktycznie same „marvele i sequele”. Jedyny w pełni oryginalny, autorski scenariusz to „Tenet” Christophera Nolana. Zatem to, że jakaś produkcja ćwierć wieku temu okazała się klapą, nie stanowi absolutnie żadnego przeciwwskazania, by przerebić ją na nowo. Casus Spider-Mana pokazuje, że rebootuje się nawet pięcioletnie i młodsze produkcje - uspokaja Dorota Chrobak.

■ Siłą gier o Maksie Payne był ich bohater. Niestety, w filmie cyniczny gliniarz wypadł dużo bardziej.



■ Fani Sonica wymusili na autorach ekranizacji zmianę wyglądu naspidowanego jeża.

JEST NADZIEJA?

Na szczęście dla graczy próby przeniesienia elektronicznej rozrywki do kin nie ustają. Jeszcze w tym roku na srebrnym ekranie zadebiutuje Sonic, a w 2021 roku powinniśmy móc obejrzeć m.in. przygodę Nathana Drake'a (o ile kolejne perturbacje przy produkcji znów nie opóźnią premiery), kolejną wersję Mortal Kombat i drugą część „Tomb Raidera” z Alicją Vikander jako Larą. Nam pozostaje trzymać kciuki, by twórcy wystrzegali się powyższych grzechów. Dorota Chrobak sugeruje też, że adaptacje gier mogą obrać jeszcze inną, mniej konwencjonalną drogę do sukcesu. - Receptą może się okazać kino VR, które zapowiada się na coś w rodzaju „choreografii niemożliwej” - łączący w sobie bierny odbiór świata ekranowego z aktywnym uczestnictwem w nim w trybie gry. To faktycznie może być przełom - sugeruje. ■



DARKLANDS

■ Paweł Gawlikowski

Witaj, wędrowcze, w mrokach Średniowiecza. Błotniste szlaki, wezbrane rzeki, pełne zwierza bory i pełno zbójców na drodze. Historycy twierdzą, że tamta epoka wcale nie była tak brudna i prymitywna, jak nam się wydaje - i powiem szczerze, że po kilku sesjach z Darklands jestem w stanie to przyznać. Na początku lat dziewięćdziesiątych MicroProse eksperymentowało z wieloma typami gier. Znani z wyjątkowo wiernych symulacji sprzętu latającego i pływającego: F-15 Strike Eagle, Silent Service, strategii, jak legendarne już Civilization czy wyjątkowe Pirates, wydawali również tytuły typu Covert Action (Sid Meier opowiada o życiu szpiega) czy Rex Nebular (przygodówka point'n'click à la Space Quest). Tym razem padło na RPG.

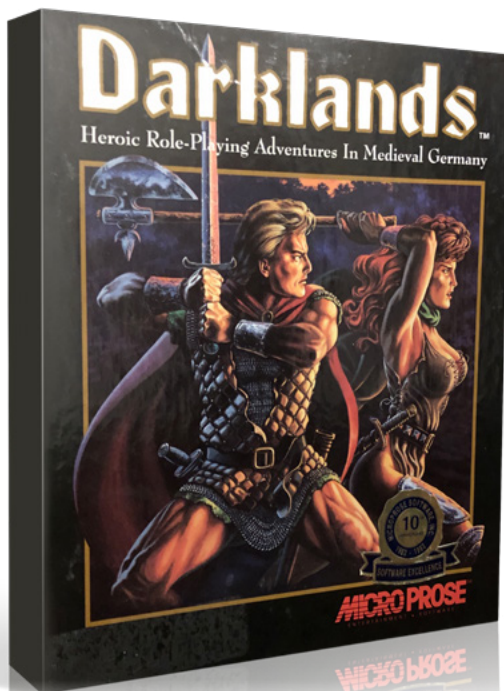
Arnold Hendrick, jeden z ojców sukcesu firmy, choć dzisiaj trochę zapomniany, współpracował przy wielu tytułach już od 1985 roku - pomagał w opracowaniu wspomnianych Pirates, Red Storm Rising czy M1 Tank Platoon, jednak to Darklands, którego był głównym pomysłodawcą i szefem projektu, stało się jego opus magnum. Trzy miliony dolarów i trzy lata produkcji (jak na początek lat dziewięćdziesiątych strasznie długo i drogo) dały efekt w postaci gry, która do dzisiaj przez wielu jest uważana za jeden z najlepszych tytułów z otwartym światem stworzonych w tamtym okresie.

Piętnastowieczne Niemcy, a w zasadzie Święte Cesarstwo Rzymskie, gdzie magia i potwory nie tylko istnieją, ale i potrafią poważnie uprzykrzyć życie, zostały przedstawione z dużą dbałością o historyczne szczegóły. System gry pozwalał na wykonywanie

questów w dowolnie wybranej kolejności, a ukończenie głównej osi fabularnej wcale nie kończyło rozgrywki. Przemierzanie wielkiego świata i doskonale zaprojektowanych podziemi dawało wrażenie uczestniczenia w fantastycznej przygodzie na niespotykaną skalę. Co do owej skali - w 1992 roku dostające lekkiej zadyszki sprzętowej Amiga czy Atari ST nadal były bardzo popularne, szczególnie w Niemczech (będących naturalnym targetem dla tego tytułu), i choć planowano wydanie Darklands na komputer ze stajni Commodore, to niemożność uzyskania grywalnej

■ Jak widać, obywatelki Niemiec w XV wieku potrafiły dobrze władać toporem. Do dzisiaj niewiele się zmieniło.

■ Prawdziwie niemiecki styl wykonania - mapa do dzisiaj nie nosi śladów zużycia i wygląda, jakby wczoraj opuściła drukarnię.



■ Jedenaście dyskietek 5,25 cala dawało 13 MB danych - przy przeciętnej wielkości dysków twardych 40 MB.

wersji przy użyciu dyskietek ostatecznie pogrzebała projekt, który ukazał się tylko na PC.

Legendarne, w złym tego słowa znaczeniu, stało się zabugowanie pierwszej wydanej wersji - brak możliwości zapisu stanu gry w podziemiach przy mocnej niestabilności powodował częste erupcje wiązanki brzydkich wyrazów nie tylko w obcych językach. Dość powiedzieć, że patche można było zamówić na dyskietce z dostawą do domu (wysyłka gratis!), a ostatnia łątka wyszła w 1999 roku - siedem lat po premierze!

Jak to w przypadku MicroProse bywa - zawartość przedstawia się na bogato. Gruba instrukcja zawierająca klasy postaci, rys historyczny i szczegółowy zaklęć alchemicznych, opis wpływu religii na poczynania gracza, jak również całkiem bogaty bestiariusz - od Tatzelwurmów do heretyckich kultów - a nawet leksykon świętych. Jedenaście dyskietek 5,25 cala, bardzo ładna dwustronna karta z opisem klawiszologii i oczywiście reklamówka hint booka. Jednak to mapa stanowi wisienkę na torcie. Bardzo dobry papier, z którego została wykonana, do dzisiaj trzyma się świetnie. No i możemy na niej znaleźć Posen, Bromberg, Breslau i Thorn. A to już prawie tak, jakbyśmy byli u siebie. ■





JUZ JEST!

ŁĄCZONA PRENUMERATA MAGAZYNÓW

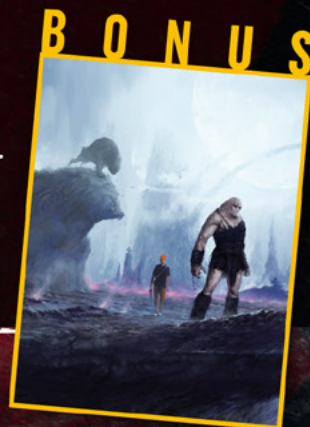
PIXEL **PSX
EXTREME**

W REWELACYJNEJ CENIE **180** PLN!

Zamów na: shop.pixel-magazine.com lub shop.psxextreme.pl

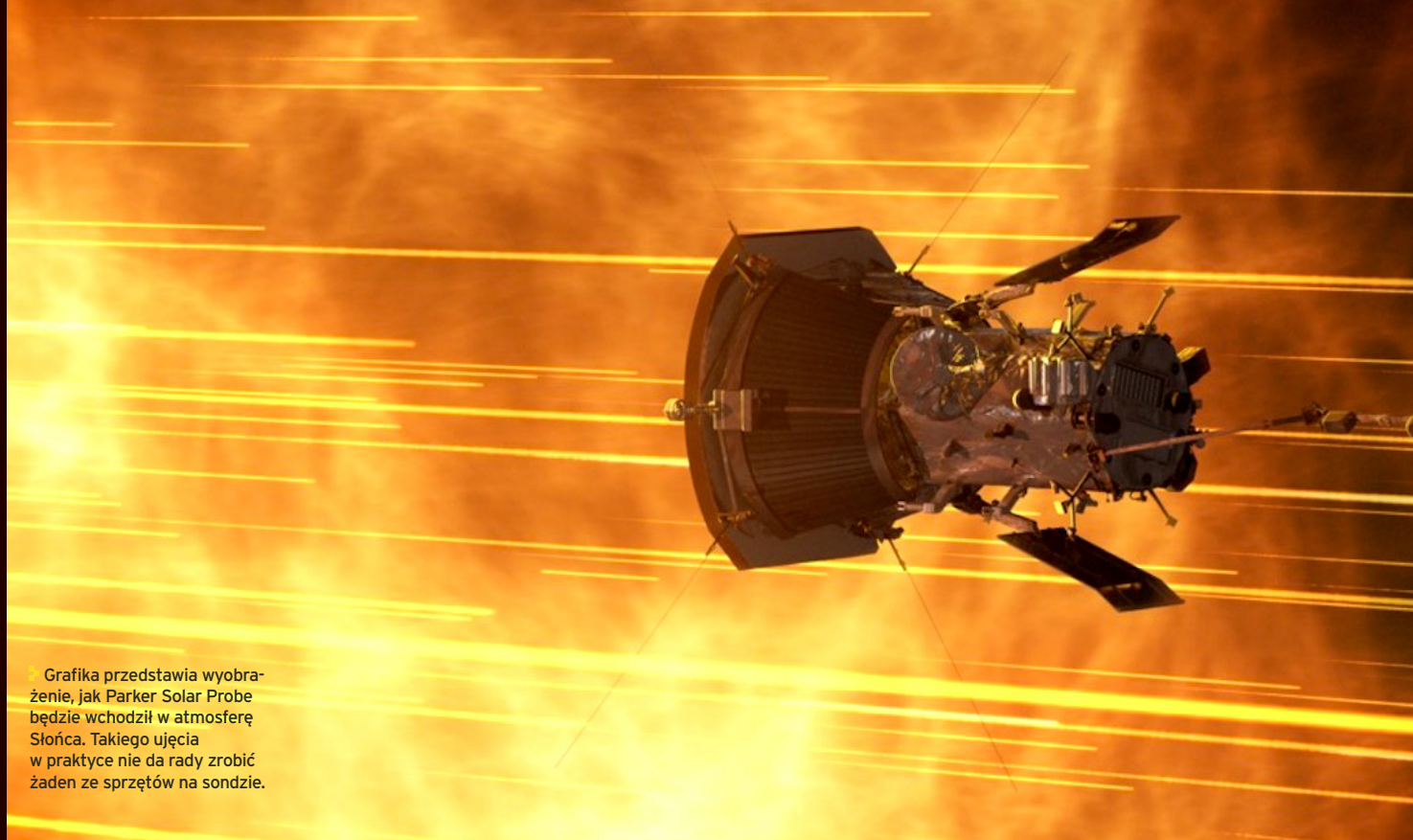
JEDEN RUCH I...

- masz zapewniony **roczny dostęp do unikalnych treści** o grach wideo na papierze, w sumie 23 numery obu pism
- **oszczędzasz 100 PLN** (w stosunku do cen kioskowych) i masz gwarancję niezmienności ceny w przypadku ich ewentualnych podwyżek
- otrzymujesz **prezenty i niespodzianki** przewidziane wyłącznie dla prenumeratorów
- otrzymujesz **gratis wersje cyfrowe** wszystkich wydań (imienny PDF)
- otrzymujesz w prezencie startowym **wyjątkowy plakat inspirowany grą Another World**. Jest to obraz autorstwa **Jakuba Różalskiego**, który powstał specjalnie na potrzeby okładki drugiego numeru miesięcznika Pixel z okazji obszernego wywiadu z Erikiem Chahi, twórcą gry. Format: A1 (841 x 594 mm), kreda mat 130g.



REGULAMIN

1. Prenumerata realizowana jest za pośrednictwem Poczty Polskiej, najpóźniej jeden dzień roboczy przed ukazaniem się bieżącego wydania w sprzedaży detalicznej.
2. Koszt wysyłki na terenie RP wliczony jest w cenę prenumeraty.
3. Prenumerata rozpoczyna się od najbliższego numeru, który ukaże się po odnotowaniu wpłaty za zamówioną prenumeratę.
4. Wpłat można dokonywać on-line na stronach shop.pixel-magazine.com oraz shop.psxextreme.pl lub na podstawie faktury pro-forma.
5. Pytania i reklamacje prosimy kierować pod adres prenumerata@pixel-magazine.com lub telefonicznie pod numer +48 (22) 8551034
6. Zamawiający wyraża zgodę na przetwarzanie danych osobowych dla potrzeb niezbędnych do realizacji zamówienia przez firmę Idea Ahead (zgodnie z Ustawą z dnia 29.08.1997 roku o Ochronie Danych Osobowych; tekst jednolity: Dz. U. z 2002r. Nr 101, poz. 926 ze zm.).



Grafika przedstawia wyobrażenie, jak Parker Solar Probe będzie wchodził w atmosferę Słońca. Takiego ujęcia w praktyce nie da rady zrobić żaden ze sprzętów na sondzie.



✚ Analogiczna grafika z wyobrażeniem sondy Solar Orbiter, która wyruszyła w kierunku Słońca w lutym 2020 roku, a na orbitę docelową dotrze dopiero za około 3,5 roku.



✚ Zdjęcie strumienia wiatru słonecznego wykonane przez Parker Solar Probe. Biała kropka z lewej to Merkury.



✚ Zdjęcie koronalnego wyrzutu masy z Sun Dynamics Observatory, satelity znajdującego się na geosynchronicznej orbicie wokół Ziemi.

KOSMICZNA KORONA

Wysyłanie sond do badania Słońca z bliskiej odległości przypomina dylemat ćmy, która leci w kierunku jasnego płomienia świecy. Trzeba to robić tak, aby w ferworze pozyskiwania często przełomowych danych nie usmażyć całej aparatury badawczej.

■ User Jama

Słońce jest gigantycznym reaktorem jądrowym, w którym następuje fuzja atomów wodoru, a produktami wyjściowymi są hel oraz uwalniana energia. Szacuje się, że ten rozgrzany do białości piec przepala co sekundę 600 milionów ton wodoru, przetwarzając je w blisko tyle samo ton helu. Gdyby kiedykolwiek na dziecięcej imprezce urodzinowej zabrakło helu do nadmuchiwania baloników, to wygasłe gwiazdy będą świetnym jego źródłem.

Obserwacje Słońca wykonane z Ziemi czy z orbitalnych teleskopów dostarczają wielu cennych informacji, jednak ich ograniczeniem jest duży dystans do obiektu badań. A tego, czego o naszej gwiazdzie nie wiemy, nie jesteśmy w stanie rozwikłać z odległości 150 milionów kilometrów. Części zjawisk nie da się po prostu zaobserwować, trzeba podlecieć bliżej. Z takim właśnie zadaniem w 2018 roku została wystrzelona sonda Parker Solar Probe.

Na marginesie - to pierwsza amerykańska sonda nazwana imieniem żyjącej osoby. Eugene Parker jest amerykańskim astrofizykiem, obecnie emerytowanym profesorem Uniwersytetu w Chicago. W roku 1958 przewidział i nazwał zjawisko wiatru słonecznego. Pomyśl był tak nowatorski, że recenzenci naukowci odrzucali jego koncepcje strumieni naładowanych cząstek emitowanych przez Słońce. Obowiązującym wówczas naukowym poglądem było, że w kosmosie jest idealna próżnia. Cztery lata później sonda Mariner 2 w drodze do Wenus zarejestrowała naładowane cząstki, potwierdzając teorię Parkera.

Parker Solar Probe wykonuje kolejne eliptyczne okrążenia układu Wenus-Słońce. Pierwszy, już rekordowy przelot koło gwiazdy, był w odległości 24 milionów kilometrów, czyli mniej więcej w połowie odległości Merkurego od Słońca. Dzięki kolejnym zacieśniającym się orbitom sonda na koniec misji w roku 2025 zbliży się do gwiazdy na odległość 6 milionów kilometrów, a więc będzie brodzić już w samej koronie słonecznej.

Korona stanowi górną część atmosfery Słońca. Patrząc na nie gołym okiem, nie widzimy jej, ponieważ powierzchnia gwiazdy jest od niej dużo jaśniejsza. Wyjątkiem jest zaćmienie Słońca, kiedy możemy podziwiać koronę w całej okazałości bez specjalnej aparatury. Naukowców frapuje ona z innego powodu. O ile temperaturę wewnątrz gwiazdy szacuje się na 15 milionów stopni Celsjusza, o tyle już temperatura na jej powierzchni wynosi przyjemne 5500 stopni, natomiast w okalającej ją koronie skacze raptownie do 10 milionów stopni. To tak, jakby siedzieć przy ognisku, w środku - wiadomo - żar, tuż przy brzegu gorąco, oddalamy się i znów żar. A spodziewalibyśmy się, że dalej będzie chłodniej.

Jak łatwo się domyślić, istotną częścią Parker Solar Probe jest osłona cieplna. Wykonano ją z dwóch cienkich arkuszy kompozytu węgiel-węgiel, w której osnowa grafitowa wzmocniana jest włóknami węglowymi. Przestrzeń pomiędzy arkuszami jest wypełniona pianką węglową, której objętość w 97 procent składa się z powietrza. Taka kanapka ma szerokość 2,4 metra, a grubość 11,4 centymetrów. Od strony zewnętrznej pokryta jest ultracienką warstwą wolframu i pomalowana na biało ceramiczną farbą na bazie tlenku glinu. Osłona pełni rolę tarczy i jest w stanie wziąć na klatę prawie 1400 stopni Celsjusza, podczas gdy instrumenty znajdujące się w jej cieniu, wspomagane wodnym chłodzeniem, będą miały temperaturę 30 stopni. Wydawać by się mogło, że to dalece za mało, by zbliżyć się do korony słonecznej, jednak trzeba wziąć pod uwagę różnicę między temperaturą a wymianą ciepła. Jeśli włożymy rękę do wody o temperaturze 50 stopni oraz do piekarnika rozgrzanego do 50 stopni, to mimo że temperatura jest taka sama w obu miejscach, to transfer ciepła będzie skuteczniejszy w wodzie, bo jest gęstsza. Korona słoneczna, mimo że bardzo gorąca, ma małą gęstość. Mimo to sonda nie zrobi bezpośrednich zdjęć, żeby nie uszkodzić kamer, podobnie panele słoneczne w pobliżu Słońca będą prawie w całości chowane.

Parker Solar Probe już przekazała ciekawe znaleziska. O ile naukowcy podejrzewali, że wiatr słoneczny jest



napędzany przez pole magnetyczne Słońca, o tyle pomiary wykazały, że modele do tej pory stosowane do przewidywania kosmicznej pogody w znaczący sposób nie doszacowały tych sił. Sonda wykryła też zjawisko chwilowej, mającej kształt litery „s” cofki wiatru słonecznego pod wpływem silnych oscylacji pola magnetycznego. Ilości pyłu w obecnej odległości sondy od Słońca są większe niż przewidywane, do potwierdzenia są jeszcze przypuszczenia, jakoby bliżej gwiazdy znajdowała się pozbawiona go strefa.

Agencje kosmiczne przejawiają wzmożone zainteresowanie naszą rodzimą gwiazdą. W lutym 2020 roku rusza w drogę kolejna sonda, Solar Orbiter, przygotowana w kooperatywie NASA i ESA, która będzie się intensywnie przypatrywała słonecznym biegunom. Własną misję słoneczną planują na rok 2020 również Indie. Projekt nazywa się Aditya-L1, a jego celem jest wysłanie sondy do punktu Lagrange'a 1 układu Słońce-Ziemia, czyli jakieś 1,5 mln km od naszej planety. Żyjemy w dobrych czasach dla heliofizyki. ■





ANIME

WOTAKOI. MIŁOŚĆ JEST TRUDNA DLA OTAKU

W mediach społecznościowych ciągle krążą memy o tym, jak trudno być graczem, którego nie chce zrozumieć żona albo mama.

Kobiety, które nie rozumieją, że nie da się zapauzować online, zmora tych nieszczyśnych gamerów (biedactwa). „Stąd nauka jest dla żuka, niech na żonę żuka szuka”, jak mówi poeta. Najwyraźniej te problemy są znane pod różnymi szerokościami geograficznymi. Nie jest łatwo być otaku i znaleźć połówkę, która rozumie, że chcesz przeznaczyć większość wypłaty na cyncate figurki, gry i mangusie. Nie tylko kiedy jesteś facetem – podobny problem ma Narumi Momose, pracownica biurowa, której pasją są mangi z gatunku yaoi (przedstawiające miłość między przesłicznymi mężczyznanami). Z tego powodu rozpadł się jej związek – chłopak nie dość, że ją rzucił, to jeszcze rozprowadził wszystkim w biurze. Ale wstyd! Narumi zmienia więc pracę i adres, postanawiając nie wychylać się ze swoim hobby – i wtedy (magia narracji) w nowej firmie spotyka Hirotake, swojego przyjaciela z dzieciństwa, otaku gier. Skoro nie wyszło jej z normikiem, może powinna chodzić z otaku? I tak się właśnie zaczyna komedia romantyczna „Wotakoi” z podtytułem „Miłość jest trudna dla otaku”. Słodka z nich para – w garniturze i garsonce maskują się jako normiki, ale na „normalnej” randce się męczą, zamiast tego wolą przekopywać się przez nowości w sklepie z komiksami i spędzać wieczory w grach online.

2018

FILM

OSCARY ROZDANE Z WYJĄTKOWYM PRECEDENSEM



Tegoroczna gala rozdania Oscarów zaskoczyła pewnym precedensem.

Wiele osób, w tym niżej podpisany, uważało, że nasz rodzimy kandydat „Boże Ciało” ma szansę na statuetkę jedynie w przypadku, gdy faworyzowany przez absolutnie wszystkich koreański „Parasite” zgarnie nagrodę główną w kategorii „najlepszy film”. Zanim jednak Jane Fonda otworzyła kopertę, widzowie wiedzieli już, że pokonał on film Jana Komasy w kategorii „najlepszy film międzynarodowy” (do niedawna „najlepszy film nieanglojęzyczny”). W towarzystwie oglądających ze mną galę dziennikarzy zaczęliśmy dyskutować, który film wygra zatem w kategorii głównej, nie wiedząc jeszcze, że dojdzie do precedensowego wydarzenia, czyli że „Parasite” zgarnie obie statuetki. Do tej pory arcydzieła takie jak „Rozstanie” czy „Wielkie piękno” nie były nawet w tej kategorii nominowane. Z kolei „Roma”, z dziesięcioma nominacjami do Oscara, w tym w kategorii głównej, nie wygrała z „Green Book” w ubiegłym roku, chociaż był to przecież lepszy film. Obraz Alfonso Cuaróna musiał zadowolić się statuetką przeznaczoną dla filmów nieanglojęzycznych. Czas pokaże, czy Akademia zmieni swoje przyzwyczajenia, czy może powyższy precedens zależeć od czynników zewnętrznych, takich jak kampania promocyjna, wyniki w box office czy nie daj Boże sytuacja polityczna.

Z innych rzeczy, o których warto wspomnieć, była to absolutna przegrana „Irlandczyka” Martina Scorsesego (10 nominacji, zero nagród), a także przeciętny wynik Jokera (11 nominacji, dwa Oscary), aczkolwiek w kategoriach, w których produkcja Todda Phillipsa absolutnie przodowała – „najlepszy aktor” dla Joaquina Phoenixa oraz „najlepsza muzyka” dla kompozytorki Hildur Guðnadóttir, autorki muzyki do świetnego miniseriału HBO „Czarnobyl”. Warto także zaznaczyć, że 92. gala miała najniższą oglądalność w historii – zaledwie 23,6 miliona widzów. (PP)

Zaprzyjaźniona z nimi para z pracy to także zamaskowane nerdy – Hanako, fanka cosplayu i Taro, miłośnik mangi „Yuru Yuri” (i innych komiksów dla dziewcząt i o dziewczętach). Do kompletu jest jeszcze brat Hirotakego, młody i naiwny normik, który zaczyna grać w gry, aby zaprzyjaźnić się z osobą poznaną na studiach.

Rzecz wyszła jako manga online (scenariusz i rysunki – Fujita), w Polsce na papierze wydaje ją Studio JG. W 2018 roku powstał też jedenastoodcinkowy serial anime, który można oglądać na Prime Video. Rzecz jest urocza i relaksująca, zdarzają się oczywiste momenty zażenowania, ale odbywa się bez większych dramatów (głębia emocjonalna jest też nieprzesadna): nieporadność bohaterów jest raczej słodka i wzruszająca. Efekt komizmu bierze się z mniej lub bardziej nieporadnego normikowania i wpływu otakizmu na życie. Oto Narumi jest przybita i nieszczęśliwa, co kłopotczy zarówno Hirotake, który nie umie sobie radzić w sytuacjach społecznych, jak i Taro, który jest jej przełożonym i odpowiada za sprawną pracę. Powód smętka? Śmierć... ulubionej postaci z mangi. Cóż, chyba mogą powtórzyć za Alexem – to o nas. (MRW)

KOMIKS CODA

Postapokaliptyczny świat fantasy? Może i było grane, ale chyba nigdy się nie

znudzi. Tyle że magia wyparowała po kataklizmie, który nawiedził niegdyś ponoć poukładaną krainę. Na jej zgłiszczach, tak jak toczyły się przez lata, dalej toczą się batalie o trony i korony. Stąd poszukujący swojej zaginionej żony bard Hum, pomykając na dziwnym jednorożcu, co i rusz napotyka różnorakie przeszkody nieopowalające mu w wypełnieniu, jak sam mówi, misji. Nie będzie łatwo czytelnikowi polubić owego bohatera, bo, choć momentami czarujący, nie przypomina klasycznego szlachciury z opowieści o mieczu i magii. A jednak to prawie wyłącznie jego oczami śledzimy tę chwilami może nazbyt przegadaną opowieść drogi. Scenarzysta Simon Spurrier i rysownik Matias Bergara kuszą osobliwymi pomysłami, faszują dialogi intrygującymi neologizmami i nierzadko, mimo lekkiej, humorystycznej otoczki zmuszają odbiorcę do całkiem poważnych refleksji nad istotą prawdziwego bohaterstwa. Nie zawsze, szczególnie na początku tej historii, Spurrier trzyma tempo i nigdy nie prowadzi czytelnika za rączkę, każąc nam skoczyć do głębokiego fabularnego nurtu na główkę, ale sama obserwacja rozpisanego w „Codzie” wielopiętrowego świata oraz znakomity finał pierwszego tomu każą sięgnąć po kolejny. (BC)



KOMIKS

DMZ – STREFA

ZDEMILITARYZOWANA, TOM 1

„DMZ – Strefa zdemilitaryzowana” autorstwa Briana Wooda była dotąd wielkim komiksowym nieobecny na polskim rynku. Wprawdzie świętej pamięci wydawnictwo Manzoku wzięło się z nią za bary jeszcze w 2008 roku, ale udało się wydać tylko jeden tom zawierający zaledwie pięć zeszytów z 72 stanowiących całość. Na szczęście od tego roku rękawicę podjął Egmont, planujący wydać wszystkie odcinki tej opowieści w pięciu tomach zbiorczych w twardej oprawie. To o tyle świetna wiadomość, że historia nie straciła absolutnie nic ze swojej aktualności.

Wojna i media. Tak w skrócie można opisać główne wątki DMZ. W USA dochodzi do kolejnej wojny domowej, w wyniku której Stany dzielą się pomiędzy dwa wrogie obozy. Jeden stanowi oczywiście stronę rządową, która na swoich usługach ma wojsko i trzyma w rękę władzę. Druga to działający w partyzanckich bojówkach rebelianci z tak zwanej frakcji Wolnych Stanów. Oczywiście łatwo byłoby przypiąć im łatkę anarchistów, gdyby nie pewien szkopuł – rząd niekoniecznie mówi całą prawdę i tylko prawdę. Ot takie political fiction.

Akcja zawiązuje się, kiedy nad Manhattanem zestrzelony zostaje helikopter, na pokładzie którego lecieli dziennikarze, w tym główny bohater opowieści – stażysta Matty Roth. Niedoświadczony gryziopiórek zostaje sam, bez pomocy, w miejscu, które rządzi się teraz własnymi prawami i nie ma wiele wspólnego ze światem, który znamy. Szybko odkrywa, że medialne przekazy wypuszczane w eter niekoniecznie zgadzają się ze stanem faktycznym. Z resztką działającego sprzętu i z kilkoma nowo poznanymi sprzymierzeńcami postanawia na własną rękę relacjonować opowieści ze strefy zdemilitaryzowanej.

Małe historie – to właśnie świadczy o sile DMZ. Oczywiście akcja układa się tutaj w większą fabułę, ale to właśnie krótkie opowieści, często rozgrywające się na łamach pojedynczego zeszytu, robią największe wrażenie. To inteligentna, błyskotliwa opowieść o ludziach, którzy starają się tylko przeżyć w czasie wojny. Brian Wood potrafi pohamować epatowanie własnymi poglądami, podchodzi do czytelnika z szacunkiem i pozwala mu wyciągnąć własne wnioski.



Fabuła skąpana jest w wielu odcieniach moralnej szarości, przez co postacie niejednokrotnie trudno jednoznacznie ocenić, co zaliczam bardzo na plus. Twórcy pokazują ciekawą przemianę głównego bohatera, a jeśli podobają wam się takie serie jak „Transmetropolitan”, to nie wahajcie się sięgnąć po DMZ. To znakomicie napisany (chyba najlepiej z dotychczasowego dorobku Wooda) i znakomicie narysowany przez Riccardo Burchielliego komiks. Rysownik szuka interesujących patentów, łączy postapokaliptyczne standardy z ciekawymi kółkami czy reporterskimi wstawkami. Jeśli tęsknicie za mocnymi opowieściami dla dorosłych, koniecznie sięgnijcie po ten album. Udowodnia, że od jakiegoś czasu najlepsze historie ukazują się właśnie w komiksach. (PP)

KSIĄŻKA

PSY 2.5. W IMIĘ MIŁOŚCI – KSIĄŻKA I AUDIOBOOK



Długo oczekiwany film „Psy 3” po blisko 25 latach opowiedział dalszą historię kultowych bohaterów – Franza Maurera i Waldemara Morawca. Co jednak

działo się w trakcie tego zaginionego ćwierćwiecza? Na to pytanie stara się odpowiedzieć producent audiobooków Storytel oraz wydawnictwo Świat Książki „Psy 2.5. W imię miłości” to fabularny pomost pomiędzy drugą i trzecią częścią kultowej trylogii Władysława Pasikowskiego. Wspomnienia Nowego, czyli postaci brawurowo granej przez Cezarego Pazurę, uzupełnią luki w historii bohaterów z lat 1995–2020. Nie wiadomo, kto naprawdę jest autorem książki – twórcy zadbali o to, by wyglądało, jakby naprawdę napisał ją fikcyjny przeciwnik bohatera, a audiobook jest oczywiście czytany przez Cezarego Pazurę, co tylko podbija to wrażenie. Całość powstała za zgodą i z błogosławieństwem Pasikowskiego, dzięki czemu we wspomnieniach mogli pojawić się bohaterowie, których zabrakło na wielkim ekranie lub których udział był bardzo ograniczony (np. Bień, Stopczyk czy Wolf). (PP)

SERIAL

EKANIZACJA KOMIKSU

MŁODEGO KINGA

Jeśli należycie do sierot po „Stranger Things” i chcecie zabić czas w oczekiwaniu na czwarty sezon, warto rzucić okiem na jeden z najnowszych seriali dostępnych na Netflixie. Mowa o „Locke & Key”, ekranizacji komiksu

Joego Hilla, syna Stephena Kinga. Droga tej historii na ekran była długa i wyboista – pierwotnie miała się zabrać za nią stacja Fox, ale ostatecznie produkcja nie wystartowała, chociaż była już reklamowana. Również i inne studia zabierały się za tę opowieść jak pies do jeża, ale ostatecznie 10 odcinków pierwszego sezonu trafiło na platformę z wielkim czerwonym N.

O czym jest „Locke & Key”? Troje rodzeństwa wraz matką wprowadza się do będącego w rodzinie od pokoleń domostwa po okrutnej śmierci jej nestora. Tajemnicza rezydencja kryje wiele sekretów, w tym dziwne klucze zapewniające magiczne moce, które jednocześnie wydają się fascynujące i przerażające. Wydzwięk serialu jest jednak nieco inny niż komiksu, o wiele bardziej przystępny dla młodych widzów. Nie znaczy to, że zabrakło w nim mocniejszych scen, jednak nie jest to tak brutalna rzecz jak materiał źródłowy.



Warto rzucić okiem na serial – jest przyzwoicie nakręcony i zagrany oraz dobrze udźwiękowiony, chociaż miewa okazjonalne problemy z montażem, a niektóre efekty specjalne nie wyglądają zbyt topowo. Jeśli nie znacie komiksu, nie zniechęćcie was fakt, że nie jest to zbyt wierna adaptacja

i odchodzi od horroru, kładąc nacisk na młodzieżowy dramat. Jest jednak w „Locke & Key” coś, co przyciąga, jakaś tajemnicza siła, która niczym kobiecy głos ze studni namawia, by oglądać dalej. W sam raz dla miłośników nawiedzonych domów, magii i stworów rodem z fantasy. (PP)

KARCIANKA

KRYZYS – DRUGI DODATEK DO GRY POJEDYNEK SUPERBOHATERÓW

„Pojedynek superbohaterów” okazał się jedną z najciekawszych karcianek ubiegłego roku i sprawdzał się na szybkie partyjki zarówno dla dwóch graczy, jak i w większym gronie. Rozgrywka, z kilkoma drobnymi wyjątkami, była raczej dobrze zbalansowana, ale przy dużej częstotliwości zabawy potrafiła stać się powtarzalna i przewidywalna. Na ratunek przychodzi drugi oficjalny dodatek o tytule „Kryzys – zestaw dodatkowy 1”. Podobnie jak w przypadku dodatku „Watchmen – Strażnicy”, w paczce znajdziemy zestaw kart rozszerzający możliwości, jakie funduje gra podstawowa. „Kryzys” dodaje aż sześć



DC

nowych superbohaterów – Green Arrow, Constantine’a, Swamp Thinga, Animal Mana, Robina i Zatanę, ośmioro kryzysowych superbohaterów do trybu kooperacyjnego oraz na dokładkę

13 niemożliwych superlotrów – czyli silniejszych wersji czarnych charakterów znanych z podstawowej wersji gry. Zgodnie z nazwą dochodzi też 15 kryzysów – czyli momentów słabości wielu naszych bohaterów, takich jak Śmierć w rodzinie, Ucieczka z Arkham czy Kryzys tożsamości (znamy je z komiksów). Gracze będą musieli łączyć siły i je pokonywać, spełniając określone warunki, takie jak odrzucenie kart o danych wartościach – podobnie było z kartami z dodatku „Watchmen”. Rozszerzenie zawiera aż 32 karty do talii głównej, które możemy wykorzystać w każdym trybie. Są to nowe lokacje, bohaterowie, ekwipunek i oczywiście lotrzy. Powinno to nieco odświeżyć pojedynki, szczególnie że jedna z kart pozwala wreszcie usunąć przeciwników lokacje, które do tej pory były nietykalne. Nowościami są także możliwość przywracania do gry zniszczonych kart oraz wprowadzenie możliwości grania samemu. Sercem dodatku jest jednak kooperacja, a nowe zdolności znanych już bohaterów pozwalają na łączenie sił, by pokonywać przeciwników. (PP)

FILM

NADCHODZI DOKUMENT O MOLESTA EWENEMENT



„Skandal” – to tytuł debiutanckiej płyty hiphopowego zespołu Molesta, wydanego jeszcze w 1998 roku. Uliczne klimaty może nie odpowiadały każdemu, ale trudno zaprzeczyć, że ten legendarny skład ukształtował na wiele lat oblicze polskiego rapu, a na jego muzyce wychowało się całe pokolenie. Już niedługo zarówno miłośnicy i znawcy tematu, jak i ci, którzy chcą go dopiero poznać, będą mogli obejrzeć film dokumentalny „Skandal. Ewenement Molesty”, próbujący odpowiedzieć na pytanie, dlaczego akurat ten zespół zrobił taką furorę i szybko zyskał

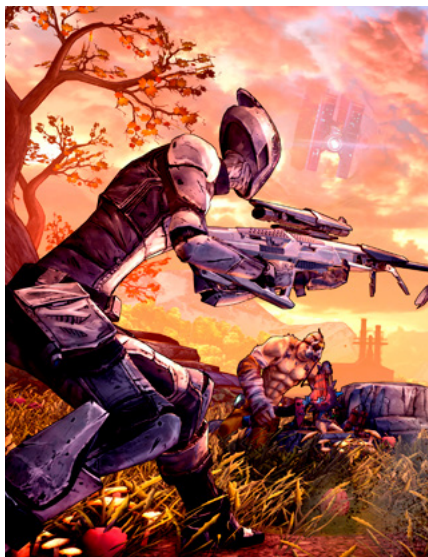
popularność. Premiera filmu odbędzie się podczas 17. Festiwalu Filmowego Millennium Docs Against Gravity już w maju. Za reżyserię odpowiada Bartosz Paduch, który zadba o to, by widzowie podczas seansu poczuli klimat ursynowskich blokowisk w drugiej połowie lat dziewięćdziesiątych. Twórcom udało się dotrzeć do materiałów archiwalnych, a także sprawdzić, co aktualnie dzieje się z raperami, którzy założyli Molestę i zaczęli od niej przygodę z polską muzyką hiphopową. Festiwalowej premierze ma towarzyszyć wyjątkowy koncert, jest więc na co czekać. (PP)



FILM

MORTAL KOMBAT NA DUŻYM I MAŁYM EKRANIE

Remake „Mortal Kombat” zadebiutuje w kinach za blisko rok, w styczniu 2021 roku. Zobaczymy w nim reinterpretacje klasycznych postaci, takich jak Sonya Blade, Jax, Liu Kang, Raiden, Kano, Shang Tsung, Sub-Zero, Kung Lao, Mileena czy Scorpion. A skoro jesteśmy przy autorze słynnego powiedzonka „Get over here!”, to już w kwietniu fani smoczego uniwersum otrzymają animację „Mortal Kombat Legends: Scorpion’s Revenge”, która będzie się wyróżniać niestandardowym stylem animacji oraz gwiazdorską obsadą w dubbingu. W roli Johnny’ego Cage’a wystąpi Joel McHale („Community”), a jako Sonyę Blade usłyszymy Jennifer Carpenter („Dexter”). Z filmem animowanym wiąże się kilka ciekawostek – to pierwsza tego typu produkcja, która otrzyma kategorię R – nawet aktorskie filmy z lat dziewięćdziesiątych były dopuszczalne dla widzów od 13. roku życia. Dodatkowo w nadchodzącej produkcji głos pod Goro ponownie podłoży Kevin Michael Richardson, aktor, który użyczał go już w 1995 roku, w oryginalnym filmie „Mortal Kombat”. (PP)



FILM

ELI ROTH I BORDERLANDS

Randy Pitchford z Gearbox Software, ojciec Borderlands, wyjawiał niedawno, że zdecydowano się już na reżysera, który przeniesie zwiariowany świat Pandory i okolic na duży ekran.

Co ważne, nie wybrano debiutanta, tylko doświadczonego reżysera, który ma na koncie między innymi takie hity jak „Śmiertelna go-rączka”, pierwsze dwie części „Hostelu”, czy specyficzne „The Green Inferno”. Kojarzymy tego człowieka również jako aktora – choćby z „Bękartów wojny”, gdzie wcielił się w sierżanta Donowitza. Tak, Eli Roth stanie za kamerą, a scenariusz do Borderlands napisze Aaron Berg, który swoją przygodę z pisaniem rozpoczyna od mocnych tytułów – równolegle pracuje przy nowej części „G.I. Joe”. Film produkuje Avi Arad, który znakomicie zna się zarówno na superbohaterach, jak i grach – aktualnie macza palce (oraz pieniądze) przy filmowej adaptacji Uncharted i Metal Gear Solid. (PP)



KSIĄŻKA

FOOTBALL MANAGER TO MOJE ŻYCIE. HISTORIA NAJPIĘKNIEJSZEJ OBSESJI

W Hall of Fame zamieszczamy epicko podaną historię Football Managera, co zbiegło się w czasie z opublikowaniem przez wydawnictwo SQN książki o tej serii. Jej autorem jest brytyjski dziennikarz Iain Macintosh, współpracujący wcześniej z Guardianem. Grę wspominają między innymi trener Jerzy Engel czy Mateusz Gietz odpowiadający za polską bazę. FM. To hołd oddany jednej z najbardziej wciągających gier w dziejach. (PB)

PIŁKA



KINO

WARNER BROS PRÓBUJE RATOWAĆ PTAKI NOCY

Wygląda na to, że filmy bazujące na komiksach DC wciąż mają pod górkę i nie zmienił tego nawet oszałamiający światowy sukces „Jokera”.

Najnowsza produkcja wydawała się pewniakiem – wszak Harley Quinn, szczególnie w interpretacji pięknej i seksownej Margot Robbie, z miejsca stała się ulubienicą publiczności. Niestety film bardzo kiepsko radzi sobie w amerykańskim box office, nawet pomimo przyzwoitych recenzji. Włodarze Warner Bros zakładali zysk na poziomie około 50 mln dolarów w weekend otwarcia, okazało się jednak, że film wykręcił „jedynie” 33 miliony. Studio postanowiło zainteresować w specyficzny i bardzo rzadko spotykany sposób: sugerując kinom zmianę tytułu produkcji na ich zdaniem lepiej sprzedawalny. Przypomnijmy, że film był promowany pod niezbyt zgrabnym i chwytliwym tytułem „Ptaki nocy (i fantastyczna emancypacja pewnej Harley Quinn)”. W kinach ma być jednak wyświetlany jako „Harley Quinn: Ptaki nocy”, co oprócz łatwiejszego zapamiętania ma oczywiście akcentować udział bohaterki granej przez Robbie, której na ekranie jest najwięcej w porównaniu z innymi postaciami, takimi jak Huntress, Black Canary czy Renee Montoya. Czas pokaże, czy ten desperacki ruch się opłaci, ale raczej już wiadomo, że film nie stanie się najbardziej kasowym hitem w stajni Warnera i DC. (PP)

FILM

BARTOSZ BIELENIA Z SZANSĄ NA ROLĘ W SANDMANIE?

Bartosz Bielenia, aktor grający główną rolę w nominowanym do Oscara filmie „Boże Ciało”, zdecydowanie jest na fali wznoszącej i mam nadzieję, że nie będzie to nazwisko jednego sezonu, tylko odkrycie, które zostanie w polskim kinie na całe lata. Bielenia wziął udział w castingu do produkcji Netflixa „Sandman”, opartej na legendarnym komiksie Neila Gaimana. Polski aktor ubiega się o rolę Koryntczyka, czyli jednego z sennych koszmarów, zaliczanego do najbardziej przerażających bohaterów całego cyklu. Przeciek pochodzi z Twittera i został już skasowany, ale wygląda na to, że nie był to fake news. Jedno jest pewne – jeśli aktualnemu ulubieńcowi publiczności udałoby się zdobyć rolę w tak znaczącej produkcji, światowa kariera mogłaby stać przed nim otworem. (PP)





SPOTKAŁO MNIĘ OSTATNIO WIELKIE SZCZĘŚCIE!

WSZYSTKO DZIĘKI MOJEJ CÓRCZCE, KTÓRA POSTANOWIŁA CIESZYĆ SIĘ DOBRYM ZDROWIEM PRZEZ KILKA DNI*.

W KOŃCU MOGĘM TROCHĘ POPRACOWAĆ.



NIE WSZYSCY MUSZĄ O TYM WIEDZIEĆ, WIĘC CICHOSZA...



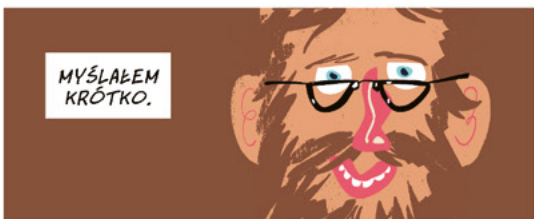
MIAŁEM USTALONY PLAN DZIAŁANIA, ALE WIEDZIAŁEM, ŻE KAŻDEGO DNIA BĘDĘ MIAŁ OKOŁO 40 MINUT DLA SIEBIE.



POSTANOWIŁEM TEN ZDOBYTY CZAS SPĘDZIĆ, GRAJĄC W COKOLWIEK NA KANAPIE. PO RAZ PIERWSZY OD NIEMAL DWÓCH LAT. TYŁE TRWAŁ MÓJ ROMANS ZE SWITCHEM.



NAJPIERW CZULE POMYŚLAŁEM O CÓRCZCE, KTÓRA MUSIAŁA DAĆ SOBIE RADE W NOWYM ŻŁOBKU.



MYŚLAŁEM KRÓTKO.



PRZEJRZAŁEM GIERKI DODANE W OSTATNIM CZASIE DO BIBLIOTEKI NA PLEJCE. STANĘŁO NA DARKSIDERS 3. POPRZEDNIE CZĘŚCI UKOŃCZYŁEM, DOBRZE SIĘ BAWIŁEM.



ALE TYM RAZEM COŚ NIE PVKŁO. ZAŁAŁA MNIĘ FRUSTRACJA, UCZUCIE ZUPEŁNIE ZBĘDNE W TYM MOMENCIE.



ZMIENIŁEM SZPILKĘ NA DETROIT: BECOME HUMAN.

POMYŚLEĆ, ŻE JESZCZE PIĘĆ LAT TEMU NIE POWAŻAŁEM ZBYTNIO PRODUKCJI QUANTIC DREAMS. UWAŻAŁEM, ŻE TO PARODIE GIER, JAKIŚ ŻART. BYWAŁO, ŻE MYŚLAŁEM O TYCH PRODUKCJACH JAKO O KALEKICH FILMACH UDAJĄCYCH GRY.

ALE TYM RAZEM WESZŁO IDEALNIE.



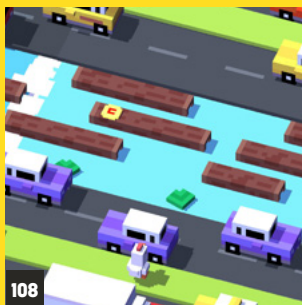
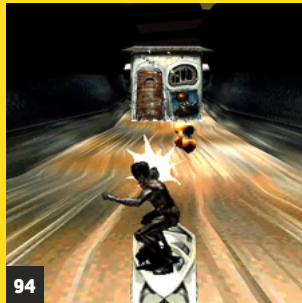
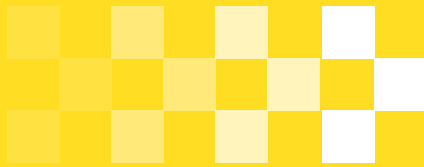
MOGĘM NAWET ODEJŚĆ NA CHWILĘ OD STANOWISKA, NIE PAUZUJĄC, A GRA LECIAŁA SOBIE NADAL.



CHYBA JUŻ NIE MAM CZASU NA DENERWOWANIE SIĘ PRZY GRACH.

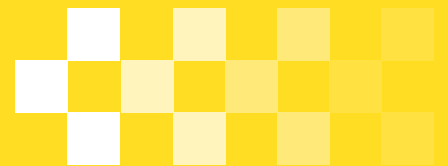
*CO STAŁO SIĘ NIEAKTUALNE W CZASIE RYSOWANIA TEGO ODCINKA

CS RR FF D T CS



F E L I E T O N Y

- 113 Łukasz Orbitowski
- 118 Piotr Gawrysiak
- 120 Aleksy Uchański
- 122 Marcin Borkowski



W SHINY WSZYSTKO ZACZYNAŁO SIĘ OD OŁÓWKA I KARTKI PAPIERU PRZYPIĘTEJ DO DESKI, TYM BARDZIEJ ŻE DAVID PERRY ŚCIAĞNĄŁ NA POKŁAD MISTRZÓW TRADYCYJNEJ ANIMACJI 2D.



Wielki projekt

DAVIDA

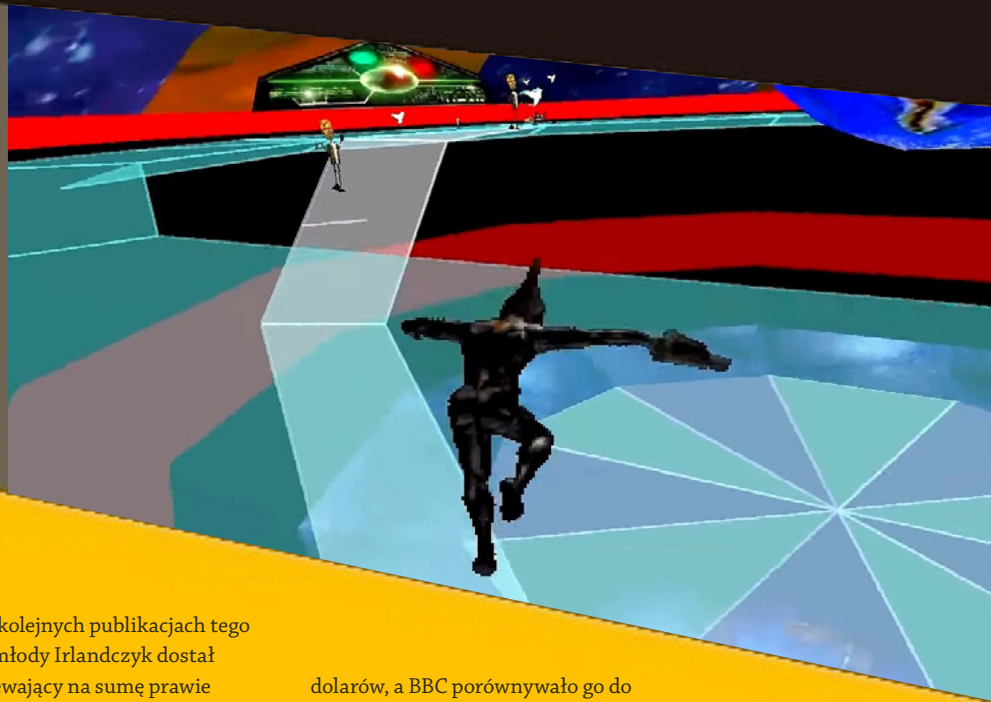


MDK zaproponowało rewolucyjne rozwiązania w dziedzinie grafiki 3D, ale główny bohater był zwykłym, płaskim sprite'em.

PERRY'EGO

SHINY ENTERTAINMENT MIAŁO SZANSĘ, BY STAĆ SIĘ DRUGIM LUCASARTS. O FIRMIE PISALIŚMY JUŻ W PIXELU #12, ALE TYM RAZEM SPOJRZYMY NA NIĄ Z PERSPEKTYWY JEJ TWÓRCY. CZŁOWIEKA, O KTÓRYM MÓWIONO, ŻE TO STEVEN SPIELBERG BRANŻY GIER WIDEO.

■ Łukasz Śmigiel



Dave Perry idzie przez życie jak burza. Osiąga sukcesy, popełnia błędy, lubi ryzykować i nigdy nie stoi w miejscu. Programować uczył się w Methodist College w Belfaście w czasie, kiedy szkoła dostała duży grant na zakup komputerów.

Wtedy to Perry tak mocno zakochał się w programowaniu, że wkrótce sala komputerowa stała się jego sypialnią. Pierwsza napisana przez niego gra przedstawiała parę ścigających się kropek. Wysłał ją do jednego z czasopism, w których w tamtym czasie gry „drukowano”.

Po kilku kolejnych publikacjach tego rodzaju młody Irlandczyk dostał czek opiewający na sumę prawie 500 funtów! Zrobiło to na nim na tyle duże wrażenie, że szybko przyjął ofertę pracy przy pisaniu gier od Brytyjczyków. Tak zaczęła się jego wielka gamingowa przygoda, która trwa do dziś. W Anglii młody Perry pracował między innymi przy Beyond the Ice Palace czy Teenage Mutant Ninja Turtles na ZX Spectrum, a zaraz potem do swojej ekipy wciągnął go Virgin Interactive.

Dziś mówi się, że gry, przy których pracował, zarobiły ponad 500 milionów

dolarów, a BBC porównywało go do Spielberga. I coś w tym musi być, bo po odejściu z Virgin Dave Perry, podobnie jak słynny reżyser, zdecydował się założyć własne studio.

SHINY HAPPY PEOPLE

Zaczynając własny biznes, Perry wykorzystał zdobyte w Virgin doświadczenie. Przez dwa lata pracował tam przy takich tytułach na licencji jak The Terminator czy Disney's Aladdin. Duże pieniądze zarabiał dla Virgin grami dla

MDK mogli uruchomić jedynie szczęśliwi posiadacze Pentium 60 MHz, chociaż do satysfakcjonującej rozgrywki rekomendowano Pentium 90. Gra przed udostępnieniem Menu wykonywała test prędkości naszego sprzętu.

CREDITS



sieci McDonald's (Global Gladiators) oraz dla marki 7Up (Cool Spot). Po odejściu szukał więc inwestorów i twórczej wolności. W nowym studiu miało być wesoło i na luzie. Nazwę Shiny zainspirowała słynna piosenka R.E.M., a dodatek Entertainment miał ułatwić późniejszą ewentualną współpracę z Hollywood (choć trzeba przyznać, że część inwestorów myślała, że oznacza zaangażowanie w branżę porno!). Na dodatek słowo „Shiny” wymawiane w USA jak „Shine” utrudniało znalezienie studia online.

Ostatecznie pieniądze na firmę włożyło Playmates Toys (znane choćby z produkcji bardzo popularnych figurek z uniwersum Żółwi Ninja). Umowa pomiędzy producentem zabawek a Perrym zakładała, że nowo powstałe studio ma stworzyć gry, na bazie których powstaną zabawki. Mając w kieszeni kilka milionów dolarów i mocne wsparcie marketingowe inwestora, który nic nie wiedział o branży gier wideo, Perry zaczął budować zespół. Od początku chodziło mu o znalezienie najlepszych z najlepszych – programistów i artystów. Chciał im dobrze płacić i zapewnić twórczą swobodę. Odpowiednich osób szukał nie tylko przez swoją

■ Jim jest postacią jak z komiksu. Nie dziwi więc, że w 1995 roku trzy zeszyty z jego przygodami wydał Marvel. W 2019 roku do pomysłu powrócił sam Doug TenNapel, który z powodzeniem zebrał pieniądze na wydanie komiksu, pt. „Earthworm Jim: Launch the Cow!”.

■ Remake HD ukazał się w 2010 roku i choć niektórzy narzekali, że gra nie zestarzała się zbyt dobrze, chwalono nowe zaimplementowane rozwiązania, na przykład tryb multiplayer.



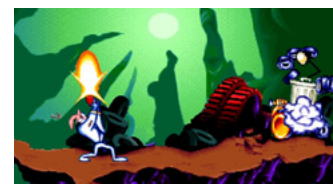
książkę adresową, ale również z pomocą zawodowego łowcy głów. „Jeśli dasz ludziom listę pięćdziesięciu rzeczy do zrobienia, to wykonają wszystko z listy i pójdą do domu. My w Shiny nie mamy takiej listy, więc próbujemy różnych rozwiązań. Jeśli coś nie działa, ludzie zostają w robocie dłużej, bo chcą, aby pewne rzeczy były zrobione najlepiej jak to możliwe” – opisywał model pracy w swoim studiu. Jego drużyna miała być małą grupą specjalistów, którzy w większości się znali i mieli do siebie zaufanie.

W Shiny wszystko zaczynało się od ołówka i kartki papieru przypiętej do deski, tym bardziej że Perry ściągnął na pokład mistrzów tradycyjnej animacji 2D. Część osób poznała się przy wcześniejszych gamingowych projektach (King of the Jungle dla Disneya), ale pojawiali się także prawdziwi indywidualiści. Jednym z nich był Douglas Richard TenNapel – późniejszy zdobywca komiksowej Nagrody Eisnera. To właśnie on przyniósł pomysł na Earthworm Jima. Widząc jego projekt, Perry podjął decyzję, że Shiny nie stworzy gry na podstawie znanej marki (Playmate Toys podsuwało np. Knightridera), ale rozpocznie pracę nad autorskim projektem. TenNapel (późniejszy szef studia Neverhood, które stworzyło dla DreamWorks kultową grę The Neverhood) zrobił na Perrym takie wrażenie, że Irlandczyk jeszcze po latach powtarzał w wywiadach, że marzył o tym, aby mieć przy sobie stu

W Shiny wszyscy ze sobą współpracowali, w szczególności programiści z artystami, na co nalegał Dave, nie chcąc oddzielać tych dwóch poziomów kreacji. Nikt nie zamykał się w swoim gabinecie. Studio było jak otwarty dom pełen przyjaciół, którzy w wolnej chwili wychodzili pograć w kosza, a Perry potrafił słuchać zespołu, nie forsując własnych pomysłów na siłę.

SUKCES NA STARCIE, CZYLI JIM WIE LEPIEJ

Ściągnięty do Shiny TenNapel w ramach testu miał stworzyć na kartce papieru postać i na próbę ją zaanimować. Doug bez ociągania pokazał Perry'emu robaka w kosmicznym kostiumie. Kreacja ta z miejsca wzbudziła sympatię wszystkich w Shiny, ale Playmates Toys chciało mieć pewność, że na bazie tego pomysłu powstanie serial telewizyjny promujący zabawki. Tymczasem stacje telewizyjne od razu domagały się projektów zabawek.



W grze ukryto wiele easter eggów. W wersji Sega CD Special Edition głowę Jima można było zastąpić przebitą strzałą facjatą samego Donkey Konga.

W ten sposób wszyscy się blokowali i projekt nie mógł ruszyć z miejsca. Problem rozwiązał Perry, który zaprosił zainteresowanych na obiad i oznajmił, że jeżeli jedni i drudzy zaraz się nie dogadają, to Shiny pogrzebie pomysł. Udało się. Earthworm Jim dostał zielone światło, a zaraz potem zainteresowanie projektem przerosło oczekiwania twórców. Playmates Toys zapewniło promocję w telewizji, prezentując materiały w stylu „making of” zarezerwowane dotąd dla hollywoodzkich produkcji. W międzyczasie kolejne firmy podpisywały umowy na korzystanie z licencji na robaka. Marvel postanowił zrobić komiks, a emisję serialu zapowiedziało Warner Kids Network (wyprodukowano dwa sezony, w których głosu Jimowi użył sam

PRZYPADEK ZADECYDOWAŁ O TYM, ŻE PIERWSZYM TYTUŁEM WYPRODUKOWANYM PRZEZ SHINY NIE BYŁA GRA NA LICENCJI SERIALU TV „KNIGHT RIDER”, LECZ EARTHWORM JIM!

Dan Castellaneta, czyli słynny Homer Simson). Sprzedano prawa do wykorzystania wizerunku Jima na wszystkich – od halloweenowych masek, przez figurki, po bieliznę. Było to możliwe, bo TenNapel całkowicie oddał tę postać w ręce Shiny, samemu pracując nad designem gry, pomysłami na levele i podkładając pod robaka głos.

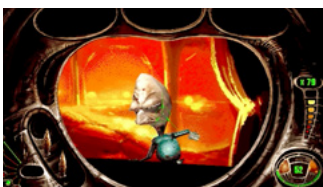
W tekście bardzo trudno oddać unikatowy charakter gry. Całość przyjęła konwencję platformówki 2D, w której sterujemy robakiem w kosmicznym skafandrze wojownika. Bohater wyrusza na pomoc bezimiennej księżniczce określanej żartobliwie jako: Princess What’s Her Name. Jim może biegać, skakać, strzelać i używać robaczego ciała niczym bicza, na przykład chwytając za jego pomocą różne obiekty. Graczy otacza kreskówkowy świat, a po drodze spotykamy galerię mocno surrealistycznych postaci. „Jim to mój ukłon

w stronę tytułów Teksa Avery’ego czy produkcji Looney Toons” – mówił w wywiadach Napel. „Uwielbiam Królka Bugsa, Diabła Tasmańskiego oraz imię Jim. Earthworm dzieli je z moim starszym bratem i kultowym Jimem Kirkiem!” – dodawał.

Najmocniejszymi elementami gry są surrealizm, czarny humor, satyra i częste puszczenie oka do gracza. „Humor w grze powinien być jak džentelmen” – mówił TenNapel. „Satyra powinna wynikać z gameplayu. Możemy na przykład trafić do zabawnej lokacji, a bohater może coś śmiesznego powiedzieć,



✚ Jim ma imię po starszym barcie Douga TenNapela oraz po Jamesie T. Kirku ze „Star Treka”.



Rewolucyjny system snajperskich zoomów pozwala obserwować z bliska obrażenia na ciałach niektórych przeciwników.



Dużym atutem Messiah jest możliwość eksploracji futurystycznego miasta, którego projekty natychmiast przywołują na myśl estetykę „Blade Runnera”.



Enter the Matrix rozczarowywał między innymi dlatego, że gracze zamiast wcielać się w role głównych bohaterów filmu, kierowali poczynaniami postaci drugoplanowych. Zmieniła to dopiero gra The Matrix: Path of Neo.



W Sacrifice pojawia się postać Jamesa, Boga Ziemi. Podobieństwa do pewnego robaka nie są tu przypadkowe.

CREDITS

HUMOR, KTÓREGO W MDK JEST SPO- RO, POZWALA ŁATWO ZAPOMNIEĆ, ŻE JEDNĄ Z INSPIRACJI DLA AUTORÓW BYŁY PRACE H.R. GIGERA.

ale komedia nie powinna wylewać się z gry wiadrami”. Pomysł na dowcipy powstawały na bieżąco i nikt nie dyktował ludziom z Shiny, co mają robić. Inspiracji szukali więc u Monty Pythona, słuchając They Might Be Giants i Beastie Boys czy oglądając telewizyjne wybryki Weird Ala. W takiej właśnie atmosferze powstawał Earthworm Jim, pierwszy wielki sukces Shiny – i to na długo przed premierą.

MORDERCZO DOBRE MDK

Przy kolejnym projekcie studio nie zrezygnowało z przewrotnego humoru, ale klimat kreskówek w stylu Looney Tunes zostawiło zdecydowanie za sobą. Prace nad nową grą zaczęły się od kolejnego impulsu. Któregoś dnia do gabinetu Perry'ego przyszedł Nick Bruty (ostatnio dyrektor artystyczny przy MediEvil) i zapytał, dlaczego nie mieliby zrobić gry, w której strzela się komuś w oko z odległości mili? Dave zareagował euforycznie i tak zaczęły się prace nad kolejnym klasykiem.

Gra miała nosić tytuł Murder Death Kill (termin ten został zainspirowany filmem „Człowiek demolka”), ale Perry

❖ Część nieszablonych rozwiązań, takich jak przerw-nik snowboardowy, przyszła autorom do głowy w czasie rozmów w pubie.



❖ Pierwowzorem logo Shiny była pierwsza firmowa pieczęć. Dodanie do nazwy słowa „Entertainment” miało ułatwić współpracę z Hollywood, tymczasem część inwestorów kojarzyła je raczej z branżą erotyczną.

❖ Zwariowane i pełne humoru pojedynki z bossami to jeden z niezwykle mocno zapadających w pamięć elementów MDK.



oraz Interplay, któremu w tym czasie Shiny zostało odsprzedane, bali się reakcji amerykańskiej publiczności. Nazwę zmieniono więc na MDK. Gra raczej nie powala fabułą. Okazuje się, że z głębi kosmosu na ziemię przybyli kosmici, którzy sukcesywnie wykańczają ludzkość. Obcy przemieszczają się po globie w ogromnych mobilnych miastach, które pobierają nasze złoża. Do walki z najeźdźcami zostaje wysłany gracz, czyli Kurt Hectic (imię po Kurcie Cobainie), wcześniej woźny i sprzątac w znajdującym się na orbicie laboratorium badawczym. To właśnie tam nieco zwariowany naukowiec – profesor Hawking – zamienia Kurta w superbohatera w bojowym kostiumie, któremu towarzyszy najlepszy przyjaciel, sześcioręki pies Max.

Gra od początku była projektowana z myślą o rynku PC. Chciano wyko-rzystać podbijającą rynek technologię 3D. Ruchy postaci oparto na motion

capture, a żeby na poziomach było ciekawiej – każdy level zaprojektował ktoś inny i każdy ma odmienny charakter. Twórcy założyli, że niezależnie od tego, co się dzieje na ekranie, animacja ma prezentować się zawsze w 30 klatkach na sekundę (aby to osiągnąć, część obiektów w ogóle nie była teksturowana). Wszystkie nowinki technologiczne wykorzystano do sprzedaży licencji, a popyt na nie był ogromny. MDK miało firmować joysticks, karty graficzne, okulary 3D, ale przede wszystkim udało się wynegocjować preinstalowanie gry na każdym iMacu!

Sześcioosobowa grupa, pracująca niespełna rok, stworzyła grę, w której przeciwnicy i lokacje nie pojawiały się nagle i nie zasłaniały ich tajemnicza mgła. Część pomysłów powstawała spontanicznie podczas dyskusji w pubie, jak np. sekwencja jazdy na snowboardzie. „Myszę, że na tym polega problem wielu gier” – mówił Bruty



W grze użyto z powodzeniem technologii motion capture. To dzięki niej sceny przemocy stały się jeszcze bardziej realistyczne.



CZĘŚĆ KOMPOZYCJI NA SOUNDTRACK DO MESSIAH DOSTARCZYŁA GRUPA FEAR FACTORY. UTWORY ZNAJDZIECIE NA SKŁADANCE O TYM SAMYM TYTULE Z 1999 ROKU.

(późniejszy twórca kultowego Giants: Citizen Kabuto). „Projektanci często boją się reakcji producentów i wydawców, po czym zbyt wcześnie odrzucają niektóre zwariowane pomysły. Ja wolę szybko oddać wariactwo do gry i dopiero wtedy zobaczyć, co się stanie”.

W MDK graczom cały czas towarzyszy filmowa muzyka w stylu filmów o Jamesie Bondzie, która dopasowuje się do akcji. Każdy poziom zaczyna się od tego, że Kurt spada z nieba w stronę mobilnego miasta, zbierając po drodze bonusy i unikając wystrzelonych ku niemu rakiet. Słynny tryb snajperski zmusza graczy do poszukiwania małych celów, w rodzaju tarczy ukrytej na cygarze jednego z kosmitów. Spadochron, na którym szybujemy, jest ukłonem w stronę Pilotwings (Nintendo 64) i wprowadza sekwencje zręcznościowe, jak skakanie po platformach, pokonywanie przeszkód i pułapek. Gra jest dosłownie przepełniona niezwykle pomysłami. W jednej z lokacji ukrywamy się we wnętrzu droida, aby przekraść się przez pomieszczenie pełne wrogów. Po drodze zabieramy Najbardziej Interesującą Bombę na Świecie, po czym rzucamy ją pod nogi kosmitom, aby odciągnąć ich uwagę. A kiedy wrogowie odwrócą się do nas plecami, posyłamy im serię z karabinu maszynowego. I takie jest MDK.

Bob wcale nie jest taki bezbrony, jak mogłoby się wydawać. W miarę rozwoju fabuły rezolutny cherubinek postawi się Bogu i zdrze z szatanem.

SERIA WPADEK I ZMIANA FORMUŁY

W związku z tym, że kolejna zapowiedziana gra nosiła tytuł Messiah, a MDK było mocno rewolucyjne także od strony technicznej, komentatorzy przepowiadali, że nowa produkcja Shiny zatrzęsie branżą. Messiah miał

wyznaczyć nowe standardy. Podczas jego produkcji ponownie sięgnięto po motion capture, wprowadzono innowacyjny system dostosowujący jakość grafiki do sprzętu, na którym uruchamiano grę, ale nie zapomniano także o zwariowanej fabule. Tym razem nie jesteśmy już robakiem czy sprzątaczem w futurystycznym kostiumie wojownika. Kierujemy poczynaniami uroczego, tłustego cherubina imieniem Bob. Jego główną umiejętnością jest zdolność do opętania każdej postaci w świecie gry. Przejmując kontrolę nad kolejnymi



CREDITS



NPC, możemy korzystać z ich ciała, umiejętności, broni i narzędzi. Bez tego Bob jest bezbronny i podatny na obrażenia. Tworząc Messiah, Perry wiedział, że chce zrobić grę dla starszego odbiorcy. Tytuł bardziej szokujący i mniej zabawny. I pierwszy raz od dłuższego czasu mocno się pomylił.

Wkrótce po publikacji pierwszych zapowiedzi liczne chrześcijańskie organizacje i obrońcy religii nadesłali do Shiny setki e-maili, oprotestowując tytuł jeszcze nieskończonej gry. W mediach zrobiło się głośno o Messiah, a cała awantura odstraszyła potencjalnych licencjobiorców. Perry był uparty. Nazwa pozostała, ale grze nie pomogło to, że aniołek Bob zwiedzając cyberpunkowe miasto przyszłości, opętywał bandytów i prostytutki. Źle odebrano także to, że przejmowane ciała cherubinek wykorzystywał jako mięso armatnie. Nie pomogły techniczne nowinki. Dzięki umieszczeniu w każdym modelu postaci wirtualnego kręgosłupa, do którego przyczepiono tekstury, ekranowe zgony wyglądały bowiem bardzo realistycznie. Do gry przyklejono łątkę obrazoburczej, seksistowskiej,

■ Sacrifice było pierwszą grą, która w pełni korzystała z możliwości takich kart graficznych jak GeForce 2 czy Radeon.

■ Filmowe wstawki przygotowano specjalnie na użytek gry i zaplanowano tak, aby uzupełniały i rozwijały fabułę filmu „Matrix: Reaktywacja” oraz animowanej antologii „Animatrix”.



FABUŁĘ KAMPANII DLA POJEDYNCZEGO GRACZA W SACRIFICE STWORZYŁ JAMES PHINNEY, GŁÓWNY PROJEKTANT I JEDEN Z PRODUCENTÓW SŁYNNEGO STARCRAFTA.

brutalnej i pełnej sadyzmu, dla którego nie było przeciwwagi w formie humoru. W konsekwencji sprzedaż Messiah w ciągu pierwszych trzech miesięcy wyniosła zaledwie 10 tysięcy sztuk i cały projekt uznano za katastrofę.

W międzyczasie Perry rzucił się w wir pracy nad innym projektem. Dla jego dobra odrzucił nawet propozycję zrobienia pierwszej gry w uniwersum Matriksa. Zamiast tego Irlandczyk skupił się na stworzeniu kolejnego małego zespołu zapaleńców, którzy mają stworzyć Sacrifice – strategię inną niż wszystkie. Każda rozgrywka zaczynała się od wyboru czarnoksiężnika i budowy ołtarza. W trójwymiarowym świecie za pomocą myszki i klawiatury kierowało się wspomnianym czarownikiem i armią jego wyznawców. Celem było pokonanie przeciwnika poprzez sprofanowanie należących do niego ołtarzy (i złożenie na nich ofiary!). Graficznie Sacrifice wykorzystywało silnik pechowego Messiah. Innowacją było zwiększanie lub zmniejszanie liczby poligonów w miarę zbliżania

się albo oddalania od obiektu. Ta gra również jako pierwsza w pełni wykorzystywała graficzne możliwości kart z serii GeForce 2 i Radeon. Pracując nad Sacrifice, Perry sięgnął do Shiny specjalistów, którzy nie tyle myśleli o grach, co o technologicznych rozwiązaniach, które można w nich zastosować. Wspominał w jednym z wywiadów, że duże wrażenie zrobił na nim targi E3, na które przygotowywał panel z Peterem Molyneux (mistrz miał opowiadać o Black & White), a tuż przed prezentacją Dave'a pojawili się ludzie z Intela, oddając mu na pokaz Sacrifice najnowszy, supertajny komputer. Prezentacja zakończyła się sukcesem. W grze chwalono system mouse-gesture control (wykorzystany później w Black and White). Doceniono projekty postaci, doszukując się inspiracji sztuką Boscha, Giger'a i Dalego. Podobał się wspaniały voice acting (między innymi Tima Curry'ego) oraz puszczenie oka do graczy. A jednak ostatecznie Sacrifice okazało się finansową kląpą. W czasach, gdy



„OD NAJMŁODSZYCH LAT BYŁEM NIEZWYKLE MOCNO EMOCJONALNIE ZWIĄZANY ZE WSZYSTKIM, CO DZIAŁO SIĘ NA EKRANIE KOMPUTERA” – DAVE PERRY.

Tym razem zawiódł także zespół, który okazał się zbyt mały. Krytycy twierdzili, że *Sacrifice* to gra zrobiona przez kilka osób dla własnej satysfakcji, że to produkt niszowy. Być może piękny i ciekawy, ale nie dla mainstreamu. Perry wyciągnął z tej wpadki wnioski i od tej chwili Shiny zaczął produkować potencjalne blockbustery.

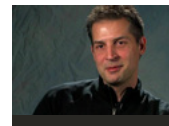
Zamiast popełniać te same błędy, Irlandczyk szukał nowych rozwiązań. Zmienił styl pracy w Shiny. Małe zespoły sukcesywnie się rozrastały, wśród pracowników było mniej artystów, a twórcy koncentrowali się na rozwiązaniach sprzętowych i technologii. Równocześnie pracowano nad kilkoma tytułami, a Perry nie tworzył już teamów „najlepszych z najlepszych”. Nowy tytuł, nad którym mieli pracować, był tak duży, że na stare metody nie było miejsca. Po spektakularnym sukcesie filmu „Matrix” nie sposób było odrzucić kolejnej propozycji zrobienia gry w tym uniwersum. Tym razem liczył się także czas i pilnowanie terminów. Fabuła planowanego *Enter the Matrix* była bowiem ściśle powiązana z kolejnymi filmami Wachowskich. Całość była nadzorowana przez ich twórców, a w grze znalazły się stworzone na tę okazję filmowe wstawki. Walka z czasem i rozmiary projektu

statystycznie na gry wydawano coraz więcej pieniędzy, tytuł schodził na tyle słabo, że wydawca nie chciał nawet ujawniać wyników sprzedaży.

Obwiniano zły marketing i moment premiery. Po awanturze z *Messiah*, który zanadto przyciągnął uwagę mediów i fanbazy, Shiny do ostatniej chwili trzymało *Sacrifice* w sekrecie. Perry tłumaczył, że nie chcieli pracować pod presją fanów i pod czujnym okiem szukających sensacji dziennikarzy.



David Perry



Twórca Shiny Entertainment to facet, który nie potrafi usiedzieć w miejscu. Perry uważa, że błędy popełnia się po to, aby już do nich nie wracać. Po odejściu z Shiny dorobił się milionów dolarów i obecnie może się cieszyć spokojnym życiem rentiera.

❖ W każdej chwili w grze można użyć opcji bullet time, którą w *Enter the Matrix* nazwano Focus.

przerosły także możliwości finansowe dotychczasowego wydawcy, którym było Interplay. Perry postanowił więc kolejny raz sprzedać Shiny. Studio trafiło w ręce giganta – Infogrames (później przemianowane na Atari). Na dodatek gra miała być wykonana na kilka różnych platform równocześnie (PlayStation 2, GameCube oraz PC). W ten sposób po luzie typowym dla pracy Shiny Happy People nie został w studiu nawet ślad.

Rynkowo *Enter the Matrix* dał sobie radę. Przez to, że gra była częścią akcji promującej film „Matrix: Reaktywacja”, i dzięki wsparciu gigantycznej kampanii reklamowej nowe dziecko Shiny sprzedawało się w milionach egzemplarzy. Krytycy i gracze byli jednak mocno rozczarowani. Prasa rozpisywała się o tym, że tytuł jest niedopracowany i nieskończony. Gracze chcieli wcielać się w główne postacie z filmu, a historia *Ghosta* i *Niobe*, których poczynaniami kierujemy, niespecjalnie ich obchodziła. Krytykowano puste, schematyczne lokacje, skomplikowany system walki, niewykorzystany potencjał bullet-time’u i wypraną z emocji fabułę. Shiny jako studio odniosło ostatnie zwycięstwo, ale ogromnym kosztem.

Dalsza współpraca z Atari niestety nie układała się po myśli Perry’ego. Impulsywny ryzykant wkrótce przedstawił nowemu nadzorca premierowy projekt. Koncern natychmiast kazał mu go finansowo przyciąć, co twórca porównał do próby wyrwania serca. Wkrótce potem Dave Perry, jedyny człowiek w branży, który dwukrotnie sprzedał to samo studio, opuścił Shiny. W wywiadach mówi, że aby stać się lepszym, trzeba nieustannie próbować nowych rzeczy, szczególnie takich, na których człowiek się nie zna. Gdy patrzy się na jego dotychczasową biografię, ma się nieodparte wrażenie, że Irlandczyk trzyma się tej zasady po dziś dzień. A Shiny? No cóż, pod nowym przywództwem nadal działa w Kalifornii, ale teraz już jako część potężnego *Double Helix*. ■





T A J E M N I C A N I E Ś M

✚ Zagadnienie nieśmiertelności w tytułach souls-like jest ważnym aspektem, który nierozdzielnie łączy mechanikę gry z fabułą.

Znowu zginąłem. Tym razem nie przemogły mnie oddziały łuczników, zdradliwe wąskie przejścia ani ukrywający się Czarny Rycerz. Moim kosztem nie zabawił się nawet gargantuicznych rozmiarów minotaur z toporem większym od jego głowy. Jego też w końcu rozpracowałem.

■ Szymon Górąj

Rozochocony triumfem, poszedłem na żywioł. Prosto na duży, wypełniony kilkoma standardowymi przeciwnikami most, gdzie znieacka spopielił mnie nadlatujący smok.

Całe uzyskane doświadczenie pozostało w newralgicznym punkcie – miejscu mojego kolejnego zgonu – a ja rozpoczynałem żmudną wędrówkę od ostatniego punktu kontrolnego.

To był mój pierwszy (i nieostatni) kryzys na tamtym padole łez.

Wpływ Hidetaki Miyazaki – ojca gatunku określanego dziś jako souls-like – na przemysł gier wideo można porównać do tego, jak Sergio Leone zrewolucjonizował kinematografię. Tak samo jak twórca „Trylogii dolarów” doprowadził amerykański western do renesansu poprzez zanurzenie go we włoskiej konwencji, Miyazaki zrobił podobnie z zachodnią myślą dark fantasy. Różnica jest taka, że odnowił

ją poprzez pochodzący z Kraju Kwitnącej Wiśni pierwiastek specyficznej duchowości, która pozwala na fuzję z praktycznie dowolnym elementem obcej kultury bez wyrządzenia szkód na własnych, niepodrabialnych aspektach światotwórstwa.

Jednak co stanowi podstawową przyczynę, dla której poświęcamy tym grom tyle czasu pomimo kolosalnych trudności? Przyczynę dającą nam motywację do nieustannego powrotu na linię frontu, by po raz nie wiadomo

**SOULS-LIKE NALEŻY DO NAJBARDZIEJ
WPŁYWOWYCH GATUNKÓW
OSTATNIEGO DZIESIĘCIOLECIA,
WPŁYWAJĄC ZARÓWNO NA GRY INDIE,
JAK I TYTUŁY Z PRZEDZIAŁU AAA.**

I E R T E L N O Ś C I

**SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE
W 2019 ROKU ZAPRACOWAŁO
NA OGÓLNE UZNANIE, ZNAKOMITĄ
SPRZEDAŻ I TYTUŁ GRY ROKU NA THE
GAME AWARDS, BIJĄC NA GŁOWĘ
MIĘDZY INNYMI DEATH STRANDING
HIDEO KOJIMY.**

❖ Ta malowniczo płonąca świątynia śni się po nocach niejednego śmiałka. Właśnie tam lanie może sprawić nam... staruszka.

już który po przeczytaniu słynnego napisu „You Died” odradzać się przy punkcie kontrolnym i dochodzić do powodu naszych klęsk. Przecież bogatą historię tych uniwersów odkrywa się dopiero z czasem. W dodatku nie jest to obligatoryjne – możemy przejść całą grę, ledwo ruszając meandry fabularne. Z okazji wielkich artystyczno-komercyjnych triumfów Sekiro: Shadows Die Twice w 2019 roku oraz powolutku zbliżającego się Elden Ring (projektu współtworzonego ze słynnym George'em R.R. Martinem) warto co nieco omówić.

PRE-SOULS

O inspiracjach twórców tego nurtu można pisać wiele – zaczepiając o mangę („Berserk”), a nawet literaturę (H.P. Lovecraft) – ale nakreśliły korzenie samej rozgrywki. I wydaje się, że największy wpływ na soulsową strukturę miała seria King's Field.

CREDITS

Ten nieco zapomniany już tytuł od FromSoftware (pierwsza część wydana jedynie w Japonii w 1994 roku) w swoim czasie mocno podzielił opinię publiczną z krytykami na czele, choć ostatecznie stworzył mocną markę, zyskując wielu zwolenników. Mroczny, ponury świat, nieprzystępny system walki i skomplikowany jak na tamten okres labirynt korytarzy w 16-bitowej scenerii – tym mniej więcej odznaczał się przodek Soulsów. Odnotujmy także niewielką liczbę postaci niezależnych, rozległe, dosyć puste poziomy i bardzo wolne tempo poruszania się grywalnej postaci. Ciekawostką jest to, że pierwszoosobowy tytuł powstał zaledwie rok po pierwszej części Doom, a stworzono go na pełnym (choć nieco uproszczonym) silniku 3D.

Cała seria została zapoczątkowana przez kameralną pięciopozomową historię o poszukiwaniu zaginionego ojca. W końcowej fazie ewolucji, czyli wydanym już na PlayStation 2 King's Field IV (lub też King's Field: The Ancient City – tytuł funkcjonujący w USA), widać bardzo wyraźnie znane motywy z Soulsów, z tym że w pierwszej osobie. Miyazaki zresztą z nostalgią odnosi się do dorobku King's Field. Smok Seath the Scaleless, jeden z najbardziej znanych bossów pierwszej części Dark Souls, dzieli swoje piekielne imię właśnie z istotą ze starszej serii. No i to w niej pojawił się po raz pierwszy Moonlight Greatsword – unikatowy oręż, który możemy znaleźć w większości soulsowych gier.

TRUDNE POCZĄTKI I NIESPODZIEWANY SUKCES

Przed przejściem do głównej części rozważań zanurzymy się jeszcze nieco w historii. Bezpośrednim spadkobiercą King's Field jest Demon's Souls. Wtedy też Hidetaka Miyazaki, który wcześniej pracował we FromSoftware nad Armored Core, rozpoczął swoje panowanie. Choć dopiero Dark Souls, jego duchowa kontynuacja, rozpoczęła boom na ten specyficzny gatunek, to właśnie gra z 2009 roku stanowiła klucz do rozwoju całej serii. Trzeba jednak przyznać, że niewiele brakowało, by zabawa skończyła się, zanim na dobre się rozpoczęła.

Pierwszy raz Demon's Souls zostało szerzej zaprezentowane w październiku 2008 roku podczas Tokyo Game Show. Był to dość ważny pokaz, jako że



NIM NASTAŁA ERA SOULSÓW, MIELIŚMY KING'S FIELD – SERIĘ, KTÓRA NIGDY NIE PRZEBIŁA SIĘ DO MAIN-STREAMU. MOŻNA W NIEJ ZNALEZĆ PEWNE ESENCJALNE CECHY GIER MIYAZAKIEGO.



Otwarte tereny w grach FromSoftware to rzadkość. Zazwyczaj zresztą kryją masę zagrożeń, na czele ze zniechęcającymi trującymi bagnami.



Oto chyba najslynniejsza para bossów z souls-like. Szybkość i niezrównana siła. Ornstein Zabójca Smoków i Egzekutor Smough to idealnie dopełniający się duet.

zyskowano premierę już kilka miesięcy później. Gra bynajmniej nie spotkała się z entuzjazmem przybyłych. Choć jej specyficzny, mroczny klimat był zachęcający, krytycy poddano szereg czynników. Przede wszystkim rzucało się w oczy bardzo wolne – w porównaniu z innymi tytułami action RPG na rynku – tempo gry czy wyśrubowany poziom trudności. Kontrast był na tyle mocno odczuwalny, że wielu nieprzygotowanych na to doświadczenie uznało, iż FromSoftware wypuściło na event daleką od ukończenia wersję. Później przedstawiciele studia trzeźwo uznali, że prezentacja Demon's Souls na tej imprezie była błędem. Ukazanie istoty tak specyficznego tytułu w sytuacji, gdy testujące ją osoby miały zaledwie kilka minut na zapoznanie się z nim, zwyczajnie nie miało sensu. Dużo większe kłopoty miały



Fantazja Miyazaki i spółki zdaje się nie mieć granic. Odniesienia do mitologii greckiej, klasyki horroru, bestie wyjęte z japońskiego folkloru – co tylko chcecie.

✚ Choć nie występują w każdej z gier FromSoftware, przez lata ogniska stały się symbolem ocalenia przed zagładą.

dopiero nadejść. Shuhei Yoshida, jeden z założycieli Sony Computer Entertainment, otrzymał na killkugodzinne posiedzenie jeden z ostatnich buildów Demon's Souls. Jego odbiór, z pewnością już ochłodzony przez sporą liczbę wyeliminowanych później bugów, był bardzo negatywny.

Ostatecznie jednak premiera gry odbyła się bez problemów 5 lutego 2009 roku. Pierwsza fala egzemplarzy obejmowała Koreę Południową, Tajwan, Hongkong i oczywiście Japonię. W ciągu pierwszych dni sprzedaż szła opornie i w zasadzie nic nie zwiastowało narodzin kamienia milowego gatunku. Rynek należący do JRPG nie był łatwy do zdobycia. Miyazaki miał przyznać potem, że przy takim starcie nawet nie marzył o stworzeniu czegośkolwiek w tym rodzaju. Sukces jednak nadszedł. Niczym krople drążące skałę, obiegowe opinie – a także wiele recenzji wychwalających unikatowość świata Demon's Souls – przyniosły znaczący wzrost popularności i koniec końców Namco Bandai wydało grę w Europie w specjalnej wersji. Demon's Souls: Black Phantom Edition sprzedało się niezwykle szybko, co położyło fundamenty pod przyszłe triumfy.

✚ Czarny Smok Kalameet, opcjonalny boss z dodatku Dark Souls, do dziś jest koszmarem większości graczy. Opisywana w tekście mostowa wiwerna wygląda przy nim niezwykle blade.

W OKOLICACH PREMIERY DEMON'S SOULS MAŁO KTO DAŁABY WIARĘ, ŻE PATRZY NA POCZĄTEK PRAWDZIWEGO FENOMENU WSPÓŁCZESNYCH GIER WIDEO.

✚ Świetna gra światel i pięknie naszkicowane krajobrazy. Oto piękno gier FromSoftware stanowiące odpowiedź na fotorealizm.

Bardzo często ogniska bywają mocno oddalone od siebie, a sposobem na szybszy powrót do późniejszej lokacji po śmierci jest odnajdywanie ukrytych skrótów na trasie.

TAJEMNICA KLUCZEM DO NIEŚMIERTELNOŚCI

Wróćmy do opisywanego pokrótce we wstępie przykładu ze smokiem (no dobrze, formalnie rzecz biorąc to wiwerna, ale jakie pierwsze skojarzenia może budzić zionący ogniem w przestworzach gad?). Pokonanie strzegącego mostu monstrum było w praktyce niemożliwe, i to nie tylko przez wzgląd na moje słabe jeszcze wtedy obycie w uniwersum. Jak w takim razie rozwiązałem problem? Kiedy tylko przestałem poświęcać lwią część swojej uwagi nieosiągalnemu oponentowi, po bokach mostu spostrzegłem bliźniacze schody, które prowadziły do niższej platformy, pozwalającej między innymi przedrzeć się przez najeżony przeszkodami, ale znacznie przyjaźniejszy ukryty odcinek, zwieńczony ogniskiem tuż za wiwerną, która tym samym staje się

✚ Tarcza to jeden z najpopularniejszych elementów ekwipunku w serii Dark Souls. Walka wręcz bez niej jest odradzana niedoświadczonym graczom.

CREDITS

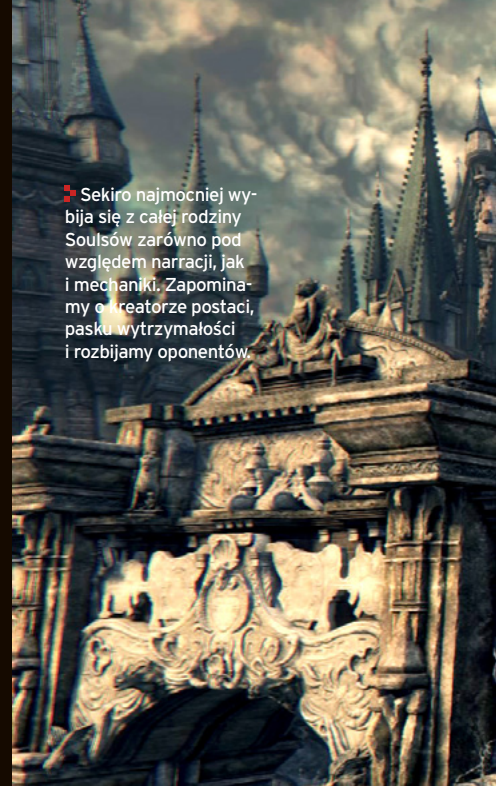


przeciwnikiem zaledwie opcjonalnym. Co bardziej dociekliwi mogli jeszcze przed ruszeniem dalej odstrzelić z łuku lub kuszy – zazwyczaj po bardzo długim czasie – gadzi ogon, zyskując tym samym unikalny miecz, idealny dla początkujących graczy.

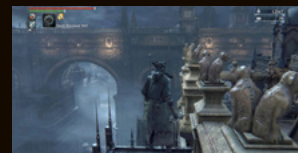
Powyzsza sytuacja pięknie obrazuje specyfikę poziomu trudności w grach souls-like. Wyzwania z nimi związane wbrew wielu utartym opiniom nie opierają się (a przynajmniej niekoniecznie) na osiągnięciu zręczności jak w tytułach typu Ninja Gaiden. Paradoksalnie licznik zgonów, jakie

Jeżeli w grze souls-like patrzycie z oddali na jakąś okazale wyglądającą budowlę, to przeważnie prędzej czy później będziecie mogli tam dotrzeć. Tutaj level design to nie tanie jarmarczne sztuczki.

zaliczymy w Soulsach, wcale nie góruje nad, dajmy na to, liczbą powtórzeń trudniejszych etapów w którymś z Call of Duty (i to niekoniecznie na najwyższym poziomie trudności). Ideę przewodnią najlepiej określił przed laty sam Hidetaka Miyazaki w trakcie jednego z wywiadów. Według jego wizji Dark Souls (a co za tym idzie – jego duchowi następcy) ma przynosić graczowi poczucie spełnienia, o jakie może być trudno we współczesnych produkcjach. Tego typu koncepcja może sprawiać, że gra odbierana jest jako trudniejsza niż wiele innych.



Sekiro najmocniej wybijają się z całej rodziny Soulsów zarówno pod względem narracji, jak i mechaniki. Zapominamy o twórcy postaci, pasku wytrzymałości i rozbijamy oponentów.



Stojący w oddali wielki most wydaje się być prostym konstruktem, jednak jego okolice to szereg złożonych przejść i mechanizmów, które kryją wiele tajemnic.

Gotycki klimat stanowi jeden z filarów Bloodborne'a. Inspiracje prozą Stokera czy Lovecrafta wyczuwa się na kilometr, a dbałość o detale zapiera dech w piersiach.



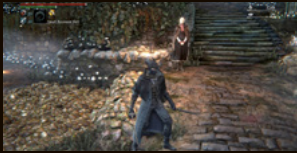
Jeżeli przyjrzymy się esencji rozgrywki, to rzeczywiście ma sens. Na przykład ogniska w Dark Souls stanowią część tego konceptu. Każda śmierć sprowadza nas do tego, w którym ostatnio przebywaliśmy, a my mamy jedną szansę na odzyskanie punktów doświadczenia z miejsca zgonu. Jeżeli jednak wcześniej zdarzy nam się paść ponownie – tracimy tę możliwość bezpowrotnie. Ostatecznymi strażnikami danych rejonów są oczywiście bossowie. Wtedy muzyka zastępuje dobijającą nieraz ciszę i słyszymy charakterystyczny motyw. Zaczynamy szukać po omacku słabych punktów wroga, by z czasem rozpoznawać wachlarz ataków. Wyglądający na niepokonanego boss staje się po prostu przeszkodą do przejścia, a satysfakcja po samodzielnie rozpracowanym mocarzu jest bezcenna.

STALA EWOLUCJA

W ten sposób płynnie przechodzimy do kontrolowanej ewolucji w grach From-Software. Jak już napisałem, mają one mnóstwo cech, które są niezmiennym i niepodrabialnym (nawet pomimo nieraz ambitnych prób) wyróżnikiem serii. Ale Miyazaki i jego ekipa nie stoją w miejscu. Pewne elementy mechaniki podlegają stałym przetasowaniom. Przykładowo, rozgrywka w serii Dark Souls opiera się na różnorodności klas i oręża, a także promowaniu cierpliwego defensywnego podejścia, dającego szansę na zripostowanie lub zamęczenie wroga. W Bloodborne niemal całkowicie zrezygnowano z konwencjonalnego parowania, a możliwość odzyskiwania straconych punktów życia po szybkiej kontrofensywie wymusza dynamiczne starcia. Przy Sekiro zaś szybko zaczynamy rozumieć, czemu podtytuł Shadows Die Twice nie jest pozbawioną sensu metaforą. Śmierć w walce zazwyczaj bezpowrotnie odbiera nam progres, lecz nim do niej dojdzie, otrzymujemy szansę na powstanie z martwych i wzięcie rewanżu bądź wycofanie się z pola walki bez utraty cennego doświadczenia i waluty. Powróciła też opcja bloku, uzależnionego jednak od żywca zacerpniętej z japońskich sztuk walki postawy. Złamanie jej umożliwia wykonanie ciosu kończącego przy zignorowaniu licznika życia, a po raz pierwszy w Soulsach brak paska wytrzymałości sprawia, że możemy atakować bez przerwy, co często zamienia walkę w taniec ostrzy rodem z filmów spod znaku „Przyczajony tygrys, ukryty smok”. Można jeszcze tak długo wyliczać, ponieważ FromSoftware nie lubi spoczywać na laurach – choć w teorii równie dobrze mogłoby, nadal przy tym generując zyski.

Gry japońskiego studia to fenomen współczesnego rynku. Gdy prym wiodą taśmowo wydawane, proste pozycje – najlepiej z otwartym światem – w których nierzadko zaangażowanie gracza nie jest dużo większe od oglądania filmu, to właśnie projekty prowadzone przez Miyazakiego stworzyły własną niszę. Odpowiednie balansowanie czynnika wyzwania z nagrodą za zwycięstwo są w nich kluczowe. To czyni je jednym z najbardziej wpływowych nurtów we współczesnym gamingu, z którego inspiracje czerpią nawet najwięksi gracze (żeby daleko nie szukać – Star Wars Jedi: Fallen Order). ■

**KLUCZEM JEST ZACHOWANIE SVOJEJ
NIEPOWTARZALNEJ TOŻSAMOŚCI
PRZY JEDNOCZESNYM BRAKU
STAGNACJI. FROMSOFTWARE
OPANOWAŁO TĘ SZTUKĘ DO
MISTRZOSTWA.**



Sen Tropiciele, miejsce pomiędzy koszmarami. Bodaj jedyny azyl dla gracza, a zarazem miejsce do kupowania przedmiotów, wzmacniania broni i zdobywania poziomu, a także baza wypadowa.



Leśne ostępy z kolei są zazwyczaj przywodzącą na myśl survival horroru plątaniną zdegenerowanych istot i rozlicznych pułapek.

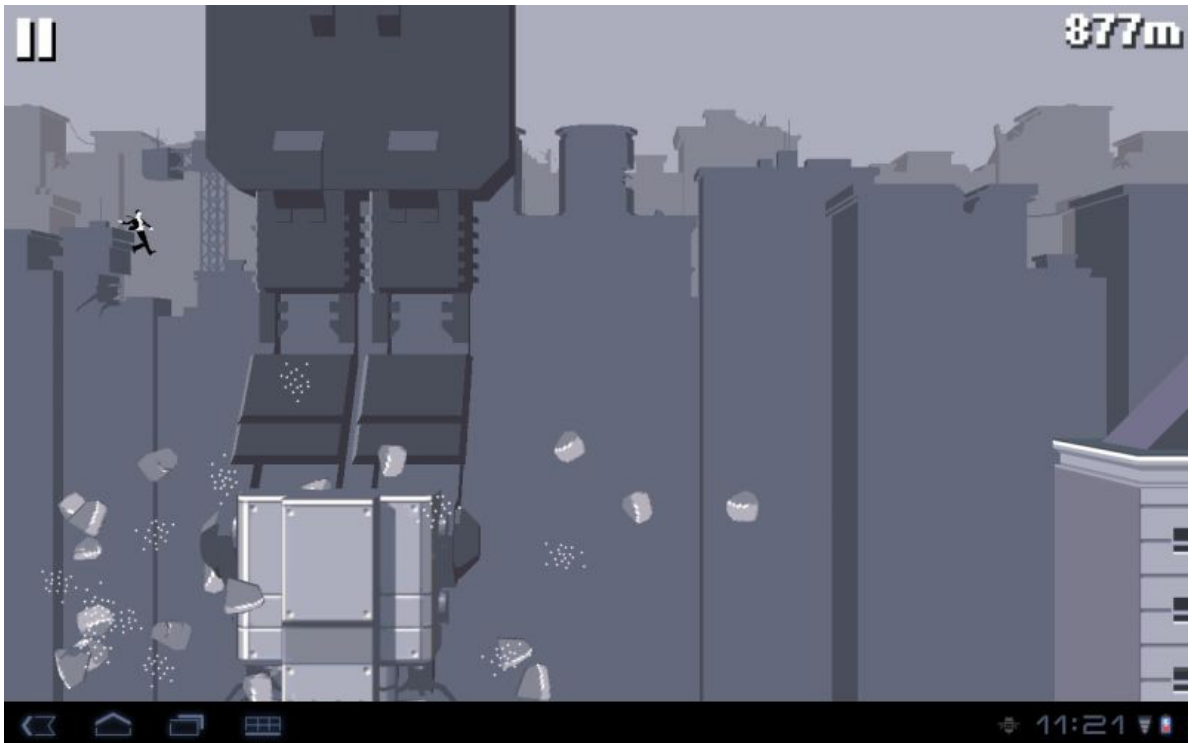


Surowe piękno miasta Yharnam, pełnego osobliwości do ubicia, ale i NPC do ocalenia, jeśli dobrze poszukać.

Wszystko to zachęca do bacznej obserwacji otoczenia, by jak najrzadziej popełniać błędy. Złożony, z reguły wertykalny level design, wypełniony ukrytymi przejściami, skrótami i nierzadko czyhającymi pułapkami, tworzy tajemnicze światy, które stanowią przeciwieństwo sandboksowych lokacji spod znaku gier Rockstara czy wielu produkcji Ubisoftu. Bywa, że i po latach zapuszczamy się ponownie w dawne rejony, odkrywając coś nowego. Nieważne, czy mierzymy się z naszymi słabościami w średniowiecznym dark fantasy, koszmarze rodem z Lovecrafta czy też na ziemiach otoczonych aurą mistyki feudalnej Japonii. Pewne kluczowe cechy pozostają niezmiennie.

■ Klasy postaci w Dark Souls czy Bloodborne to bardziej startowa pomoc dla gracza. Nie definiują na dłuższą metę jego stylu walki, odbierając możliwości eksperymentowania.





GRY BEZ KONCA

Uwaga! W tej historii nie będzie szczęśliwego zakończenia. Bohaterowie walczą, starają się, próbują, ale na końcu i tak giną.

✚ Sukces flashowej, napisanej na konkurs gry, którą Adam Saltsman pierwotnie po prostu opublikował na swojej stronie internetowej, był zaskoczeniem nawet dla autora Canabalta. A jednak ucieczka skazanego na porażkę korpulduka dała początek nowemu gatunkowi.

■ Bartłomiej Kluska

Nasza opowieść zaczyna się w 2009 roku, gdy anonimowy urzędnik lub pracownik korporacji wyskoczył przez okno w biurowcu i rzucił do panicznego biegu po dachach pobliskich budynków. Wkrótce spadł i poniósł śmierć na miejscu, ale ponieważ był bohaterem gry Canabalt, jego czyn dał początek nowemu gatunkowi gier, noszącemu ładną angielską nazwę

ENDLESS RUNNER

Nie wiadomo, co skłoniło bohatera gry do desperackiej ucieczki – może inwazja obcych, może rozmowa z szefem działu,

a może awaria kserokopiarki – coś jednak każe mu biec ciągle w prawo, skakać między budynkami i ramionami dźwigów, trafiać w okna i omijać spowalniające go przeszkody. Jeśli spadnie – zginie. Inaczej: gdy spadnie (lub trafią w robota, który nagle pojawił się na trasie biegu, co również skutkuje zgonem).

No właśnie. Choć sterowanie gry ogranicza się do wciskania w odpowiednich momentach klawisza skoku, zazwyczaj biegacz ginął już po kilkuset metrach sprintu. Wprawdzie zdarzali się tacy, którzy potrafili utrzymać go



00044

Użytkowników przeglądarki Chrome, którzy nagle znaleźli się w trybie offline, od 2014 roku pociesza biegający tyranozaur od Google'a.

Ucieczka

Autor Canaballa zwierzył się dziennikarzom, że gdy pracował w korporacji, często fantazjował o rzuceniu się do ucieczki korytarzami biura.

Popularność, jaką zyskał jego debiut, pozwoliła mu uciec od dawnej pracy i zawodowo zająć się tworzeniem gier. Niestety, żadna nawet nie zbliżyła się do sukcesu z 2009 roku.

przy życiu znacznie dłużej – kilometr, pięć, dziesięć... – efekt końcowy był jednak zawsze identyczny. Do tego okazywało się, że losowo generowana trasa nigdy się nie kończy, a gracze pozbawieni byli nawet satysfakcji uwiecznienia swojego rezultatu na liście najlepszych wyników.

O dziwo, wcale ich to nie zniechęciło. Canabalt, debiutując jako przeglądarkowy drobiazg, dorobił się szeregu konwersji (w tym na Commodore 64), a także zyskał ogromną popularność, zwłaszcza na platformach mobilnych. Być może dlatego, że gra jest po prostu dobrze wykonana – starannie przygotowana od strony wizualnej i przykuwająca do ekranu transową muzyką. Być może jednak powodem było odwołanie się do idei leżącej u zarania arka-dowych zmagania z komputerem.

Zauważmy, że z punktu widzenia gracza z wczesnych lat osiemdziesiątych większość gier zręcznościowych również nie miała końca. Choć autorzy zazwyczaj przygotowywali jakieś ekrany z napisem „congratulations”, większość z nas przystępowała do rozgrywki bez nadziei, że kiedykolwiek ujrzy taki komunikat. Gdy zasiadałem za sterami samolotu i ruszałem do lotu nad rzeką (River Raid) czy zamknięty w bojowym pojeździe walczyłem z hordami obcych na powierzchni Księżyca (Moon Patrol), wiedziałem, że finałem mojej misji zawsze będzie śmierć protagonisty. Kwestią otwartą pozostawało tylko, jak długo zdołam utrzymać go przy życiu. Później oczywiście o happy end było już łatwiej (nawet ja po miesiącach prób mogłem zobaczyć ekrany końcowe na przykład Super Mario Bros. czy Contry), a dziś ukończenie

Temple Run, choć eksplorowało „chłopackie” klimaty rodem z Indiany Jonesa, przyciągnęło głównie grające kobiety. Było też w swoim czasie jedną z najczęściej ściąganych gier mobilnych.



Przygotuj się na rozpoczęcie nowego życia w raju na opuszczonej wyspie!



- Odkryj swoją wyspę, zbieraj surowce i buduj według własnego uznania swój dom i swoją wyspę.
- Nowi przyjaciele i niespodzianki każdego dnia w miarę upływu sezonów.
- Baw się sam lub wędruj po wyspie z maksymalnie 7 przyjaciółmi i kształtuj swoje nowe życie tak jak chcesz.

© 2020 Nintendo



20 marca

www.nintendo.pl

KONSOLA Z RODZINY NINTENDO SWITCH

Nintendo Switch

3 TRYBY
TV / STOŁOWY / PRZEŃOŚNY

Nintendo Switch Lite

WYŁĄCZNIE TRYB
PRZEŃOŚNY

CREDITS

gry to w zasadzie kwestia wytrwałości. Tymczasem Canabalt przywrócił ów pierwotny sposób patrzenia na elektroniczną rozrywkę. Szybko też dorobił się grona udanych naśladowców i kontynuatorów, którzy wysyłali graczy

NA PEWNĄ ŚMIERĆ

W 2010 roku pojawiła się gra Robot Unicorn Attack, która dodała do koncepcji ciągłego biegu w prawo po losowo generowanym terenie kilka elementów znanych ze starych gier arkadowych: możliwość zestrzelenia przeszkody (co wymagało użycia drugiego przycisku), trzy życia czy – last but not least – listę najlepszych wyników. To jednak nie większy stopień skomplikowania rozrywki był głównym atutem konkurenta Canabalta, lecz klimat. Tytułowy robot-jednorozec (!) biega po pastelowym świecie wypełnionym tęczami i gwiazdkami, a w tle przygrywa kultowe „Always” zespołu Erasure. To się przecież nie mogło nie podobać!

Nic dziwnego, że gra dorobiła się nowych wersji tematycznych, w tym edycji heavymetalowej i świątecznej, a także rozpikselowanego, stylizowanego na produkcję ośmiobitową Retro Unicorn Attack. W sequele (2013), zrywając z prostotą pierwszej części,

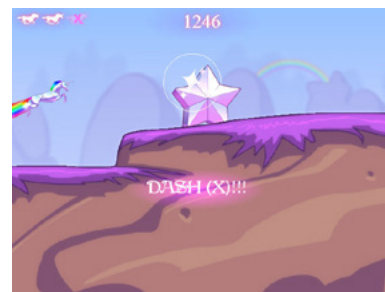


Pytanie, czy Crossy Road nadal bawi tak samo jak w momencie premiery? Odpowiedź uzyskana po tygodniu prób brzmi: owszem, bawi.

Barry, bohater Jetpack Joyride, był prostym sprzedawcą gramofonów, ale wizyta w tajnym laboratorium odmieniła... No dobra, historia nie jest najmocniejszą stroną tej gry. Zakładaj jetpack na plecy i w drogę!

dodano nowe ataki, przeciwników, misje, power-upy, możliwość zmiany wyglądu protagonisty, a także... zakupy piosenek (od teraz w tle zamiast Erasure może lecieć na przykład „Never Ending Story” Limahla). Istota rozrywki, czyli ciągły bieg w prawo, a także nieunikniony koniec (śmierć bohatera), pozostała jednak niezmienną.

W podobnym kierunku szedł również Jetpack Joyride, hitowa produkcja z 2011 roku. Tu protagonistę dano do dyspozycji tytułowy jetpack, który pozwala mu unosić się i opadać, za co odpowiada jedynie w grze przycisk (gracz nie może natomiast regulować szybkości czy kierunku przesuwania się bohatera po ekranie). Zadanie jest oczywiste: dotrzeć jak najdalej, unikając po drodze pocisków, laserów i innych próbujących zabić śmiałka przeszkadzajek oraz ewentualnie wykonując po drodze szereg zadań specjalnych. W realizacji celu pomagają zbierane na planszy monety, za które kupuje się dodatkowe wyposażenie, a także pojazdy i urządzenia ułatwiające podróż (teleport, śmigłowiec czy nawet mechaniczny smok).



W późniejszych latach pojawiały się oczywiście mniej (Flappy Bird) lub bardziej (Whale Trail, Time Surfer, Alone, Ski Safari) udane tytuły realizujące podobny koncept. Warto wspomnieć tu choćby Punch Quest (2012), łączący endless runnera z grą beat'em up. Niemniej Jetpack Joyride – mimo jednoprzyciskowego sterowania – był produkcją tak złożoną, że w zasadzie wyczerpał temat. Wydawało się, że gry,



Im łatwiejsze stawały się „poważne” gry, tym większą popularność zdobywały niezależne produkcje.

Bohaterowie Subway Surfers są oczywiście świetnymi biegaczami, ale prawdziwa zabawa zaczyna się, gdy do dyspozycji dostaną hoverboard.





NINTENDO
SWITCH™

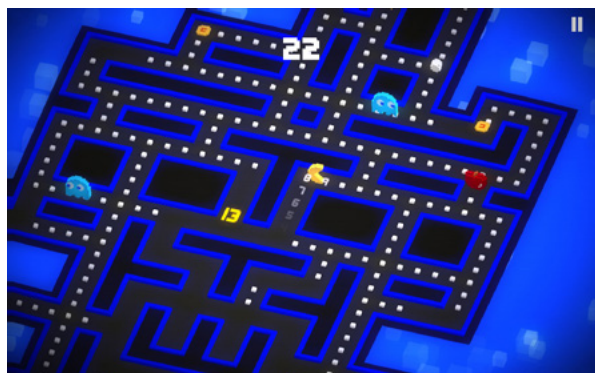
których podstawą jest nieskończone parcie w prawo... dotarli do ściany. Na szczęście wystarczyło tylko...

ZMIENIĆ KIERUNEK BIEGU

Zaszczytne miano pioniera w tym względzie należy się grze Temple Run z 2011 roku. Pozwala ona wcielić się w poszukiwacza skarbów, który penetrując aztecką świątynię, spotyka grupę złowrogich demonów. Potem – no cóż – pozostaje ucieczka aż do samego końca, którym jest oczywiście śmierć bohatera. Przy czym biegnie się w stylizowanym na trójwymiar środowisku nie w prawo, lecz w górę ekranu. Można też – to nowinka w tym gatunku – zmieniać kierunek biegu (co wymusza przebieg trasy), unikać przeszkód dobrze wymierzonymi skokami i wślizgami, a także zbierać monety, które później wymienia się na power-upy.

Nowy widok pola gry spodobał się graczom (którzy na pewno docenili fakt, że podczas zabawy nie trzeba było przekręcać smartfona) do tego stopnia, że wytwórnia Warner Bros. poważnie rozważała nakręcenie filmu na podstawie Temple Run. Ostatecznie skończyło się na planach, ale gra obok kilku pomniejszych spin-offów doczekała się także arcypopularnego sequela (2013). W nim nowością były mapy pozwalające poszukiwaczowi skarbów biegać między innymi po Arktyce, egipskiej pustyni czy dżungli. Temple Run zainspirowało wielu naśladowców, spośród których warto wymienić zwłaszcza grę Subway Surfers (2012), gdzie pomiędzy sunącymi po trzech równoległych torach pociągami przed przedstawicielem prawa zwiewa młodociany graficarz.

Oczywiście zdarzały się i produkcje bardziej innowacyjne, jak Crossy Road (2014), łączący mechanikę endless runnerów, widok izometryczny i pomysł rodem z... Froggera. Tu bowiem kurczak (lub inna odblokowana za pieniądze lub zbierane po drodze monety postać) musi przekraczać kolejne jezdnie i rzeki, unikając potrącenia lub utonięcia. Co ciekawe, w Crossy Road gracz może się zatrzymać, a nawet cofnąć o krok – jednak tylko na moment, ponieważ pole gry wciąż przesuwa się do przodu, a wypadnięcie poza ekran kończy się zgonem bohatera.



„256” w nazwie Pac-Man 256 pochodzi od numeru niesławnej ostatniej planszy w pierwotnym Namco. Błąd w programie sprawił, że etap ten był niemożliwy do przejścia - dokładnie tak samo jak inspirowany nim endless runner.



**WYOBRAŹCIE SOBIE,
ŻE PEWNEGO DNIA
OBUDZICIE SIĘ
...JAKO POKÉMON?!**

Pokémon Mystery Dungeon w nowej odsłonie! Odkryjcie piękny świat i stwórzcie zespół ratunkowy, aby pomóc Pokémonom w tarapatkach.



© 2020 Pokémon. © 1995-2020 Nintendo Co., Ltd./
Creatures Inc./GAME FREAK Inc.
© 1993-2020 Spike Chunsoft. Pokémon
and Nintendo Switch are trademarks of Nintendo.

7
www.pegi.info

CONQUEST



6 MARCA

www.nintendo.pl

KONSOLA Z RODZINY NINTENDO SWITCH

Nintendo Switch



3 TRYBY
TV/STOŁOWY/PRZEŃOŚNY

Nintendo Switch Lite



WYŁĄCZNIE TRYB
PRZEŃOŚNY

Nowość

✦ Into the Dead zgrabnie łączy ideę endless runnera z mechaniką FPS. No i zombie! Co tu kryć, w razie ich inwazji paniczna ucieczka zakończona zgonem wydaje się dość prawdopodobnym scenariuszem.

Choć zdawałoby się, że w gatunku endless runnerów wymyślono już wszystko, nowe gry wciąż zaskakują świetnymi pomysłami.

Oczywiście intrygujących tytułów było znacznie więcej: Fotonica (2011) i Boson X (2013) czarowały futurystyczną grafiką, Into the Dead (2012) wprowadzał do zabawy tematykę zombie, a Agent Dash (2012) szpiegowsko-sensacyjnie klimaty. Dość niespodziewanie tworzone przez samotnych autorów lub małe zespoły gry „biegowe” zaczęły notować takie wyniki pobrań, że w gatunku tym musieli w końcu pojawić się

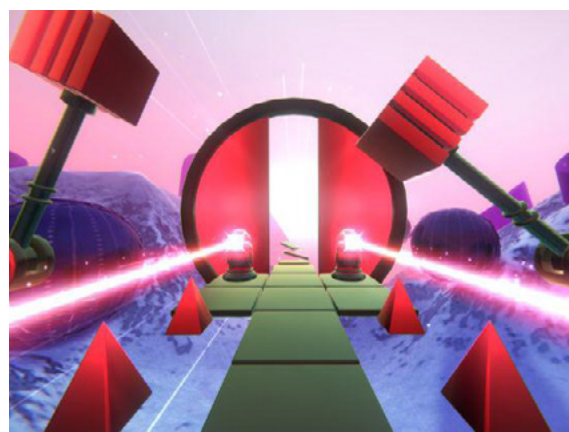
BRANŻOWI CELEBRYCI

Wśród wirtualnych gwiazd próbujących sił w biegach znaleźli się między innymi Rayman (Rayman Jungle Run, 2012),

sprinter weteran od Segi (Sonic Dash, 2013), żółwie ninja (TMNT: Rooftop Run, 2013), Lara Croft (Lara Croft: Relic Run, 2015), a także oczywiście najsłynniejszy hydraulik Nintendo (Super Mario Run, 2016). Wszystkie te gry cieszyły oko i ucho doskonałym wykonaniem, cóż jednak z tego, skoro niewiele wnosiły do gatunku. Z jednym istotnym wyjątkiem – śmierć bohatera wreszcie przestała być jedynym możliwym zakończeniem. Mario czy Sonic nie powinni umierać, a dla osób, które sięgały po „celebryckie” tytuły, droga nie była celem samym w sobie. Po pokonaniu finałowych bossów gracz mógł zatem wreszcie zatrzymać się, odetchnąć i cieszyć oko napisem z gratulacjami.

Ze sławnych bohaterów do najciekawszej gry tego typu trafił natomiast... Pac-Man. I nic w tym dziwnego, bo zrobili ją twórcy kapitalnego Crossy Road. Ponownie połączyli izometryczny widok i uciekający ekran, dodając jednak znane z pierwowzoru zjadanie kropek i duchy. Pac-Man 256 (2016) to w tym gatunku prawdziwa perełka.

Wartych rekomendacji cudnie jest zresztą więcej. Do dwuwymiarowej klasyki wrócili autorzy uroczego,



✦ Glitch Dash udowadnia, że endless runner nie potrzebuje fabuły. Wystarczy piękna grafika i aż chce się pędzić przed siebie w oczekiwaniu na kolejne cieżące oko widoki.

✦ W 2011 roku platformowy bohater Ubisoftu powrócił z emeryturą w „dużej” grze Rayman Origins, a już rok później dokazywał na smartfonach w znakomitym Jungle Run. Dziarski staruszek (pierwsza gra z Raymanem ukazała się w 1995 roku) miał przed sobą drugą młodość.

pozwalającego pojeździć na desce i ratować lamy Alto's Adventure (2015). Konieczność błyskawicznej zmiany kolorów w biegu wymusza z kolei Chameleon Run (2016). Hyperburner (2016) daje polatać samolotem przyszłości, do tego przy świetnej grafice i muzyce. Dźwiękowe i wizualne doznania zapewnia też geometryczny Glitch Dash (2018), nie wspominając już o trzeciej, eksperymentalnej z grafiką 3D części Robot Unicorn Attack (2017)...

W przeciwieństwie do opisanych wyżej gier ten artykuł musi jednak mieć koniec, w tym miejscu trzeba więc przerwać wyliczankę. Kogo zaś lektura nie przekonała do uruchomienia któregoś z tych tytułów, ten niech przynajmniej wyłączy internet i w przeglądarce Chrome ruszy do nieskończonego biegu wraz z dinozaurom Google. Uwaga, spoiler: tam również nie ma szczęśliwego zakończenia! ■



✦ Gdyby utworzyć listę bohaterów wprost stworzonych do ciągłego biegu, jeź Sonic znalazłby się w takim zestawieniu na pierwszym miejscu. Swoją talent do tej aktywności potwierdza w grach z serii Sonic Dash.





Łukasz Orbitowski

Autor ośmiu powieści (między innymi „Kult” i „Inna dusza”). Laureat Nagrody Zajdla i Paszportu Polityki. Na antenie TVP Kultura prowadzi program „One: Kobiety kultury”. Słucha metalu. Podnosi ciężary. Zbiera nosorożce.

ZARDZEWIAŁY MIECZ ŚWIETLNY

Wczoraj skończyłem *Star Wars Jedi: Fallen Order* i rozmyślałem sobie o krętych ścieżkach wędrujących sentymentów. W latach osiemdziesiątych spotkanie z uniwersum stworzonym przez Lucasa stanowiło doświadczenie, którego nie sposób porównać z czymkolwiek innym. Mama kupowała mi figurki Boby Fetta, Vadera i innych wykonane z twardego plastiku. Nie znałem jeszcze filmów. Bardziej otrząskani koledzy zdradzali mi ich treść. Ich chaotyczna, bardzo emocjonalna opowieść mogłaby dotyczyć jakichś pradawnych bohaterów, nie filmu z Ameryki.

„Gwiezdne wojny” zobaczyłem wielokrotnie, w złej kolejności i chyba nawet od środka. Ciotka dostała pracę w kinie i mogłem do niego przychodzić, kiedy chciałem. Dostałem do dyspozycji talon, tylko dla siebie, i byłem najszczęśliwszym dzieckiem w Polsce Jaruzelskiego. Jednego dnia, pamiętam, obejrzałem „Nową nadzieję” trzy razy z rzędu. Przepadłem bez reszty. Zakochałem się w tym świecie. Dopowiadałem sobie losy bohaterów, wymyślałem nowe postacie, układałem ich losy i miałem ochotę na więcej. Oryginalna trylogia emanowała ezoteryką. Zapowiadała coś więcej. W jednym z dialogów Luke wspomina o wojnach klonów. Co to takiego? Kto w nich walczył i o co?

„Nową nadzieję” opatrzone numerem czwartym. A zatem, myślałem sobie, muszą istnieć jeszcze trzy filmy z tego świata. Oczywiście znaleźli się koledzy, którzy widzieli te filmy i opowiadali, co tam się nawyrabiało. Przypomnę, mówimy o końcówce lat osiemdziesiątych. Chodziłem po kinach i wypożyczalniach kaset wideo. Domagałem się filmów, które nie istnieją.

Fascynacja utrzymała się długo. Jeszcze na początku studiów zbierałem gwiazdnowojenne tazosy

(takie tekturowe krążki dołączane do chrupek), wybraliśmy się też z kumplem na nocny maraton z oryginalną trylogią. Weszła znowu do kin, bo Lucas coś podrasował. Pamiętam to wydarzenie, bo wracając z kina, spotkałem urzędnego w sztok barmana. Kiwał się w ogródku piwnym i lał za darmo każdemu, kto zechciał z nim pogadać.

Dziś mam w domu dwóch nastolatków i nienawidzę „Gwiezdných wojen”. Oczywiście moi chłopcy je uwielbiają, w konsekwencji czego straciłem czas w kinie na trzech złych, głupich i chaotycznych filmach (i jednym całkiem niezłym, mowa o „Rogue One”). Do tego dochodzą gry, komiksy, klocki, właściwie wszystko. Gdybym zechciał, moi chłopcy mogliby żyć wyłącznie w świecie Lucasa. Spaliby pod kołdrą z Jabbą. Chodzili w gwiazdnowojennych butach do szkoły. W gwiazdnowojennym plecaku nosiliby gwiazdnowojenny piórnik. Mniej więcej dlatego znienawidziłem „Gwiezdne wojny”. Coś ezoterycznego stało się powszechne. Tajemnica ustąpiła nachalności. Poza tym mam czterdzieści trzy lata. „Gwiezdne wojny” są filmem dla dzieci.

Kupiłem sobie *Fallen Order*, ponieważ poszukiwałem dziecka w sobie. Podobno każdy powinien je, to dziecko, zachować. Tak słyszałem. Ten chłopczyk, który spędzał całe dnie w kinie, nawet nie marzył o takiej grze. Znajdowała się poza jego wyobrażeniem. W dzieciństwie fantazjowałem, że jestem rycerzem Jedi (oczywiście po ciemnej stronie Mocy), przeżywam różne fantastyczne przygody, zdobywam dziewczynę, tron Imperatora i tak dalej. Zleciały trzy dekady i proszę. Marzenie się spełniło. Tak, wiem. Powstała masa innych gier osadzonych w świecie „Gwiezdných wojen”. Po prostu omijałem je z przyczyn wymienionych powyżej. Kiedyś zabiłbym za samą możliwość zagrania w coś takiego.

Podczas grania poczułem słabą ekscytację, nic więcej. To wiotkie uczucie przyrównałbym do wizyty w dzieciennym pokoju, gdy dosiadam konika na biegunach. Urosłem, bujanie średnio mi wychodzi, urosłem, długie nogi przeszkadzają. Przyglądam się zabawkom. Chciałbym pamiętać, ile kiedyś dla mnie znaczyły. Polubiłem jednak światy pokazane w *Fallen Order*, bardzo podobała mi się Druga Siostra, dziewczyna obdarzona Mocą, która przeszła na ciemną stronę. Rozumiałem jej motywację, wiedziałem też, dlaczego się waha. Takiej figury brakowało w najnowszej trylogii. Biegałem, skakałem, siekałem szturmowców mieczem świetlnym, aż udawało mi się zapomnieć o zużyciu całej franczyzy, o tym, ile mam lat i czego powinienem szukać w kulturze. Wówczas byłem szczęśliwy. Dosłownie tonąłem w grze. A potem przychodziła moja partnerka i pytała, co u diabła robie, czemu gram w coś dla dzieci i czy mi rozum odjęło.

Odpowiadałem, że to takie *Dark Souls*, tylko w innym świecie. A soulsy, jak wszyscy wiedzą – to poważna sprawa. ■

Discover Vienna: Culture & Technology



W DNIACH 11-16 MAJA ODBĘDZIE SIĘ W WIEDNIU KONFERENCJA POŚWIĘCONA MEDIOM CYFROWYM.

Podczas niej zostanie wygłoszonych wiele prelekcji, odbędą się warsztaty oraz, jak to w przypadku podobnych eventów bywa, będzie można nawiązywać międzynarodowe kontakty. Wszelkie informacje o Discover Vienna znajdują się na stronie <https://wirtschaftsagentur.at/veranstaltungen/discover-vienna-culture-technology-1060/>. (PB)



Skwarek Spawn dołączy do wojowników Mortal Kombat 11

CHOĆ NAJNOWSZA CZĘŚĆ MORTAL KOMBAT MIAŁA PREMIERĘ W PIERWSZEJ POŁOWIE UBIEGIEGO ROKU, CO JAKIŚ CZAS POJAWIAJĄ SIĘ KOLEJNE POSTACIE W RAMACH DLC. Teraz, blisko rok po ukazaniu się jedenastej odsłony jednej z najpopularniejszych bijatek w historii, wielkimi krokami zbliża się trzeci – po Terminatorze i Jokerze – gościnny wojownik, Spawn.

Trzeba przyznać, że jego wizerunek daje dość konkretne wyobrażenie o tym, jak może wyglądać walka tą postacią. Na szczególną uwagę zasługuje dzierzony przezeń miecz. Wszystko to zostanie zweryfikowane już 17 marca przez tych, którzy zdecydują się na zakup DLC lub kupili zestaw Kombat Pack.

Przypominamy jeszcze, że pod koniec sierpnia 2019 roku Keith David – aktor, który dubbingował Spawna w animacji z 1997 roku – potwierdził, że i tym razem użyczy mu głosu. (SG)



Hasbro przywraca na rynek Tigery

TIGER GAME W EPOCE SWOJEJ ŚWIETNOŚCI KONKUROWAŁ Z NINTENDO, PRÓBUJĄC NARZUCIĆ WŁASNE STANDARDY NA RYNKU MOBILNYCH KONSOL. Jego sztandarowy produkt, platforma Tiger Game.com, oferował wiele innowacji, w tym sterowanie za pośrednictwem rysika. Dziś jako marka będąca własnością Hasbro Tiger ożywa jako cztery proste konsole do gier z monochromatycznymi wyświetlaczami LCD. Za każdą z nich producent życzy sobie 14,99 dolarów, a w ofercie ma cztery tematyczne zabawki: Sonic the Hedgehog 3, The Little Mermaid, Transformers Generation 2



oraz Marvel X-Men Project X. Możemy spodziewać się rozrywki na poziomie klasycznych gier w stylu Nintendo Game & Watch (lub znanych w Polsce „jajeczki” od Elektroniki). Czy pomysł chwyci? Zobaczymy w sierpniu tego roku. (Voy)



Jak wydać planszówkę?



ZAPRASZAMY DO POZNAŃSKIEGO COLLEGIUM DA VINCI W DNIU 4 CZERWCA O GODZINIE 18:00 NA OTWARTY WYKŁAD KRZYSZTOFA SZAFRAŃSKIEGO POD TYTUŁEM „JAK WYDAĆ SWOJĄ PIERWSZĄ GRĘ PLANSZOWĄ?”. Tematem

spotkania będzie wspólne omówienie procesu wydawniczego, od koncepcji autorskiej, testów i produkcji, następnie prac redakcyjnych, a także oprawy graficznej po marketing i dystrybucję. Ta przyspieszona podróż przez cały proces pozwoli uczestnikom zrozumieć, jakimi prawami rządzi się ten konkurencyjny i dynamicznie rozwijający się rynek. Spotkanie organizuje Wydział Informatyki i Komunikacji Wizualnej CDV w ramach cyklu Interakcje, pod patronatem naszego miesięcznika. (ŁS)



Organiczne statki kosmiczne



KONCEPCJA ŻYWYCH ORGANIZMÓW PODRÓŻUJĄCYCH W KOSMOSIE ORAZ TECHNOLOGII WYKORZYSTUJĄCEJ ORGANICZNE TKANKI NIE JEST NOWOŚCIĄ W SF. Za to we wszechświecie No Man's Sky będzie nowością. Spodziewamy się więc poważnych zmian w proceduralnie generowanym uniwersum, bo wraz z żywymi statkami kosmicznymi do świata NMS wkraczą również organiczne technologie. Życzymy miłego przytulania... gwiazdnych rumaków. (Voy)



Do rodziny Switcha Lite dołączył różowy Coral



NIE MAMY POTWIERDZENIA, CZY I KIEDY NOWY WARIANT KOLORYSTYCZNY NINTENDO SWITCH LITE ZAWĘDRUJE DO EUROPY I USA. Japończycy zdążą nabyć nowego Lite'a tuż przed premierą Animal Crossing. Cena konsoli w Japonii została ustalona na 19 980 jenów, co przekłada się na około 700 złotych. Nowe warianty Nintendo Switch Lite, w tym Coral, podpowiadają, że wariant tańszej konsoli bez odłączanych Joy-Conów przysięgają się na rynku i możemy spodziewać się kolejnych wersji. Ciekawe, jaką dalszą drogę ewolucji wybierze standardowy Switch. Zamiast kolejnych kolorów obudowy przydałoby się więcej mocy pod maską i raz na zawsze naprawione analogi (bez driftowania). (Voy)

200 jaskrawożółtych kart RTX 2080 Ti

DO TEJ PORY DEDYKOWANE WIELBICIELOM GIER TEMATYCZNE KARTY GRAFICZNE TWORZONE BYŁY WSPÓLNIE Z WIELKIMI PRODUCENTAMI I DYS-TRYBUTORAMI GIER. Dziś do takiego grona niewątpliwie należy również CD Projekt Red, który doczekał się GeForce'a dostosowanego stylistycznie do Cyberpunka 2077. GeForce RTX 2080 Ti Cyberpunk 2077 Edition należy do kart o limitowanym nakładzie, łącznie zostanie wyprodukowane 200 sztuk, spośród których 77 zostanie rozlosowane w konkursach w mediach społecznościowych (na Twitterze, Facebooku, Instagramie oraz stronie NVIDIA). Wydarzenie potrwa do 28 lutego. Karty Cyberpunk 2077 Edition nie będą dostępne w sprzedaży.

Co trzeba zrobić? Po prostu się wypowiedzieć (pozytywnie) o produktach NVIDIA, wspomnieć znajomym, krótko rzecz ujmując – rozreklamować dedykowany Cyberpunkowi 2077 produkt. Specyfikacja techniczna GeForce RTX 2080 Ti Cyberpunk



2077 Edition jest taka sama jak karty RTX 2080 Ti Founders Edition. Ciekawe, jakie nowy RTX kryje w sobie cyberpunkowe niespodzianki (oprócz pokolorowanej obudowy). (Voy)

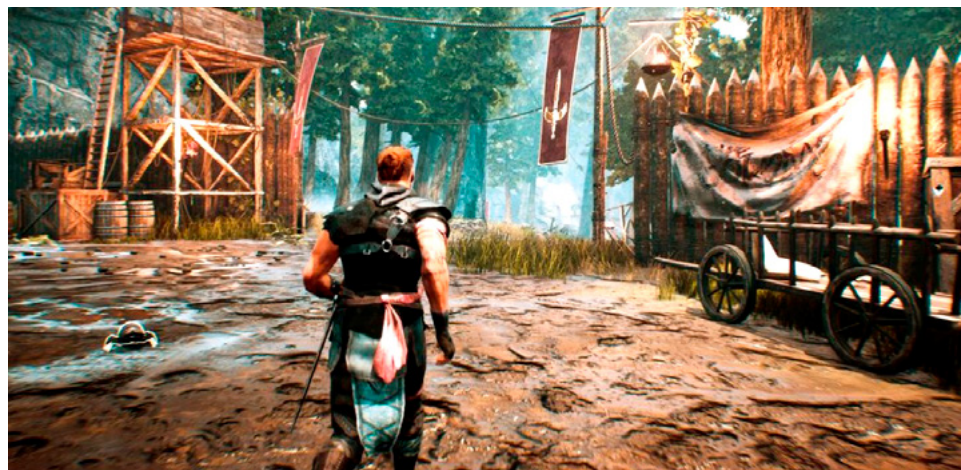
Czy leci z nami Mario?



STOISKA Z KONSOLAMI DO GIER ROZSTAWIONE W LOTNISKOWYCH POCZEKALNIACH NIE SĄ NICZYM NOWYM. Amerykański oddział Nintendo zapowiedział na Twitterze kampanię oznaczoną hashtagiem #NintendoOnTheGo – co oznacza czasowe ekspozycje konsol do gier z serii Switch gotowych do grania. Start kampanii reklamującej przenośną konsolę przewidziano na 13 lutego – wtedy to po raz pierwszy zobaczymy stoisko Nintendo na lotnisku Dallas Love Field Airport (zachodni terminal, w pobliżu Gate 14 i 16). Na tym lotnisku ekspozycja Switchy potrwa do 26 marca. Niemal równolegle w czasie (od 17 lutego do 29 marca) Switche rozgospodzą się również na lotniskach: Dulles International Airport w Waszyngtonie, Tacoma International Airport w Seattle oraz O'Hare International Airport w Chicago. (Voy)

Reboot Gothica

POWRÓT DO ŚWIATA GOTHICA, ODMIENIENEGO PO LATACH, ZOSTAŁ WSPARTY PLAYABLE TEASEREM, KTÓRY UDOSTĘPNIŁO GRACZOM, CO STAŁO SIĘ PRETEKSTEM DO ZADANIA IM KILKU PYTAŃ. 43 111 ankietowanych (to znacznie więcej osób niż w wielu prezentowanych w klasycznych mediach wynikach ankiet) przeważającą liczbą głosów (94,8 procent) chce od THQ Nordic kontynuacji prac nad wskrzeszeniem gry. Co ciekawe – w grupie respondentów przeważają osoby w wieku 22–27 lat (39,1 procent), drugą pod względem liczebności grupą są gracze 28–35-letni (31,6 procent). Na pytanie „Die Hard Gothic Fan: Yes or No?” padło 85 procent odpowiedzi twierdzących. Biorąc pod uwagę, że grywalne demo udostępnił na Steamie posiadaczom Gothiców, Risenów i Elexa – taka odpowiedź była raczej oczywista. Ciekawostką jest fakt, że wielbiciele



jedynki w większości przypadków grali również w pozostałe części serii, ich ulubionym rozdziałem opowieści jest Gothic 2. 90,4 procent ankietowanych grało też w Wiedźmina (brak wskazania części), a 89,5 procent w gry z serii The Elder Scrolls. Popularny jest również Risen (80,5 procent), za to wielbiciele Gothica wykuszają się przy Falloucie

(65,8 procent), Eleksie (55,5 procent) i Arcanii (40,9 procent). Zainteresowanie serią Dragon Age jest szczątkowe (0,3 procent). Preferowaną platformą dla ankietowanych jest PC, przeważającą część gra też na klawiaturze i myszy. Izaledwie 16 procent graczy nie ukończyło Gothic Playable Teaser. Oprócz remake'u samego Gothica ankietowani oczekują także sequele i prequeli gry. THQ Nordic podsumowuje ankietę jeszcze jedną informacją: studio otrzymało łącznie 23 688 komentarzy od graczy. (Voy)



QTE

Quantic Dream na self-publishingu

STUDIO ODPOWIEDZIALNE MIĘDZY INNYMI ZA TAKIE GRY JAK DETROIT: BECOME HUMAN ORAZ HEAVY RAIN PRZECHODZI NA MODEL SELF-PUBLISHING, TYM SAMYM STAJĄC SIĘ WYDAWCĄ SWOICH GIER.

Czy z punktu widzenia odbiorcy ostatecznego cokolwiek to zmienia? Nie! Końcowy klient nabędzie kolejny „wizjonerski” tytuł bez względu na to, jaka firma widnieje jako jego publisher. Owszem, zmienia to wiele z punktu widzenia mniejszego zespołu dewołów, który aby zaistnieć zarówno w rynkowej świadomości, jak i na gamingowej scenie, musi liczyć na pomoc i fundusze wydawcy. Jednak w przypadku Davida Cage’a, człowieka o dobrze

ugruntowanej pozycji w świecie gier, nie możemy mówić o próbie poznania rynku czy własnych możliwości. Quantic Dream to bowiem studio, które ma już na koncie 23 lata! Możemy zatem mówić o ogromnym doświadczeniu, które z czysto teoretycznego punktu widzenia powinno doskonale przysłużyć się planowanym działaniom wydawniczym. Bo warto dodać, że poza self-publishingiem firma miałaby wydawać również gry innych, pomniejszych studiów deweloperskich. Ile w tym dobrych chęci, iluzorycznych marzeń o potencjalnie zarobionej gotówce, a ile faktycznego zbadania rynku i podpisania pierwszych umów? To wiedzą jedynie David Cage oraz Guillaume de Fondaumiére. Choć informacja ta nie została potwierdzona, widnieje jako notatka na oficjalnym blogu Quantic Dream, co ma jednoznaczny wydźwięk. Czy to oznacza, że studio zajmie się wydawaniem gier z nurtu indie, a dotychczas kojarzone z dojrzałością produkcje spod tego szyldu otrzą się teraz o pixel artowe wątki? Czas pokaże. (MCz)

Książę Persji w VR



PO BEYOND MEDUSA’S GATE I ESCAPE THE LOST PYRAMID TO TRZECIA ROZRYWKOWA PROPOZYCJA UBISOFTU PRZEZNACZONA DO ZABAWY W WIRTUALNEJ RZECZYWISTOŚCI I SPECJALNIE PRZYGOTOWANYCH DO TEGO CELU ESCAPE ROOMACH. Nowe pokoje zagadek, których tłem będzie świat Prince of Persia, mają pojawić się w 300 lokalizacjach na całym świecie. W grę w VR zagramy wiosną w kooperacji, w zespołach dwu–czterooosobowych. Podtytuł Dagger of Time podpowiada, że zabawa będzie rozgrywać się w trakcie wydarzeń znanych z Piasków czasu. Za realizację i przygotowanie gry odpowiada oddział Ubisoftu w Dusseldorfie. Rozgrywka będzie przypominać typowe pokoje zagadek, jednak z wykorzystaniem możliwości VR. Dagger of Time przeznaczony jest dla wszystkich grup wiekowych, co oznacza, że w Książę Persji w VR możemy zagrać całą rodziną. Gracze, przyzwani przez Kaileene, odwiedzą Fortecę Czasu, a tytułowy sztylet posłuży do manipulowania biegiem wydarzeń. Nie wiemy, czy gra zawita do Polski. (Voy)



Zmiany w usłudze GeForce NOW

KONIEC Z OCZEKIWANIEM NA DOSTĘP DO GEFORCE NOW – OD LUTEGO MOŻEMY ALBO BEZPŁATNIE KORZYSTAĆ USŁUGI PRZEZ GODZINĘ, ALBO WYKUPIĆ PAKIET FOUNDERS ZA 25 ZŁOTYCH MIESIĘCZNIE.

Streaming gier w wydaniu NVIDIA wyraźnie rusza do przodu. Licząca już kilka setek tytułów lista wspieranych tytułów wciąż się powiększa, a firma rozszerza działanie GeForce NOW o płatny pakiet Founders, za który przez pierwszy kwartał nie musimy płacić, później opłata wyniesie 25 złotych miesięcznie. Streaming w jakości 1080p i 60 klatek na sekundę dostępny jest zarówno w wersji bezpłatnej, jak i w Founders. Nie ma limitu liczby sesji, co oznacza możliwość uruchomienia kolejnej gry także w trybie darmowym. Kuszącą nowością jest także streaming gier z RTX. Zatem już można grać na przeciętnym i przestarzałym biurowym PC na przykład w Metro Exodus. (Voy)

Licencjonowany hotel Atari

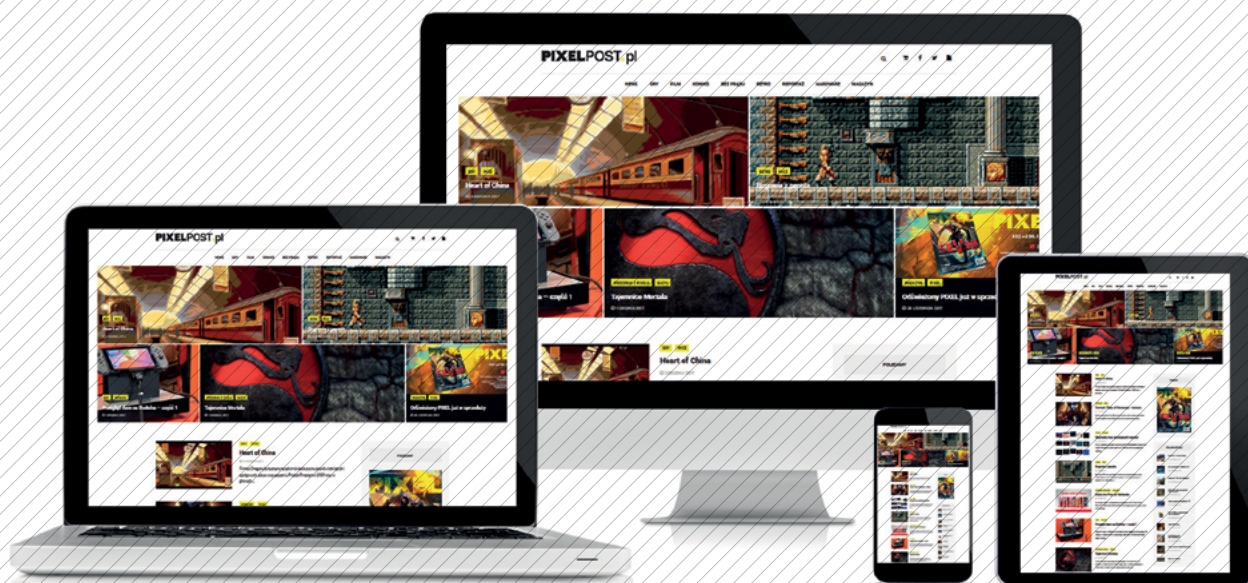


USA

POŁOŻONY BĘDZIE W PHOENIX W ARIZONIE OBOK STWORZONEGO PRZEZ STEVE’A WOZNIAKA KAMPUSU WOZ U. Pozostałe miejsca, gdzie planowane są złoty wielbicieli logo Atari, to Austin, Chicago, Denver, Las Vegas, San Francisco, San Jose i Seattle. Zgodnie z umową, jaką zawarła firma Atari SA z Paryża z True North Studio i GSD Group – dwa ostatnie podmioty uzyskują prawa do posługiwania się w USA legendarną marką w zakresie usług hotelarskich. Atari zyska na umowie licencyjnej

5 procent przychodów z działalności hoteli, a na start zadowolili się kwotą 600 tysięcy dolarów. Hotele Atari mają oferować rozrywkę e-sportową, tematyczne sale związane z grami i marką Atari, a także restauracje i bary, piekarnie, kina oraz sale do ćwiczeń fizycznych. Pierwszy hotel w Phoenix ma być uruchomiony już w 2020 roku. Na liście planowanych lokalizacji brakuje jednak Los Angeles, bo gdzieś tam powinno widnieć duże logo Atari... Przystałby się też hotelik w Sunnyvale. (Voy)

PIXELPOST.pl



SERWIS TWORZONY PRZEZ REDAKTORÓW MIESIĘCZNIKA PIXEL.

**DOSTARCZAMY NEWSY, OPINIE ORAZ IMPRESJE NA TEMAT GIER
I INNYCH OBSZARÓW POPKULTURY.**

**W WEEKENDY WYPEŁNIAMY PIXELPOSTA PRZEDRUKAMI WYBRANYCH ARTYKUŁÓW,
KTÓRE WCZEŚNIEJ UKAZAŁY SIĘ W WERSJI PAPIEROWEJ MAGAZYNU.**

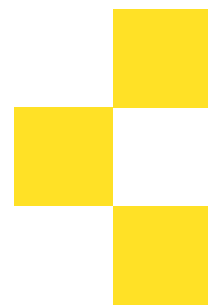
PIXELPOST.pl

NEWS / GRY / FILM / KOMIKS / BEZ PRĄDU / RECENZJE / HARDWARE / MAGAZYN



Piotr Gawrysiak

Obecnie podwójny profesor nadzwyczajny, dawniej 50 procent spółki autorskiej Alex & Gawron. Miłośnik starych gier i komputerów, nowych technologii oraz swojej rodziny.



RECEPTA NA CZASY OSTATECZNE...

Początek lutego – a w tym czasie piszę ten felieton – to troszkę zbyt późno na postanowienia noworoczne, ja jednak zawsze lubiłem odwlekać szczególnie ważne decyzje. Często powodowało to, że nie zostały nigdy podjęte – tym razem jednak dłużej nie mogę już czekać!!! Chodzi bowiem o zmianę rytuału porannego wstawania, a jak wiadomo, niewiele jest rzeczy dla mnie bardziej istotnych.

Nie, to nie oznacza, że przestanę wmykać się z łóżka przed brzaskiem, by powrócić po chwili ze świeżo zrobioną kawą (wybacz, Kochanie!!!) – to byłoby jednak zbyt heroiczne. Chodzi o przeglądanie porannej prasy czy też porannych wiadomości, większość bowiem źródeł, z których zwykle korzystam, nie jest tworzona przez redakcje klasycznych, papierowych dzienników. Taka prasówka staje się z każdym miesiącem coraz bardziej stresująca – każdego właściwie dnia można dojść po jej zakończeniu do wniosku, że grozi nam nieuchronna i to już bardzo rychła zagłada – ergo, wstawanie z łóżka nie ma właściwie żadnego sensu. Brexit, poexit, upadek demokracji, upadek obyczajów (lub obyczajności), wreszcie zaś nieustanne zagrożenie militarne, bądź to w świecie rzeczywistym (rosyjscy oligarchowie i generałowie), bądź też wirtualnym (rosyjscy hakerzy) – to wszystko ma spowodować, że już za chwilę nasz świat przestanie istnieć.

Najgorsze jest to, że na wszystkie te czarne scenariusze nikt mnie nie przygotował. Oczywiście można za to obwiniać rodzimy system edukacji, ponieważ jednak podstawowe wykształcenie zdobywałem w czasach słusznego minionego reżimu, straszącego co chwila obywateli różnymi, głównie nadchodzącymi zza żelaznej kurtyny zagrożeniami (ot choćby taka stonka ziemniaczana), to chyba jednak wina leży po mojej stronie. Ale jako że już od dawna do wyzwań życiowych staram się przygotowywać, wykorzystując narzędzia wirtualne – czyli grając

w odpowiednie gry – to może jednak częścią winy można by obciążyć ich twórców? Po prostu zaniedbali oni niektóre tak ważne dla nas obecnie tematy, z oczywistą szkodą dla rozwoju społecznego. W szczególności dotyczy to tego ostatniego, hakerskiego zagrożenia, które nie pozwala mi każdego dnia pograć się w miłą porannej drzemce...

Powyższe nie oznacza oczywiście, że gier pozwalających zmierzyć się z pozostałymi wyzwaniem współczesnego świata tworzy się w nadmiarze – co to, to nie – niemniej jednak powstało i powstaje wystarczająco dużo strategii politycznych, wojskowych i ekonomicznych, by trenować zagrożenia związane z rozpadem Unii Europejskiej i lokalną lub globalną wojną konwencjonalną (ta globalna termonuklearna troszkę wyszła już z mody, ale zawsze przecież można powrócić do klasycznych pozycji z lat osiemnastuśmiatych, takich jak Theatre Europe czy Raid over Moscow). Trochę gorzej jest z upadkiem obyczajów i demokracji, ale tu od biedy można posiłkować się różnego rodzaju grami MMO – w końcu i tak dojdziemy do wniosku, że cywilizacja powstała tylko po to, by tworzyć materiały pornograficzne (a skoro już o tym mowa, czy też nie podoba się wam wersja Reforged World of Warcraft?). Ale hakerka?

Nie chodzi mi tu o samo udawanie pracy programisty czy też rozwiązywanie zagadek logicznych. Owszem, jak wiadomo, kocham gry programistyczne. Bardzo podobają mi się perełki, które regularnie tworzy Zachtronics, lubię też eksperymentalne RTS z elementami programowania, takie jak Screeps czy Adventure Land, ale nijak mają się one do świata cyberbezpieczeństwa, w którym psychologia i umiejętności miękkie są równie ważne (a może nawet i ważniejsze, jak twierdzi sam Kevin Mitnick) co sama wiedza programistyczna. Z drugiej jednak strony dotychczasowe próby stworzenia gry hakerskiej (Uplink, Hackmud itd.), w której psychologia byłaby choć trochę istotna, trapione są marną jakością udawanych narzędzi technicznych, które albo są banalne, albo strasznie uduchowione. Cóż, to trochę tak jak z symulacjami sportowymi, w których machanie myszką/padem (albo kiedyś joystickiem – czy ktoś pamięta jeszcze Decathlon?) miało zastępować wysiłek fizyczny – tutaj także trudno znaleźć właściwą metaforę, która pozwoli poczuć się jak prawdziwy „black hat”, a jednocześnie nie będzie wymagać tygodni studiowania podręczników i tutoriali.

Co mam zatem zrobić? Chyba jest tylko jedno wyjście. Zamiast bawić się w gry hakerskie, trzeba zabrać się za to na poważnie. Jeśli więc w następnym Pixelu nie będzie mojego felietonu... ■





PIXEL
AWARDS
EUROPE
2020



**SUBMIT
YOUR
GAME!**

ONLINE FORM AND RULES

PIXELHEAVENFEST.COM/PIXEL-AWARDS-EUROPE

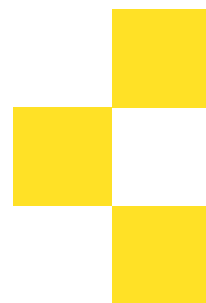
**PIXEL
HEAVEN
2020**

Games Festival & More

PIXELHEAVENFEST.COM


Aleksy Uchański

Top Secret, Gambler, Play, a obecnie gamedev. Od ponad ćwierćwiecza związany z polskim rynkiem gier. Miłośnik porcelany ze Stanowic, Orwella, whisky oraz kotów. Obecnie inwestor i wykładowca.



ZASADA NIEOZNACZONOŚCI DZIEJÓW

Jeżeli chodzi o to, co już było, to niemal niczego nie wiemy na pewno. To i tak lepiej, niż jeśli chodzi o to, co nadejdzie – wtedy nie wiemy już zupełnie niczego.

Słuchałem ostatnio wywiadu szanownego redaktora Przemysława Pawełka z legendą branży gamedevelopment w Polsce, Maćkiem Miąsikiem, który odgrywa kluczowe role w ważnych projektach nieprzerwanie od trzydziestu lat. Wywiad – polecam posłuchać – opatrzone tytułem „28 lat Electro Body – pierwszej polskiej profesjonalnej gry na komputery PC”.

Uczciwie mówiąc, już od dawna nie jestem nerdem – a szkoda – ale przecież mam porządne nerdowskie geny, więc zacząłem się od razu zastanawiać, czy to określenie aby nie jest na wyrost. Przed Electro Body – rocznik 1992 – były wszak sławne polskie gry Street Rod i Blockout. Wydane jak najbardziej na PC (choć nie tylko). W tworzącym je polskim zespole pracował między innymi profesor Przemysław Rokita, dziś filar Wydziału Informatyki Politechniki Warszawskiej, którego już od trzech lat namawiam na spotkanie z uczestnikami festiwalu Pixel Heaven – mam wielką nadzieję, że w tym roku nareszcie się uda, byłaby to wspaniała rozmowa. Tymczasem w Hall of Fame zamieszczamy wywiad z panem Przemysławem.

Zacząłem ten temat natarczywie obracać w głowie, po to tylko by przypomnieć sobie kapitalny fragment z eseju mojego ulubionego pisarza George’a Orwella. Oto on: „Gdy Sir Waltera Raleigha uwięziono w londyńskim Tower, znalazł on sobie zajęcie, pisząc historię świata. Ukończył już pierwszy tom i zaczął

pracować nad drugim, aż tu pod oknem jego celi pobili się jacyś murarze: jeden z nich poniósł śmierć. Mimo usilnego rozpytywania o przyczyny bójki i mimo iż wszystko rozegrało się na jego oczach, Sir Walter nigdy nie dowiedział się prawdy; wówczas, jak mówią – i jeśli anegdota nie jest prawdziwa, to z pewnością powinna taką być – spalił to, co napisał, i zrezygnował z dalszej pracy” („Historię piszą zwycięzcy”, 1944 rok).

Tak to jest z historią, ustalenie czegokolwiek „na pewno” jest niepodobieństwem, prawie wszystko jest poglądem, a spory można wieść w nieskończoność bez rozstrzygnięcia. Electro Body było kamieniem milowym rozwoju polskich gier komputerowych, grywałem w nie z pasją jeszcze w XXI wieku. Cieszę się, że los pozwolił mi pracować z oboma jego twórcami, Maciejem Miąsikiem i Januszem Pelcem. A co do gier od P.Z. Karen wydawanych pod szyldem California Dreams – do dziś pamiętam zaskoczenie, gdy w ich napisach pojawiały się głównie polskie nazwiska. Wiele światła na tę historię rzucił Marcin Kosman w książce „Nie tylko Wiedźmin – historia polskich gier komputerowych”, mam nadzieję, że coś więcej opowie nam profesor Rokita na Pixel Heaven – do trzech razy sztuka.

Historia gier komputerowych – to zadanie tylko dla najlepszych. Osobiście zaś nie znam lepszego i docieklawszego jej badacza niż szanowny Micz, naczelny Pixela. Kontynuując temat poruszony w moim poprzednim felietonie, mogę ujawnić, że jest ogromna szansa, iż w wiosennym semestrze akademickim poprowadzi on pionierskie wykłady z historii gier komputerowych dla studentów kierunku „Tworzenie gier” na Warszawskiej Szkole Filmowej, na której i ja mam przyjemność wykladać. Już myślę, jak się na nie wkręcić. Będzie wszak czego posłuchać. ■

ALEX

00

WOLNOŚĆ SIĘ LICZY

**Bronimy wolności i prywatności
w cyfrowym świecie**

DOŁÓŻ SWÓJ 1%. KRS: 0000327613



panoptykon.org/wolnosc



**FUNDACJA
PANOPTYKON**



Marcin Borkowski
Dziennikarz, autor gier, były redaktor naczelny
Top Secretu, komentator spraw bieżących,
postać znana i lubiana.



DZIWIE SIĘ ŚWIATU

Czasem się czuję jak Szpak Marceli. Jest temat, który co jakiś czas wraca i za każdym razem wywołuje niemal identyczną dyskusję. W kolejnej firmie deweloperzy narzekają na crunch, dziennikarze próbują poruszyć temat i trafiają na reakcje czytelników: dajcie sobie spokój, co to obchodzi nas, graczy?

Zdziwniej i dziwniej! – jak wołała Alicja w tłumaczeniu Grzegorza Wasowskiego (po angielsku było „Curiouser and curiouser!”). Po pierwsze: nie rozumiem graczy, których to nie obchodzi. Po drugie: powinniśmy się tym zajmować.

Potrafię sobie wyobrazić różne grupy graczy wypierających ze świadomości związane z branżą złe rzeczy. Są tacy, którzy w świat gier uciekają przed rzeczywistością i nie chcą, żeby im coś tę ucieczkę psuło. Rozumiem, sam lubię uciec – ale życiowy pragmatyzm uczy, że w nieskończoność i na oślep uciekać się nie da. Są tacy, dla których jedyna istotna rzecz to wiedza o różnicach w kolorach między czwartymi pikselami drugiej kolumny sprajta Maria w wersji Super Mario Bros. na Famicona i NES. Szanuję, ale wiedza wszystkiego o czymś nie pomaga w zrozumieniu świata, jeśli nie wie się czegoś o wszystkim. Są tacy, którzy wprawdzie deklarują jak najszerwsze zainteresowania, ale ortodoksyjny liberalizm spod znaku „przecież mogą zmienić pracę” nie pozwala im pochylić się nad kwestią praw pracowniczych. Ryzykują zbudzenie się z ręką w nocniku z nadrukowanym napisem „ale jak to?”, przecież im tego nie zabronię. Są tacy, którym koniec własnego nosa przesłania cały świat i nie uważają, żeby istniało poza nim coś wartościowego i ciekawego. Są tacy, którzy dają się zahipnotyzować

wirtualnym światom i umierają z głodu, nie wyściubiając z nich nosa. Są tacy, śmacy i owacy.

Tyle że żadna z tych grup nie jest chyba jakoś poważnie reprezentowana wśród naszych czytelników. Dyskusje i rozmowy, jakie często z nimi prowadzę, sugerują, że to ludzie inteligentni i ciekawi świata, mający intrygujące przemyślenia, czasem prowokowane przez gry, czasem przez tematykę zupełnie z grami niezwiązaną. Nie wierzę, żeby wszyscy gremialnie ignorowali sprawy związane z nimi, ale leżące bliżej kwestii społeczno-politycznych.

A dlaczego powinniśmy się tym zajmować? Gracze lubią ponarzekać na pazerność wydawców, kiedy to ich dotyczy – płatne lootboksy wywołały powszechną krytykę, sytuacje, w których gry znikają z kont serwisów dystrybucyjnych „bo tak”, też nie budzą akceptacji. Wydawanie kiepskich gier i próby wciskania ich jako ósmego cudu świata, drogie, a gówniane DLC wywołują oburzenie i obecność w prasie growej artykułów na ich temat raczej nie budzi wątpliwości czytelników. Jeżeli mamy pisać o nieetycznych zagraniach wydawców, to dlaczego – i według jakiego klucza – mamy wybierać, które z nich są interesujące? Nie lepiej pisać o wszystkich?

Poza tym – jeżeli nie my, to kto? Ci, którzy mnie znają, wiedzą, że raczej nie mam wielkich ambicji. Jeżeli miałbym wymienić jedną, to jest nią nieprzypożenie się do zmian na gorsze. A mogę próbować to zrobić w jeden sposób – edukując. Człowiek rozumiejący działające w gospodarce, świecie i życiu mechanizmy oraz potencjalne dalekosiężne efekty podejmowanych działań podejmuje lepsze decyzje. Jeżeli mogę komuś wyjaśnić, jakie potencjalne związki przyczynowo-skutkowe są uruchamiane tą czy inną akcją, spróbuję. Nie da się tego zrobić, nie pisząc o nadużyciach i o tym, na czym one polegają.

No, chyba że temat okaże się godny dyskusji dopiero w momencie powstania strategii ekonomicznej Devpunk, w której będzie się zarządzać zespołem piszącym grę, szukając sposobu na takie wydłużenie godzin pracy, przy którym ludzie się nie wypalą, nie zwolnią i nie zastrajkują.

Grałbym. ■

BOREK

JULIA WIENIAWA
GABRIELA MUSKAŁA
PIOTR CYRWUS
OLAF LUBASZENKO
STANISŁAW CYWKA

UMARLI BEZ INTERNETU

WOJCIECH MECWALDOWSKI
WIKTORIA GAŚIEWSKA
MIROSLAW ZBROJEWICZ
SEBASTIAN DELA
MICHAŁ LUPA



REŻYSERIA: BARTOSZ M. KOWALSKI

W LESIE DZIŚ NIE ŻAŚNIE NIKT

13 MARCA 2020



GAZETA.PL



eJest.pl



FILMWEB



HORRORSHOW.PL



ASZ.pl



PSX
EXTREME



PIXEL



ESKA

PIXEL HEAVEN 2020

Games Festival & More

29—31 / 05 / 2020

Warsaw / POLAND

MIŃSKA 65

POWERED BY

PIXEL
KULTURA GIER WIDEO
PSX
EXTREME

- ✕ PIXEL EXPO
- ✕ PIXEL AWARDS EUROPE 2020
- ✕ JOBS ZONE
- ✕ KIDS PLAY & LEARN
- ✕ DELUXE SKI JUMP TROPHY
- ✕ PIXEL CONNECT 2020 & TRY MY GAME
- ✕ COMIC & BOARD GAMES
- ✕ PREZENTACJE, PANELE, DYSKUSJE
- ✕ AFTERPARTY x 2
- ✕ MERCH TENT
- ✕ PINBALL & ARCADE ZONE
- ✕ CONSOLE PLAY

pixelheavenfest.com

PARTNER ZŁOTY

**FLYING
WILD
HOG**

oan

DISCOVER

PARTNER SREBRNY

tp-link

**bold
pixel**

