

P I X E L H E A V E N 2 0 2 0

PIXEL

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



metamorphosis

Gra inspirowana twórczością Franza Kafki

08 (02) | 2020 | W R Z E S I E Ń
ISSN 2391-7962 | Indeks 404098
0 9 2
9 472391 796008
CENA 14,90 zł (w tym 8% VAT)
pixel-magazine.com

P I X E L H E A V E N 2 0 2 0

PIXEL

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

metamorphosis

Gra inspirowana twórczością Franza Kafki



INSIDE

BEYOND A STEEL SKY ■ GHOST OF TSUSHIMA ■ MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 2020
WASTELAND 3 ■ IRON MAN VR ■ TONY HAWK'S PRO SKATER ■ S.T.A.L.K.E.R. MODY
BIJATYKI IDĄ PO SŁAWĘ ■ KLĄTWA INDIANY JONESA ■ METODY QUANTIC DREAM

ISSN 2391-7962 INDEKS 404098 62
0 9>



9 772391 796008

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

PIXEL

Moja ulubiona gra

BEST
GAME
EVER

HEAD OVER HEELS

TRZYDZIEŚCI LAT MIŁOŚCI DO DWÓCH KOSMITÓW

Zmierzchało. Na niebieskich stołach wiły się pęki kabli, a monitory cicho pomrukiwały. Drżące ręce obecnych niepewnie poruszały się po klawiaturach mikrokomputerów. Bleki, Koman i Bzyk czekali. Ten ostatni ponownie zapewnił pozostałych: „Zobaczycie, zaraz przyjdzie i będzie miał nowy towar”. Nagle za drzwiami zabrzmiało echo kroków. Ktoś wspinał się klatką schodową, która wiodła z przepastnych piwnic aż na piętro dostępne tylko dla wybranych. To musiał być on... Drzwi otworzyły się i stanęła w nich smukła postać, na którą tak niecierpliwie czekali obecni. „Mam!” – triumfalnie ogłosił Adrian Chmielarz, pokazując zebrany magnetofon Unitra MK 232P, wstukał na klawiaturze komputera komendę ładowania i puścił taśmę w ruch. Na ekranie pojawiły się kolorowe pasy, a już po chwili rysunek. „Jakie fajne pieski!” – zakrzyknął Bleki. „To nie pieski – odszczeknął Chmielarz – tylko dwa symbiotyczne stworzonka z planety Freedom”...

Ta historia wydarzyła się naprawdę dokładnie trzydzieści lat temu. Do klubu komputerowego w Lubinie, gdzie znano mnie jako Bzyka, gry trafiły z giełdy Bajtka, przywożone przez Chmielarza. Natychmiast zaczęło się ogrywanie. Była jesień 1987 roku, kiedy

to na naszych komputerach zagościła słynna produkcja Jona Ritmana i Berniego Drummonda – Head over Heels. Wszyscy w miejsca zakochaliśmy się w tej grze, przy czym ja zdecydowanie najbardziej, bo to gorące uczucie nie opuszcza mnie po dziś dzień.

Head over Heels to tytuł logiczno-zręcznościowy z grafiką w popularnym wówczas rzucie izometrycznym. Można go uznać za najdumniejszego spadkobiercę słynnego Knight Lore. W wersji na ZX Spectrum kosztował wówczas 7,95 funtów.

Jego bohaterami są, jak to zresztą wyraźnie wówczas zaznaczył Adrian, „dwa symbiotyczne stworzonka z planety Freedom” – Headus Mouthion (Head) i Footus Underium (Heels), które postanawiają uwolnić zaprzyjaźnione światy spod tyranii mrocznego imperium Blacktooth.

Oczywiście trzeba tu uściwić zaznaczyć, że fabuła nikogo z nas specjalnie nie porwała, bowiem 100 procent naszego uczucia zagarnęła grywalność. Po latach zresztą dowiedziałem się, że Jon Ritman przyznał, iż to fabularne stworzył na odczepnego do gotowej już gry, przy czym ujął to potem dość bezpośrednio: „I made the whole game up and then added the bullshit in the last ten minutes”.

Fabuła jest tu zatem nieszkodliwym dodatkiem, ale gra na tym wcale nie cierpi. Doskonale budują ją bowiem takie wartości jak klimat, grywalność i wyzwania. Co ciekawe i oryginalne jak na tamte czasy, obaj bohaterowie, którymi sterujemy, mają odrębne cechy, a gdy się połączą, zdolności się sumują. W czasie swojej podróży będą się jednak wielokrotnie rozstawać. Dlaczego? Otóż obecność danego stworzonka w różnych miejscach negatywnie wpływa na otoczenie, więc bohaterów często trzeba rozłączać i przechodzić daną komnatę dwukrotnie na różne sposoby, a potem podróżować ciągami różnych pomieszczeń i stawać wobec osobnych wyzwań.

Wiercie mi, ta gra była dla mnie objawieniem. Przez rok kończyłem ją raz dziennie, a potem wymyślałem wyzwania typu ukończenie jej w najkrótszym czasie lub ze stratą jak najmniejszej liczby żyć. Miałem wtedy dwanaście – trzynastka lat i wręcz marzyłem, by ktoś zorganizował światowy turniej Head over Heels. Wiedziałem, że zgarnąłbym główną nagrodę...



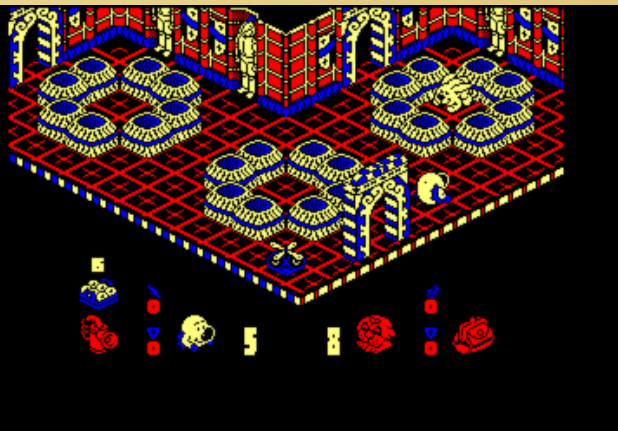
Co jeszcze ze wspomnień? Otóż w tle obowiązkowo przygrywała mi wówczas płyta „Black Celebration” Depeche Mode i do dziś, gdy jej słucham, kojarzy mi się właśnie z dwoma symbiotycznymi stworzonkami z planety Freedom.

Po latach, jako dorosły już człowiek, mieszkając w Warszawie, dowiedziałem się, że niejaki Jorge Rodríguez Santos z hiszpańskiej grupy Helmantika tworzy pecetowy remake gry oraz jednocześnie część drugą. Z chęcią podjąłem z nim współpracę. Remake ujrzał światło dzienne, kontynuacja już nie. Mimo wszystko wersji Santosa nigdy nawet nie uruchomiłem. Dlaczego? Krótco potem w sieci pojawił się bowiem kolejny remake, tym razem z profesjonalnej stajni Retrospec. I to jaki remake! Klękajcie, narody! Łzy mi w oczach stanęły, gdy zobaczyłem screeny, a gdy zagrałem... Nie ma co deliberować, to jest po prostu miłość!

Współczesna odsłona tytułu została stworzona przez ekipę pod wodzą Tomaza Kaca ze Słowenii, który miał już na koncie udaną konwersję poprzedniej gry Ritmana i Drummonda. Co ciekawe, nowa wersja niczego nie dodaje ani tym bardziej nie ujmuje. To wierna kopia idealnie oddająca ducha oryginału, ale jednocześnie oferująca grafikę przepięknie odrestaurowaną (tak, to w tym przypadku najważniejsze słowo). Mało tego, grę możecie legalnie i za darmo pobrać ze strony retrospec.sgn.net na takie systemy jak Windows, macOS czy Linux!

Czy do dziś gram w Head over Heels? Szczerze? Tak, gram namiętnie, choć już nie co dzień. Ale gdy przychodzą długie zimowe wieczory, najpierw kończę oryginalną wersję na ZX Spectrum, a potem współczesny remake. A w tle przygrywa mi Depeche Mode. Dokładnie tak jak trzydzieści trzy lata temu... ■

Prezentuje Marcin M. Drews





GAMEDEV & CREATIVE
CAREERS EXPO 2020

CHCIAŁBYŚ TWORZYĆ GRY WIDEO?



14/11/2020

WARSZAWSKA SZKOŁA FILMOWA
UL. GEN. ZAJĄCZKA 7

GODZINY OTWARCIA
10.00 - 17.00

WSTĘP BEZPŁATNY

REJESTRACJA: [GCCE.EU](https://gcce.eu)

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

STRATEGIC PARTNER

**Warsaw
Film
School**

KINO *Elektronik*

POWERED BY

PIXEL
CULTURAL GAMES MARKET

PSX
EXTREME

PIXELPOST.pl

CZTERDZIEŚCI LAT TEMU NA DZIKIM ZACHODZIE

Latem 1980 roku Atari wkroczyło do krainy mlekiem i miodem płynącej. Uberkombinatowi dowodzonemu przez Raya Kassara dosłownie wszystko się udawało. Hasło towarzyszące targowej prezentacji w Las Vegas komputerów ośmiobitowych z linii 400 i 800 – „Touch the future” – odnosiło się także do wypuszczanego przez Atari oprogramowania czy projektów społecznych. Konkurencja nie istniała. Aż pewnego wakacyjnego dnia do Sunnyvale dotarł list od piętnastoletniego Adama Claytona z Salt Lake City...

Młodzian dostarczył do centrali Atari donos, z którego wynikało, że w wydanej rok wcześniej grze zatytułowanej Adventure znajduje się easter egg, w którym autor wbrew poleceniom przełożonych umieścił napis „Created by Warren Robinett”. Do menedżerów dotarło, że istnieje oddolna wroga inicjatywa podważająca ich codzienne decyzje. Robinett co prawda już wcześniej wylogował się ze struktur firmy, ale może istniały w nich jeszcze jakieś inne krety? Zaczęło się ich tropienie.

Rządzący Atari Kassar, głęboko sceptyczny wobec organizowanych jeszcze od czasów Nolana Bushnella heteroseksualnych weekendowych spotkań pracowników w jacuzzi, wszedł w konflikt z ekipą na jeszcze drugiej płaszczyźnie. Wprowadził mobbing, jaki przy dzisiejszych standardach trudno sobie wyobrazić. Kilka miesięcy wcześniej z firmy odeszli ludzie, którzy założyli Activision, ale jeszcze nie bardzo było wiadomo, jak to się skończy, ponieważ w maju ruszył proces mający ukrócić praktykę samowolnego wydawania gier na Atari 2600. Równoległe zabrano się za

P.

prześwietlanie tych, którzy pozostali. Efekty? Z Atari odchodzi Carol Shaw, legendarna programistka, która dzieło swojego życia, River Raid, stworzyła za moment na Atari 2600, ale już pod banderą Activision. Sunnyvale opuszcza absolutnie kluczowa postać, weteran Gene Lipkin, spec od marketingu i szef działu automatów. Rezygnuje również Rick Maurer, autor fenomenalnego sukcesu konwersji Space Invaders na 2600. I wreszcie w kolejnych tygodniach ustępuje kobiecie piastująca funkcję dyrektora sprzedaży na pozaamerykańskie rynki, zwalniając miejsce dla dwóch późniejszych grabarzy Atari, którzy podzielą się na tym kawałku dodatkową władzą, Dona Osborne'a i Howarda Rubina. Zupełnie prywatnie uważam, że Osborne był w największym stopniu odpowiedzialny za późniejszy krach konsolowych Pac-Mana i E.T. oraz zawalenie się rynków sprzedaży.

To wszystko działo się zakulisowo, szeroka publiczność o tym nie wiedziała i cieszyła się, grając na automatach w Pac-Mana, zimnowojenne Missile Command, a na drewniano-czarnej konsoli hupiąc w Space Invaders. Decydentom z Sunnyvale wydawało się, że ruchy skrzydeł motyla nie mogą zmienić losów świata i że ich hegemonia potrwali jeszcze przynajmniej dekadę. Tymczasem list Adama Claytona rozpoczął szereg przemian doprowadzających do krachu firmy. Jeśli próbować z perspektywy historycznej wskazywać jeden element rozpoczynający efekt domina, to było właśnie to.

Tak sobie myślę, że latem 1980 roku umarł Stary Świat i z monolitu wyostały się pędy tego wszystkiego, co stało się tak bliskie nam w Polsce. Niepotrzebne już nikomu w USA komputery Atari zostały wywalone na nadwiślański rynek, automaty z polikwidowanych dystyngowanych salonów gier trafiły przez Niemcy do rodzimych wozów Drzymały oraz na dworce kolejowe i to, co kilka lat wcześniej stanowiło szaf za oceanem, zaczęło napędzać młodą wyobraźnię również nas tutaj. Nikt nie narzekał, że zjadamy resztki jedzenia z niegdyś suto zastawionego stołu, bo nikt nie wiedział o tym, że w Stanach tak potężnie gruchnęło.

A dziś? Ukazał się dokument o tamtych czasach, ale ponieważ nie posiadam Netfliksa, nie miałem na razie okazji go obejrzeć. Zachęcam za to niezmiennie, żeby historię elektronicznej rozrywki starać się przemierzać, kierując się własnym spojrzeniem i wrażliwością, a zwłaszcza próbując łączyć przeszłość z terażniejszością. Oczywiście nowy numer Pixela stara się wyświetlić jak najwięcej sekretów z tego skarbcza, ale mamy też dla was bardziej współczesne materiały i rekordowy, wakacyjny zestaw premier. Do zobaczenia 1 października tuż przed Pixel Heaven 2020! ■



MICZ



PIXEL
MULTIMEDIA

Redaktor naczelny
Piotr Mańkowski
piotr@pixel-magazine.com

Autorzy
Andrzej Bazylczuk, Łukasz Bernacki, Marcin Borkowski, Bartosz Czartoryski, Marek Czerniak, Bartłomiej Dramczyk, Marcin M. Drews, Paweł Gawlikowski, Piotr Gawrysiak, Szymon Górąj, Marcin M. Granat, Mikołaj Kamiński, Bartłomiej Kluska, Emil Leszczyński, Jacek Marczewski, Dariusz J. Michalski, Piotr Piernikowski, Piotr Pocztarek, Paweł Schreiber, Piotr Stypka, Michał Śledziński, Aleksy Uchański, Michał R. Wiśniewski, Michał Zdanczewicz

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

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

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

Ruszyła szkoła, równo za miesiąc ruszy Pixel Heaven, a tymczasem trzymacie w rękach numer Pixela z bodaj rekordową liczbą recenzowanych indyków.

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. RetroExpress
- 14. Pixel Kids • 16. Pixel Heaven 2020
- 22. Tatuáže w NBA2K

25-54

PLAY THE GAME

- 26. Ghost of Tsushima • 29. Microsoft Flight Simulator 2020
- 30. Metamorphosis • 32. Beyond a Steel Sky • 34. Torchlight III
- 35. Iron Man VR • 36. F1 2020 • 37. Maid of Sker • 38. Carrion
- 39. SInoALICE • 40. Hellpoint • 41. Necrobarista • 42. Creaks
- 43. Röki • 44. Crisis Remastered • 45. Destroy All Humans!
- 46. Wasteland 3 • 48. Deadly Premonition 2 • 49. Total War Saga: Troy • 50. Relicta • 51. Immortal Realms • 52. Windbound
- 53. What Happened • 54. Paper Mario: Origami King

55-78

HALL OF FAME

- 50. Najlepsza Gra na Świecie: Tony Hawk's Pro Skater
- 62. Wywiad z legendarną dziennikarką magazynu Computer Gaming World – Scorpion
- 64. Historia World of Tanks
- 72. Droga bijatyk do sławy

79-94

SECRET LEVEL

- 80. Legendy: Quantic Dream i metody pracy francuskiego studia
- 84. Kosmiczne baterie • 86. Sidequest
- 94. Felieton Śledzia

95-122

CREDITS

- 96. Kłątwa Indiany Jonesa
- 101. Felieton Marcina M. Granata
- 102. Dream Machine • 106. S.T.A.L.K.E.R. i mody
- 113. Felieton Zdana • 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



MICHAŁ ZDANCEWICZ



PAWEŁ SCHREIBER



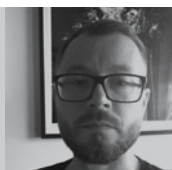
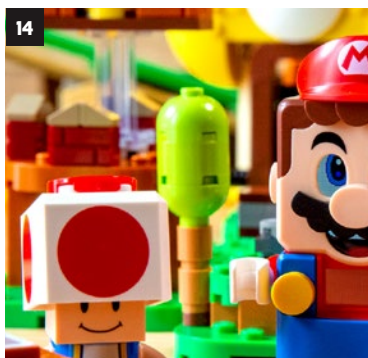
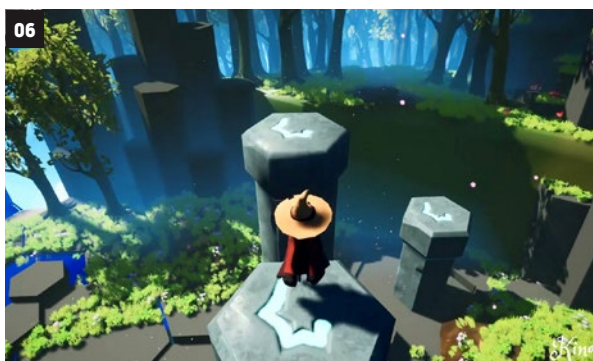
Przysła mi do głowy myśl – dlaczego właściwie nie nagrywałem sobie „Beavis i Butt-Heada” na VHS? Byli codziennie i czułem, że tak będzie zawsze, tak jak zawsze będzie MTV. MTV ma dziś stację, puszczającą na okrągło teledyski, które dużo lepiej wyglądają na Youtube.

Powiem wam tak – Netflix to jednak cudowna rzecz. Jeśli można tam trafić na taką rzecz jak anime „Yu Yu Hakusho”, to jest to warte każdego grosza. Bardzo, ale to bardzo polecam fanom japońskiej animacji – kij z tym, że to starsza seria. Ogląda się wyjątkowo dobrze!

Po latach uznałem, że coś mi się od życia należy i wreszcie kupiłem sobie planszowego „Space Hulka” Terminatorzy, obcy, kostki i okrzyki rozpacz. Więcej mi do szczęścia nie trzeba. No, poza dodatkami do pierwszej edycji.

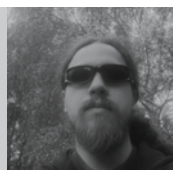
LOADING

NA MEGAZJEŹDŹALNI PIRANHA PLANT ZBIERAMY MONETY, BALANSUJĄC MIĘDZY DWIEMA KRWIOŻERCZYMI ROŚLINAMI, A POD OSTRZAŁEM BANZAI BILLA UWAŻAMY, ŻEBY NIE DOSTAĆ W GŁOWĘ NABOJEM.



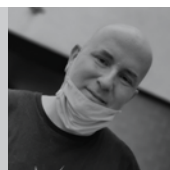
**BARTOSZ
CZARTORYSKI**

Długo byłem radykalnie analogowy. Muzykę kupowałem tylko na płytach, regały dalej mam zawałone zbędnymi DVD. Dzisiaj kocham Kindle'a, nie mam żadnej gry na Switcha na fizycznym nośniku, filmy prawie wyłącznie streamuję. Niebawem na półkach zostaną mi chyba tylko komiksy.



**SZYMON
GÓRAJ**

Martwi mnie sytuacja w obozie ekipy od Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2. O ile na ponowne przełożenie premiery sequela arcydzieła sprzed szesnastu lat zareagowałem wzruszeniem ramionami, o tyle niejasne zwolnienia kluczowych pracowników mocno sugerują, że coś tam zgrzyta.



**PIOTR
MAŃKOWSKI**

Podczas wakacji przeczytałem stertę komiksów nowszych i starszych. Spośród nich najbardziej chwycił mnie za serce „Hellboy w piekle”, rączka podróz przez gotycki panteon strachów naznaczona takimi dialogami, że autorzy tomików poetyckich mogą schować pióra i rzucić biały ręcznik.



INDYKARTIUM

Borek



INDYK SIĘ CHWALI

STEAM GAME FESTIVAL



9-14 czerwca – format okołokoronawirusowy, były demka do pobrania i pogrania, dla deweloperów to większy wysiłek niż na targi, bo build musi być w miarę stabilny („u mnie działa” i wystawienie swojego komputera nie wystarczy), ale i zasięgi potencjalnie dużo lepsze. Kilka rzeczy trafiło na indykaryjną wishlistę. Niektóre dema były boleśnie krótkie (dwie minuty??), na szczęście inne dawały kawał solidnej rozgrywki. Format ma swoje zady i walety – na zwykłych targach można próbować przyciągnąć uwagę graczy stoiskiem (nie, żeby było to proste, inni też się starają), tu dużo więcej zależy od cierpliwości i dociekliwości graczy, którzy muszą sami poświęcić czas na przekopanie się przez ofertę. Cóż, nie ma formatów idealnych. Polskich produkcji nie zabrakło, część demek po festiwalu zniknęła, część została.



INDYK KODUJE



UNITY BOLT

Bolt (czyli system skryptowania wizualnego) do tej pory funkcjonował jako płatny dodatek w Unity Asset Store, od końca lipca jest dostępny za darmo. To taka próba Unity Technologies udostępnienia twórcom ekwiwalentu

unrealowych blueprintów, opinię „gdyby Unity miało blueprints, nie korzystałbym z Unreala” słyszałem kilkakrotnie. Chcieliście, to macie. Mówię szczerze, nie jestem zwolennikiem tego typu rozwiązań. Mają ułatwiać niby-kodowanie ludziom nieznającym się na programowaniu, w praktyce – jak 40 lat temu BASIC – sprzyjają nabieraniu złych nawyków i tworzeniu kodu, nad którym nie sposób zapanować (zapewne wrótcie Bolt dostarczy spaghetti kodu nieustępującego w naszym przykładom ze strony Blueprints from Hell). Ale są i zwiększają wachlarz dostępnych rozwiązań.



INDYCZE PLONY



CARRION

Sukces pełną gębą. Że tytuł ma potencjał, wiadomo od dwóch lat, Indie Grand Prix na Pixel Awards w 2018 nie dostali na piękne oczy, ale to, co dzieje się teraz... Indyk: Phobia Game Studio rozbiło bank, bestseller na Steamie, 100 tysięcy sztuk w 48 godzin, streamy, wywiady, wizyty w zakładach pracy. Pamiętam, jak z nimi rozmawiałem po premierze Butchera (ten sam podstawowy zespół, wówczas działający pod należąca do Michała Marcinkowskiego marką Transhuman Design). Myny mieli nietęgę, bo Butcher sprzedał się za dobrze, żeby można go było uznać za porażkę, za słabo, żeby mówić o sukcesie. Sukcesiku nawet. Taka kropelka na podtrzymanie. Rozstali się z Michałem Marcinkowskim (w przyjaźni), wzięli za Carriona i wszystko wskazuje na to, że zrobili słusznie. Cieszę się ich sukcesem, ale pamiętam o tych wszystkich, którzy sprzedali nie setki tysięcy, ale setki sztuk. PC, Mac, Linux, Xbox, Switch.

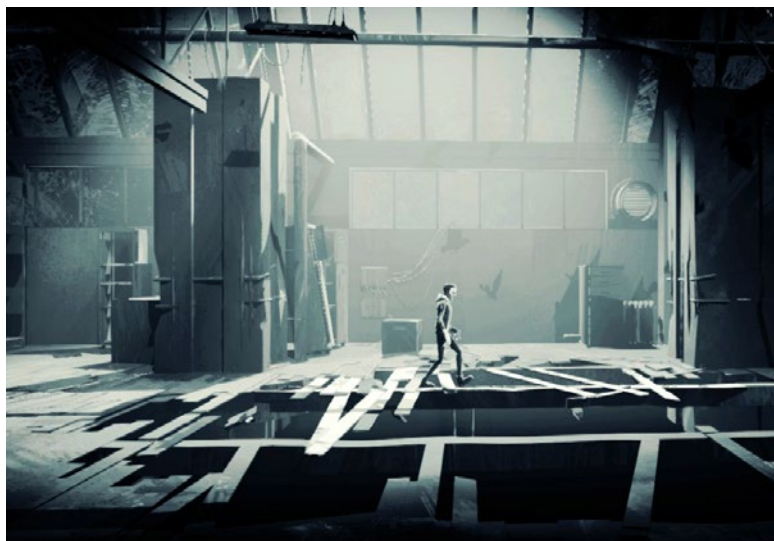
ELECTRO DISASTER

Dla równowagi: tam sukces, tu historia pewnego pożaru. Electro Ride: The Neon Racing (indyk: Sylwester Osik, PC) też była zgłaszana do Pixel Awards, ale nie przebiła się do finału – wyścigi samochodowe to dość oklepany temat, a jury szuka raczej nowych pomysłów. Nie, żeby to miało jakiegokolwiek znaczenie w przypadku historii, która się wydarzyła. 30 maja około 19 wieczorem autor gry wypuszcza prolog. Prologi to jeden ze sposobów na zwiększenie widzialności tytułu w systemie Steam (nadużywany zresztą, co jest tematem na osobną notkę). Tyle że obsługującemu panel kontrolny gry w Steamie



pracownikowi wydawcy coś się źle kliknęło i ustawił datę premiery samej gry na tegoż samego 30 maja. Pyk i przypadkowa wersja testowa nagle stała się gotowym produktem. Zaczęło się gaszenie pożaru – szybkie podmienienie wersji testowej na najlepszą, jaka była pod ręką, zmiana nazwy gry przez dodanie do niej „presale”, umieszczenie na stronie komunikatu, żeby jednak nie kupować, bo to pomyłka. Trzydzieści osób kupiło i tak i – co mało zaskakujące – zaczęła się krytyka, że Electro Ride to jakaś niedoróbka. Po kilku godzinach sprzedaż udało się zatrzymać, ale Valve stwierdziło, że statusu „released” już się nie da zmienić, więc gra niby była w sprzedaży, ale nie była. Kilka godzin i kilkanaście maili później okazało się, że właściwie to jednak można trochę oszukać i udawać, że jeszcze nie została wydana, a potem wydać ją jeszcze raz. Co się – prawie – udało, bo owszem, gra została wydana po raz kolejny, ale nie tak jak obiecało Valve w piątek 10 lipca, tylko po kilku monitach w sobotę, dzień później, więc połowa weekendu stracona. W dodatku maile do czekających na nią graczy nie poszły, bo przecież były już wysłane 30 maja. Dwa falstarty, para w gwizdek, indykowi wiatr w oczy, pięć lat pracy jak krew w piach.

LIBERATED



Był sukces gigant, była wtopa, będzie i gdzieś pośrodku. Podobnie jak Carrion Liberated zdobył naszą nagrodę Indie Grand Prix, tyle że rok później, w 2019 roku. Nie tylko nam się spodobało, nagród było więcej. Premiera na Switcha miała miejsce w czerwcu, windowsowa na Steamie była 30 lipca. Indyk: Atomic Wolf żadnych liczb nie podaje, ale nieoficjalnie wiadomo, że sprzedało się wystarczająco dużo, żeby można było mówić o indyckim sukcesie (mityczne, wymarzone, górne 5 procent). Tyle że recenzje – i te oficjalne, i te społecznościowe – poniżej oczekiwań. Albo pomysł zbyt niszowy, albo marketing źle grę zaadresował, albo coś szwankuje w koncepcji, bo pierwsze oceny na Steamie były „mixed”. Dopiero po kilku dniach zaczęły się wspinać (z wolna dobijają do „very positive”). Sprzedażowo wynik, o jakim większość tytułów może tylko pomarzyć, ale lekki niedosyt pozostał. PC, Switch.

INDYCZA KUCHNIA

O ASSETACH

Każdy indyk wie – w grach jak w miasteczku filmowym. Ważne, żeby świat dobrze wyglądał od frontu, w środku mogą być tekstura, listewki, papier mâché i spaghetti. W grach 3D można się o tym przekonać, wychodząc poza zaprojektowany obszar (wszystko jedno jak, czy przez błąd na mapie, czy przez wyłączenie kolizji). Tyle że to bez znaczenia – bo zwykle wyjść się nie daje, a część widoczna jest dopieszczona. Za tą magią ekranu stoją assety (piękna polska nazwa). Mocno generalizując: goły świat gry 3D składa się z dużych klocków odpowiedzialnych za fizykę (bliżej mu do teledysku „Money for Nothing” niż do rzeczywistości) i współistniejących w tym samym miejscu dokładniejszych siatek i materiałów odpowiedzialnych za ostateczny wygląd. Na obrazkach obok widać tę kuchnię – na pierwszym są wyłącznie te najbardziej podstawowe bloczki, na drugim mają przypisane materiały i wyglądają dużo poważniej (a ciągle jeszcze modyfikując same materiały, można znacząco podretuszować ich wygląd). Trzeci jest trochę w bok, ale wpisuje się w progresję stopnia komplikacji – chociaż pod spodem są ciągle te same podstawowe klocki, na wierzchu widać całkiem poważnie wyglądające modele. Akurat te trzy screeny mają jeden wspólny mianownik – ich przygotowanie nie kosztowało ani grosza. Dwa pierwsze korzystają z rzeczy domyślnie dostępnych w Unreal Engine, trzeci został zrobiony z darmowych assetów z Unreal Marketplace.



To oczywiście nie znaczy, że wszystkie assety są za darmo. Wprost przeciwnie. To gigantyczny rynek. Z punktu widzenia indyka najłatwiej dostępne źródła to sklepy Unreal Marketplace i Unity Asset Store, ale jest tego więcej. Choć korzystanie z rzeczy kupionych gdzie indziej nie zawsze jest proste, modele 3D można znaleźć również choćby wśród wzorów do druku 3D, a materiały (odpowiedzialne za wygląd powierzchni) w licznych sklepach powiązanych z programami do grafiki 3D (poza grami są wykorzystywane choćby przez filmowców, studia reklamowe i przy wizualizacjach).

Assety to nie tylko modele i materiały, to również postacie i dołączone do nich animacje, dźwięki czy też gotowy kod implementujący różne elementy potrzebne przy tworzeniu gier – jak efekty specjalne, elementy sztucznej inteligencji czy systemy inwentarza. Konkurencja jest duża, ale na sprzedaży assetów daje się całkiem nieźle zarabiać (nasi też to robią, w styczniu pisałem o warszawskim Nature Manufacture sprzedającym fotogrametryczne assety pozwalające na budowanie środowisk naturalnych; w ogóle fotogrametria to w ostatnich latach hit).

Oczywiście jest kilka pułapek. Assety z różnych źródeł często nie wyglądają dobrze postawione obok siebie, drobne różnice w sposobie ich przygotowywania i opracowywania powodują, że nie są stylistycznie konsekwentne, co czasem razi. Zwykle nawet jeśli wyglądają razem dobrze, to mają inaczej rozwiązane szczegóły techniczne, więc ich równoczesne użycie może wymagać ekwilibrystyki albo przeróbek. I jeszcze bywają problemy z licencjami, które często ograniczają zakres dopuszczalnych zastosowań (na przykład do silnika sklepu, w którym zostały kupione, szczęśliwie większość dobrych assetów graficznych jest dostępna na obie główne platformy, Unreal i Unity).

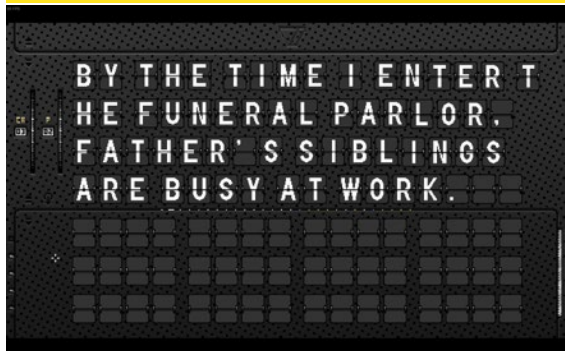
Praktyczna rada dla początkujących: jeśli planujecie pracować nad jakąkolwiek grą, zarejestrujcie się w sklepach i zbierajcie darmowe assety. Nawet jeśli ich nie wykorzystacie, możliwość sprawdzenia, jak coś zostało zaimplementowane, bywa nieocenioną pomocą.

INDYKARIUM

TYM RAZEM INDYKARIUM BĘDZIE W JAKIEJSZ CZĘŚCI NEGATYWNE. TO NIE SĄ GRY, KTÓRE POLECAM. ALBO RACZEJ: TO SĄ GRY, KTÓRE POLECAM JAKO PRZYKŁADY NIEPOLECANYCH ROZWIĄZAŃ. WIADOMO, ŻE CZĘŚĆ PRODUKCJI MUSI BYĆ ZŁA. STEAM DIRECT POZWALA IM ZAISTNIEĆ ZA MNIJ WIĘCEJ RÓWNOWARTOŚĆ 100 DOLARÓW (W LIPCU BRAŁ 370 ZŁOTYCH). RÓWNOCZEŚNIE W NIEKTÓRYCH GRACH SĄ BARDZO INTERESUJĄCE POMYSŁY, TYLKO ŹLE WYKORZYSTANE ALBO ZEPSUTE INTERFEJSEM UŻYTKOWNIKA CZY BEZNADZIEJNĄ PĘTLĄ ROZGRYWKI.



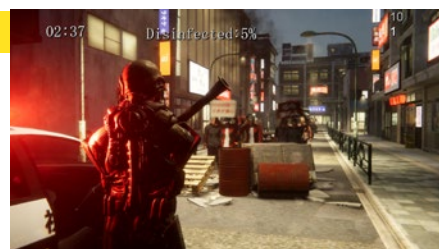
THE WAKE: MOURNING FATHER, MOURNING MOTHER



Gra, która najpierw mnie zainteresowała, potem odrzuciła interfejsem użytkownika, potem trochę wciągnęła narracją. W interfejsie jest pewna logika, uzasadniona pomysłem szyfrowania wiadomości, których odczytanie ma posuwać narrację do przodu, ale zirykował mnie przez nieczytelność pixel artu i nieintuicyjność (przy czym mam świadomość, że to są bardzo indywidualne odczucia, komu innemu może podejść). To mnie mocno zniechęciło – zwłaszcza że przynajmniej na początku nagroda w postaci odkrywanej historii nie uzasadniała wkładanego w posuwanie się do przodu wysiłku. Jak już skapowałem, o co chodzi i jak to ma działać, dało się grać, chociaż i tak czekanie, aż skończy się animacja, żeby przeczytać dziesięć słów zdania, wymaga cierpliwości i metabolizmu leniwa. Sama historia trzyma się klimatów rodzinnych i interakcji międzyludzkich i jest ciekawa głównie przez nieoczywiste odniesienia kulturowe. Indyk: SOMI, PC, Mac.

STAYHOMER

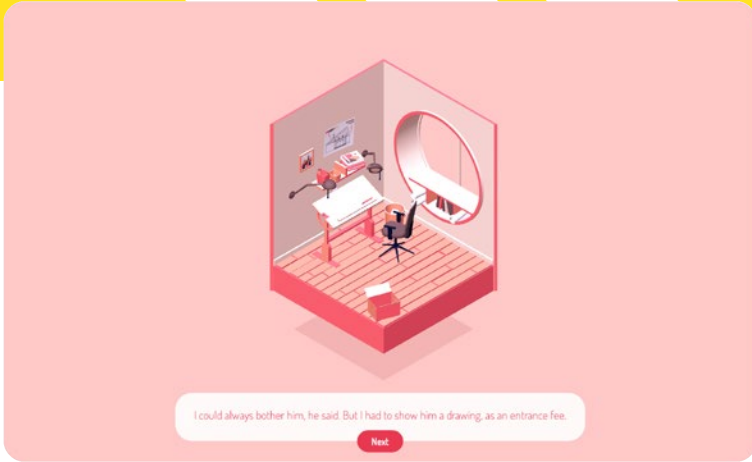
Pomysł jest zły na tyłu poziomach (uczciwie piszę, że nie grałem, z tego, co widziałem, sama rozgrywka wygląda na technicznie poprawną, oceniam ideę), że nie wiem, od czego zacząć. Równocześnie



wyrażane w steamowych recenzjach reakcje sugerują, że trafia w pewne zapotrzebowanie, więc jest ciekawym (?) przypadkiem socjologicznym. W Tokio (Indyk: Noto Muteki, jest Japończykiem) wybuchły protesty, ludzie nie chcą siedzieć w domach z powodu lockdownu, jeśli się ich w ciągu kilku minut nie powstrzyma, Amerykanie zrzucą na miasto bombę atomową (rozumiecie: Amerykanie, bomba, Japonia). Rozwiązanie: trzeba biegać z bazoą i strzelać do wszystkiego. Rozumiem frustrację wywołaną przez ludzi kompletnie lekceważących zagrożenie, ale nie wiem, co trzeba mieć w głowie, żeby uznać, że wystrzelenie w tłum chcących się bawić klubowiczów rakiety jest rozwiązaniem czegokolwiek. Najwyraźniej kupującym ta formuła odreagowania odpowiada, bo jedyna negatywna recenzja (według stanu na 30 lipca) dotyczyła relatywnie wysokiej ceny za kilkanaście minut gry. PC.

A HAND WITH MANY FINGERS

Przeszukujemy archiwum CIA, z góry wiedząc, że nie znajdziemy odpowiedzi, tylko sieć splecionych zależności. Historia jest prawdziwa: w 1980 roku w Australii znaleziono zwłoki Francisa Nugana, jednego z założycieli Nugan Hand Bank. A potem się okazało, że ten bank to kombinacja piramidy finansowej z lewymi interesami, ze skomplikowanymi międzynarodowymi historiami związanymi z narkotykami, CIA, nielegalnymi transakcjami, praniem brudnych pieniędzy – co tylko chcacie. I choć śledztw było kilka, nigdy nie udało się rozwiać wątpliwości, czy to była prywatna próba cwaniaczenia, czy coś więcej. Gra polega na wyszukiwaniu w archiwum faktów związanych z całą historią. Tu jest ten moment, w którym trudno ją polecić ze względu na kiepsko pomyślaną rozgrywkę: ilekroć pojawia się w dokumentach jakieś nazwisko, trzeba je wyszukać w katalogu, pobic do magazynu piętro niżej i na podstawie sygnatur wyciągnąć pudełko z kolejnymi dokumentami. Nie jest to specjalnie porywające, ale w samym schemacie grzebania w archiwach jest potencjał na opowiadanie ciekawych, autentycznych historii. Indyk: Colestia, PC, Mac, Linux.



I could always bother him, he said. But I had to show him a drawing, as an entrance fee.

Hint

THE ALMOST GONE

Właściwie puzzler 3D, chodzimy po świecie przedstawionym jako odizolowane od siebie kawałki w rzucie izometrycznym (możemy je obracać, co daje możliwość obejrzenia wszystkich ścian i zajrzenia za meble).

Narracja w klimatach Gone Home czy What Remains of Edith Finch początkowo zapowiada się dobrze, ale niestety gdzieś po drodze coś się psuje i historia rozłam się w szwach, a niektóre pomysły zaczynają wyglądać jak dołożone na siłę. Cóż, nikt nie jest doskonały. Kupić nie kupić, demo ogrzać warto. Indyk: Happy Volcano, PC, Mac, Switch, iOS, Android.

GEESE VS CTHULHU



Czy to jest mądre? A czy może być mądra gra pod takim tytułem? Czy to jest zabawne? Jest. Czy to jest ładne? Owszem, kreska mi się podoba. I jeszcze do tego ma fajny sznyt retro, poszczególne gry (bo to trochę kolekcja zręcznościówek) nawiązują graficznie i muzycznie do (narzucanej przez możliwości) stylistyki sprzętu ośmio- i szesnastobitowego. Nie powiem, uśmiechnąłem się kilka razy do pomysłów pojawiających się na ekranie. Pchełka, ale zrobiona z poczuciem humoru. Czy to jest gra, którą polecam? Nie wiem. Dość zabawne, żeby się pośmiać, oglądając trailer albo grając przez kilka minut, ale chyba trochę za mało gry w grze. Indyk: Anatolij Loginovskikh, PC.



KINOKO



Smutny przykład fajnego pomysłu skopanego przez amatorskie kodowanie i brak chęci supportu. Mała etiuda o nadchodzeniu wiosny, sterujemy Kinoko (podobnym do Włóczykija z „Muminków” stworkiem), który odśnieża i sadzi kwiatki. Premiera bardziej by pasowała do marca niż do lipca, ale nie czepiamy się, rzecz jest ciepła, miła i sympatyczna. W grze jest kilka bugów, które czasem ją wieszają (interakcje z NPC regularnie kończą się blokadą, klasyczny przykład braku testów i nieprzemyślanego kodowania). Biorąc pod uwagę, jak prosta jest gra, ich poprawienie nie powinno prawdopodobnie zająć więcej niż kilka minut (co piszę jako człowiek mający za sobą tysiące godzin w różnych językach i środowiskach, w tym i trochę w Unrealu, w którym gra powstała). Błędy zostały opisane w dyskusji na Steamie. Co robi indyk: ThunderLime? Zamiast sięgnąć do poprawek, sugeruje, żeby grając, unikać interakcji z NPC, które w sumie i tak nie są do niczego potrzebne. Indyku, nie idź tą drogą, jeśli chcesz być traktowany poważnie. PC.



MONOLIGHT

Trochę klon Limbo, trochę korzysta z wariacji pomysłu z wykorzystaniem światła i ciemności (jak choćby Nightlights). Półka z tych niższych, ale za darmo. Jak się ma luźne pół godzinki, można niezobowiązująco poprzecznić kolejne niezbyt wymagające poziomy. Narracyjnie ani lekkością pomysłów nie ma do Limbo startu, główny powód, dla którego zdecydowałem się jednak o Monolight napisać, jest taki, że porównanie tych dwóch gier i analiza różnic między nimi może być świetnym materiałem na seminarium z game designu. Obie mają bardzo podobne punkty wyjścia, obie wykorzystują zbliżone mechaniki, jedna została kultową legendą, o drugiej nikt za chwilę nie będzie pamiętał. Na następne zajęcia opiszę w tysiącu słów podstawowe powody, dla których tak jest, i zaproponuję zmiany, które poprawią grywalność i atrakcyjność narracyjną Monolight. Indyk: bit paradigm, PC.

WINTER WAR



Solidny kandydat dla szukających gry, w której po pierwszych kilku minutach będą totalnie skołowani. Dostępny po uruchomieniu tutorial wideo mówi o jakichś nieistotnych szczegółach, instrukcję można obejrzeć dopiero po rozpoczęciu nowej gry (więc zaczyna się ją, nie mając pojęcia, o co chodzi), a i tak na kilku pierwszych stronach ściany tekstu nie sposób się dowiedzieć, jak w ogólnym zarysie wygląda rozgrywka. A poza tym to jest kawałek całkiem niezłej zrobionej turowej strategii o radziecko-fińskiej wojnie zimowej, pełnymi garściami czerpiącej z planszówek i karcianek. Więc tej początkowej frustracji zupełnie nie polecam, ale sama gra jest zdecydowanie lepsza, niż to wynika z pierwszego kontaktu. Indyk: Avalon Digital, PC, Mac.

Zobaczcie też na stronie 43 Röki, trochę jak dla mnie infantylne i niekonsekwentne (znowu: warte pracy domowej na temat niespójności formy, tematu i targetu), ale rzetelny indyk.

GOGLE VR SĄ NICZYM AKWALUNG, KTÓRY UMOŻLIWIA NAM ZANURZENIE SIĘ W RÓŻNE ALTERNATYWNE ŚWIATY. W TYM WYDANIU RUBRYKI SPOJRZYMY NA TRZY Z NICH. KAŻDY TROCHĘ FAMILIARNY, PRZEPRACOWANY PRZEZ POPKULTURĘ, ALE PODDANY PEWNEJ INTERPRETACJI NA POTRZEBY WIRTUALNEJ RZECZYWISTOŚCI. KAŻDY Z NICH RÓWNIEŻ INACZEJ ROZWIĄDUJE KWESTIĘ INTERAKCJI GRACZA Z OTOCZENIEM. OCZYWIŚCIE ZALETĄ GOGLI VR WOBEC AKWALUNGU POZOSTAJE TO, ŻE MOŻEMY DOSŁOWNIE W KAŻDEJ CHWILI SIĘ WYNURZYĆ – NATYCHMIAST, BEZ KONIECZNOŚCI DŁUGOTRWAŁEJ DEKOMPRESJI I BEZ RYZYKA CHOROBY KESONOWEJ.



PAPER BEAST

To pierwsza gra opracowana przez Pixel Reef, niezależne francuskie studio założone przez legendarnego Erica Chahiego. Paper Beast to produkcja par excellence eksploracyjna. Recenzowaliśmy ją w Pixelu #54 w wersji na PlayStation VR, a teraz dostaliśmy ją w wersji na Cosmosa. Oto znajdujemy się na środku pustyni, na niebie widać szkarłatne chmury. Wrażenie wyalienowania potęgają zamieszkujące ten świat inteligentne, ale milczące stwory, które wyglądają, jakby zbudowane były z wstążek papieru. Z początku kompletnie nie wiadomo, co robić, nie ma żadnego przewodnika, ale krok po kroku, metodą prób i błędów odkrywamy reguły gry. Stwory czasem mogą nam pomóc, jak rurkowaty zwierzak, który zasysa i wydala piasek. W zależności od tego, którą stroną go przystawimy, może odkurzyć zasypany tunel albo zasypać dziurę. Czasem to my musimy pomóc, nakarmić stworka albo uratować go przed drapieżnikiem. Na potrzeby VR opracowano bardzo prosty i przyjazny dla użytkownika interfejs – lewy kontroler odpowiada za przemieszczanie się, prawy za manipulowanie obiektami na odległość. Taki zestaw w pełni umożliwia nam odkrywanie tajemnic tego jakże obcego, ale wciągającego świata. Mówią, że ciekawość to pierwszy stopień do piekła, tutaj trudno nawet przewidzieć, co znajduje się na końcu drogi.



INTO THE RADIUS

Produkcja estońskiego studia Creative Mobile Games zabiera nas do Peczerskiej Strefy Wykluczenia. Krajobraz jak po bitwie, przyroda wdzierająca się do zabudowań, skażenia promieniotwórcze, zmutowane zwierzęta, śmiertelnie groźne anomalie. Inspiracja „Stalkerem” jest ewidentna. Akurat czytam „Więzy zony” Kulikowa i śmiesznie jest po lekturze założyć gogle VR i samemu, niczym opisywani weterani, przedzierać się przez teren, rzucając co rusz mutry w celu namierzenia granic anomalii. Amatorzy „Stalkera” znajdą tu ten specyficzny, postapokaliptyczny klimat, opustoszałe bazy, porzucone industrialne zabudowania i niespodzianki, jakie sprawić może tylko Zona. Kierowany przez nas najemnik ma masę różnych kieszonek na szpej. Mamy też do dyspozycji plecak, który ściągamy gestem. Jest stalkerski zegarek, który oprócz godziny wskazuje masę przydatnych informacji. Korzystamy z broni palnej i z noży. Właściwie wszystko jest, jak trzeba, tylko temu diamentowi brakuje solidnego oszlifowania w zakresie optymalizacji i upłynnienia interfejsu. W moich wędrówkach po Peczersku wrażenie immersji co rusz było zakłócanie przez nadmiernie skomplikowaną obsługę tudzież okazjonalne kiksy, typu niezbędny przedmiot wpada w jakąś szparę i nie można go wydstać.

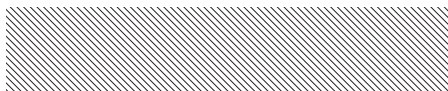


WIZARDS DARK TIMES

Rodzima produkcja Carbon Studio z Gliwic zdobywa świat szturmem i nic dziwnego. W tej przygodowej grze akcji dość pomysłowo wykorzystano środowisko VR. Wcielamy się w postać jednego z tytułowych czarodziejów. Mniejsza o szczegóły misji, które trzeba wykonywać, gwoździem programu jest samo czarowanie, które wykonujemy za pomocą określonych gestów. Obracamy rękę do góry i w dłoni rozkwita ognista kula, którą możemy rzucić w przeciwnika lub drewnianą przeszkodę. Wykonujemy ćwierćokrąg ramieniem i w dłoni pojawia się świetlista tarcza chroniąca przed pociskami przeciwnika, którą można także rzucić. Gdy złączymy dłonie, pojawi się lodowy łuk. Rozłączenie – i łuk zmienia się w dwa lodowe miecze. Cały ten system jest na tyle złożony, żeby obsługiwać wiele czarów (w trakcie przygód można ich skompletować aż jedenaście), a jednocześnie na tyle prosty, że w ferworze walki nie musimy wertować opasłego tomu z instrukcją. Gra pozwala na nowo odkryć radochę w rzucaniu zaklęć. Przyjemnym akcentem jest narrator, Aurelius, który po ojcowsku wprowadza nas w krainę Melorii i naświetla tło fabularne tej historii.

PROJEKT PROTON

Choć HTC nie podaje oficjalnej specyfikacji gogli VR nowej generacji, to firma pokazała dwa rendery koncepcyjne sprzętu. Proton ma być pełni mobilny, a jednocześnie niemalże sprawiać wrażenie, jakby użytkownik założył solidniejsze okulary przeciwsłoneczne. Projektanci próbują pogodzić te sprzeczne wymagania poprzez wydzielenie baterii oraz jednostki obliczeniowej. W jednym wariantcie znalazłyby się one na pasku z tyłu głowy, tworząc swoistą przeciwwagę, ale zaburzając minimalistyczną stylistykę. W drugim na głowie byłyby same okulary, a cała reszta prawdopodobnie przytroczona do paska i połączona z nimi kablem. Ostateczny design może być jeszcze inny, natomiast jasno widać, że gogle VR będą ewoluować do postaci mniejszej, lżejszej, bardziej niezauważalnej dla użytkownika i osób wokół niego. Będą też wykorzystywały, jak Proton, sieci mobilne 5G dla zapewnienia funkcjonowania właściwie w dowolnym miejscu – na plaży, na łódce, na deptaku miejskim.





RETRO EXPRESS

Choć w czasach powszechnie dostępnej emulacji od zagrania w produkcję na ZX Spectrum czy Commodore 64 dzieli nas zaledwie kilka kliknięć, niewielu graczy sprawdza nowości na dawne platformy. W Pixelu udowadniamy, że ci, którzy grają tylko na PS4, XOne i pecetach, sporo tracą. Przecież by stworzyć bardzo dobrą grę, nie potrzeba nowoczesnych procesorów i kart graficznych ani giga- czy megabajtów pamięci. Tej ostatniej wystarczy zazwyczaj kilkadziesiąt kilobajtów. Kluczowy jest natomiast dobry pomysł. Szczęśliwie autorom gier na ośmiobitowce wciąż ich nie brakuje.

Bartłomiej Kluska

Cocoa and the Time Machine

MINILOP

ZX SPECTRUM

ŚWIAT OŚMIU BITÓW MA NOWEGO BOHATERA. OTO COCOA - NIE-USTRASZONY KRÓLIK, POSZUKIWACZ SKARBÓW PODRÓŻUJĄCY W CZASIE I BORYKAJĄCY SIĘ Z UZALEŻNIENIEM OD PIETRUSZKI. PROTAGONISTĘ POZNAJEMY W MOMENCIE, GDY JEGO NORA ZMATERIALIZOWAŁA SIĘ W XV WIEKU. TERAZ - Z POMOCĄ GRACZA - COCOA MUSI ODNALEŹĆ CENNE ARTEFAKTY, PO KTÓRE TU PRZYBYŁ, A TAKŻE ZDOBYĆ PALIWO DO MASZYNY CZASU I WRÓCIĆ DO DOMU.

Gra okazuje się przesympatyczną komnatówką, w której zwiedzamy tereny wokół średniowiecznego zamku, jego podziemia, a także sam zamek, skaczemy po platformach, zbieramy klucze otwierające drzwi i unikamy kontaktu z wrogo nastawionymi do królika tubylcami (traconą w zetknięciu z przeciwnikami energię uzupełnia oczywiście solidny kęs pietruszki). Rozgrywkę urozmaicają elementy przygodowe, w których spotkamy po drodze postaciom przynosimy pożądaną przez nie przedmioty, by w rewanżu otrzymać inny przedmiot lub artefakt... Na szczęście poziom trudności jest rozsądnie zbalansowany, więc ukończenie gry nie powinno stanowić kłopotu (jednak osiągnięcie przy tym wyniku sto procent będzie nie lada wyczynem).



Jako że nie trzeba - jak w wielu innych produkcjach z ZX Spectrum - setki razy powtarzać tych samych, wymagających precyzyjnych co do piksela i milisekundy skoków czy uników, frustracja nam nie grozi. To dobrze, bo dzięki temu w trakcie gry możemy po prostu czerpać radość z wędrówki po kolejnych starannie zaprojektowanych komnatach, cieszyć oko śliczną, pełną szczegółów grafiką oraz radować ucho skocznym motywem muzycznym (to ostatnie tylko wtedy, gdy posiadamy model Spectrum wyposażony w 128 kB pamięci RAM). Perełka i do tego darmowa!



✦ XV wiek wygląda wprawdzie inaczej niż na renesansowych obrazach, ale zaryzykujemy tezę, iż wielu weteranom epoki ośmiu bitów ten styl graficzny wyda się znacznie ładniejszy.



The Isle of the Cursed Prophet

ICON 64/PSYTRONIK

COMMODORE 64

POGRAŻONY W ŻAŁOBIE PO ŚMIERCI ŻONY BOHATER PODEJMUJE PRÓBĘ PRZYWRÓCENIA JEJ DO ŚWIATA ŻYWYCH. BY ZREALIZOWAĆ TO COKOLWIEK MAKABRYCZNE ZADANIE, WRAZ Z BOHATEREM UDAJEMY SIĘ NA TYTUŁOWĄ WYSPĘ. PRZYJDZIE NAM JĄ OGLĄDAĆ Z GÓRY W STYLU ZNANYM CHOĆBY Z ZELDY NA NES.

Sama gra polega na pracowitym penetrowaniu wyspy, jej podziemi i budynków, zbieraniu i używaniu przedmiotów oraz likwidowaniu niebezpiecznych i agresywnych zwierząt zamieszkujących tę niezbyt gościnną krainę. Produkcja w bardzo wyważony sposób łączy elementy zręcznościowe z tymi wymagającymi użycia intelektu, a także udanie zachęca gracza do dalszych wysiłków, wciąż stawiając przed nim wyzwania nowej natury. Chwalenie oprawy



graficznej i dźwiękowej byłoby zabieraniem cennego miejsca w tej rubryce, dlatego napiszmy tylko, że stoi ona na tradycyjnie dla tej grupy wysokim poziomie (w poprzednim numerze opisywaliśmy

wcześniejszą produkcję Icon 64, Shadow Over Hawksmill). W osobnym zdaniu trzeba natomiast docenić rewelacyjne animowane intro - rzadko widuje się takie cuda na ośmiobitowych maszynach!

✦ Posiadacze Commodore 64 nie mieli zbyt wielu okazji, by brać udział w przygodach widzianych z tej perspektywy.

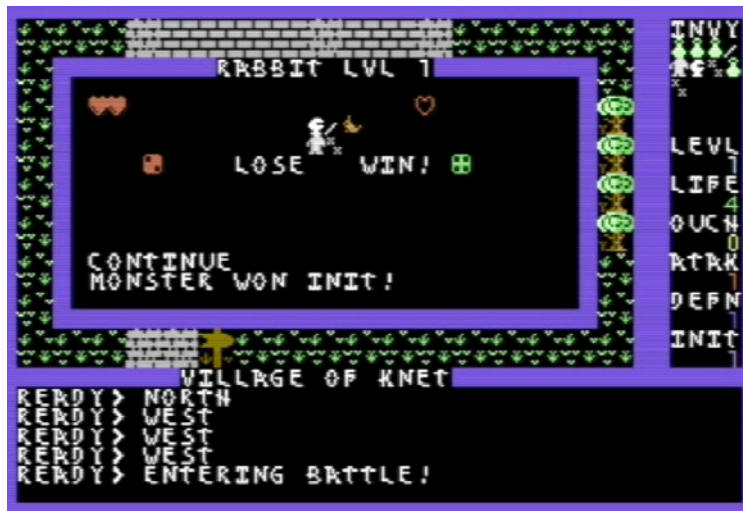
Hired Sword 2

DOUBLE SIDED GAMES

COMMODORE 64



NAWET W BRUTALNYM ŚWIECIE FANTASY JEST MIEJSCE NA PRAWDZIWE UCZUCIE. JEGO OFIARĄ PADŁ PEWIEN NAJEMNIK, ZAURÓCZONY PRZEZ POŃĘTNĄ BLONDWŁOSĄ ELFKĘ. JEDNAK PO UPOJNEJ NOCY ELFKA ZAGINĘŁA, A NASZ BOHATER - CHOĆ WCZEŚNIEJ TROSCZYŁ SIĘ GŁÓWNIIE O STAN SAKIEWKI, DOBRY NAPITEK I O TO, BY ŻADNEGO WIECZORU NIE ZASYPIAĆ SAMOTNIE - POD WPŁYWEM MIŁOŚCI PORZUCA DAWNY STYL ŻYCIA I WYRUSZA NA POSZUKIWANIA ZAGINIONEJ WYBRANKI SERCA. Hired Sword 2 to klasyczne RPG z widokiem z góry (wizualnie przypomina serię Ultima), a zatem trzeba dużo wędrować (po powierzchni i w podziemiach), wchodzić w interakcje z NPC, czytelować statystyki postaci oraz wdawać się w pojedynki z coraz silniejszymi wrogami. Wybór tych ostatnich jest satysfakcjonujący, choć oparty na rzutach kośćmi system walki mógłby być bardziej złożony. Cieszy natomiast i wydłuża żywotność zabawy losowe generowanie oręża i zbroi. Grę - dostępną w wersji cyfrowej lub na dyskietce w ładnie wydanej kolekcjonerskiej edycji



- należy docenić przede wszystkim za trud, jaki autor włożył w kreację rozbudowanego świata (niezbyt wielu ośmiobitowych twórców chce się dziś mierzyć z gatunkiem role-playing). Nieco żenuje natomiast stale obecny w przygodzie humor oparty na przedmiotowym traktowaniu kobiet

i niezdrowej ekscytacji kobiecą nagością. Wydawałoby się, że miłośnicy tego typu klimatów wymarli gdzieś na początku lat dziewięćdziesiątych, ale jeśli ktoś nadal lubi, gdy C64 pokazuje mu rysunki gołych piersi i rzuca żarciki o seksie, tutaj znajdzie ich całkiem sporo.

PIXEL KIDS

DZIECI LUBIĄ GRY. DZIECI LUBIĄ MARIA. DZIECI LUBIĄ TEŻ KLOCKI. DZIECI LUBIĄ KLOCKI OPARTE NA GRACH WIDEO. CO POWECIE NA KLOCKI OPARTE NA MARIU? CZY DZIECI JE POLUBIĄ? NO WŁAŚNIE.

■ Paweł Schreiber

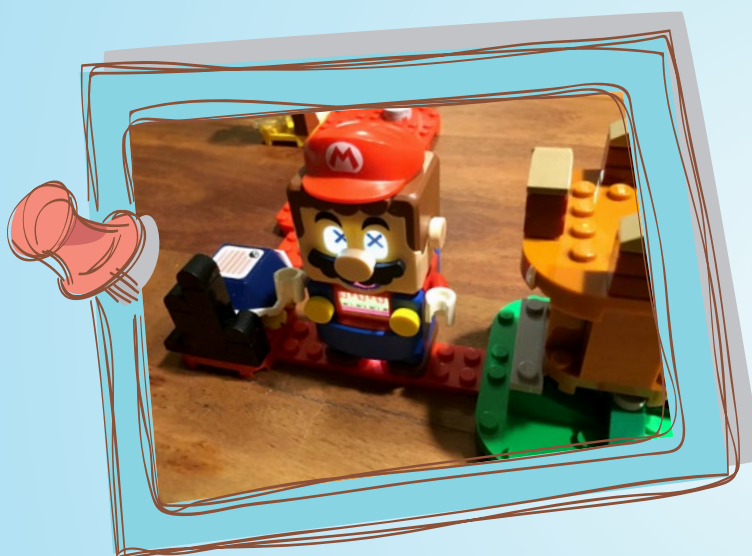
LEGO Super Mario

LEGO/Nintendo 2020

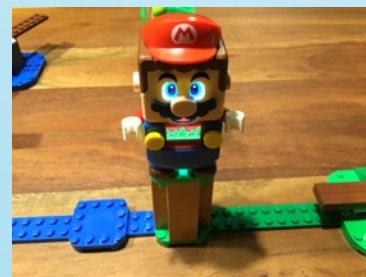
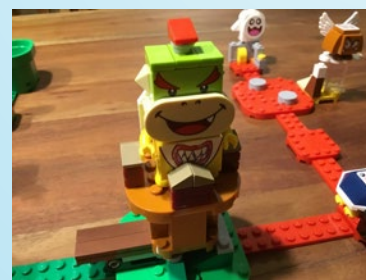
WIEK – KAŻDY, KTO JUŻ WYRÓSŁ Z DUPLO

W połowie wakacji do sklepów z zabawkami zawiąły pierwsze zestawy Lego Super Mario. Czy można sobie wyobrazić lepszą przynętę dla grającego na tym i owym rodzica? Jako taki właśnie rodzic pomyślałem, że mam święty obowiązek zaopatrzyć się w LSM – i podzielić się wrażeniami swoimi oraz swoich dzieci z czytelnikami Pixela. Największą atrakcją zestawu jest figurka głównego bohatera. Mario jest wyposażony w ekraniki wyświetlające ruchome oczy i usta oraz mały panel informacyjny na brzuchu pokazujący liczbę zdobytych monet czy rodzaj terenu, na którym stanął nasz hydraulik. Do tego dochodzi kamera rozpoznająca kolor podłoża (czerwony – lava, niebieski – woda, zielony – trawa) oraz zamieszczone na elementach otoczenia kody paskowe pozwalające na różne reakcje (skok na głowę potwora – moneta, staniecie pod flagą – muzyczka kończąca poziom i podliczenie monet). Są też reakcje na ruch, jak gwałtowne podniesienie (odgłos skoku) czy upadek (Mariowi kręci się w głowie i przez chwilę nie może zbierać monet). No i oczywiście sporo odzywek, poczynając od kultowego „Mamma mia”. Żeby Mario miał co robić, budujemy mu poziomy do przejścia – instrukcja sugeruje, żeby wykonywać je z gotowych modułów, które można układać w różnych konfiguracjach, ale oczywiście Lego to Lego, więc można też zaszaleć. Zadaniem dziecka jest stanąć Mariem na punkcie startowym, a następnie w ciągu 60 sekund zebrać jak najwięcej monet i dotrzeć do końca trasy.

Jak ta zabawa się sprawdza w praktyce? Z początku byliśmy nią odrobinę rozczarowani, bo chociaż Mario sobie wesoło pogaduje i reaguje na otoczenie, w podstawowym zestawie brakuje ciekawszych wyzwań – jedynym realnym zagrożeniem jest obrotowa platforma, na której można zdobyć sporo monet, ale też łatwo się z niej spada. Z początku bawiło nas, że na Goombę wystarczy wskoczyć raz, a od Bowsera Juniora trzeba się odbić pięć razy, ale zabawa szybko stała się powtarzalna – Mario dreptał od startu do mety podobnych tras, zdobywając czasem nawet kilkadziesiąt monet.



Rozczarowanie przeszło, kiedy do kolekcji dołączyliśmy kilka szaszetek z dodatkowymi postaciami. Okazało się, że interakcje mogą być tu bardziej skomplikowane – na przykład duszek Peepa normalnie Maria przeraża, ale kiedy wcześniej trafimy na klocek ze znakiem zapytania, z którego wyciągniemy gwiazdkę (nie zawsze się udaje), można go pokonać i wyciągnąć z niego monety. Większe zestawy rozszerzające mają ciekawsze od podstawki wyzwania – na przykład na Megazjeżdźalni Piranha Plant zbieramy monety, balansując między dwiema krwiozerczymi roślinami, a pod Ostrzałem Banzai Billa uważamy, żeby nie dostać w głowę przelatującym nabojem. Zatem – zestaw podstawowy trzeba kupić, bo tylko w nim jest figurka Maria, ale zabawa nabiera prawdziwych rumieńców dopiero przy dalszych inwestycjach.





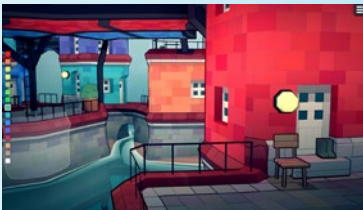
Townscaper

Oskar Stålberg 2020, PC

WIEK – NAWET CZTEROLATEK SIĘ TROCHĘ Z RODZICEM ZABAWI, A STARSI Z POWODZENIEM SAMI

Ostatnio sobie trochę narzekałem na ludzi i na gry, bo przecież czasem trzeba sobie ponarzekać, żeby się człowiek lepiej poczuł. Najpierw na ludzi – że traktują gry jak zabawki, a przecież to bardzo poważna sprawa. Takie narzekanie mi się trochę znudziło, więc odwróciłem kota ogonem – i zacząłem narzekać ciekawiej, że skoro niby gry to zabawki, to czemu jest tak mało naprawdę dobrych, które działają jak dobre zabawki, dając uciechę nie z tego, że się wygrywa czy przegrywa, tylko z tego, że się nimi człowiek bawi?

Townscaper to jedna z tych gier. Polega na budowaniu miasta. Klikamy i "plop" – z morza wyrasta mała wysepka. Drugie "plop" – wyrasta na niej domek. Klikamy obok wysepki – "ploploplop" – i mamy chodniczek obok domku. "Plop" – na domku wieżyczka. "Plop" na ścianę w połowie wysokości wieżyczki – i mamy nie tylko kolejny kawałek budynku, ale jeszcze stalową konstrukcję, która go podtrzymuje, żeby nie spadł do morza; przy podstawie wieżyczki wyrosły za to ławeczki do siedzenia i skrzynka pocztowa, a na dachu przysiadły gołębie. Najlepsze w Townscaperze jest to, że niezależnie od tego, w jak głupim miejscu byśmy kliknęli, istniejące konstrukcje tak się dostosują, żeby wszystko było w miarę logicznie i stabilnie zbudowane. Do tego wszystko jest przesłiznięte – za grę odpowiada Oskar Stålberg, który pracował też nad pięknym Bad North. I to widać. Townscaper jest wciąż we wczesnym dostępie – mamy z synem nadzieję, że prędzej czy później znajdą się w nim spacerujące ludziki. Dzisiaj jest świetnie – wtedy będzie genialnie.



Creaks

Amanita Design, 2020

PC, PS4, Xbox One, Switch, Apple Arcade

WIEK – RACZEJ 10+ NIŻ 4+

Kiedy pojawia się kolejna gra Amanita Design, z przyzwyczajenia uznajemy, że świetnie nadaje się dla najmłodszych. Creaks (entuzjastyczna recenzja w tym numerze) to rzecz wspaniała, ale chyba jednak dla odrobiny starszego odbiorcy niż Botanicula czy Chuchel. Kiedy nasz bohater trafia na potwora, oglądamy dość drastyczną animację śmierci – co prawda w konwencji teatryku cieni, co prawda łagodniejszą niż w grach pokroju Inside czy Little Nightmares, ale bohater wije się i wrywa potworom na tyle przejmująco, że może jednak warto odrobiny poczekać, aż dziecko trochę podrośnie. Tym bardziej że zagadki bywają tu naprawdę trudne.



NADESZŁY TRUDNE CZASY, ALE OD 2 DO 4 PAŹDZIERNIKA ZNÓW SIĘ SPOTKAMY

PIXEL HEAVEN 2020

Games Festival & More



- Bartek Czartoryski
- Michał R. Wiśniewski
- Piotr Mańkowski

Ósma edycja Pixel Heaven już za miesiąc stanie się faktem. Zanim przeniesiecie się do hal na Mińskiej 65, a na kolejnych stronach przeczytacie informacje o odsłonie 2020, przeżyjmy czar wspomnień, przypominając sobie poprzednie imprezy.



W 2015 roku udało się ściągnąć z walijskich łąk miłośnika lam, wielbiadów i psychodelicznych klimatów – papieża gier niezależnych, Jeffa Mintera.



✚ Liczebność komputerów w strefie retro rosła z każdą edycją, by osiągnąć widoczny poziom (drugie tyle sprzętów znajdowało się poza kadrem).



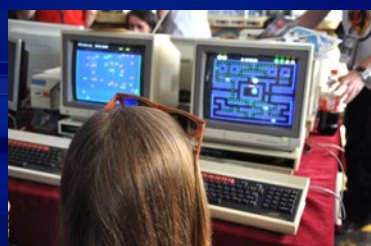
✚ Jon Hare jest z nami rok w rok, począwszy od drugiej edycji Pixel Heaven. Tutaj widzimy go zaczepiającego przy barze pewnego fana thrash metalu.



✚ Pixel Heaven to także miejsce spotkań po latach. Tutaj reunion został dokonany przez dawnych redaktorów naczelnych Bajtka i Top Secretu.



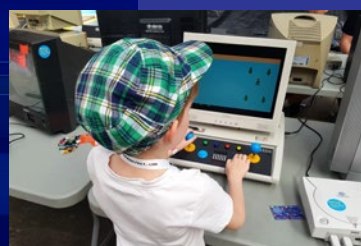
✚ Kłpa Pixela ma za zadanie zajmować się targowymi gośćmi z zagranicy, w szczególności pokazując im historyczne zakątki Warszawy. Tutaj bliźniacy Oliverowie podczas spaceru po Starym Mieście.



✚ Pierwsza edycja w nieistniejącym już klubie na ulicy Burakowskiej. Za kilka dekad przyjemnie będzie powiedzieć: „Tak, byłem tam!”.



✚ Flippery od samego początku stanowiły żywotną część Pixel Heaven. Chyba tylko na pierwszej edycji trzeba było płacić za grę – potem stało się to darmowe.



✚ Dzieci mogły znaleźć na naszej imprezie przeznaczone dla siebie atrakcje: zabawę na ośmiobitówkach, proste gry konsolowe, klocki Lego.

PROGRAM W PIGUŁCE

Z GUMISIAМИ PRZEZ ŚWIAT – KRÓTKA HISTORIA CYBERWŁAMAŃ

Pamiętacie „Gry wojenne”? Albo „Tron”? To były czasy! Bo dzisiaj – cybertaki to coraz rzadziej radosne zabawy geniusza komputerowego, któremu doskwiera nuda. Sieciowe przestępstwa to zorganizowany, globalny przemysł przestępczy przynoszący miliardo-straty i równie wysokie zyski. I, co więcej, cokolwiek anonimowy.

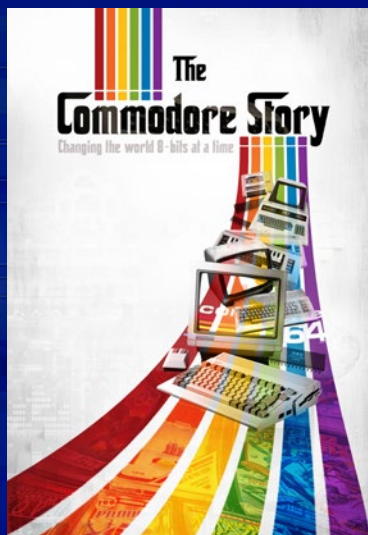
Kto tęskni za gwiazdami pokroju Kevina Mitnicka, ten będzie miał okazję posłuchać o największych i najciekawszych przekrętach z użyciem komputera, do jakich doszło na przestrzeni dwóch ostatnich dekad XX wieku. Prelekcję poprowadzi Łukasz Jachowicz z ISEC, specjalista od cyberbezpieczeństwa.



APPLE – 45 LAT NIEZWYKŁEJ HISTORII

Można kochać, można nienawidzić, ale Apple nie sposób zignorować. Firma założona przed laty przez trzech kumpli, z początku działająca w sypialni jednego z nich, dzisiaj jest potęgą, a logo nadgryzionego jabłka to już niemal symbol. Niektórzy powiedzą, że jakości i perfekcyjnego designu, inni, że wyrzucania pieniędzy w błoto. Cokolwiek by o Apple'u sądzić, historia tej firmy to prawdziwy amerykański sen. Nie zawsze jednak sielankowy, a bywało, że koszmarny. Sagę giganta z Cupertino przybliży Jacek Łupina, szef polskiego muzeum poświęconego Apple'owi.

POKAZ FILMU „THE COMMODORE STORY”



Nie mniej ciekawa niż dzieje Apple'a jest historia Commodore, firmy bliskiej sercu całemu pokoleniu graczy. Jako że gościem Pixel Heaven jest David Pleasance, były szef brytyjskiego oddziału wielkiego C, wybór piątkowego seansu nie mógł być inny. Pleasance pieniądze na wydanie swojej, jak sam zresztą mówił, szokująco prawdziwej książki o Commodore zebrał na Kickstarterze. Pokaz poprzedzi sesja pytań i odpowiedzi z autorem, który na żywo opowie o pierwszych i ostatnich dniach firmy założonej przez Jacka Tramiela. Rozmowę poprowadzi Tomek „Alt” Marcinkowski, spec od Amigi.



Tradycji musi stać się zadość. Jeszcze przed samym południem Aleksy „Alex” Uchański zaprosi na scenę wybranych przez siebie gości. Niby moderatora nie trzeba nawet przedstawiać, bo to nie tylko stały felietonista Pixela, ale i legenda polskiego dziennikarstwa o grach, lecz nie zaszkodzi przypomnieć raz jeszcze, do znudzenia. Sobotni poranek obędzie się bez kawy.



SPOTKANIE Z REDAKCJĄ PSX EXTREME!

Zwykle nie zachęcamy do sięgania po konkurencję, bo przecież jesteśmy najlepsi, ale dla PSX Extreme zrobimy wyjątek. Od roku z okładem bez mała legendarny, wydawany prawie od ćwierćwiecza magazyn jest bowiem częścią rodziny Pixela. Na imprezę przyjadą nie tylko członkowie obecnej redakcji, ale i ci, którzy tworzyli pismo na różnych etapach od jego zarania.

„THE RISE, FALL AND THE RISE OF THE PIXEL” (EN)

Simon Butler to prawdziwy weteran. Brytyjczyk kleci piksele od prawie czterdziestu już lat i nie zamierza przestać. Pracował między innymi dla Ocean Software, Team17 i Atari, ma na swoim koncie przeszło trzysta gier, a pośród nich Platoon, Worms czy Alien Breed. Podczas Pixel

Heaven opowie nie tylko o bogatych doświadczeniach branżowych, ale i o pixel arcie, którym dzisiaj zajmuje się jako Dinosaur Pie. Nie porzucił jednak gier, nic z tych rzeczy. Uwaga, Simon opowie o sobie wyłącznie w języku angielskim, a prelekcja nie będzie tłumaczona.

CEREMONIA PRYZNANIA NAGRÓD PIXEL AWARDS EUROPE 2020

Czy gale różnej maści muszą być piekielnie nudne? Bynajmniej. Przyznawane corocznie nagrody Pixel Awards Europe stawiają sobie bowiem ambitny cel wyróżnienia polskich gier ze scen niezależnych, tych większych i tych mniejszych. Nie ma tu oscarowej monotonii, serwuje się samo gęste, czyli najlepsze tytuły z białą-czerwoną metką. Kolejny raz jury będzie miało pełne ręce roboty, bo w tym roku zgłoszono przeszło setkę gier. Przypomnijmy, że ubiegłoroczni zwycięzcy to, między innymi, laureat Indie Grand Prix - Liberated i zdobywca Big Fish - Chernobylite.



CYBERPUNK 2020: POWRÓT DO TERAŹNIEJSZOŚCI

Niesamowite, że osadzony w 2019 roku „Blade Runner” to już dla nas miniona bezpowrotnie przeszłość. Innymi słowy: przyszłość jest teraz. Cyberpunkowe wizje, jakimi karmiła nas przez dekady popkultura, nie sprawdziły się ani trochę, nie mamy

latających aut i, na szczęście, nikt nie upycha nas po arkologiach. Tomek Kreczmar opowie nie tylko o tym, co niegdyś było pieśnią przyszłości, a dzisiaj jest retro, ale i o grze fabularnej Mike’a Pondsmitha, na której kanwie powstaje Cyberpunk 2077.



WOJCIECH ZIENTARA SPOTYKA KLAUDIUSZA DYBOWSKIEGO

Amiga i Atari ST to rówieśnicy. Oba komputery kończą w tym roku trzydzieści pięć lat. A skoro nadarza się podobna okazja, to na scenie Pixel Heaven staną... usiądą obok siebie dziennikarze magazynu Bajtek - Wojciech Zientara, ówczesny szef klanu Atari, i Klaudiusz Dybowski, zawiadujący wtedy frakcją Commodore. I, podkreślamy, nie jest to zapowiedź kolejnej gali MMA, ale kulturalnej (!) rozmowy na temat rywalizacji obu platform. Choć dobrze znamy finał tej opowieści, posłuchajmy, jak do niego doszło.

SHITY: NAJGORSZE GRY NA ŚWIECIE

Budzą nie mniejsze emocje niż tytuły sprzedające miliony egzemplarzy, te ozłacane, platynowane i świetnie oceniane. Knoty, szmiry, szroty, shity - najgorsze gry na świecie również cieszą się statusem legendarnych. Bo nikt ze wstydu nie zakopywałby

na pustyni kartridżów ze zwyczajnym średniakiem; tak honorowego potraktowania doczekało się dopiero E.T. Niełatwo jest sięgnąć samego dna, ale niektórym się ta sztuka udaje. To im poświęcona jest niedzielną prelekcja.

SPOTKANIA Z GOŚCIMI

Nie tylko Donald Pleasance i goście Aleksa zaszczycą scenę Pixel Heaven swoją obecnością. Bo sobota to Q&A z samym Johnem Cutterem, producentem Betrayal at Krondor! czy Defender of the Crown, oraz rozmowa Marcina W. Drewsa z Adrianem Chmielarzem o Witchfire i nie tylko. A niedziela przyniesie spotkanie z Lucjanem Wenclem, człowiekiem, który sprowadził Atari z ziemi amerykańskiej do polskiej.



Lucjan Wencel

Ojciec chrzestny polskiej branży gier komputerowych, założyciel firm Logical Design Works oraz P.Z. Karen. Urodzony w 1949 roku, ukończył fizykę na Uniwersytecie Warszawskim, pracę magisterską zaliczając w ośrodku jądrowym w Świerku. Z Polski wyjechał w 1973 roku, cztery lata później trafiając do USA, gdzie pracował w roli konsultanta w Dolinie Krzemowej. Jako szef Logical Design Works dzięki umowie z Atari (pomogły wspólne korzenie z Jackiem Tramiелеm) i Peweksem sprowadził do Polski ośmiobitowe Atari. „Atari za dobre świadectwo” – tak komputery reklamowano na okładce Bajtka. Założona w Polsce firma P.Z. Karen zajmowała się ich serwisowaniem. Do kraju trafiło ponad 160 tysięcy małych Atari. Karen pod szyldem California Dreams wydawała na Zachodzie gry stworzone przez polskich programistów – powstały takie tytuły jak Blockout (trójwymiarowa gra inspirowana Tetrisem) czy Streed Rod, wyścigi klasycznych amerykańskich fur. Pod koniec lat dziewięćdziesiątych marka Karen została przejęta przez dystrybutora notebooków.



John Cutter

Projektant ponad sześćdziesięciu gier, w tym takich klasycznych hitów jak przełomowy Defender of the Crown (1986) i Betrayal at Krondor, której akcja ma miejsce w świecie fantasy stworzonym przez Raymonda E. Feista. Wyprodukowana przez Dynamix i wydana przez Sierrę On-Line została przez wielu recenzentów uznana za najlepszą grę RPG roku 1993. Cutter studiował między innymi pisanie kreatywne, do branży growej trafił w 1984 roku – zaczynał jako koder gier na Commodore 64 w firmie Gamestar, dwa lata później zatrudnił się w Cinemaware, gdzie rozwijał firmę i produkował gry (Three Stooges, Rocket Ranger), a także zajmował się animacją. W latach dziewięćdziesiątych pracował przy serii Might and Magic, a także zaprojektował tytuł o Muppetach we współpracy ze studiem Jima Hensona. Pracował przy grze fantasy Elysium. Po 2000 roku projektował tytuły na nową generację konsol. Zajął się ekonomiczną stroną popularnego hack'n'slash Dungeon Siege II (2005). W ostatniej dekadzie tworzył gry mobilne, takie jak bestsellerowa Fairway Solitaire.





David Pleasance

David John Pleasance, były dyrektor zarządzający Commodore UK. Zaczynał jako sprzedawca produktów finansowych, w 1982 roku podjął pracę jako kierownik sprzedaży w Commodore UK. Szybko piął się po szczeblach kariery - w 1988 roku został szefem szwajcarskiej Commodore Electronics, a trzy lata później menedżerem sprzedaży Commodore International w USA. W 1992 roku wrócił do Wielkiej Brytanii, aby objąć wspólne zarządzanie Commodore UK z Colinem Proudfootem. W 1994 roku podjęli próbę złożenia oferty na upadającą amerykańską firmę macierzystą, czym zwrócili na siebie uwagę społeczności amigowców.

Autor książki „Commodore: The Inside Story”, w której wątki autobiograficzne połączył z insiderskimi ciekawostkami dotyczącymi firmy, dokumentując wzlot i upadek Commodore, oddając także głos inżynierom - na przykład R.J. Micalowi z zespołu projektantów oryginalnej Amigi czy Beth Richard (CDTV, CD-32), a także różnym ludziom związanym z Amigą.

Simon Butter

Projektant gier, który ma na koncie pracę nad ponad trzystoma tytułami. Urodził się w 1957 roku, pochodzi z Liverpoolu. Pracował dla Ocean i Team 17, a także VICarious Visions, Probe, Magnetic Fields, Atari i wielu innych. Od 2000 roku skoncentrował się na rynku urządzeń mobilnych, tworząc grafiki na Gameboy Color/Advanced i telefony komórkowe.

Zaczynał od BBC Micro, do branży trafił przypadkiem - planował pracować w reklamie, ale w 1983 roku znajomy ściągnął go do Imagine Software. Jego pierwszym zadaniem była konwersja gry Pedro's Garden. W Ocean Software pracował nad tytułami na ZX Spectrum, takimi jak N.O.M.A.D., Cosmic Wartoad czy Gift from the Gods. Na koncie ma również The Addams Family oraz pracę przy pierwszej wersji Worms.

Pracował dla niemieckiej firmy Elkware (obecnie Info-space) i dla francuskiego studia The Mighty Troglodytes. Przeniósł się do Hamburga - był głównym projektantem gier w DTP Entertainment. Następnie wrócił do Liverpoolu i obecnie pracuje jako wolny strzelec.



Wojciech Zientara

Redaktor naczelny magazynu Moje Atari i szef klanu Atari w Bajtku. Programista, autor książek informatycznych i żeglarz. Zajmował się głównie pisaniem o programowaniu, chociaż czasem opisywał również gry. Zaczynał od ZX-81 i Atari 600XL. W 1986 roku napisał artykuł w magazynie Komputer, a potem na stałe zatrudnił się w Bajtku, z którym rozstał się na początku lat dziewięćdziesiątych. Sporadycznie publikował w Świecie Atari. Po odejściu z branży komputerowej zajął się zawodowo żeglarstwem, pływa między innymi na Pogorii, Zawiszy Czarnym i Kapitanie Głowackim.

Jest autorem wielu książek o Atari (między innymi „Mapy pamięci Atari XL/XE”, „Języków programowania Atari XL/XE”, „Poradnika użytkownika Atari XL/XE” czy „Poradnika programisty Atari”). Pracował nad grami (napisana w BASIC Bitwa o Anglię z 1986 roku), opracowywał też listingi programów drukowanych na łamach Bajtka (takich jak Magazynier, czyli adaptacja Sokobana). Połączył także swoje obie pasje, pisząc programy szkoleniowe dla żeglarzy.



Tatuáže, awatary i LeBron James

Gry NBA 2K raczej nie trzeba przedstawiać żadnemu fanowi sportu, a jej popularność zdaje się wykraczać nawet poza ten krąg. Jej sukces wynika w dużej mierze ze starania twórców o oddanie świata NBA maksymalnie realistycznie. Dbalność o szczegóły jest w niej bardzo ważna.

■ adw. Krzysztof Czyżewski
Czyżewscy Kancelaria Adwokacka

Odwzorowaniu podlega nie tylko wygląd hal, koszy, parkietów, ruchów, trików czy mimiki poszczególnych graczy, ale też wizerunek każdego z nich. Gdybyście chcieli objąć procesem right clearance każdy element tej układanki osobno, raczej nikt by się nie podjął tworzenia takiej gry.

Na szczęście sama liga i jej władze opracowały mechanizmy, by pozyskać prawa do wszystkich tych komponentów w jednym ręku. Zatem jeśli komuś takiemu jak Take Two zamarzyło się stworzenie gry o NBA, wystarczyło udać się do władz ligi, wziąć ze sobą sporą walizkę pieniędzy (podobno za możliwość tworzenia gier związanych z tą marką przez siedem lat Take Two musiało zapłacić nieco ponad miliard dolarów) i sprawa była załatwiona. Do czasu.

W 2016 roku spółka Solid Oak Sketches postanowiła przerwać tę sielankę i złożyła pozew przeciwko Take Two i NBA 2K. Wskazała, że jest właścicielem licencji do projektów tatuażu wykonanych na skórze trzech graczy: LeBrona Jamesa, Kenyona Martina i Erica Bledsoe



oraz że wykorzystywanie tychże jako elementów ich awatarów w grze NBA 2K narusza posiadane przez nią prawa autorskie. Nikt jej o zgodę nie pytał. Tatuáže nie były oczywiście tworzone na zlecenie Solid Oak, a firma kupiła projekty wtórnie, twierdząc, że chce nimi handlować (bez wizerunku graczy, dla których były one tworzone) w ramach merchandisingu. Żaden z tatuowanych graczy oczywiście

■ Tatuáže w grze prezentowane są w rozmiarze równym od 4,4 do 10,96 procent ich naturalnych rozmiarów.

nie miał żadnej umowy na zakup praw autorskich od tatuażysty.

Istota zarzutów powoda w tej sprawie nie była bardzo skomplikowana. Tatuaż i jego projekt zawiera w sobie elementy twórcze (choć posługuje się elementami klasycznymi na rynku tatuażu). Jego kopiowanie, wyświetlanie i upublicznianie wymaga zgody właściciela praw. Skoro Take Two i NBA 2K takiej zgody nie uzyskali, a nawet



➤ NBA 2K Playgrounds 2 z 2018 roku miało wedle zapowiedzi wynieść koszykówkę uliczną na wyższy poziom.

TYLKO 0,000286 DO 0,000431 PROCENT DANYCH Z GRY NBA 2K JEST POŚWIĘCONYCH TATUAŻOM.

się o nią nie ubiegali, to naruszyli prawa autorskie. A skoro naruszyli, powinni za to zapłacić odszkodowanie i zaprzestać naruszeń.

Solid Oak Sketches być może liczyło na to, że twórcy i wydawcy gry natychmiast przystąpią do negocjacji, wypłacą pokaźną sumę i sprawę uda się szybko zamknąć. Nie był to oczywiście pierwszy i jedyny spór dotyczący możliwości korzystania z tatuaży wykonanych na ciele sportowców. Dotąd jednak kończyły się one poufnymi ugodami. Tak było w 2005 roku, kiedy Nike wykorzystało w reklamie tatuaż Rasheeda Wallace'a, tak było też w sporze Christopera Escobedo przeciwko wydawcy gry UFC Undisputed 3. NBA 2K ku zaskoczeniu wielu podniosło rękawicę, zatrudniło świetnych

prawników i wniosło o całkowite oddalenie pozwu.

Wytoczono wszystkie działa w obronie gry i możliwości korzystania z tego, co jest w niej zawarte bez zgody Solid Oak Sketches.

Po pierwsze, wskazano na to, jak niewielkim i nieistotnym elementem całej gry jest tych pięć tatuaży widniejących na awatarach trzech graczy. Z jednej strony przypomniano, że chodzi o zaledwie trzech koszykarzy spośród czterystu możliwych do wyboru w ramach gry. Zatem w wielu przypadkach tam, gdzie nie zostaną oni wybrani, gracz nie zobaczy wspomnianych tatuaży. Po drugie wyliczono, że tatuaże w grze prezentowane są w rozmiarze od 4,4 do 10,96 procent ich naturalnej wielkości, a ich odsetek

w ramach wszystkich danych informatycznych gry wynosi zaledwie 0,000286-0,000431 procent. Przypomniano też, że nie są wyraźnie widoczne, wszystko jest w ruchu, a ich obrazowi towarzyszy wiele innych szczegółów, które nie pozwalają skupić na nich uwagi. Obrona podnosiła, że tatuaże są tak samo mało zauważalne i znaczące dla gry jak kształt nosa poszczególnych awatarów.

Tym samym pozwani posługiwali się, nieznanym w Polsce, argumentem de minimis, który przewiduje, że nie można mówić o naruszeniu praw autorskich, jeśli ich wykorzystanie jest minimalne, nieistotne w porównaniu z całym utworem lub produktem, w ramach którego występuje.

Obroncy przytoczyli też dane z badań konsumenckich, z których wynikało, że obecność tatuaży nie miała wpływu na decyzję o zakupie gry. Zwrócili uwagę sądu również na to, że tatuaże ani ich obraz nie były wykorzystywane w jej promocji.

Pozwani domagali się także oddalenia pozwu ze względu na przypadek dozwolonego użytku (fair use). W tym celu prawnicy wydawcy gry przeszli przez czterostopniowy test umożliwiający skorzystanie z tego wyjątku. Skupili się przede wszystkim na wykazaniu, że doszło do zmiany celu, w jakim utwór (tatuaż) był wykorzystywany oryginalnie, a w jakim zastosowano go w grze. Ewidentnie w momencie tworzenia i umieszczania tatuażu



Firma 2K Games co roku wystawiała wielkie stoisko na gamescomie, nieustannie reklamując koszykówkę.





KAŻDY Z MOICH TATUAŻY ZOSTAŁ STWORZONY, ABY POKAZAĆ ETAPY MOJEGO ŻYCIA I RZECZY DLA MNIE WAŻNE.

„Żaden tatuażysta nigdy nie powiedział mi, że potrzebuję ich zgody, aby pokazać moje tatuaże, nawet jeśli było wiadome, że jestem znanym koszykarzem” - LeBron James.

na ciele sportowca chodziło o formę jego ekspresji. Stanowił formę wypowiedzi (na przykład ten LeBrona Jamesa przedstawiał wizerunek jego córki). Producentom gry nie chodziło już o autoekspresję. Ich celem było odtworzenie rzeczywistości, realnego, szczegółowego wyglądu ciała sportowca. Nie bez znaczenia był również fakt znacznego pomniejszenia obrazu tatuażu.

W drugim kroku testu fair use pozwani wskazali, że wyjątek dozwolonego użytku ma szersze zastosowanie do dzieł, które były już opublikowane (w porównaniu z tymi, które jeszcze nie ujrzały światła dziennego), i do takich, których stopień oryginalności jest ograniczony. Zbadano sporne tatuaże i opisano elementy niezbyt oryginalne, na przykład płomień, piłkę do koszykówki, lub takie, które zostały zaczerpnięte z istniejących wcześniej wzorów. Zaprezentowano oryginalne zdjęcia córki LeBrona Jamesa,

„Moje tatuaże są częścią mojej osobowości i tożsamości. Gdybym nie był pokazany z moimi tatuażami, tak naprawdę nie byłoby to mój wizerunek” - LeBron James.

które posłużyło do odwzorowania tatuażu.

Pozwani uzasadnili też, dlaczego wykorzystano cały projekt tatuażu, a nie jego fragment. Użycie jedynie jego fragmentu nie spełniałoby bowiem celu obranego przez twórców gry - nie mogli bowiem na awatarach umieścić połowy czy 1/3 rysunku tatuażu, byłoby to nienaturalne, sprzeczne z ideą odwzorowania świata rzeczywistego.

Przypomniano też, że tatuaż i gra nie są produktami czy utworami zamiennymi. Rynek jednego nie wpływa na rynek drugiego. Nie po to kupuje się grę, by podziwiać tatuaże. Co więcej, powodowie nie byli w stanie wykazać rynku na tatuaże bez wykorzystania wizerunku samych graczy. Nie pokazali umów licencji, w których jakiś producent filmów lub gier kupił od nich zgodę



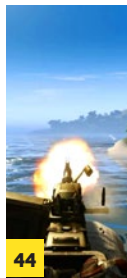
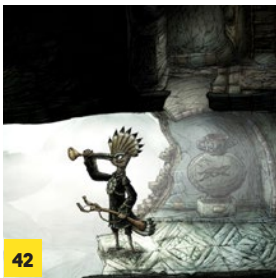
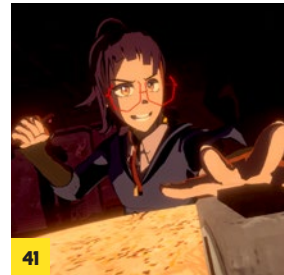
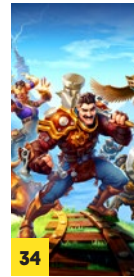
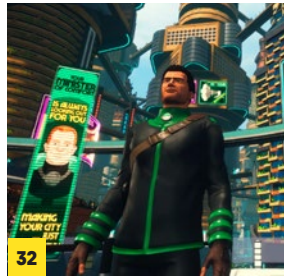
na wykorzystanie tych projektów w ich utworach.

W końcu, posługując się opiniami biegłych, pozwani wykazali, że przyznanie racji Solid Oak miałoby negatywny wpływ na rynek tatuaży. Jeśli bowiem okazałoby się, że każdy sportowiec musi pozyskać odrębnie zgodę na prezentację jego wizerunku (z tatuażem) w mediach, filmach czy grach, wielu z nich mogłoby zrezygnować z bycia tatuowanym.

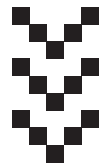
Sąd wziął te wszystkie racje pod uwagę, zgodził się z nimi i oddalił powództwo. Uznał obydwa argumenty pozwanych - ten, że wykorzystanie miało charakter minimalny i nieistotny, ale też i ten dotyczący dozwolonego użytku.

Ponadto w wyroku zwrócono uwagę, że pomiędzy tatuażystą (i jednocześnie twórcą projektu tatuażu) a graczem, dla którego tatuaż był wykonywany, została zawarta dorozumiana umowa licencji na korzystanie z tatuażu. Zesnając w sprawie tatuażyści powiedzieli, w jakich okolicznościach wykonywali swoje dzieła i że byli świadomi tego, że gracze będą je prezentować publicznie jako element swojego wizerunku. Zdawali sobie sprawę z tego, że z chwilą wykonania tatuaże staną się nierozdzielną częścią wizerunku gracza, a co za tym idzie jedynym uprawnionym do korzystania i dysponowania takim „kompletnym” wizerunkiem będzie właśnie ten sportowiec.

Wyrok w sprawie jest jeszcze gorący - zapadł w marcu 2020 roku. Solid Oak może się od niego odwołać. Rozumowanie zaprezentowane przez sąd w tej konkretnej sprawie wydaje się przekonujące. Czy w przypadku, gdyby tatuaże były bardziej oryginalne, większe, wyraźniejsze, występowałyby częściej w grze albo gdyby stały się elementem jej promocji, decyzja byłaby inna? Nie można tego wykluczyć. Na razie jednak możemy spokojnie rozegrać kolejny e-sezon, e-playoffy i cieszyć się z oglądania restartu rozgrywek NBA na żywo w nowej formule. ■



P



TAK

OCENIAMY GRY

0-30

slabe

31-40

niegodne dluzszego kontaktu

41-50

średnie, miejscami przyzwoite

51-60

dobre, ale nie dla kazdego

61-70

interesujace, godne

polecenia fanom gatunku

71-80

bardzo dobre

w swojej kategorii

81-90

znakomite, polecane

wszystkim

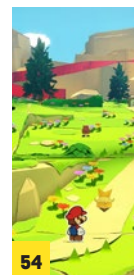
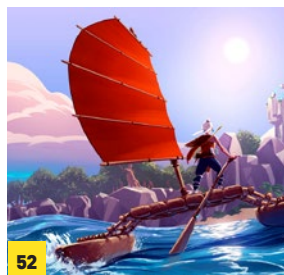
91-100

wybitne, ponadczasowe



PLAY THE GAME

OŚWIETLONY ZNIENACKA LAMPĄ POTWÓR ZMIENIA SIĘ W SZAFKĘ, OSIADA NA PRZYCISKU PODŁĄCZONYM DO REGAŁU, KTÓRY SIĘ UNOSI, ODSŁANIAJĄC PRZEJŚCIE DO DRABINY.



➤ Po japońskich, przestylizowanych grach ciekawą odmianą jest surowa uroda naszego bohatera.

GH O S T

OF TSUSHIMA

PS4

WYDAWCA Sucker Punch Productions Wersja PL: tak

Michał R. Wiśniewski

Dziwne uczucie – przyzwyczaiłem się, że gry o Japonii robią japońskie studia; to kraj o bogatej kulturze growej, która spleciona z innymi dziedzinami popkultury zostawia odbiorcę ze specyficznym doświadczeniem.

Tymczasem za Ghost of Tsushima, historię z czasów samurajskich (a dokładnie – pierwszej inwazji mongolskiej w 1274 roku), odpowiada amerykańskie studio Sucker Punch. Należący do Sony twórcy ostatnie lata spędzili na wypuszczaniu kolejnych odsłon serii o strzelaniu piorunami Infamous, więc to zupełnie inne klimaty.



Broń

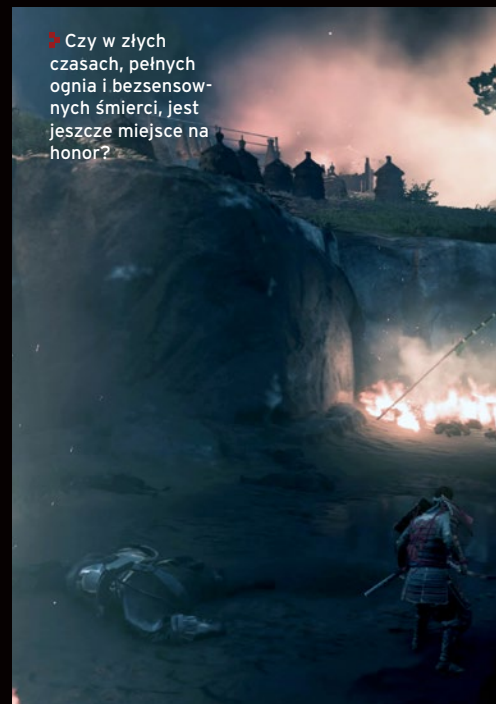


Droga samuraja to katana i tuki; mroczna droga ducha – pełny arsenał broni ninja, od bomb i ostrzy kumai po zatrute strzałki. Najważniejszy jest miecz należący do rodu Sakai, który towarzyszyć będzie całą grę.

Bez obaw – nie ma tu niczego odpychająco zachodniego – żadnych Tomów Cruise’ów w roli „ostatnich samurajów”, żadnych Richardów Chamberlainów na dworze szoguna – to historia Japonii, której bohaterem jest Japończyk. W dodatku, jeśli sobie zażyczymy (co zrobiłem od razu), mówiący po japońsku. Ale mimo to wydała mi się do cna zachodnia – raz przez to, że ewidentnie wywodzi się z tradycji Assassin’s Creed czy Red Dead Redemption (niektórzy uznają ją wręcz za wypełnienie niszy rynkowej, o którą fani gier Ubisoftu prosili od lat), a dwa – przez poważne podejście do tematu.

Interesuję się japońską popkulturą, ale raczej skłaniam się ku historiom fantastycznym (z duchów wolę „Ghost in the Shell”) i obyczajowym. Nie śledzę więc uważnie, co dzieje się w tematyce samurajskiej, ale są to zwykle rzeczy, które

➤ Czy w złych czasach, pełnych ognia i bezsensownych śmierci, jest jeszcze miejsce na honor?





HONOROWA DROGA SAMURAJA JEST TRUDNIEJSZA, ALE DROGA DUCHA PROWADZI DO WPROST MROCNIEGO ŚWIATA – KTÓRĄ Z NICH WYBIERZESZ?

podchodzą do tematu, na różne sposoby bawiąc się konwencją (hip-hopowy „Samurai Champloo”, „Afro Samurai” z Samuelem L. Jacksonem, „Batman-Ninja”) lub po prostu z charakterystyczną dla anime przesadą („Ninja Scroll”, „Blade of the Immortal”).

✚ Gra dostarcza wielu estetycznych przeżyć – nawet spalona wioska potrafi być piękna.

Ghost of Tsushima przypominał mi raczej amerykański komiks „Usagi Yojimbo” autorstwa Stana Sakai – okazało się, że był główną inspiracją dla Nate’a Foksa, reżysera gry.

DROGA DUCHA

Twórcy odwołują się też do tradycji kinowej, oferując „tryb Kurosawa” – gra staje się wtedy czarno-biała. Fajny gadżet, ale zbędny – Ghost of Tsushima zbyt pięknie oddaje pejzaże tytułowej malowniczej wyspy, żeby warto było pozbawiać ją kolorów. Okoliczności przyrody pozwala docenić tryb foto, w którym możemy manipulować nie tylko filtrami, ale też porą dnia, pogodą i unoszonymi na wietrze cząsteczkami – chociaż to dziś standard, to nie pamiętam, kiedy ostatnio tak chętnie bawiłem się wirtualnym aparatem.

Bohaterem jest „ostatni samuraj” – młody Jin Sakai, cudem ocalały z mongolskiej rzezi, w czasie której okazało się, że honorowa droga wojownika nic nie znaczy wobec nowoczesnej i bezwzględnej maszyny wojennej. Po drugiej stronie stoi bowiem mongolski generał Khotun Khan, którego droga do zwycięstwa powiodła przez poznanie mocnych i słabych stron kultury przeciwnika. Aby powstrzymać najeźdźców, dla których Tsushima jest tylko przystankiem przed podbojem reszty Japonii, Jin musi zboczyć z honorowej drogi samuraja i wkroczyć na ścieżkę tytułowego ducha, zamieniając się w bezwzględnego asasyna. Oto konflikt moralny wbudowany w mechanizm gry – w czasie pierwszych potyczek z przyzwyczajenia z innych gier oczekiwałem guzika od skrytobójstwa, ale takie postępowanie byłoby niegodne dumnego wojownika, od dzieciństwa uczonego, by zabijane wrogowi patrzeć prosto w oczy. Dopiero przyparty do muru Jin decyduje się na bardziej pragmatyczne podejście – i zaczyna mordować z ukrycia, jakby grał w The Last of Us: Part II.

ZAWÓD: SAMURAJ

Ghost of Tsushima podzielony jest na trzy akty – każdy zakończony głównym zadaniem – i wypełniony opowieściami i misjami pobocznymi, które można wykonywać w niemal dowolnej kolejności. Gra niczego nie każe robić, najwyżej delikatnie zachęca. Zawód „samuraj” jest idealny dla jej bohatera, bo co chwilę ktoś prosi go o pomoc.

Magicznie rozwiązano problem braku

✚ Oprócz potyczek z przeważającymi siłami wroga przyjdzie nam stoczyć prawdziwe pojedynki.





Tryb foto pozwala na zabawę, można ustawić dowolną porę dnia i warunki pogodowe.



Kluczem do zwycięstwa jest zdobycie sojuszników, ale czy w czasach pogardy można wszystkim ufać?



nawigacji komputerowej w średnio-wieczu – do punktu na mapie kieruje nas wiatr. Takich animistycznych elementów jest więcej – świerszcze uczą pieśni do odgrywania na flecie, lisy prowadzą do ukrytych kapliczek, a w nawigacji pomagają czasem złoty ptaszek. Tak, flecie, bo jak każdy porządny samuraj Jin Sakai ma artystyczną duszę. W malowniczych zakątkach można ułożyć haiku (wybierając elementy obserwowanej przyrody), nie zabraknie też gorących źródeł, gdzie można oddać się rozmyślaniom. Są też miejsca po prostu piękne, chociaż nie pełnią żadnej funkcji fabularnej.

Ale to tylko oazy sielanki w brutalnym świecie. Spalone i splądrowane wioski, bitwy bez honoru i człowieczeństwa. Zdraycy i oportuniści, którzy wykorzystują

Sceny, których nie powstydziliby się kino, zdarzają się na każdym kroku; kolory są zbyt piękne, by używać czarno-białego „trybu Kurosawy”.

wojenny zamęt dla własnych celów. Czasem ich decyzje są zrozumiałe i tragiczne, czasem zwyczajnie podłe. Naprzeciw temu złu stanie Jin i jego sprzymierzeńcy – wśród nich znajdzie się stary mistrz, szukająca zemsty arystokratka, charyzmatyczna złodziejka czy mnich-wojownik. Każdy ma swoją historię i motywację; wydało mi się wręcz, że najbardziej płaską postacią jest sam główny bohater, przynajmniej na początku gry, gdy wszystko, co ma, to honor samuraja i chęć odbicia wuja, lorda Shimura, z mongolskiej niewoli. Warto zauważyć, że z szacunku twórców dla japońskiej historii występujące w grze postacie są fikcyjne (japońscy autorzy nie muszą mieć takich skrupułów i chętnie sięgają po historyczne figury).

Walka kataną przynosi dużo satysfakcji – ciosy, parowanie, przyjmowanie pozycji w zależności od przeciwnika. Oprócz jatek z oddziałami wroga (bonus za zabicie dowódcy) w grze toczy się nastrojowe pojedynki wyjęte prosto z kina. Ale droga miecza to tylko jedna z opcji – dość szybko wchodzimy w posiadanie łuku, a także szeregu broni ninja – od noży po przeróżne bomby. Po wyspie podróżuje się konno (lub skacze po mapie między zaliczonymi już lokacjami), możliwa jest też walka w ten sposób, chociaż przeciwnicy szybko sprowadzają nas na glebę. Poza tym – jak przystało na grę z elementami RPG – zbiera się surowce, które u kowala czy zbrojmistrza można przerabiać na lepszą broń, zbroję i tak dalej, standard. W sumie Ghost of Tsushima to gra, która nie zaskakuje – jest nieco monotonna i pełna elementów znanych z innych produkcji. Liczy się sposób, w jaki zostały połączone. Zarówno ścieżka samuraja, jak i ścieżka ducha naznaczona jest krwią, ale na końcu ważne są te wszystkie haiku napisane po drodze. ■

87

Grą dla każdego, kto chciałby zwiedzić otwarty świat jako samuraj (a nie wilking, kowboj czy, fuji, harlejowiec) – akurat dla fanów przygód królika-ronina Usagi Yojimbo. Przepiękna, choć czasem mało odkrywczą; spojrzenie na Japonię zachodnim okiem jest jednak interesujące.

✈️ Góry jak góry, rzeczka jak rzeczka, drzewka jak drzewka, ale patrzcie, jakie piękne skrzydło!



MICROSOT FLIGHT SIMULATOR 2020



PRODUCENT Asobo Studio **Wersja PL:** tak

✈️ Paweł Schreiber

Pierwsza rzecz, którą zrobiłem w MFS2020 – poleciałem nad Wąbrzeźno, żeby sprawdzić, czy zgadza się kształt podwórka, gdzie mieszkała moja babcia. No i się zgadza. Już to sprawia, że w nowym Flight Simulatorze można się zakochać od pierwszego wejrzenia, bo przecież każdy ma jakiś dom, w którym kiedyś mieszkała jego babcia lub jej odpowiednik, ale nigdy nie miał okazji przelecieć nad nim jumbo jetem.

Potem zacząłem sobie latać po świecie. MFS2020 ściąga na bieżąco dane z microsoftowych map Bing, obrobione za pomocą solidnej SI dorysowującej elementy 3D albo korzystającej wprost z fotogrametrycznych wersji wybranych miast. Efekt jest taki, że muszą tu napisać słowa, których nie znoszę – właśnie zaczęła się nowa epoka. Zgadza się nie tylko kształt podwórka mojej babci. W Rzymie czy Berlinie można liczyć okna w autentycznych budynkach, a gra wygląda genialnie nawet przy niższych ustawieniach. Dodajmy do tego, że obszar naszych lotów to rzeczywiście cały świat, i zaczyna się kręcić w głowie od nadmiaru możliwości.

Nie jestem pilotem, więc trudno mi oceniać zgodność modelu lotu

z rzeczywistością, ale od razu się czuje, że jest bardziej złożony niż w Flight Simulator X czy Aerofly Flight Simulator. Samoloty nie suną przed siebie, tylko płyną przez zmienne prądy powietrza, które się wciąż czuje w falowaniu i wstrząsach, a często też słyszy – bo mamy tu i świst powietrza przy dużej prędkości, i odgłosy napinania konstrukcji przy gwałtownych manewrach. Wszystko to wypada lepiej niż u konkurencji, włącznie z X-Plane 11. Łatwo też uszkodzić maszynę – za duża prędkość czy zbyt widowiskowy zwrot, który w FSX uszedłby nam na sucho, tu kończy się tragedią. Poziom skomplikowania bywa duży, ale jest też świetny, regulowalny system pomocy, który dostrzega nasze błędy i podpowiada, co i dlaczego warto w danym momencie wcisnąć. Zadowoleni powinni być i pasjonaci lotnictwa (grający joystickami), i ludzie, którzy chcą sobie polatać nad miejscami, gdzie byli ostatnio na wakacjach (pad też spisuje się całkiem dobrze).

✈️ A to miejsce jest nawet dość znane, często w telewizji pokazują.



✈️ Pałac piękny, ale Złote Tarasy płaskie, a Warszawę Centralną wciął. Czekamy na patcha!

Rozczarowałem się trochę dostępnymi samolotami. Są świetnie przygotowane (działają wszystkie przyciski i pokręta, a szczegóły już nie co do śrubki, tylko co do zmarszczki na skórze fotela), a w wersji Premium Deluxe jest ich aż trzydzieści, ale dotkliwie brakuje helikopterów i szybowców. Nie ma też hydroplanów ani ciekawostek w rodzaju Grummana Goose'a z FSX czy SR-71 z X-Plane. To będzie się oczywiście zmieniać, podobnie jak liczba dostępnych lądowań i lotów widokowych. Mam nadzieję, że wrócą też misje w stylu FSX, dodawały bowiem grze kolorytu i były atrakcyjne dla szerszego grona graczy. Jest jeszcze trochę usterek technicznych – a to problem z wybieraniem opcji w menu, a to dziwna aktywna pauza, w czasie której samolot wisi w powietrzu, ale nadal przyspiesza albo zwalnia. Większość do załatwienia małą łatką.

Tak czy inaczej, co tu dużo gadać – król powrócił i zapiera dech w piersiach. Pojawił się nowy standard, do którego wszyscy będą próbowali równać, ale pewnie mało komu się uda. ■



■ MFS 2020 będzie się jeszcze rozrastał, a już dziś imponuje. Właśnie zaczęła się nowa generacja symulatorów lotu. I tyle.



METAMORPHOSIS

■ PC ■ PS4 ■ XONE ■ SWITCH

PRODUCENT Ovid Works Wersja PL: tak

■ Michał R. Wiśniewski

Gry lubią literaturę. Skoro udało się zrobić grę z książek Sapkowskiego czy Tolkienu, to może uda się i z Kafką?

Tak jak Californium było podróżą w świat jak z powieści Philipa K. Dicka, tak Metamorphosis zabiera nas w klimaty Franza Kafki. Tytuł nawiązuje do opowiadania „Przemiana” – historii mężczyzny, który przeobraził się w insekta – bohater gry dzieli zresztą z bohaterem tekstu nazwisko i zawód,

ale to wszystko. Wyobraźmy sobie dosłowną adaptację prozy Kafki – człowiek zamienia się w robaka, a potem umiera we własnym pokoju. To nie temat na grę – niemoc, odrzucenie, śmierć. W grach chodzi o działanie i wygrywanie.

Oto więc pierwsze kłamstwo Metamorphosis: poza punktem wyjścia gra zmierza w zupełnie innym kierunku. Kłamstwo numer dwa: to nie tyle adaptacja „Przemiany”, co „Procesu”! Ambitny crossover, spotkanie dwóch Kafkowskich





✚ Policjant widziany z perspektywy insekta wydaje się gigantem. Chciałoby się w to zagrać na PS VR.

✚ Biurokratyczna machina, w której kingsajzowska Szuflandia spotyka „Brazil” Terry’ego Gilliana.

bohaterów - człowieka porwanego przez niepojętą maszynę (bez prawną i robaka, który wchodzi nie tylko za kredensy, ale i za kulisy, zwiedza mechanizmy i fabryki spreparowanych postanowień.

Sama rozgrywka to dość prosta gra przygodowa połączona z pierwszoosobową platformówką we w pełni trójwymiarowym labiryncie. Insekt potrafi biegać i skakać, a także maczać odnoża w miodzie i innych lepkich substancjach, co umożliwia mu wspinanie się po ścianach (i nie tylko).



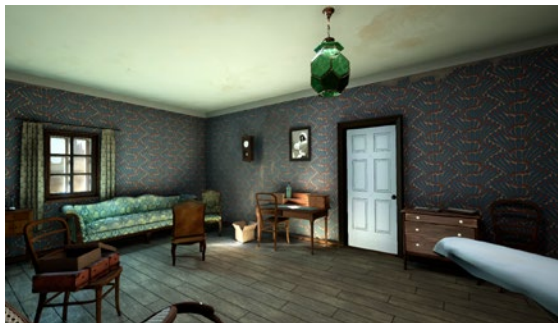
✚ Wszystko zaczyna się w miarę normalnie, od przebudzenia po nocy pełnej wrażeń, ale już za chwilę wpadniemy w paszczę szaleństwa.

Ta pierwszoosobowa perspektywa sprawdza się doskonale - sama transformacja jest pokazana w przyjemnie surrealistyczny sposób. Grafika jest stylizowana - Metamorphosis nie epatuje ohydą jak Bad Mojo, gra z 1996 roku również inspirowana Kafkowską „Przemią”; tam wcielenie się w karalucha pokazywało obrzydliwości mikroświata (trupa szczura wspominał do dziś).

Gra operuje symboliką i wizualną poezją, real przeplata się z fantazją; oprócz zakamarków przyjdzie nam zwiedzać płaszczyzny zupełnie abstrakcyjne, a także cywilizację insektów urządzoną w stylu „Pożyczalskich”. Dużo tu literatury, półki są pełne konkretnych książek, a oprócz Kafki gra mruga okiem do Orwella czy robotów Karelą Capką.

„Przemiana” Kafki opowiadała o impotencji wobec zmiany, gra wręcz przeciwnie, czerpie z niej siłę. Przecież w grach chodzi o to, żeby wygrać - jeśli jest system, to my jesteśmy Neo i zaraz go wysadzimy. Po sznurku w tę stronę poszła Mosaic, gdzie bohater ucieka z kapitalistycznej udręki, o faktycznej niemożności pokonania systemu opowiada zaś Liberated. Metamorphosis staje trochę w rozkroku, pokazując, że każdy podły system do działania potrzebuje robaków, ale czy można z tym coś zrobić? ■

✚ Ruszymy w podróż ze skromnego, acz przytulnego mieszkania...



✚ ...przez wyjętą z koszmarów cywilizację „pożyczalskich” insektów.



85

■ Symulator insekta w postkafkowskim świecie. Świetna narracja z perspektywy pierwszej osoby ze znakomitą muzyką, stylizowaną oprawą graficzną i lokacjami o różnym stopniu surrealizmu. Trójwymiarowy labirynt nieraz stanowi wyzwanie, ale zagadki są raczej proste i logiczne.



Stare, dobre Union City zrobiło się nieco bardziej sielankowe, ale może to tylko pozory – często im coś ładniej wygląda, tym w środku paskudniejsze.



Cyberprzestrzeń w grze pozostała uroczo zanurzona w latach dziewięćdziesiątych – muskularny awatar z gołym tyłkiem, trochę oczywistej symboliki i otaczająca wszystko ciemność. Komu to przeszkadzało?

Powrót do palety kolorystycznej pierwszej części. Jakość sequela mierzy się też tym, jak dobrze umie zagrać na nostalgii.



BEYOND A STEEL SKY

PC IOS

PRODUCENT: Revolution Software **Wersja PL:** nie

Paweł Schreiber

Przyznacie, że to fajna sprawa – najpierw włączyłem sobie Lure of the Temptress (1992) i zobaczyłem pieruńsko skomplikowane logo firmy Revolution, które mogło powstać tylko w latach dziewięćdziesiątych (ozdobna czcionka! rycerze! sztandary! zachodzące słońce!).

Chwilę potem odpaliłem Beyond a Steel Sky (2020) i logo wciąż to samo. Taką konsekwencję trzeba szanować. Kiedy ją skończyłem, pomyślałem, że z tym logo to nie przypadek, bo przecież to nie tylko godny sequel wydanego ćwierć wieku temu Beneath a Steel Sky, ale gra, po której po prostu widać, słysząc i czując, że jest ze stajni Revolution. To rozpoznawalny od paru dekad styl – wciągająca opowieść, sarkastyczne poczucie humoru, ekscentryczne postaci i nacisk na dopasowanie bardzo filmowej muzyki do akcji. Wszystko na swoim miejscu, jakby się wróciło do domu.

Podobnie jak poprzednia część, BaSS rozgrywa się w postapokaliptycznej Australii, gdzie nad połaciami pustyni góruje kolosalne, hipernowoczesne miasto Union City. Nasz bohater, Robert Foster, już raz je uratował, wyrrywając je spod władzy tyrana – superkomputera LINC, a następnie wracając do życia wśród pustynnych plemion. Z rozpoczęcia gry wyraźnie wynika, że UC, które miało się stać piękną i mądrą utopią, ma jakiś niepokojący związek z porwaniami plemiennych dzieci, więc odpoczynek Fostera dobiega końca. Taki już los

bohatera gier. Scenarzyści pochylili się nad tymi, którzy w poprzednią część nie grali, więc chociaż jej znajomość wyjaśnia wiele smaczków, nie jest wymagana.

Klimat Beyond a Steel Sky jest od samego początku zawieszony. Opra- wa tym razem powstała w Unrealu, ale tak jak w pierwowzorze tworzo- no ją pod czujnym okiem Dave'a Gibbonsa (rysował między innymi „Strażników” Alana Moore'a). To widać – architektura miasta i widoki z ogromnych wysokości czasem zapierają dech w piersiach. Fabuła bardzo sprytnie dozuje informacje, rzucając jakiś nowy znak zapytania na przynętę zawsze, kiedy pocujemy, że już się czegoś dowiedzieliśmy. Na szczególną po- chwałę zasługują dialogi – NPC jest tu sporo, ale każdy z nich zapada w pamięć. Takiej galerii oryginałów nie widziałem chyba od czasu Thimbleweed Park.

BaSS nostalgicznie wraca do poprzedniej części, ale pamięta też, że gracze mają dzisiaj trochę inne oczekiwania niż dwie dekady temu. Nie wywraca konwencji tradycyjnej przygodówki do góry nogami, ale próbuje ją odświeżyć. Zamysł jest szlachetny, a realizacja – przeważnie dobra, choć z kilkoma zastrze- żeniami. Zagadki są nieco prostsze, mamy też wbudowany nienachalny system podpowiedzi. Kluczowym elementem rozgrywki jest narzędzie hakerskie, które pozwala zmie- niać sposób działania niektórych komputerów i maszyn. Zagadki z nim związane są najciekawszym elementem gry – sprytnie wykorzy- stują i logikę działania Union City, i znany z innych gier Revolution system Virtual Theatre, dzięki któremu NPC (również ci z cyfrowymi mózganymi) nie siedzą w miejscu, tylko szwendają się tu i tam, robiąc,

co do nich należy. Kiedy pocze- kamy, aż jeden robot zbliży się do innego, a potem niepostrzeżenie przeniesiemy element programu od jednego do drugiego, czujemy satysfakcję nie tylko z tego, że właśnie rozwiązaliśmy zagadkę, ale też z tego, że nieźle napsociliśmy, a nikt się nie zorientował, że to my.

Zabawa jest tak dobra, że chciałoby się, żeby ten element gry był bardziej rozbudowany – ale jest ograniczony do niezbędnego minimum (czytaj: umożliwienia postępów w grze). Zdarza się, że urządzenia, które teoretycznie po- winny dać się hakować, pozostają poza naszym zasięgiem, żeby ogra- niczyć bałagan, jaki można by z ich pomocą spowodować. Rozumiem ograniczenia budżetowe, ale to tak- kie dobre rozwiązanie, że po prostu nie umiem sobie przestać wyobra- żać, jakie cudowne byłoby BaSS, gdyby pozwalało na więcej takich uciech. Pewien niedosyt pozostawia też gospodarowanie przedmiotami – w całej grze znajdujemy ich nie- wiele, a z części korzysta się wiele razy w takich samych kontekstach. Zdarzają się problemy techniczne związane z tym, że NPC lubią sobie pochodzić to tu, to tam – potrafią utknąć w elementach otoczenia albo zablokować komuś drogę.

BaSS nie jest pewnie ósmym cudem świata, ale to bardzo dobry przykład tego, jak delikatnie odświeżać dawne konwencje bez nadmiernego odchodzenia od ich tradycyjnych form. Niektórzy chcą w przygodówkach robić rewolucję – a (nomen omen) Revolution poka- zuje, że tradycję można też podać tak, że i dzisiejszy gracz dobrze się przy niej ubawi. ■

■ Terminal LINC, czyli pamiętka mrocznej przeszłości miasta. Weterani uśmiechają się pod nosem...

Gibbons



Oprawa wizualna gry powstawała pod czujnym okiem legendarnego rysownika, twórcy „Strażników”, Dave'a Gibbonsa. Efekt – całość wygląda bardzo komiksowo. Dużo bardziej od pierwszej części. Animacja nie zawsze dorasta do modeli postaci i scenografii, ale i tak BaSS to gra, na którą miło popatrzeć.



■ Przygodówka jak ze złotej ery gatunku, a mimo to dostosowana do współczesnego gracza. Po ponad 25 latach Robert Foster z Beneath a Steel Sky wraca na ekrany komputerów – i prawie w ogóle się nie postarzał!



od pozostałych, dostajemy do dyspozycji na przykład robota lub wojownika obdarzonego zdolnością przywoływania walczącego u jego boku pociągu. Ot, taki Alan Rails z „Ricka i Morty’ego”, który za zabawkę ma steampunkowego, wiecznie wkurzonego kuzyna Tomka ze Stacyjkowa. Drzewka umiejętności bohaterów prezentują się dość mizernie, ale ten fakt po części rekompensują skille zwierzków oraz możliwość rozwijania potężnego artefaktu gwarantującego kolejne sposoby na anihilację wrogów. Szczególnie upodobałem sobie relikwię żywiołu trucizny. Przywołwane trujące pająki to doprawdy zani sprzymierzeńcy!

Chociaż tony żelastwa wypadające z wrogów oraz rozbudowa fortu (kapitałna mechanika!) sprawiają wiele frajdy, to ludzie z Echtra Games powinni dopracować system walki. Niestety w trakcie potyczek nie mogłem przyzwyczaić się do rozwiązania, jakie zastosowali twórcy, ponieważ animacje skilli „zamykają” postać, przez co nie można skorzystać z innej umiejętności. I tak podczas walk z bossami nie zawsze udawało mi się umknąć przed ciosami obszarowymi potężnego adwersarza, gdyż nie byłem w stanie wykonać uniku, dopóki heros był w ruchu. Przez ten zabieg mechanika walki staje się siermiężna, brakuje jej płynności znanej z konkurencyjnych tytułów, takich jak Path of Exile. Schaefer oraz jego ekipa muszą wykorzystać wczesny dostęp na poprawę tego systemu oraz dodanie kolejnej zawartości, w końcu hack’n’slawshowi rywale nie śpią. ■

Torchlight III



PRODUCENT Echtra Games **Wersja PL:** nie

Pjotsze

ACCESS

Parafrazując klasyka: Diablo II wielkim tytułem był! I jest nim po dziś dzień, dwie dekady od swojej premiery. Wszak wspólnie ze swoją starszą siostrą z 1997 roku produkcja wywarła niebagatelny wpływ na cały gatunek RPG, a dzięki ich sukcesowi jak grzyby po deszczu zaczęły pojawiać się kolejne diablopodobne gry. Bez serii o Panu Terroru nie doczekalibyśmy się cyklu Torchlight stworzonego przez studio Runic, w którego szeregach znaleźli się byli pracownicy Blizzarda.

Teraz Max Schaefer, czyli człowiek mający w swoim CV zarówno pracę nad obiema wspomnianymi seriami, serwuje nam trzecią część Torchlight. I patrząc na aktualny stan gry, można tylko odetchnąć z ulgą, że jest to dopiero wczesny dostęp, a nie finalny produkt. Na razie tytuł oferuje wyłącznie rozgrywkę w trybie wieloosobowym, co zapewne jest skorelowane z poprzednimi planami dotyczącymi wydania trójki jako MMORPG. Niestety jakość serwerów pozostawia wiele do życzenia. Choć w trakcie rozgrywki nie rozłączyło mnie ani razu, to dało się odczuć inne bóle związane z internetowymi usługami producenta.

Niejednokrotnie towarzyszący mi psiak, Tytan, nazwany tak na cześć mego czworonoga, dosłownie zamarzał w trakcie walki lub swobodnej eksploracji. Jakby kontemplował złożoność Wszczęświata albo kombinował, jak dobrać się do butów mojego awatara w celu ich dewastacji. Po czym... materializował się tuż obok mnie, kontynuując atakowanie wroga lub radosny trucht.

Skoro jestem przy przeciwnikach, to z nimi również bywa ciekawie. Modele martwych stworków zostają na placu boju, wyglądając niczym kolorowe statuetki. Ba, pod koniec pierwszego aktu natrafiłem na nieśmiertelnego goblina! Przez kilka minut maluch przeprowadzał zajadłe ataki, ale ani on, ani ja nie odnosiłmy żadnych obrażeń. Natrętny kurdupel zniknął dopiero po tym, gdy przeteleportowałem się do miasta.

Do zestawu herosów, jaki twórcy zaoferowali graczom, ciężko się przycepić. Każda klasa postaci różni się

■ Po walkach z bossami zdobywamy nie tylko masę sprzętu, ale mamy też szansę na znalezienie zamkniętego w klatce zwierzaka, którego możemy przygarnąć lub wypuścić na wolność.

■ Relikwie to potężne artefakty, zapewniające bohaterowi dodatkowe umiejętności. Tak jak heros awansują na kolejne poziomy wraz ze zdobywanym doświadczeniem.



65

Trzecia część kultowego cyklu zachęca graczy świetną, komiksową grafiką oraz muzyką Matta Uelmiena. Dobrze, że to dopiero wczesny dostęp, ponieważ trzeba tu dodać trochę ciekawej zawartości oraz poprawić stabilność serwerów i mechanikę walki.



➤ Zbroję Iron Mana można modyfikować – instalować nową broń czy zmieniać kolory.

Na szczęście doświadczenie VR w czasie walki jest całkiem niezłe (czego nie można powiedzieć o warstwie eksploracji, zrobionej bardzo tanio). Kostium Iron Mana to idealny temat dla wirtualnej rzeczywistości (czego przedsmak dał promujący film Spider-Man VR) i twórcy wykorzystali go całkiem fajnie. Sterujemy latającą marynarką (nie czuć nóg), która – żeby uniknąć przeciążenia błędnika – znajduje się zawsze w pionowej pozycji. Lata się w pełnym 3D, zupełnie jak w klasycznej zręcznościówce sterując silnikami odrzutowymi umieszczonymi w rękawicach. Także w nich umieszczone są blasty i dodatkowa broń; to gra, w której napracujemy się nadgarstkami. Miejscami grafika (jak Szanghaj nocą) wygląda jak z pierwszego PlayStation, ale za to wszystko jest płynne i nierzygogene, choć czasem nieco chaotyczne. To dynamiczna i prosta strzelanka – jednak element odrzutowy sprawia, że to zupełnie nowe doświadczenie, które potrafi dostarczyć wiele emocji. Gra nagradza opanowanie tajników lotu i pozwala sprawdzić się w wyścigach na czas. Zdobyte w czasie misji punkty możemy inwestować w rozwój zbroi, a nad wszystkim czuwa para sztucznych inteligencji – zbrojmistrz Gunsmith i uroczą Friday. 📌



IRON MAN VR

PS VR

PRODUCENT Camouflaj Wersja PL: tak

Michał R. Wiśniewski

Jeden z najbardziej ikonicznych superherosów Marvela pozwala pobawić się swoją wspaniałą zabawką.

Rok temu z hukiem i płaczem zakończył się ważny etap w kinowym uniwersum Marvela – „Avengers: Koniec gry” doprowadził do końca historię Tony’ego Starka rozpoczętą w niespodziewanym hicie „Iron Man” z 2008 roku. W przeciwieństwie do Supermana, Batmana czy Spider-Mana okuty w zbroję heros nie był zbyt rozpoznawalny poza środowiskiem fanów komiksów, toteż charyzmatyczna kreacja Roberta Downeya Jr. jest z nim nierozzerwalnie złączona.



➤ Jedno z jaj wielkanocnych – zdjęcie, na którym widać gracza: grubaska w koszulce Iron Mana i zestawie PS VR.

➤ Najlepsze etapy gry dzieją się w przestworzach, gdy dysponujemy pełnią ruchu.

Dogłębnie to sobie uświadomiłem, grając w Iron Man VR na PS VR – Tony Stark i inne postacie nie używają podobizn kinowych aktorów, ale trochę ich przypominają. Efekt doliny niesamowitości, którego nie doświadczałem podczas zabawy w Batmana czy Spider-Mana – do wielości ich wcieleń jestem przyzwyczajony. Problem pogłębia fakt, że gra bardzo mocno nawiązuje do filmów, chociaż opowiada zupełnie osobną historię spoza ich chronologii; w klimacie raczej początku serii, gdy Człowiek Żelazo nie był jeszcze zamieszany w kosmiczne awantury.

Scenariusz krąży wokół rozliczenia się (znowu) Starka z jego przeszłością handlarza bronią, jako duch zeszyłych świąt wystąpi Ghost (w innej wersji niż znana z filmu „Ant-Man i Osa”). Słaba fabuła służy zaliczeniu kilku nostalgicznych miejscówek i uzasadnieniu, dlaczego przez całą grę strzelamy do armii dronów.



80

Pixel kinowego „Iron Mana”, z dość pretekstową fabułą, nadrabiający nostalgiją i doświadczeniem latania w „prawdziwej” zbroi superbohatera. Grafika miejscami jest równie nostalgiczna i zabiera w czasy dawnych generacji konsol, ale gdy zabawa się rozkręca, przestaje się na to zwracać uwagę.



Wyrpedzać czy nie wyrpedzać? Czasami w takich sytuacjach lepiej jest odpuścić bez ryzyka kary lub podniszczenia bolidu.



F1 2020

PC PS4 XONE

PRODUCENT Codemasters **Wersja PL:** tak

Szymon Góraj

Gry sportowe z datami w tytule kojarzą się przede wszystkim z wiecznym odcinaniem kuponów od serii i minimalnym progresem. I choć zasmucająco często to się sprawdza, zdarzają się chlubne wyjątki. Czy najnowsze dzieło Codemasters jest jednym z nich?

F1 2020 wprowadza mnóstwo ciekawych usprawnień. Model jazdy to bardzo ładny kompromis pomiędzy zręcznościówką a pełnokrwistym symulatorem. Amatorzy mogą ustawić sobie od groma opcji asekuracji, które pomogą im odnaleźć



Im dalej w las, tym częściej możemy spędzać czas w tym miejscu, doglądając ekipy.

się w grze bez większego bólu. Szczególnie pomocny jest duży rozrzut przy stopniowaniu poziomu trudności przeciwników, choć akurat AI często zawodzi, będąc nieraz zbyt agresywne w dziwnych sytuacjach.

Warto też docenić wprowadzenie całych rozgrywek F2 zamiast ledwie drobnego skrawka tego zaplecza. Imponujący jest micro-management związany z przeprowadzaniem testów przed wyścigiem bądź doбором poszczególnych części pojazdu na daną nawierzchnię czy pogodę. Tutaj naprawdę możemy przygotować się do wyścigu.

Największą nowością jest prowadzenie zespołu. Tak jest, tryb My Team pozwala nam nawiązać do nieco starszych czasów w Formule 1 i zostać pierwszym od lat ścigającym się właścicielem. Jest to jedna z najbardziej dopracowanych i przemyślanych nowości, z jakimi przyszło mi się spotkać w obrębie gatunku.

Po wykreowaniu nowego zespołu poprzez nadanie mu odpowiedniego logo itd. przyjdzie nam wybrać inwestorów stawiających konkretne wymagania co do osiągnięć czy koordynować poszczególne aspekty zespołu. Dbamy o rozwój jego członków, wybieramy działy, które chcemy wspierać, i oczywiście drugiego kierowcę. Istnieje nawet opcja wzięcia udziału w odpowiednich zajęciach uzupełniających

pomiędzy wyścigami. Różnorodność w zarządzaniu ekipą przypomina bardziej Football Managera niż standardowych przedstawicieli gatunku.

Oczywiście mamy również ścisły kontakt z mediami. Mimo że zawsze stanowi to miłe urozmaicenie, zostało ono odświeżone chyba w najmniejszym stopniu. Ponownie na przykład musimy udzielać odpowiedzi na mdłe pytania dziennikarki i po kilku takich rundach można mieć po prostu dosyć. I tylko wprowadzenie ciekawych sekwencji z Willem Buxtonem, prawdziwym dziennikarzem F1, ratuje ten aspekt. ■

Zwycięstwa zawsze dają wiele satysfakcji, nieważne jaki poziom trudności wybierzemy.



84

F1 2020 to bardzo miła niespodzianka na okres zamykający rozdział PS4. Choć grze nie brak wad, a czas loadingów powinien zostać poprawiony, czuć świeże, pełne kreatywnych pomysłów i wreszcie uczciwe podejście do gatunku. Nie tylko dla fanów F1.

Maid of Sker

PC PS4 XONE

PRODUCENT Wales Interactive Wersja PL: tak

User Jama

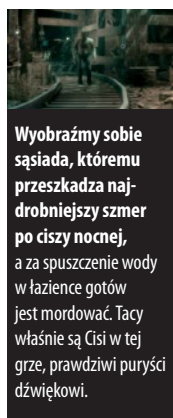
Kiedy dostajesz błagalny list od dziewczyny, rzucasz wszystko i ruszasz na pomoc. Docierasz do okazałego, ale mocno zaniedbanego i zdawałoby się całkowicie opuszczonego hotelu. Tylko co to za dziwne hałasy, skrzypienia, jęki?

Maid of Sker z miejsca cieszy oko wizualnie, widać w nim dbałość o detale i światło. Początkowe słoneczne, leśne przestrzenie przy przystanku kolejowym kontrastują z mroczniejszymi zakamarkami gmaszyska, podziemi oraz okolicy wokół, które trzeba przeszukać. Jest to przede wszystkim gra eksploracyjna z elementami survivalu oraz horroru.

Szybko uświadomiamy sobie, że nie jesteśmy w tym miejscu sami. Oprócz dziewczyny, która zabarykadowała się od wewnątrz gdzieś na górze, korytarzami włóczą się Cisi - przemienieni ludzie, którzy nie mają twarzy, utracili wzrok, za to zyskali wyczulony zmysł

W holu u góry znajdują się wielkie organy. Aby je uruchomić, trzeba odnaleźć cztery cylindry, a następnie zamontować je w instrumencie.

Cichy



Wyobraźmy sobie sąsiada, któremu przeszkadza najdrobniejszy szmer po ciszy nocnej, a za spuszczenie wody w łazience gotów jest mordować. Tacy właśnie są Cisi w tej grze, prawdziwi puryści dźwiękowi.

Gramofony dostarczają informacje i pozwalają nagrać stan gry.



słuchu i potrafią rozszarpać intruza gołymi łapskami. Na bezszelestnym przemieszczaniu się i wykorzystaniu dźwięku jako wabika lub broni opiera się zasadnicza mechanika gry. Przechodząc przez zakurzone pomieszczenia lub koło ognisk, trzeba wstrzymać oddech, żeby się nie rozkaślać. Podobnie kiedy znajdujemy się bardzo blisko Cichego, lepiej zastępnąć na bezdechu. Okazjonalnie trzeba narobić gdzieś hałasu, żeby odciągnąć w tamtą stronę przeciwników, a z czasem zyskujemy broń soniczną.

Podczas wędrówek w labiryntach starego hotelu natrafimy na kolejne fragmenty strasznej historii domu i jego mieszkańców, opartej na walijskich mitach. Tekstu nie jest za dużo, akurat w sam raz, żeby podtrzymać ciekawość, bez

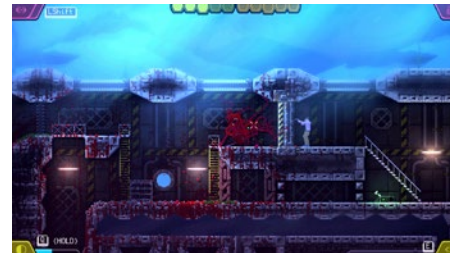
dłuższych przestojów w rozgrywce. Od czasu do czasu możemy też usłyszeć głos swojej dziewczyny przez telefon stacjonarny, z przyzwyczajonym, dopasowanym do epoki aktorstwem głosowym. Rzecz dzieje się w czasach na długo przed wynalezieniem komórek.

Trochę doskwierało mi wrażenie pustki w wielu pomieszczeniach. Nawet nie chodzi o to, że nie ma z kim porozmawiać, bo wiadomo - trzeba być cicho, tylko skąpość przedmiotów. Te, które są do wzięcia, leżą na wierzchu, nie szperamy więc w szafkach czy szufladach. Możemy biegać (wtedy słychać głośnie sapanie) albo skradać się w kucki (wtedy jest cicho). Nie można natomiast skakać lub wspinać się - aby przemieścić się wertykalnie, trzeba skorzystać z windy lub schodów. Za to przypadł mi do gustu klimat tej gry, wiktoriańskie wnętrza, zaadaptowana stara walijska muzyka, historia o ludzkiej podłości i głupocie oraz ślepi przeciwnicy, Cisi, których należy rozpracować za pomocą dźwięku i ciszy. ■

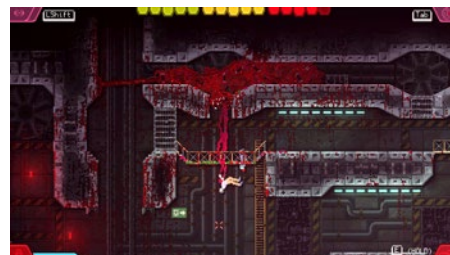


63

Ciekawy pomysł z mechaniką opartą na dźwięku - swoista gra w kotka i myszkę ze ślepyimi, ale groźnymi przeciwnikami. Atmosferę budują strona wizualna i oryginalna, walijska muzyka, ale trochę tu pusto, mało przedmiotów, dużo chodzenia.



➤ Każda forma monstrem posiada inne zdolności specjalne. Przydają się one nie tylko do eliminacji ludzi, ale również do rozwiązywania niektórych zagadek środowiskowych.



➤ Konsumpcja pracowników podziemnego kompleksu regeneruje zdrowie stwora. Nie dotyczy się to ciężkozbrojnych ochroniarzy, tych możemy tylko rozszarpać.

CARRION

PC MAC XONE SWITCH

PRODUCENT Phobia Game Studio Wersja PL: tak

Pjostze

S pędzam kolejny dzień zamknięty w tym szklanym pojemniku, że aż zaczyna mnie to wkurzać. Za kogo oni się w ogóle uważają? Za kogoś lepszego ode mnie, bo łążą na dwóch łapach i mają tylko jedną parę oczu?

Pora wydostać się z tego cylindrycznego więzienia, pokazać tym małpizonom bez sierści, kto tu naprawdę rządzi. Tu jest taka mała ryska, może uda mi się ją powiększyć, a potem samemu przeprowadzić kilka eksperymentów. Mam już nawet pomysł na jeden z nich - ilu homo sapiens zdąży pożreć w minutę.

Trudno nie pokusić się o taki wstęp przy okazji pisania o Carrion, które opowiada historię widzianą z perspektywy monstrem buszującego po tajnym kompleksie badawczym. Widać, że autorzy mocno inspirowali się takimi dziełami popkultury jak chociażby cykl o Obcym lub „Coś” Johna Carpentera. Sam pomysł na zamknięcie drapieżnika oraz jego ludzkich ofiar mocno przypomina rozwiązania znane z opowieści o ksenomorfach. Z kolei postać - o ile można tak

nazwać amorficzny zbitek tkanki i kłów, przywodzi na myśl zmieniającego kształt kosmitę z filmu Carpentera. Stwór mutuje, z biegiem czasu rośnie, a także zyskuje kolejne groźne umiejętności. W pewnym momencie umiałem nawet zaprowadzić nad ciałem człowieka niczym prawdziwy pozaziemski pasożyt.

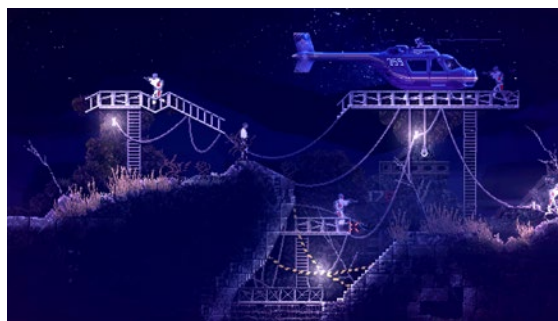
Zdolności są doprawdy ciekawie pomyślane i to samo można powiedzieć o wyglądzie poziomów. Plansze zaprojektowano tak, aby można było je przejść na więcej niż jeden sposób. Wskutek własnej niefrasobliwości przechodziłem pewną lokację dwukrotnie (a nie był to jedyny raz, bo tytuł potrafi gracza skarcić), co skłoniło mnie do skorzystania z innej strategii. Za pierwszym razem przeleciałem przez pomieszczenie jak burza, zabijając ochronę za pomocą drzwi oraz innych elementów otoczenia.

➤ W punktach zapisu nie tylko zapisujemy stan gry, ale także regenerujemy zdrowie potwora. Co więcej, po takiej operacji zabici uprzednio wrogowie nie respawują się.

➤ Zakończenie gry mocno nawiązuje do filmu „Coś” Johna Carpentera. Co więcej, otwiera drogę do kontynuacji.

W drugim zaś podejściu postawiłem na ukrywanie się i cichą eliminację każdego gagatka. W innej miejscówce skorzystałem z opcji przejęcia kontroli nad jednym z ludzi, wsiałem do uzbrojonej w działka obrotowe maszyny kroczącej, a następnie posłałem do diabła cały oddział żołnierzy. Po co się narażać, skoro można posłużyć się ludzką kukielką?

Produkcja bywa wymagająca, ale poszczególne etapy da się przejść, nie narażając się na załamanie nerwów. Punkty zapisu rozmieszczone są dość gęsto, a to niejedyny sposób, w jaki twórcy starają się pomagać graczom. Pomimo to musiałem uważać, aby nie zgubić się w krętych tunelach podziemnego kompleksu. Autorzy, i słusznie, nie prowadzą za rączkę, co w dobie wszędobylskich znaczników, znaków zapytania albo innych ułatwień rozgrywki można tylko zaliczyć na plus. ▬



75

Horror, w którym to my jesteśmy potworem polującym na ludzi. Krwiożercze monstrem rodem z „Coś” Carpentera jest naprawdę zwinne, choć łątewiej nim sterować za pomocą myszy i klawiatury niż pada.

SINoALICE

IOS ANDROID

PRODUCENT Square Enix Wersja PL: nie

Michał R. Wiśniewski

Trzy lata po japońskiej premierze SINoALICE, mobilna gra w reżyserii Yoko Taro, jest dostępna na całym świecie. Co skrywa tajemnicza Biblioteka?

Na popularność SINoALICE największy wpływ miał niespodziewany sukces NieR: Automata; crossover między tymi tytułami był jednym z pierwszych eventów. Większość graczy myśli chyba podobnie - „Nie gram w tego typu gry, ale to gra Yoko Taro, więc może spróbuję?”.

„Tego typu”, czyli mobilne japońskie RPG, pozbawione elementu eksploracji - poza eksploracją własnego portfela w poszukiwaniu zaskórniaków, żeby

W trakcie bitwy walczy ze sobą pięciu na pięciu graczy - reszta drużyny zapewnia wsparcie z drugiego ekranu.



opłacić mechanizm gacha. Termin ten został zaczerpnięty z automatów z kapsułkami - wrzucasz pieniądze, dostajesz zabawkę. W przypadku gier gacha wrzuca się obowiązującą w grze walutę (tu - kryształ) i dostaje postacie, bronie i inne gadżety o różnym stopniu rzadkości. Walutę można cierpliwie ciuć w grze, ale zwykle łatwiej ją dostać za prawdziwe pieniądze.

W SINoALICE chodzi zatem o to, żeby gra zarabiała dużo kasy dla studia (i, mam nadzieję, samego Yoko Taro), ale co mają z tego gracze? Piękne ilustracje, wspaniałą muzykę (znany z Automaty Keiichi Okabe), a przede wszystkim, jak można się spodziewać po twórcy Drakengarda i Niera, zakręconą historię. Jakby w odpowiedzi na cukierkowe książeczki Disneya gra opowiada o losach baśniowych postaci, które trafiły do Biblioteki, wymiaru między realem i fikcją, gdzie toczą nieskończone walki z koszmarami - i samymi sobą. Alicja, Pinokio, Kopciuszek, Kaguya i tak dalej - łączy ich marzenie, żeby wskrzesić Autora i napisać swoją historię na nowo. Żeby walczyć z koszmarami, trzeba być niczym koszmara - Małgosia nosi ze sobą klatkę, w której trzyma obciętą głowę Jasia, a Śpiąca Królowa chce zabić wszystkich, którzy obudzili ją ze słodkiego snu. Fragmenty ich opowieści poznajemy między kolejnymi wersjami-potyczkami. To klasyczne turowe RPG, w którym sterujemy naszą postacią, do pomocy mając cztery wirtualne klony innych graczy. System opiera się na prostej walce żywiołów w stylu papier-nożyce-kamień (woda-ogień-wiatr).

Przewodnikami po Bibliotece jest para złośliwych marionetek, Parrah i Noya. Oprócz trybu głównej fabuły dostępne są eventy, tryb współpracy oraz Koloseum. Tam codziennie mają

Projekty postaci nie przypominają tych, do których przyzwyczaili nas fanarty książeczek Disneya. Panuje tu pełna swoboda wyobraźni.



Eventy oznaczają nowe postacie oraz misje fabularne. Historia 2B to sen, który miała podczas wydarzeń z NieR: Automata.

miejsce starcia Gildii - w potyczkach uczestniczyć może do piętnastu graczy (pięć w awangardzie, reszta jako wsparcie). Całość spina system ekonomiczny, jak zwykle w mobilkach wymagający żmudnej pracy albo po prostu wyskoczenia z kasy. ■

70

Jeśli już szukasz jakiegoś komórkowego zabójcy czasu, dlaczego nie wejść w pokręcony świat baśni, w którym piękne książeczki broczą w krwi, depresji i koszmarze? Piękna muzyka i piękne ilustracje. Jak powiedział sam Yoko Taro - „Uroczę, mam nadzieję, że zarobi dużo pieniędzy”.



Hellpoint

■ PC ■ MAC ■ PS4 ■ XONE

PRODUCENT Cradle Games **Wersja PL:** nie

■ Szymon Góraj

Tytuły souls-like pojawiają się jak grzyby po deszczu. Pokazuje to, jaki wpływ na współczesną branżę ma Hidetaka Miyazaki i jego ekipa, ale sytuacja ta może też nużyć w kółko małpowanymi konceptami. A co byście powiedzieli na grę, która bez zażenowania bazuje na rozwiązaniach z Dark Souls, krzyżując je z estetyką rodem z twórczości H.R. Giger'a?

Hellpoint bez większych ceregieli wrzuca nas w swój świat, zgodnie z najlepszymi tradycjami gatunku nie dzieląc się na starcie zbyt wieloma informacjami. Jako świeżo uformowana, z twarzy przywodząca na myśl niesławnych albinosów z „Prometeusza” Ridleya Scotta, humanoidalna istota przemierzamy wnętrza pewnej stacji kosmicznej. Z czasem dowiadujemy się, że nazywa się Irid Novo i z jakichś powodów znalazła się w okolicach czarnej dziury. Nasz stwórca, określający się jako Author, chce, byśmy zbadali pełne śmiertelnych niebezpieczeństw korytarze.

■ Choć grafika jest na poziomie hitów sprzed dobrych kilku lat, sporo można wybaczyć dzięki klimatycznemu designowi.

Studiu Cradle Games udało się oddać surowy klimat oraz całkiem dobrze zaimplementować mechanikę gier FromSoftware (na przykład baza wypadowa, odpowiedniki ognisk i całkiem niezły, wertykalny level design), dzięki czemu momentami możemy się poczuć jak w Dark Souls w kosmosie. Atmosfera mrocznej tajemnicy sprawia, że chcemy dalej przebijać się przez klaustrofobiczne (choć nieco powtarzalne) poziomy, zbierać surowce do budowania nowych

Postać



Kierujemy chuderlawym humanoidalnym konstruktorem, wraz z progresem odziewając go w ciekawszy ekwipunek. W końcu wygląda jak solidny cyborg.

wariacji broni czy sieć bezlitośnie zagrażające nam indywiduala.

O ile jednak porzrzuć się w otoczenie, jako tako wtapiają się w otoczenie, o tyle trudno powiedzieć to samo o bossach. Tutaj filozofia souls-like – polegająca w dużej mierze na zaskakujących gracza rozwiązaniach w trakcie walki – znika. Wrogowie bazują bowiem na dwóch, góra trzech atakach na krzyż, przez co starcia z nimi są nie tyle trudne, co monotonne.

Co gorsza, ich sztuczna inteligencja jest tak wadliwa, że możemy ich totalnie ogłupić zupełnym przypadkiem. Jednego z bossów ostatecznie pokonałem, naprowadzając na kraty, przez które przeniknął, blokując się w nich i z czasem spadając w bezdenną otchłań. Glitche trafiają się także gdzie indziej, a momentami można zaobserwować gwałtowne spadki klatek animacji na sekundę. Pozostaje liczyć na to, że ekipa twórców wprowadzi niedługo solidne poprawki, bo technicznie to gra z poprzedniej epoki. ▬

67

■ Choć bardzo chciałem podbić nieco ocenę – bo tytuł umie wciągnąć – Hellpoint ma jednak zbyt wiele mizernych i prostych błędów. Świetny klimat i całkiem ciekawe zastosowanie znanych dobrze rozwiązań nie jest jednak w stanie przysłonić wszystkich niedociągnięć.





Necrobarista

✦ Nekromancję w lokalu gastronomicznym powinno się uprawiać w ustronnym miejscu, na przykład w piwnicy.

✦ W takiej kawiarni mógłbym spędzić całe życie. I jeszcze trochę.

■ PC ■ IOS

PRODUCENT Route 59 **Wersja PL:** nie

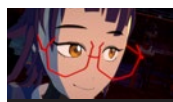
■ Paweł Schreiber

Nie mam jeszcze ściśle określonych planów na to, co zrobię tuż po śmierci, ale wiem, że najpierw chętnie napiję się kawy. Podobno w Melbourne jest sympatyczna kafejka, w której umarli, pozostający na świecie jeszcze przez 24 godziny, zanim udadzą się w dalszą drogę, mogą jeszcze chwilę odetchnąć, spojrzeć wstecz i pogodzić się z tym, że czas już wszystko zostawić za sobą. Nie wiem, czy to prawda, ale właśnie tak się rzeczy mają w uroczej powieści wizualnej Necrobarista, o której właśnie wam piszę.

Sprawa pierwsza - Necrobarista to jedna z tych VN, w których nie podejmujemy żadnych decyzji, a zakończenie jest za każdym razem takie samo. To nie znaczy, że w grze zupełnie brak interakcji poza przeklikiwaniem kolejnych dialogów. Po zakończeniu każdego rozdziału możemy się przespacerować w FPP po kolejnych częściach kawiarni i odblokować kolejną porcję krótkich opowiadań tworzących dodatkowe tło dla fabuły za pomocą wybranych słów-kluczy, które pojawiały się w dialogach.



Kreska



W Necrobariście wyraźnie widać wpływy japońszczyzny, nie tylko w oprawie wizualnej – trójwymiarowej, ale zachowującej konwencję anime. Najbardziej ujęły mnie trzy krabopodobne robociki, które prowadzą głupkowate rozmowy między kolejnymi odcinkami fabuły, zupełnie jak Tachikomy w krótkich epizodach „Ghost in the Shell”.

Kiedy w takim przerywniku zabraknie nam hasel jednego rodzaju, staramy się je zdobyć w kolejnej części fabularnej. Mechanika skromna, ale spełnia swoje zadanie.

Jeśli taki skromny poziom interaktywności kogoś nie odstraszy – polecam Necrobaristę z całego serca. Kawiarnia dla umarłych to tylko wierzchołek góry lodowej szalonych pomysłów. Czego tu nie ma! Są gry hazardowe, w których można napędzane duszami zwierząt (przywołując trochę Tachikomy z „GitS: SAC” i również prowadzą głupkowate dyskusje w przerwach między kolejnymi częściami fabuły), jest zwiariowana nastolatka z mechaniczną dłonią, jest Ned Kelly - australijski bandyta, który zasłynął między innymi tym, że ostatnią walkę odbył w czterdziestokilogramowej zbroi własnej roboty, a teraz odpokutowuje swoje dawne przewiny, współpracując z tajemniczą Radą Śmierci.

Jest wreszcie Maddy - główna bohaterka, która parzy kawę australijskim hipsterom, tym żywym i tym umarłym, i chociaż wygląda pocziwie, skrywa kilka nieprzyjemnych tajemnic.

Necrobarista wlewa do filiżanki mnóstwo składników, które teoretycznie nie mają prawa stworzyć spójnej całości - a jakimś cudem wychodzi z tego naprawdę smakowita mieszanka. Postaci są świetnie zarysowane i wielowarstwowe. Nawet te, których na początku nie znosimy, pod koniec dobrze rozumiemy. Na każdym kroku obecne jest australijskie poczucie humoru - bezceremonialne, ale nigdy przyćmienie. A najważniejszą zaletą jest to, jak humor miesza się tu z (dosłownie!) śmiertelną powagą, bo Necrobarista to w istocie kontynuator wiekowej konwencji ars moriendi - tekstów o tym, jak się pogodzić z nadchodzącą śmiercią i jak zostawić świat bez goryczy. Tyle że starsze przykłady sztuki umierania nie wspominają o kawie. A kawa jest bardzo ważna. ■



■ Świetnie napisana powieść wizualna o umieraniu i kawie. I robotach. I nekromancji. I Australii.
■ Mało interakcji, ale dużo świetnego humoru i niegłupich przemysłów.

CREAKS

PC ■ MAC ■ PS4 ■ XONE ■ SWITCH

PRODUCENT Amanita Design **Wersja PL:** tak

■ Paweł Schreiber

Kiedy byłem mały i wyjeżdżałem na wakacje do babci, w nocy trudno mi się zasypiało, bo przy drzwiach sypialni wisiał, nie wiedzieć czemu, stary płaszcz, który ponoć należał do zmarłego przed laty dziadka. Kiedy robiło się ciemno, płaszcz ożywał. Nie, nie ruszał się, ale czułem, że gdyby tylko chciał, toby mógł, że tylko uprzejmie czeka, aż się poruszę, a wtedy dopiero się zacznie. Więc się nie ruszałem, aż w końcu jakoś udawało mi się zasnąć.

Creaks, nowa gra Amanita Design (Pixel #59), jest właśnie o tym - o tych wszystkich przedmiotach, które w ciemności nabierają własnego życia i wyczarowują w dobrze znanych miejscach mroczne, tajemnicze zakamarki. Główny bohater pewnego dnia odkrywa w swoim pokoju kawałek odłączającej od ściany tapety. Za tapetą jest ceglany mur; w murze jest dziura; za dziurą otchłań. A w otchłani mieszkają Dziwne Rzeczy, chodzące po trzeszczących podłogach rozciągającego się na wszystkie strony kolosalnego domu. Kiedy Dziwne Rzeczy trafią przypadkiem pod lampę, zamieniają się w Rzeczy Najzwyklesze - rozszarpujące w mgnieniu oka psy stają się szafkami, śmiertelnie porażające meduzy przeistaczają się w globusy, upiorne sobowtóry naszego bohatera zmieniają się w wieszaki na płaszcze i tak dalej.

Rozgrywka polega na takim manipulowaniu Rzeczami i otoczeniem, żeby przedostawać się do kolejnych lokacji - oświetlony znie-nacka lampą potwór nagle zmienia się w szafkę, osiada na przycisku podłączonym do regału, który się

■ W półmroku wydawało się czasem, że popiersia szacownych mężów wodzą za mną oczami. Niektórym zdarzało się nawet mrugnąć.



■ Zadrzałem. Prerażające wspomnienia z lekcji wychowania fizycznego znów powróciły z całą mocą. Musiałem się na chwilę zatrzymać.

Obraz



W toku gry znajdujemy kolejne pięknie namalowane, ruchome obrazy. Niektóre są interaktywne - to małe cudeńka, nakręcane mechanizmy, w których powycinane z drewna i płótna postaci stają się częścią zręcznościowych minigierek. Zamiast procesora akcją w nich sterują przyciski, wajchy i koła zębate.

unoszą, odsłaniając przejście do drabiny... i temu podobne. Poprzednie gry Amanity zawsze obracały się wokół formuły uproszczonej przygodówki, a Creaks to wycieczka na nowe terytorium gier logiczno-platformowych. Rodzajów wyzwań jest sporo i kiedy tylko się przyzwyczaimy do jednych, pojawiają się nowe, które w kolejnych łamiętkówkach płynnie się wiążą z poprzednimi. Zagadki w grach czeskiego studia często bywały beztropko surrealistyczne, a tu są bardzo precyzyjnie przemyślane.

Tu powinno paść kilka słów o oprawie audiowizualnej, ale to w sumie niepotrzebne - Amanita to Amanita. Jeśli chodzi o dopieszczenie wyglądu i brzmienia gry, zacięcie artystyczne i poziom poczucia humoru, zostawia całą resztę branży o dwie długości w tyle. Widać, że gra była cyzelowana latami - zachwycają i panoramy podziemnego świata, i zakurzone wnętrza Domu ukrytego pod domem bohatera, i porozrzucane w nich szczególiki,

których połowa graczy może w ogóle nie zauważyć. Wszystko tu jest na swoim miejscu. Zachwyliła mnie też muzyka, zmieniająca się w toku rozwiązywania zagadki, często nie tylko przy rozwiązaniu - pamiętam, jak po długim kombinowaniu wpadłem na świetny pomysł, wypróbowałem go i nagle melodię przerwał głośny ton fortepianu. I już wiedziałem, że rozumiem tę grę i że ona mnie rozumie.

Cóż można rzec - po prostu lektura obowiązkowa. To nie tylko świetna gra, to też jedna z najlepszych gier Amanity w ogóle i jedna z najlepszych gier, w jakie w tym roku grałem. Rzekłem. ■



■ Amanita Design jak zwykle w formie. ■
■ Wspaniała, prześliczna, doskonale masująca mózgowicę gra. ■

Widoczna w tle świątynia skrywa sporo tajemnic. To właśnie w jej wnętrzu rozwiążemy kluczowe dla rozwoju fabuły zagadki.



Röki



PRODUCENT Polygon Treehouse Wersja PL: tak

Łukasz Bernacki

Zaśnieżona chatka, złowiesz-cze zamczysko, magiczne stworzenia z pradawnych legend, portale tworzone przez Drzewo Wielu, pozwalające na szybkie przemieszczanie się po tajemniczym lesie, czy w końcu Jötnar - Strażnicy Lasu. To tylko część elementów i postaci inspirowanych skandynawskim folklorem, które napotkamy w trakcie przemierzania zapomnianych przez ludzkość rozległych krain.

Nastoletnia Tove i jej młodszy brat Lars zostają pewnej nocy zaatakowani przez ogromnego stwora, który niszczy ich dom i porwuje chłopca. Dziewczyna udaje się na jego poszukiwania w głąb pokrytego śniegiem lasu, jednak kolejne wydarzenia zaprowadzą ją do opuszczonych jaskiń, zatrutych stawów, wielkiego kościoła



Pająk



Walka z pająkiem to jeden z ciekawszych fragmentów gry. Bardzo nie lubi światła, a że możemy odpowiednio ustawić poukrywane w mroku lustra...



Choć widoczne na pierwszym planie wilki nie atakują biegnącej w oddali bohaterki, to jednak klimat zaszczucia i bezradności jest obecny niemal przez całą grę.

Jedną z ostatnich chwil, kiedy rodzinka jest w komplecie. Jeszcze tej samej nocy dojdzie do niespodziewanych wydarzeń, które zapoczątkują mroczną przygodę Tove.



przy zapomnianym cmentarzysku czy górzystych szlaków zamieszkiwanych przez wygodniące wilki.

Röki błyskawicznie nabiera tempa i wraz z postępem rozgrywki szybko dociera do nas, że pod płaszczykiem sielankowej produkcji dla dzieci czai się bardzo dojrzała opowieść o miłości, poświęceniu, walce o najbliższych oraz radzeniu sobie z traumą skrywaną w podświadomości od wielu lat. Fabuła przez cały czas przytłacza bohaterkę, utrudniając jej dotarcie do celu. Mroczną atmosferę potęguje melancholijna ścieżka dźwiękowa, owiana tajemnicą i przeczuciem nadchodzącego zagrożenia, a także baśniowa - i bynajmniej nie cukierkowa - szata graficzna.

Zagadki są rozbudowane i w większości przypadków logiczne. Standardowo dla gatunku odwiedzamy nowe lokacje, zbieramy przedmioty, które możemy łączyć, używać wielokrotnie w różnych miejscach, a w późniejszej fazie nawet wykorzystywać w celu dotarcia do niedostępnych wcześniej rejonów. Sporym zaskoczeniem na plus jest dla mnie ostatni rozdział gry, który znacząco zmienia

charakter rozgrywki. Poziom trudności nie jest zbyt wygórowany dla miłośników gatunku, choć w dwóch przypadkach dłużej szukałem rozwiązania. Wydatnie pomogła w tym możliwość podświetlenia wszystkich interaktywnych obszarów oraz dziennika, który jest automatycznie aktualizowany przez bohaterkę w nowych lokacjach. W moim przypadku zabawa dobiegła końca po około 15 godzinach, a samo zwieńczenie historii będę pamiętał jeszcze przez długi czas.

W Röki nie zabrakło drobnych mankamentów: dynamika poruszania się, brak możliwości tworzenia kilku zapisów gry, błędy w tłumaczeniu czy mimika twarzy bohaterów. Szkoda też, że najlepsze pomysły zaimplementowano dopiero w końcówce. ▬



Dojrzała fabuła, przemyślane zagadki logiczne, a na deser baśniowa oprawa graficzna i niepokojąca muzyka. Jedno z większych zaskoczeń roku!



✦ Crysis słynie z efektów świetlnych. I tutaj dał popis, wyciskając z biednego Switcha ostatnie poty.

będę zdradzał. Kto grał, ten wie, kto nie grał, to ma teraz idealną okazję, żeby nadrobić jeden z niepowtarzalnych klasyków gatunku i niezrównaną technologicznie perełkę ówczesnej generacji. Ośmielę się stwierdzić, że ten tytuł jednoznacznie przełamał monotonię FPS, wybijając się pośród setek klonów Call of Duty.

Crysis Remastered to jednak graficzny krok w przód wobec oryginału. Mamy nowe tekstury, odświeżone modele i fizyczny system oświetlenia PBR, który jest teraz standardem. Jednak przenośna konsola Nintendo w żaden sposób nie wykazuje wyższości reedycji nad oryginałem, chociażby z powodu ciągłych spadków rozdzielczości w trybie handheld. Chociaż z drugiej strony daje to poniekąd poczucie realizmu. Realizmu wojny z perspektywy żołnierza dotkniętego postępującym astygmatyzmem. Czasami trzeba wyężyć wzrok, żeby dojrzeć przeciwnika, który jest zaledwie kilkanaście metrów od nas, a trafienie w żołnierza częściowo schowanego za przeszkodą graniczy z cudem.

Sama rozgrywka, pomimo kilku mało wyraźnych przeszkód, sprawuje się całkiem nieźle. Dzięki dynamicznej rozdzielczości gra nie gubi klatek, a zabawa jest pełna akcji. Gra się dokładnie tak jak w oryginał. Celowanie dzięki czujnikom ruchu jest bardzo precyzyjne i jak już uda się zobaczyć przeciwnika, to strzela się do niego całkiem przyjemnie. Crysis pozwala świetnie poczuć, że jesteśmy superżołnierzem, który nie ma sobie równych i potrafi niezauważalnie poradzić sobie z tuzinami przeciwników. Tytuł nie stracił ani trochę swojej magii i chociaż Switch nie jest dla niego najlepszą konsolą, to już sam fakt, że możemy na niej zagrać w Crysis, jest nie lada osiągnięciem. ■

Crysis Remastered

SWITCH

PRODUCENT Crytek Wersja PL: tak

Sos

Nintendo Switch to moja ulubiona konsola od czasu, kiedy pierwszy raz wziąłem ją do ręki. Ale czy pójdzie na niej Crysis?

Ano pójdzie, i to nie byle jaki, bo w wersji Remastered! Z uruchomieniem oryginalnego Crysisa do dzisiaj nie do końca radzą sobie niższej klasy karty graficzne i słabsze laptopy. Pomimo tego Switch jest jedną z platform, na której ukazała się jego najnowsza odsłona, i to właśnie na tej konsoli miałem przyjemność postrzelać do ko... uhm... Koreańczyków.



Fabula pierwszej części serii zaczyna się w sierpniu 2020 roku. Po krótkiej odprawie wyskakujemy z samolotu, żeby zacząć prostą misję odbicia zakładników na tropikalnej wyspie, na której roi się od koreańskich partyzantów. Jednak zadanie szybko zmienia swój charakter, ale reszty nie

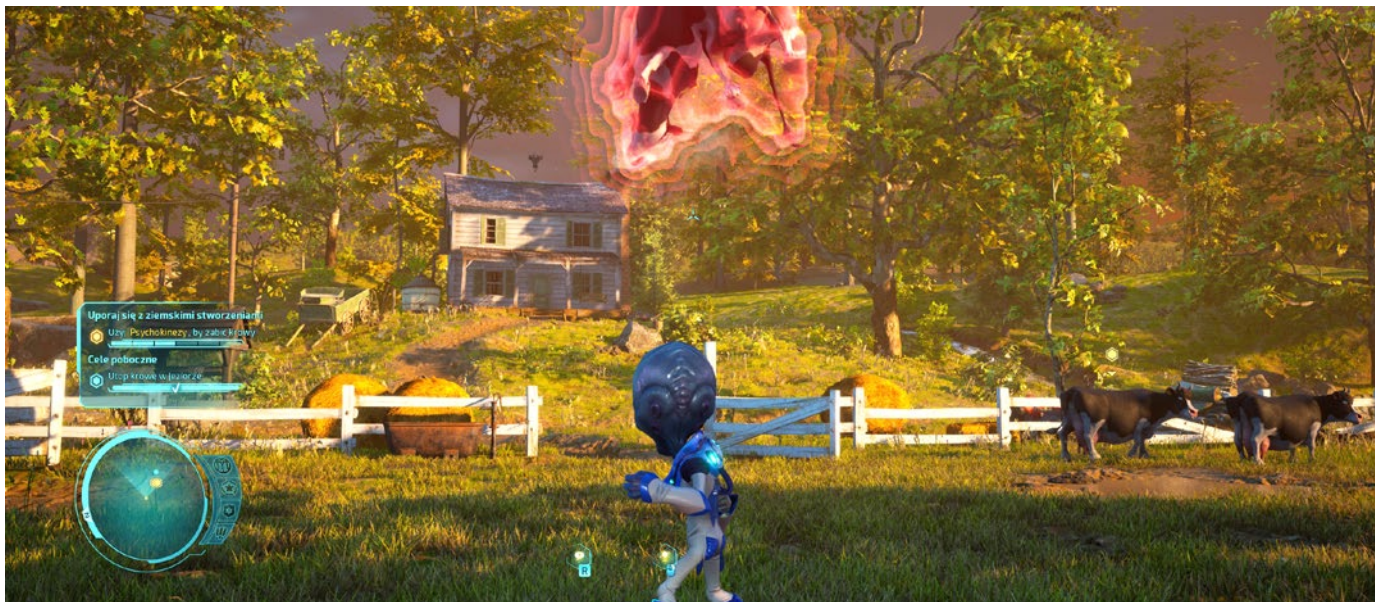
✦ Oto kurczak w ostrych krawędziach à la Crytek, który ewidentnie przefrunął z poprzedniej generacji.



✦ Przeciwników, którzy nie są czolgami, w ogóle nie widać, a w czolg chyba nie ma sensu strzelać.

68

■ Choć wersja na Switcha nie powinna być pierwszym wyborem dla fana serii, to Crysis Remastered jest wciąż tym samym potężnym FPS ze świetną, realistyczną rozgrywką i piękną grafiką. Maximum portability.



DESTROY ALL HUMANS!

PC PS4 XONE

PRODUCENT Black Forest Games Wersja PL: tak

Zdan

Zawsze ceniłem sobie w popkulturze kicz oraz camp. Może chodzi o moją miłość do filmów wiejskich lub miejscami po prostu głupich, ale mnie zawsze bawiła taka twórczość.

Te wszystkie tanie horrory, marne podróbki akcyjniaków czy filmy o ninja o budżecie około pięciu złotych (i paczka herbaty) - to wszystko uważam za urocze. Do tego spokojnie można dołożyć filmy o inwazji ufoli na uroczą planetę zwaną Ziemia. Teoretycznie gra o tym też powinna przypaść mi do gustu. Podkreśliłbym słowo „powinna”... Z dziennikarskiego obowiązku - mamy do czynienia z remasterem tytułu z 2005 roku.

Przyznam się od razu - ominąłem tę serię w moich wędrówkach po krainie gier, więc w tym przypadku nie mam żadnych wspomnień ani nie odczuwam nostalgii, które mogłyby wpłynąć na moją ocenę.

Najpierw rzeczy najbardziej oczywiste - strona audiowizualna jest bez żadnego zarzutu. Nie jest to może najpiękniejsza gra świata, ale wszystko prezentuje się dobrze i do tego stylu grafiki dobrze współgra z estetyką produkcji. Ta z kolei przypomina tani film bądź powieść SF wyjętą wprost z lat pięćdziesiątych. Dla mnie to tylko plus, bo dodaje tytułowi odrobinę charakteru. Sama rozgrywka ma prostą genezę - aby odświeżyć DNA rasy Furonów (nasze ufole), lądujemy na Ziemi i siejemy chaos i zniszczenie w kolejnych misjach. Mocną stroną zabawy jest arsenał, który mamy do dyspozycji - od telekinezy po broń wszelkiego rodzaju (sonda analna rządzi!). Jednak najbardziej w tej

Fajne to rzucanie krowami, ale byłoby nawet lepsze, gdyby grać krową, która rzuca ufolami... Gdyby tak zrobić podobną grę, ale bez żadnych elementów skradania, tylko opierającą się na totalnej rozwałce - to byłoby to!

Piękna okolica, cudownie malownicze domki... jaki z tego wniosek? ZNISZCZYMY TO I ZJEMY LUDZIOM MÓZGI! MWAHAHAHAHA!

grze podobają mi się - i motywowały mnie do kończenia kolejnych misji - popkulturowe odniesienia oraz humor. Trzeba zaznaczyć - prostacki, gburowaty, chamski i można się obrazić. Mnie śmieszył, bo ja prosty człowiek jestem, ale zdaję sobie sprawę, że to kwestia potężnie subiektywna.

A samo „mięso” gry, czyli szerego pojęty gameplay? No, tutaj niestety był problem. Na początku rzucanie krowami, strzelanie czy przyjmowanie holograficznej formy mieszkańców małego miasteczka bawiło mnie, ale strasznie szybko mi się to znudziło. Misje wydawały mi się podobne do siebie i nawet rozwałka z góry z pokładu latającego spodka nie pomogła. Brakuje tego „czegoś”, brakuje miłośności, mili państwo! Jest ładnie, miło i śmiesznie, ale wracać się do tego nie chce.

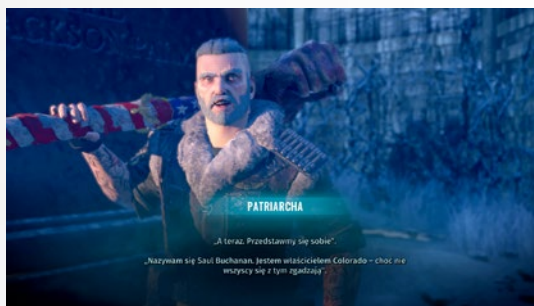
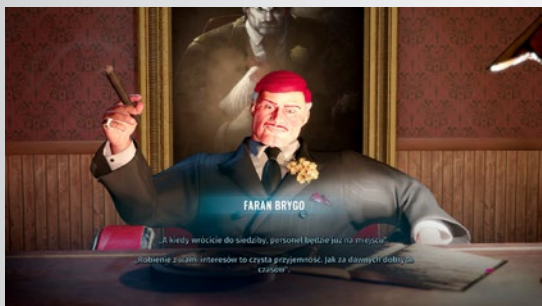
Powiem tak - nie jestem maniakiem serii, więc pewnie nie jest to gra dla mnie. Nie porwała mnie wcale, ale jest wykonana w sposób bardzo profesjonalny. Tylko to po prostu za mało. ▀



60

Dobrze wykonana i śmieszna rozwałka z ufolami w roli głównej, której brakuje miłośności, aby przysiąc do niej na dłużej.

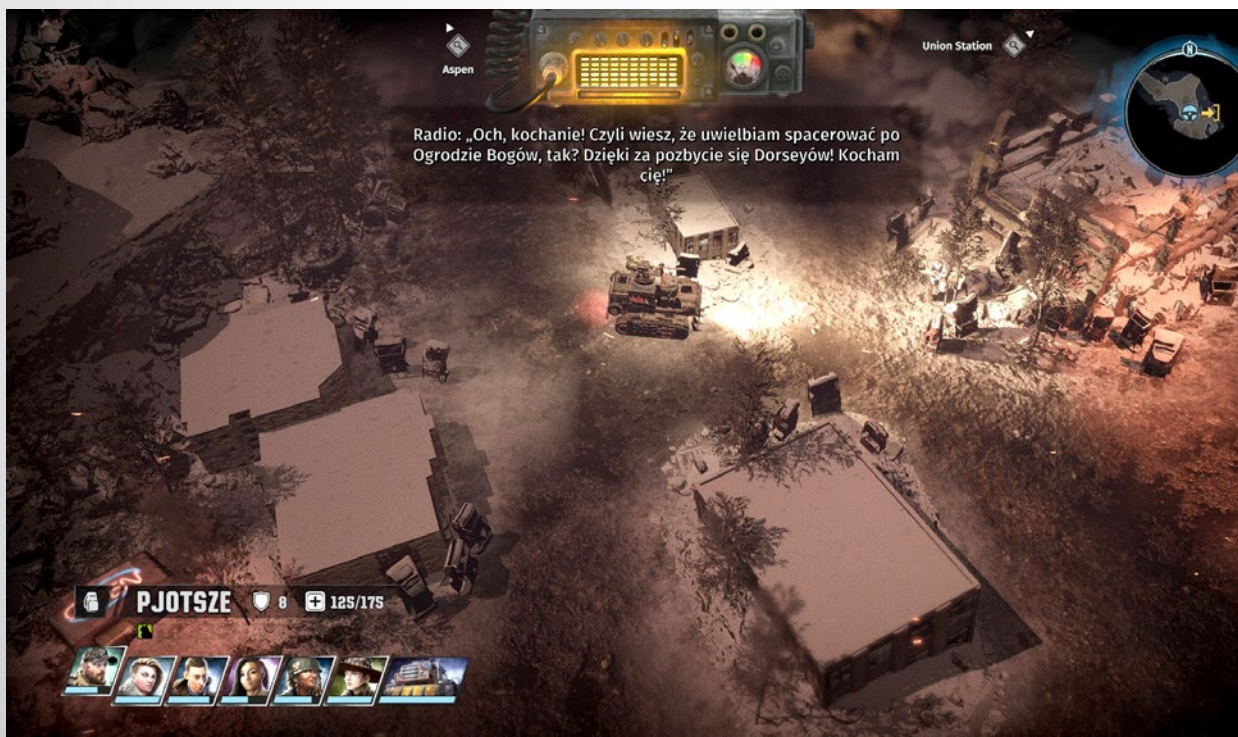
➤ Każda udana akcja ofensywna napienia wskaźnik ataku specjalnego. Kiedy ten jest gotowy, możemy na przykład potężnie strzelić z broni palnej w dowolną część ciała oponenta.



➤ W Wasteland 3 wszystkie wypowiedzi NPC zostały w pełni udźwiękowione. Co więcej, część dialogów z najważniejszymi bohaterami niezależnymi przeprowadzimy twarzą w twarz. Zupełnie jak w The Bard's Tale IV.

➤ W grze pojawiają się starzy znajomi z poprzednich części serii, jak chociażby znany z jedyńki gangster Faran Brygo.

➤ Przypominający maszynę rodem z uniwersum Warhammera 40k kodiak to nie tylko niezawodny środek transportu, ale również mobilna artyleria wspierająca nas na polu walki.



WASTELAND™ 3

PC PS4 XONE

PRODUCENT: InXile Entertainment Wersja PL: tak

Pjotsze

Główny bohater serii „Mad Max”, Max Rockatansky, to prawdziwy twardziel umiejący przeżyć w postapokaliptycznych realiach australijskiego Outbacku. Ten były gliiniarz to również archetyp samotnego rewolwerowca, co doskonale ukazano w drugiej części cyklu o podtytule „Wojownik szos”, w której pomaga ochronić rafinerię przed gangiem Lorda Humungusa.

Postać Maksa oraz jego przygody wywarły niemały wpływ na popkulturę, stając się inspiracją dla wielu twórców. Jednym z nich jest Brian Fargo, otwarcie przyznający się do faktu, że „The Road Warrior” to jego ulubiony film z lat młodzieńczych.

Mimo że pan Rockatansky doskonale radzi sobie w pojedynkę, mając do dyspozycji tylko niezawodnego obrzyna, to nawet on miałby problemy w zaśnieżonym Kolorado, które odwiedzamy w Wasteland 3. Od początku jest źle, a nawet jeszcze gorzej: oddział Strażników Pustkowi, którego jesteśmy członkiem, wpada w zasadzkę miejscowych wsiurów, w stanie panuje wojna domowa, a rządzący nim Patriarcha to typowy dyktator. I jest tu cholernie zimno, aż człowiek tęskni za upalną Arizoną.

Choć początek przygody nie należy do najłatwiejszych, to jednak produkcja jest przystępniejsza od swojej



poprzedniczki z 2014 roku. Pierwsza misja, będąca swoistym prologiem, kapitalnie sprawdziła się w roli samouczka, a później też nie czułem się wrzucony na głęboką wodę. Co więcej, sam tytuł podpowiada, jaki poziom doświadczenia powinna mieć drużyna, aby zabrać się za określone zadanie. Nie oznacza to jednak, że wizyta w mroźnym Kolorado jest przyjemna niczym spacer po parku w słoneczny dzień. Gra co chwila zmuszała mnie do podejmowania - dość trudnych - wyborów, i to już na samym starcie, tak jak w dwójce. Takie rozwiązanie wymusza na graczu choć krótkie zastanowienie się nad swoimi decyzjami, ponieważ ich skutki mogą okazać się tragiczne. Dobrym przykładem jest dylemat, przed którym stanąłem, próbując rozwiązać problem nielegalnych imigrantów dostających się do miasta Patriarchy. Posłać do pierdła starszą kobiecinę, która pomaga ludziom uciekającym przed gangami psycholi, czy też przymknąć oko na ten niezgodny z prawem proceder? No i co zrobić z ludźmi pozostawionymi na śmierć w kryjówce przemytników? Jakakolwiek drogę bym obrał, to komuś się ona nie spodoba. Kiedy zaciągałem się do Strażników, nikt nie mówił, że będę musiał podejmować takie decyzje!

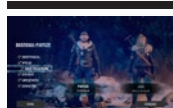
Poza wyborami związanymi z fabułą w Wasteland 3 - jak w każdym szanującym się RPG - pojawiają się również te dotyczące rozwoju drużyny. W porównaniu z poprzednią częścią ekipa inXile znacząco poprawiła interfejs, przebudowując nie tylko drzewka umiejętności, ale także ekran walki. Wszystko wygląda

teraz o wiele przejrzysiej. Starcia wciąż wymagają odrobiny zmysłu taktycznego oraz oddziału, którego członkowie będą uzupełniać się wzajemnie dzięki różnym umiejętnościom. W toczonej przeze mnie bitwach wspierali mnie także sterowani przez komputer sojusznicy. Niestety nie zawsze mogłem na nich polegać. Zdarzało się, że Major Kocurek razem z kumplami zwyczajnie stali nieruchomo, podczas gdy mój oddział wykrwawiał się na ich oczach. Tak jakby kot miał focha za to, że dałem mu do jedzenia złą karmę, a robot zmagając się z awarią zasilania. Na szczęście były to sporadyczne przypadki, tak jak zdarzające się od czasu do czasu przydługie ekrany ładowania.

W Wasteland 3 znalazło się sporo nawiązań do popkultury, często wywołujących uśmiech na twarzy. Cóż, trudno nie zaśmiać się pod nosem, kiedy w jakiejś skrzyni znajdujemy dyskietkę z grą The Bard's Tale. Takie zabawne easter eggi bardzo się przydają, gdy mamy do czynienia z mroczną opowieścią, której klimat potęguje rewelacyjna, dark ambientowa ścieżka dźwiękowa Marka Morgana oraz country-folkowe piosenki skomponowane przez współpracującą z Quentinem Tarantino Mary Ramos. Ekipa inXile stworzyła genialną historię przeznaczoną dla dojrzałego odbiorcy, którego nie będą raziły bardzo dosadny język i ciężka, postapokaliptyczna atmosfera.

Aha, w grze usłyszymy głos dżentelmena o imieniu Emil Minty, odtwórcy roli Dzikiego Dzieciaka z „Wojownika szos”. Zatem jadąc kodiakiem przez pustkowie, wsłuchajcie się czasem w fale eteru. ■

Postacie



Na samym początku rozgrywki będziemy mogli stworzyć tylko dwójkę strażników. Przy rozdzielaniu punktów umiejętności nie warto robić z nich omnibusów, ponieważ w krótkim czasie do składu dołączą nowi rangerzy wytypowani przez nas spośród poborowych.

PO PRZYBYCIU DO COLORADO SPRINGS POD KONTROLĘ GRACZY ZOSTAJE ODDANA KWATERA GŁÓWNA STRAŻNIKÓW PUSTKOWI W KOLORADO. TO OD NAS ZALEŻY, KOGO ZATRUDNIMY W GARNIZONIE.

91

Wasteland 3 w udany sposób rozwija pomysły z dwójki, co czyni ją przystępniejszą od starszej siostry. Mimo to nadal jest to produkcja skierowana do miłośników starszokolnych RPG, więc fani poprzedniej części oraz pierwszych Falloutów będą ukontentowani.



✦ Francis York Morgan to niekonwencjonalny detektyw – po co prowadzić normalne śledztwo, jeśli wszystkiego można się dowiedzieć, strzelając do demonów w innym wymiarze?

DEADLY PREMONITION 2

SWITCH

PRODUCENT Toybox Wersja PL: nie

Michał R. Wiśniewski

Zyjemy w cudownych czasach, w których na rynku pojawiają się nie tylko behemoty z wielkich studiów, ale i perełki dla koneserów. *Deadly Premonition 2* to jedna z nich.

Dwójka w tytule mówi wszystko – to kontynuacja kultowej gry z Xboksa i PlayStation 3 (wysła też na PC i niedawno na Switcha), autorskiej produkcji Hidetaki Suehiro znanego jako Swery65. Paranormalny thriller inspirowany serialem „Miasteczko Twin Peaks” opowiadał o niezwykłym śledztwie prowadzonym w 2010 roku przez niezwykłego agenta FBI Francis Yorka Morgana (i jego „niewidzialnego przyjaciela” Zacha).



Rodzina



W świecie gry wszystko jest „bardziej”. Małe miasteczko, w którym wszystkim trzęsie bogata rodzina. Amerykański koszmar znany choćby z telewizji, ale przy rodzinie z *Deadly Premonition 2* wykołajeńcy z na przykład „Riverdale” wydają się całkiem miłymi osobnikami.

✦ W grze poruszamy się na deskorolce – i nie ma przebaczeń, bez opanowania podstawowych trików nie popchniemy dalej fabuły. Kochaj albo rzuć.

Sequel otwierają ponure sceny z 2019 roku – schorowany i wyniszczony Francis Zach Morgan jest przesłuchiwany przez parę agentów: właśnie pojawiły się nowe dowody w sprawie, którą prowadził w 2005 roku... Zaczyna o niej opowiadać, ale czy można mu zaufać?

W 2005 roku specjalny agent FBI Francis York Morgan spędza wakacje na głębokim amerykańskim południu, gdy w małym miasteczku Le Carré nad brzegiem Missisipi dochodzi do zbrodni – rytualnego mordu na młodej dziewczynie z rodu lokalnych bogaczy. York przejmuje śledztwo, ale tożsamość mordercy to dopiero pierwsza z wielu zagadek.

Jeśli po tym opisie spodziewacie się poważnego thrillera psychologicznego, to się zdziwicie. Ameryka w wydaniu Swery’ego to kraj ulepiony z popkultury. York jest miłośnikiem kina klasy B i wszystko kojarzy mu się z kultowymi filmidłami. Potrafi prowadzić długie monologi na dowolny temat, niezależnie, czy słyszy go tylko Zach, czy jakiś nieszczęsny mieszkaniec (najbardziej udręczona przez gadulstwo Yorka jest Patricia, reżoltna córka miejscowego szeryfa, która zostaje asystentką agenta). Sama gra wygląda jak *GTA San Andreas* i robi wrażenie parodii

gier z otwartymi światami – po miasteczku York porusza się na deskorolce (co jest, jak wszystkie inne dziwactwa, uzasadnione fabularnie); może (a nawet musi) nauczyć się paru trików. Wiele rzeczy jest w niej irytujących (jak konieczność zabijania czasu, gdy cel misji jest związany z konkretnym dniem lub godziną czy przymusowe minigr), ale wspaniałe dialogi (żarty nawiązujące do tego, że gra toczy się w 2005 roku) i cudaczne postacie wynagradzają wszystko.

Cudaczne jest samo śledztwo – York podąża tropem wyroczeni, która prowadzi go za pomocą kalamburów. To sprawia, że trafia we właściwe miejsca we właściwym czasie. Rozgrywka jest podzielona na przesłuchanie w 2019 roku, śledztwo w 2005 roku i akcję w innym świecie, zamieszkałym przez demony. Szaleństwo, w którym jest metoda. ■

84

✦ Cudowne dziwadłko, którego nie mogą polecić każdemu – jeśli kochacie popkulturową mityczną Amerykę, postmodernistyczne dialogi i metanarrację i potraficie przymknąć oko na niedostatki techniczne (łatka co nieco poprawiła), będziecie się bawić równie dobrze jak ja.



Total War Saga: Troy

■ PC ■ XONE

PRODUCENT Creative Assembly Sofia **Wersja PL:** tak

■ Sir Haszak

Walki mitycznymi potworami podczas epickich bitew w basenie Morza Egejskiego to jedynie mit. Twórcy z Creative Labs Sofia w każdym potworze dostrzegli człowieka.

Saga to skromniejsza część serii Total War. Jej druga odsłona w postaci Troy wygląda cudnie za sprawą mapy kampanii, urozmaiconych map bitewnych i oprawy nawiązującej do zdobień greckich amfor. Konflikt między Achałami a Trojanami zapewnia mnóstwo pracy przywódcy dowolnej z ośmiu grywalnych frakcji, ale twórcy gry nie dotarli do celu wyprawy po złote runo.

Na początek o plusach. Z pewnością należą do nich osobowości

■ Olbrzymów można werbować w całej prowincji, ale najwyższy poziom osiągnąć tylko wtedy, gdy powołujemy ich w stolicy.



przywódców frakcji. Każda wymusza inny styl gry. Na przykład Agamemnon jest w stanie podporządkować sobie drogą dyplomatyczną nawet wrogie państwa i ciągnąć z nich zasoby na prowadzenie kolejnych podbojów. Za to Parys nie może obyć się bez Heleny. Z nią w pobliżu ma premie do walki, a miasto stanowiące jej rezydencję lepiej się rozwija. Tyle że Helenę można mu porwać. Porywając za to nie są charaktery pomniejszych bohaterów: płaskie i bez emocji. Same postaci nie są też tak potężne jak we Three Kingdoms.

Mocni są za to bogowie. Zazwyczaj okazują się złamasami, którzy coś zburzą, spalą lub zatopią. Budowanie im świątyń i odprawianie obrzędów daje jednak bardzo konkretne zyski na polu bitwy i w gospodarce. Najwyższy poziom czci pozwala na werbunek specjalnych jednostek, na przykład gorgony w przypadku Ateny czy minotaura u Zeusa.

Jednak głównym walorem tej gry jest to, że wiele się dzieje. Odkrywanie mapy (w pewnych krainach można werbować mityczne stwory!), wydawanie dekretów określających kierunki rozwoju państwa, reagowanie na szkody wyrządzane przez zagniewanych bogów i pilnowanie bohaterów, by nie zgnęśli, wymagają solidnej pracy. A jeszcze mamy bitwy, które dzięki zróżnicowanemu terenowi pozwalają się wyżyć taktycznie, choć

łupy



Zazwyczaj zwycięstwo w bitwie kończyło się zdobyciem złota za wykup jeńców. Teraz zyskujemy cały zestaw surowców. Ich ilość zależy od umiejętności grabieży, doskonałej dekretami władcy.

■ **Prawdziwym skarbem są wysłannicy, których drugie imię to Sukces.**

■ Wyważenie bram jest istotne tylko wtedy, gdy do twierdzy zamierzamy wjechać rydwanami lub konnicą.

dysponujemy głównie piechotą. Niewiele różnorodności zapewnia podzielenie jej na lekką, średnią i ciężką. Największym osiągnięciem techniki są rydwany.

I tu zaczynają się wady. Po pierwsze, twórcy poszli w realizm, więc centaury to wojownicy na koniach, a olbrzymy to napakowani faceci wzrostu koszykarzy NBA. Oblężenia, z braku bardziej wyrafinowanych machin, polegają na wyważeniu bram miasta taranami i przystawieniu drabin do murów (każdy oddział ma je przy sobie).

Na mapie strategicznej dzieje się nie lepiej. Co chwila dostajemy bzdurne propozycje handlowe, na przykład dostarczenia surowców w zamian za... nic (bo się przyjaźnimy). Dyplomacja sprowadzona do handlu też wygląda kulawo. Poza tym SI potrafi snuć się po mapie bez celu.

W stosunku do poprzedniej Sagi Thrones of Britannia mamy postęp, jeśli chodzi o mechanikę, ale umieszczenie akcji w tak odległych czasach ograniczyło wyzwania taktyczne. Nie wykorzystano też możliwości, jakie niosą postaci obecne w mitach i ich animozje, więc emocje są letnie. Warto porwać Helenę, ale - przy zachowaniu proporcji - ta część Sagi nie stanie się przebojem na miarę Three Kingdoms. ■

77

■ Mityczna wojna w bardzo realistycznym ujęciu.
■ Czasy pozwalają na wybranie dowolnego rodzaju wojsk pod warunkiem, że jest to piechota. Natomiast cała oprawa graficzna jest znakomita, a mapy bitewne świetne.





RELICTA

■ PC ■ PS4 ■ XONE

PRODUCENT Mighty Polygon **Wersja PL:** tak

■ Borek

To już jest oklepany schemat - wymagowany, przyszyty technologiczny świat czasów podboju albo postpodboju kosmosu, w którym technologie antygravitacyjne i pół siłowych służą do tworzenia przypominających sen szalonego szaradzysty „środków testowych”, przez które przedziera się bohater komunikujący się z jakąś zawiadującą rzeczywistością siłą wyższą, SI, szefem, ciotką GLaDOS albo wujkiem Borgiem.

Co było świeże i odkrywcze w czasach Portalu i Talosa, dzisiaj zaczyna być kliszą, powtarzaną raz

Baza



Baza księżycowa, w której toczy się akcja, jest ładna, wielka i pusta. Służy wyłącznie do przemieszczania się pomiędzy kolejnymi „torami”.

■ Unreal i assety, czyli recepta na ładnie wyglądający świat.

za razem w kolejnych produkcjach. To oczywiście nie znaczy, że każda następna gra z tej kategorii nadaje się wyłącznie na śmietnik, ciągle można stworzyć solidny tytuł gwarantujący kilkanaście godzin zabawy. I tak trzeba patrzeć na Relictę.

Mamy bazę na Księżycu, mamy sterującą bazą SI, mamy meteoryt z zaświatów i narastający fuckup o nieustalonym podłożu. Rozwiązujemy kolejne zagadki, żeby przejść do kolejnych części bazy i dowiedzieć się czegoś nowego. Mamy obowiązkową nową mechanikę, mamy biomy powytokane w terraformowane fragmenty Księżyca, mamy kilka osób załogi z jakąś zammatwaną socjologią małych grup, układy rodzinne oraz politykę dużą i małą (nic nie zdradzam, bo to się wszystko okazuje w ciągu pierwszych kilkunastu minut). Wszystko to zrealizowane z rozmachem i rozsądną dbałością o szczegóły, więc - choć to klon - gra i ogląda się z przyjemnością, a i historia - choć też niestroniąca od klisz - jest w miarę sprawnie i inteligentnie skonstruowana, co (zwłaszcza bliżej początku) zachęca do prób dotarcia do kolejnych stron scenariusza.

Największym problemem bywają zagadki i mechanika, na której są oparte. Po pierwsze, bardzo

■ Bariery różnych kolorów blokują różne rzeczy, uniemożliwiając pewne akcje i wymuszając ekwilibrystykę.

istotną rolę gra w niej wbudowany w Unreala silnik fizyczny, który nie jest do końca deterministyczny. Te same warunki początkowe nie zawsze dają ten sam efekt końcowy. Nierzadko się zdarzało, że nie miałem pojęcia, czy zabieram się za rozwiązanie źle, czy po prostu mam pecha i muszę próbować do skutku. Po drugie, jak to często bywa, proste a ciekawe pomysły dość szybko się wyczerpują i kolejne zagadki sprawiają wrażenie projektowanych na siłę. Utrzymanie dobrego poziomu wyzwania bez nonsensownej komplikacji to stały problem w puzzlerach, Relicta radzi sobie z nim pod koniec coraz słabiej. Zagadki robią się barokowo rozbudowane, gotycko zammatwane i nudne.

Jeśli szukacie czegoś nowego, nie znajdziecie, ale jeśli macie ochotę na entę część dobrze zrealizowanych przygód rozwiązywacza zagadek w fantastyczno-naukowej przyszłości - jak najbardziej tak. ■



65

■ Generyczny klon Portalu, z obowiązkową porcją grubszych i drobniejszych twistów w mechanice i sposobie prowadzenia narracji. Solidna, choć słabnąca w trakcie gry produkcja dla miłośników gatunku.



➤ Każde pole walki ma dwa albo trzy specjalne punkty dające premie oddziałom, które wokół nich stoją.

rozrzucone na mapie strategicznej, u kowala pojawiają się te same magiczne przedmioty i rozbijamy tak samo słabe i beznadziejnie zachowujące się armie wroga na podobnych mapach bitew.

Atrakcja z ekscytacją odchodzą zgodnie po godzinie i zaczyna się orka na ugorze. Teoretycznie możemy rozstrzygać bitwy automatycznie, ale twórcy umieścili kolejną fajną (bez ironii!) rzecz: cele bitewne modyfikujące współczynniki oddziałów. W każdej potyczce jesteśmy nagradzani za co innego: za zadane obrażenia, przyjęte obrażenia, zagrane karty, punkty leczenia oddziałów. Czułem się w obowiązku sprawdzać, czy uda mi się zgarnąć wszystkie premie w każdej bitwie.

Z kronikarskiego obowiązku dodam, że w testowanej wersji były trzy kampanie, które należy pokonywać w określonej kolejności. Kampanie mnie pokonały.

Sytuację ratują piaskownica i potyczki, gdzie od razu możemy wybrać dowolny klan wampirów i przejść do konkretów. Co ciekawe, w piaskownicy akcję urozmaicają krótkoterminowe cele do realizacji i zmodyfikowane na parę tur reguły.

W Immortal Realms: Vampire Wars pomysłów nie wystarczyło na rozciągnięte kampanijne misje. By nie psuć sobie krwi, warto od razu sięgnąć do innych trybów rozgrywki. Dlatego mimo wszystko fani strategii turowych i karcianek powinni znaleźć w tej grze coś dla siebie. ■

IMMORTAL REALMS: VAMPIRE WARS

PC PS4 XONE SWITCH

PRODUCENT Palindrome Interactive **Wersja PL:** nie

Sir Haszak

Sporo fajnych pomysłów łączących turową grę strategiczną z karcianką, które opatrzone interfejsem inspirowanym Jet Set Willy.

Samo połączenie turowki z karcianką nie jest nowe, ale tu scalono oba światy w bardzo atrakcyjny, a przy tym prosty sposób. Na mapie strategicznej karty dają premie do pozyskiwania krwi z wiosek i miast, werbunku jednostek czy szkolenia oddziałów w armiach. Podczas turowych bitew każdy z bohaterów ma swoją talię, którą wspomaga podległe oddziały lub zadaje bezpośrednie obrażenia wojskom przeciwnika. Dzięki temu starcia wyglądają nieco inaczej,

➤ Dzięki dobremu wykorzystaniu kart podczas bitwy nawet silniejszy przeciwnik może zostać pokonany.



➤ Co roku dostaje się karty. Istnieje combo pozwalające otrzymywać je częściej i gromadzić krew do rzucania kolejnych kart.

➤ Jeśli nie opanujesz kroków, nawet w najprostszym walcu angielskim będziesz potykał się o własne nogi.

nawet gdy dowódcy pochodzą z tego samego wampirzego rodu. A rodów jest trzy, w tym jeden bardziej przypominający nieumarłych. Mimo to pod tym względem dostajemy bardzo udaną kompozycję.

Zresztą dostajemy wszystko, co moglibyśmy w takiej produkcji sobie wymarzyć: rozwój bohaterów, oddziałów i budynków stojących na zajętych ziemiach, a nawet rozwój rodu, dający premie ogólne.

Otrzymujemy zresztą także rzeczy, o których marzyć nawet byśmy nie śmieli. Pierwszą jest interfejs, ponieważ twórcy uparli się, żeby przewijać mapę strategiczną za pomocą klawiatURY (WSAD!). Podczas kampanii okazuje się, że - nazwijmy to umownie - fabuła zamordowała grywalność. Każda z misji idzie jak krew z nosa, poziom bohaterów jest ograniczony, podbijamy te same budowle



68

➤ Interesujące połączenie strategii turowej z grą karcianką.
➤ Kampania wydaje się zbyt rozciągnięta i nudna, ale rozgrywka w piaskownicy i pojedyncze bitwy dają satysfakcję.

Archipelag jest generowany proceduralnie, dzięki czemu za każdym razem po uruchomieniu nowej gry doświadczymy innego rozmieszczenia wysp i głównych celów fabularnych.



Windbound

PC PS4 XONE SWITCH STADIA

PRODUCENT 5 Lives Studios Wersja PL: tak

Łukasz Bernacki

Na morzu spędzimy zdecydowanie najwięcej czasu.



Otwarty świat, pełna swoboda eksploracji, konieczność przetrwania za wszelką cenę na opuszczonym przez ludzkość archipelagu Zakazanych Wysp i oprawa graficzna przywodząca na myśl The Legend of Zelda: Breath of the Wild. Już pierwszy trailer sugerował nadejście potencjalnego hitu. Wystarczy jednak godzina zabawy, aby odkryć wszystkie mankamenty produkcji.

Główna bohaterka imieniem Kara zostaje oddzielona od swoich towarzyszy podczas sztormu i trafia na jedną z wielu wysp, całkowicie zdana na siebie. Od tej pory naszym głównym celem jest przetrwanie w niebezpiecznych warunkach oraz odkrycie sekretów pozostawionych przez pradawną cywilizację, dzięki którym odnajdziemy drogę do domu.

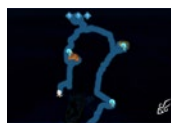
Windbound to gra osadzona w otwartym świecie z widokiem z trzeciej osoby, łącząca cechy eksploracji, survivalu, platformówki oraz roguelike'a. Na pierwszy plan

wysuwa się przepiękna kreskówkowa grafika. Już po kilkunastu minutach zabawy dociera do nas ogrom możliwości oferowanych przez twórców. Bohaterka ma dwa wskaźniki energii - odpowiedzialne za życie i wytrzymałość. Cały czas musimy pilnować, aby nie spadły do zera. W tym celu zbieramy żywność (grzybki, owoce), trawę, kamienie i patyki (służące do budowy łódki, którą z czasem przerobimy na żaglowiec) oraz porzucane kości i inne ostre narzędzia, z pomocą których stworzymy coraz mocniejsze bronie. Te ostatnie służą do polowania na zwierzęta, których pokonanie uzależnione jest nie tylko od naszego ekwipunku, ale i sprytu (możemy robić uniki, a nawet się zakradać).

Cóż jednak z tego, że dano nam szereg opcji rozwoju postaci i sprzętu, skoro bardzo szybko do zabawy wkrada się nuda. Gra składa się z pięciu misji, w których cel jest zawsze ten sam: odnalezienie i aktywacja trzech wież, a następnie dopłynięcie do miejsca przeznaczenia (pomogą w tym

mapa oraz żółta poświata w oddali). Następnie musimy przepłynąć przez część jaskini, po czym w nagrodę otrzymujemy nową umiejętność (na przykład zwiększoną wytrzymałość czy więcej miejsca w plecaku). I tak pięć razy z rzędu. W praktyce rozgrywka sprowadza się do ciągłego pływania w poszukiwaniu czterech celów, gdzie nie trzeba zwracać uwagi na elementy survivalowe - gdyby ten element był konieczny do rozwoju fabuły, to ocena byłaby znacznie wyższa. Minusem jest też niedopracowana wspinaczka, która czasami zawieszona grę (testowałem wersję na PS4). Zmarnowany potencjał. ▀

Mapa



Niebieskie linie oznaczają przepłyniętą trasę, a świecące punkty to nasz cel podróży. Na szczęście nie musimy odkrywać całej mapy, aby odnaleźć wszystkie sekrety.



Rozległy i barwny świat, który szybko przestaje angażować odbiorcę. Prawdziwym survivaliem jest tu nużące pływanie po morzu przez prawie osiem godzin.

WHAT HAPPENED

PC PS4 XONE

PRODUCENT Genius Slackers Wersja PL: tak

Aleksandra Machnowska

Nie ma na rynku wielu gier prawdziwie poruszających problematykę chorób psychicznych. Te, które są, to albo małe lub większe arcydzieła, albo... no właśnie.

What Happened zaintrygował mnie swoim opisem - podróż przez lęk i depresję amerykańskiego nastolatka, Stilesa. Jako że, stety niestety, dość dobrze znam tę tematykę, postanowiłam sprawdzić, jak gra ma się do rzeczywistości - mimo pewnego strachu przed horrorowymi i thrillerowymi produkcjami.

Już od momentu kliknięcia „zagraj” można zwiariować. Sterowanie? Zróbmy inne w rozgrywce, a inne w menu. Jeśli postanowimy wyjść do pulpitu albo, co gorsza, zmienić ustawienia, staniemy przed drzwiami. Dosłownie i w przenośni. I tak za każdym razem. OK, chcemy wrócić do rozgrywki po paru godzinach, klikamy „kontynuuj”... i okazuje się, że zaczynamy grę od nowa albo o wiele wcześniej, niż ją przerwaliśmy. Nie wspomnę już o tłumaczeniu na język polski. Pierwszego dnia napisy potrafiły zniknąć lub były częściowo angielskie, częściowo polskie, drugiego zaś zostało to poprawione, ale po pewnym czasie... pojawiły się japońskie znaki. Śmiem wątpić, czy



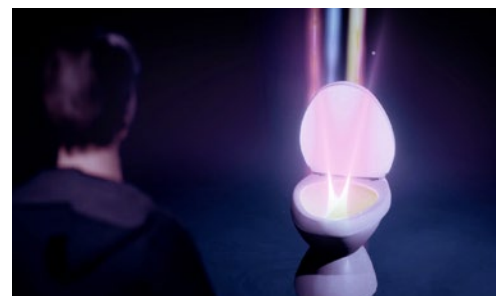
Bohater widzi różne dziwne rzeczy - albo nie widzi. Jednak to bardziej sprawa narkotyków, a nie choroby psychicznej.

Wygląd postaci pozostawia wiele do życzenia - mamy wrażenie, że gramy w The Sims 2.

poprawne, skoro kilka dni później nagle w wielu miejscach zniknęły polskie znaki diakrytyczne i zmieniła się odmiana niektórych słów (na błędne). Grafika natomiast to inna historia. Grę stworzono na Unreal Engine, niektóre efekty psychodeliczne mogą robić wrażenie, jednak postacie są zbyt podobne do tych z drugiej części Simsów.

Może chociaż w historii czy kreacji postaci jest nadzieja dla What Happened? A gdzie tam. Podczas rozgrywki miałam nieodparte wrażenie, że to nie podróż przez lęk i depresję, tylko Drug Dealer Simulator z perspektywy klienta. Nawet po stopniowym poznawaniu przeszłości Stilesa ciężko mieć jakiegokolwiek odczucia prócz myśli „przestań ćpać”.

Jednak żarty na bok. Choroby psychiczne to poważny temat, z którym deweloperzy radzili sobie poprawnie (Indygo) lub perfekcyjnie (Hellblade: Senua's Sacrifice). Dobrze, że gry poruszają tę



Swoją podróż rozpoczynamy klasycznie, od... spuszczenia się w klozecie z tęczą.

bagatelizowaną przez wielu kwestię, lecz Genius Slackers powinni trzymać się od niej z daleka. Widziałam wielu chorych na różne zaburzenia i o ile producent chciał stworzyć tytuł o stanach depresyjno-lękowych, o tyle efekt ma z nimi niewiele wspólnego. Przedstawianym schorzeniom bliżej do schizofrenii, psychozy czy uzależnienia, jednak rzeczywistość nie jest jak w amerykańskich serialach o nastolatkach... lub w tej grze. ■



10

Może ta gra nie pogorszy waszego zdrowia psychicznego, ale prócz zszarganych nerwów oraz ciągłego pytania siebie „What happened?” i „Jak teraz mam sterować?” tytuł może spowodować niezbyt przyjemną chorobę lokomocyjną.



Paper Mario: The Origami King

SWITCH

PRODUCENT Intelligent Systems **Wersja PL:** nie

Sos

Od czasów starego dobrego Super Mario Bros., znanemu większości czytelników z Pegasusa, franczyza z wąsatym hydraulikiem opanowała prawie wszystkie gatunki gier.

Mamy Mario Kart, Mario Tennis, olimpiadę z Mariem czy nawet Mario Maker. Do tego wszystkiego doszła też seria gier RPG z naszym ulubieńcem w wersji papierowej. Pierwszy Paper Mario ukazał się na Nintendo 64 i od

✦ Rozwalanie wszystkiego młotkiem to najlepsza zabawa w całej grze.

✦ Papierowe pejzaże wyglądają przepięknie i pomimo swej papierowości są całkiem różnicowane.

razu podbił serca erpegolubnych fanów wąsatego hydraulika. Na Switchu właśnie ukazała się szósta część serii.

W Paper Mario: The Origami King będziemy ratować grzybowe królestwo przed tytułowym Królem, który przyjechał nieproszony na festiwal origami i poskładał wszystkich papierowych mieszkańców w najróżniejsze ozdoby. Za pomocą drewnianego młotka będziemy musieli pomóc im rozprostować fałdy i pokonać przeciwników – w dość niecodzienny sposób.

W Paper Mario system walki opiera się na koncentrycznych okręgach, na których poukładani są przeciwnicy. W ograniczonym czasie musimy tak manipulować planszą, by ustawić wrogów w sposób pozwalający na jak najszybsze pozbycie się ich. Za rozwiązanie układanki otrzymujemy całkiem potężny bonus do ataku i fanfary. Z jednej strony system ten jest dość uciążliwy dla erpegowiczów przyzwyczajonych do duszenia X, aż wygramy, ale z drugiej jest bardzo angażujący i daje sporo frajdy, w szczególności podczas walk z bossami.

Świat gry prezentuje się przepięknie, a poskładane origami wyglądają jak z prawdziwego papieru. Poziomy są różnorodne, a dzięki mechanice

młotkowania wszystkiego, co istnieje, eksploracja zapewnia niesamowicie dużo radochy. Zwiedzając świat, ratujemy też poskładanych i uwięzionych Toadów, dzięki czemu naparzanie wszystkiego młotkiem daje wymierne korzyści. Ponadto będziemy musieli wypełniać brakujące części plansz ścinkami papieru, do których zdobycia także służy młotek.

Najlepszym aspektem każdego Paper Mario jest narracja. Każde okienko tekstowe pojawiające się na ekranie to przygoda sama w sobie. Kwestie są bezbłędnie napisane i są moją ulubioną częścią gry.

Jeżeli więc chciałbyś w coś pograć na Switchu w wakacje, odpuszając się na działce w hamaku, nowa część serii jest właśnie dla Ciebie, a jej fanów nie trzeba nawet przekonywać. ■



78

■ Paper Mario: The Origami King pokazuje najmocniejsze strony konsoli Nintendo. Młotkowanie wszystkiego, co napotkamy na drodze, świetnie napisane teksty oraz niecodzienny system walki dają ■ wielce różnicowaną rozgrywkę. ■

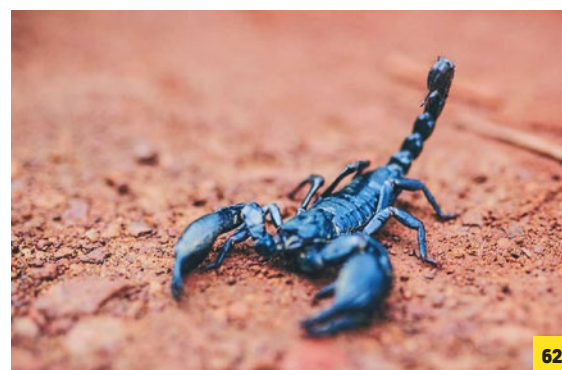
HALL OF FAME



CZERWIEC 1985 ROKU UTKWIŁ W PAMIĘCI GRACZOM, DLA KTÓRYCH BIJATYKI TO COŚ WIĘCEJ NIŻ BEZTROSKE WCISKANIE PRZYCISKÓW.



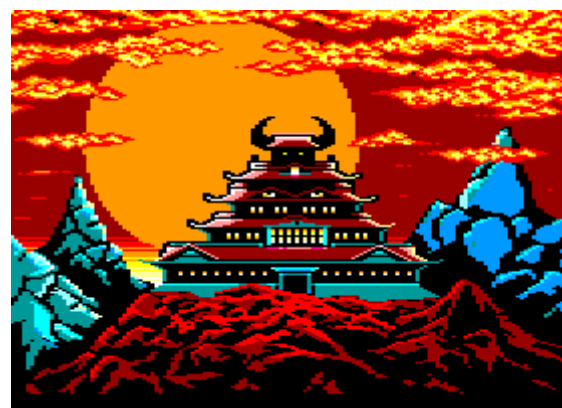
Dla wielu graczy Tony Hawk's Pro Skater z 1999 roku był pierwszą grą sportową, w jakiej się zauroczyli. Rzadko mamy okazję pisać o podobnych produkcjach. Tym milej, że jazda na deskorolce występuje pod szyldem Najlepszej Gry na Świecie.



Przed wami pierwsza w historii celebrytka wśród dziennikarzy gromych. Znana pod pseudonimem Scorpia, pisała przez dekadę do najważniejszego magazynu o elektronicznej rozrywce w USA – Computer Gaming World.



Z okazji dziesięciolecia World of Tanks przypominamy historię największego militarne go fenomenu w elektronicznej rozrywce ostatnich lat.



W Pixelu #61 temu pisaliśmy o pierwszej fali bijatyk z The Way of the Exploding Fist i International Karate na czele. Po nich nadeszła nowa era komputerowych bijatyk, które w końcu sięgnęły po sławę.

THPS

CZYLI CADA Z DESKI

Może i Tony Hawk's Pro Skater nigdy nie będzie wymieniane jednym tchem z klasykami, ale do tej pory seria zarobiła prawie półtora miliarda zielonych. I wychowała całe pokolenie.

■ Bartek Czartoryski

Rzecz jasna to jedynie mało znaczący dowód anegdotyczny, ale pod koniec lat dziewięćdziesiątych, kiedy kumple z osiedla wysyłali do Ślizgu niekiedy lekko spreparowane fotki swoich wyczynów na supermarketowych deskach lub sprezentowanych na gwiazdkę rolkach i biegali mazać budynki sprejem, gry ze skaterami rządziły niepodzielnie.

Choć było ich zaledwie kilka, dawały nam - sam nie jeździłem, miałem dwie lewe nogi, ale dzielnie asystowałem z aparatem - ułudę obcowania z nie-doścignioną kulturą Zachodu, mimo że na co dzień manifestowało się to głównie poprzez zakup szerokich spodni w którejs z nielicznych jeszcze sieciówek. Było Street SkBer, było Thrasher: Skate and Destroy, było Ślinienie się przy zdjęciach z automatem Top Skater, no i był Tony Hawk (bodaj nikt nie posługiwał się pełnym tytułem tej gry).

Tymczasem gdy my jaraliśmy się rzeczonymi tytułami, bo pokazywały nam wymarzony, acz niedostępny świat, za oceanem - o czym dowiedziałem się, rzecz jasna, dopiero po latach - wydana w 1999 roku przez Activision, a opracowana przez studio Neversoft gra faktycznie przetarła szlaki skateboardingowi. Sam Tony Hawk, który przecież zęby zjadł w tej branży, mówi bez ogródek, że firmowana przez niego seria pomogła do tamtej pory niszowej dziedzinie sportu, często obarczonej etykietką ekstremalnej lub alternatywnej, przemieścić się na stałe do mainstreamu. Daleki jestem od tego, aby twierdzić, że to dzięki kultowemu już tytułowi deski zadebiutują za rok na tokijskiej olimpiadzie, lecz wpływ całej serii nie tylko na moje pokolenie, choćby miało się ono wyrazić jedynie poprzez ugruntowanie muzycznego gustu, jest faktem. Ba, Jordan Thackeray, reprezentant Wielkiej Brytanii starający się o kwalifikację na przyszłoroczne

igrzyska, nie kryje, że zaczął jeździć po tym, jak dziadkowie kupili mu egzemplarz THPS.

Teraz, po przeszło dwudziestu latach od premiery pierwszej części tasiemcowej serii, która pięknie wybiła się z rampy i ostatecznie zaliczyła brzydkie lądowanie na twarz, po milionach sprzedanych egzemplarzy i rozpaczliwej, cichej rezygnacji Activision, na konsole i komputery trafia łączony remaster/remake jej dwóch pierwszych odsłon. Kto by pomyślał, że THPS zostawi po sobie podobne dziedzictwo. Bo na pewno nie ekipa Neversoftu i nie szefostwo od wydawcy.

APOKALIPSA NA DESCE

Niewielkie kalifornijskie studio Neversoft istniało zaledwie od paru lat i mogło się pochwalić jedynie kilkoma portami oraz nieco już zapomnianą strzelanką Apocalypse (1998), gdzie, jako spec od niemożliwego o twarzy i głosie Bruce'a Willis'a, za pomocą

SYN TONY'EGO HAWKA. RILEY.
RÓWNIEŻ JEST SKATEREM. A TAKŻE
GRYWALNA POSTACIA W REMAKE'U.



Na soundtracku remake'u
znajdzie się ponad 50 pio-
senek. Zagrają między in-
nymi Rage Against The
Machine, Anthrax i Machine
Gun Kelly.



ZANIM THPS UJRZAŁO ŚWIATŁO DZIENNE,
TONY HAWK BEZSKUTECZNIE PRÓBOWAŁ
PRZEKONAĆ FIRME MIDWAY, ŻEBY ZROBIŁA
Z NIM GRĘ SKATERSKĄ.





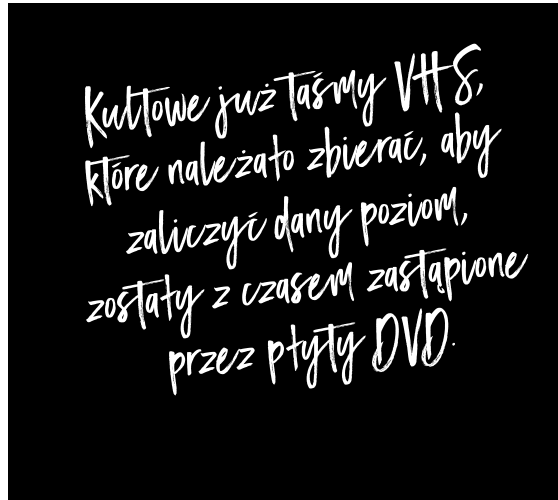
splwy i ciętego języka musieliśmy powstrzymać koniec świata. Dodajmy, że finałowym bossem był amerykański prezydent, którego prawdziwą formą okazywała się ziejąca ogniem bestia. Gra ta uratowała firmę przed upadkiem, bo po bolesnym rozstaniu z Sony, dla którego Neversoft przygotowywało nigdy nieukończony Big Guns, została na lodzie. Activision przyszło wtedy do niej ze zbawiennym zleceniem, które ukończyła w wymaganym, przedświątecznym terminie. Wydawca poszedł za ciosem i przypiął nowym kolegom kolejny projekt. Pierwotnie myślnano o wyprodukowaniu stosunkowo nieskomplikowanej gry o skateboardingu, prostych wyścigach na deskach, gdzie na najeżonym przeszkodami, acz prowadzącym niezmiennie naprzód torze nabijamy efektownymi trikami punkty od startu do mety. Lecz silnik Apocalypse pozwalał na znacznie więcej. Mając już wylany fundament, Neversoft musiał jeszcze, bagatela, przerobić strzelaninę na grę sportową.

Obie firmy doskonale zdawały sobie sprawę, że może wyjść z tego cudaczny składak, stąd poprzeczkę rentowności Activision zawiesiło na wysokości dwustu pięćdziesięciu tysięcy egzemplarzy. A gdyby faktycznie jakimś cudem udało się tyle opchnąć, początkujące studio marzyło nieśmiało o możliwym sequelu, który pozwoliłby mu jeszcze trochę pożyć. Los wyrządził obu partnerom niezłego, acz miłego psikusa, bo łącznie na trzy platformy - PlayStation, Dreamcasta oraz Nintendo 64 - sprzedano dwadzieścia razy tyle. I jeszcze trochę więcej na konsole mobilne. Ale wykręcenie takiego wyniku to nie zasługa łutu szczęścia. Neversoft, rozumiejąc, że opracowany przez nich na potrzeby Apocalypse silnik oferuje znacznie szersze możliwości, niż przewidywał pierwotny plan Activision, znaczenie rozwinęło mało ambitną koncepcję wydawcy. Szykowana przez studio gra nie miała ograniczać się do prostego

wyścigu po z góry ustalonym torze, ale oferować rozbudowane miejskie areny dające graczom możliwość swobodnej jazdy i wykonywania narzuconych przez grę zadań po swojemu. Nie myślano jednak o poważnym symulatorze, lecz o czysto zręcznościowym gameplaju, aby dało się zjechać na pełnej prędkości nie tylko po poręczy, ale i po kablu wysokiego napięcia. Atmosfera miała być wyluzowana i imprezowa, lecz przy jednoczesnym zachowaniu skaterskich detali charakterystycznych dla tej ulicznej kultury, od ubrań począwszy, na soundtracku skończywszy.

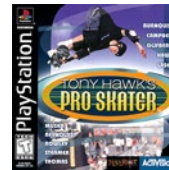
JASTRZĄB WYLĄDOWAŁ

Od samego początku Activision było świadome, że nawet i dobra gra nie sprzeda się bez marketingowej zanęty. Myślano między innymi o wykupieniu stosownej licencji od (wydanego już bez mała od czterdziestu lat) popularnego magazynu deskorolkowego Thrasher, lecz po naradzie wykonano telefon do Tony'ego Hawka. Niemalże legendarny już sportowiec przeżywał akurat drugą młodość dzięki popularzacji skateboardingu, tylko że istniał pewien szkopuł. Był już po słowie z Rockstarem, który w tym samym czasie pracował nad swoją grą. Zgodził się jednak dla świętego spokoju spotkać z producentami i zobaczyć, czy goście pod krawatami czują temat lepiej niż konkurencja. Umowę podpisał praktycznie na miejscu (zresztą korzystną dla siebie, bo nie zgodził się na oferowane pół miliona, przyklepując procent od zysku), po krótkiej sesji z jeszcze raczkującym demo, urzeczony autentycznością skaterskiego doświadczenia i zaangażowaniem Neversoftu. Zresztą Hawk nie tylko użyczył swoje nazwisko, ale też aktywnie uczestniczył przy pracy nad nieochrzczonej jeszcze wtedy projektem. Na motion capture było już co prawda za późno (choć dla efektu marketingowego świat obiegły fotki deskorolkarza z doczepionymi doń



świecącymi kulkami), lecz spece z Neversoftu skrzętnie notowali jego rady na temat tego, jak powinien wyglądać ten czy tamten trik, podpatrywali Hawka wyczyniającego cuda na desce, a także posłuchali jego propozycji, aby do gry zaprosić również jego kumpli po fachu.

Tony Hawk's Pro Skater, jak - bez zaskoczenia - ochrzczono grę, otrzymało trzy tryby: swobodnej jazdy, pojedynczego przejazdu oraz, najważniejsze, kariery. Ten ostatni na każdym poziomie narzucał określone zestawy zadań, które należało wypełnić, aby przejść do następnego etapu i odblokować kolejny tor; standardowo było to nabicie określonej liczby punktów za wykonane triki na desce, zniszczenie wyznaczonych rzeczy i pozbieranie literek z wyrazu „SKATE” w ciągu dwóch minut (szczęśliwie nasze postępy się zapisywały, czyli nie trzeba było powtarzać raz wykonane zadania, a liczba prób była praktycznie nieograniczona). Solą gry były oczywiście spektakularne ewolucje wykonywane za pomocą strzałek na padzie i właściwego guzika, z których każdy odpowiadał za inny rodzaj sztuczki. Im dłużej utrzymaliśmy się nad ziemią, im więcej obrotów wykonaliśmy i im bardziej różnicowaliśmy ruchy w danej sekwencji, tym lepiej,



PO PREMIERZE THPS.
MARTWIĄC SIĘ
O BEZPIECZEŃSTWO
GRACZY, TONY HAWK
OSTRZEŻEŁ, ŻE NIEKTÓRE
TRIKI SĄ NIEWYKONALNE.



a prócz licznika nabijaliśmy również pasek potrzebny do wykonania triku specjalnego, oczywiście punktowanego ekstra. Do tego dochodził tryb dwuosobowy. Oraz coś jeszcze: świetny soundtrack, który stał się równie rozpoznawalny, co sama gra. A wtedy nie był to żaden standard.

Neversoft do kwestii oprawy muzycznej podeszło jak do całej reszty, czyli stawiając na playlistę nafaszerowaną kawałkami faktycznie słuchanymi przez środowisko skaterskie. Ktoś przypomniał sobie, jak jeździł na desce przy Dead Kennedys, gitarzysta Primus nie krył swoich fascynacji deskami, swoje typy dorzucił, oczywiście, sam Tony Hawk, a była żona jednego designera pracowała dla menedżera zespołu Slayer i udało jej się przekonać Suicidal Tendencies do użyczenia numeru na ścieżkę. I tak powstała składanka bez mała kultowa, co stało się tradycją serii. Ba, przy okazji trzeciej części do polskiej wersji zaproszono rodzimych wykonawców, między innymi Sweet Noise, Tedego czy Tymona. Rzecz jasna to nie soundtrack sprzedał THPS, bez dobrej gry nie zapamiętano by nawet i najlepszego kawałka. Ekipa Neversoftu zaczynała jednak rozumieć, że ich produkcja może być ogromnym hitem. Przeprowadzone testy na targach oraz w skate parkach, gdzie przyjeżdżali z konsolą i telewizorami i dawali dzieciakom pograć, odpowiedziały producentom, że ćwierć miliona wyłoczonych egzemplarzy może nie wystarczyć. THPS wyszło na jesieni 1999 roku i do świąt rozwieziono po sklepach o sto tysięcy kopii gry więcej. Pod koniec następnego roku hit Neversoftu znalazł się na trzecim miejscu najlepiej sprzedających się pozycji na PlayStation. Na drugim uplasował się... jego sequel.

DZIEWIĘĆ RAZY W DZIESIĄTKĘ?

Uważaj, czego sobie życzysz. Spełniło się bowiem marzenie Neversoftu



i Activision niemal od razu dało studiu zielone światło na wyprodukowanie kolejnej gry z serii. Kalifornijczycy nie mieli jeszcze wtedy pojęcia, że THPS będzie towarzyszyło im przez prawie dekadę, aż przerzucą się na inną popularną franczyzę, Guitar Hero. Druga odsłona cyklu, korzystając z popularności poprzednika, była już niejako skazana na sukces, lecz studio nie osiadło na laurach i dostarczyło tytuł jeszcze doskonalszy, bardziej rozbudowany i starannie dopracowany, choć ograniczony tym samym silnikiem. Tryb kariery przeszedł lifting, umożliwiono ulepszanie desek i statystyk zawodnika, którym graliśmy, oraz poszerzono tory, ale bodaj najważniejsze były jednak zupełnie nowe opcje, umożliwiające nie tylko stworzenie zupełnie nowego skatera, ale i zbudowanie własnego parku. THPS2 sprzedało się jeszcze lepiej niż jedynek i obecnie jest drugą najwyższą ocenianą grą na liście kompilującego recenzje portalu Metacritic. Zaledwie rok później, już na kolejną generację konsol (wysła też wersja na pierwsze PlayStation i nie różniła się zbytnio od poprzednich dwóch gier), ukazała się trzecia część. Znowu podrasowano, co się dało - dzięki silnikowi RenderWare, z którego korzystano między innymi przy Grand Theft Auto III - ale i udostępniono coś nowego: możliwość balansowania na desce między kolejnymi trikami, co owocowało niewiarygodnymi sekwencjami sztuczek i wykręcaniem niesamowitych wyników.

Neversoft rozumiało co prawda, że formuła niebawem się wypali, lecz rynek domagał się kolejnych części THPS. Dlatego czwarta odsłona (2002) proponowała między innymi nowe podejście do trybu kariery, gdzie oddano graczom do dyspozycji duże areny, po których można było jeździć swobodnie, bez ograniczeń czasowych, a kolejne zadania odbierało się od kręcących się po rokolicy postaci. Cele były bardziej

Sukces THPS zachęcił Activision do wydania Mat Hoffman's Pro BMX, Shaun Palmer's Pro Snowboarder oraz Kelly Slater's Pro Surfer.

urozmaicone i zwykle trudniejsze niż poprzednio. Lecz jeszcze poważniejsze zmiany czyhały za rogiem. Następnym roku przyniósł bowiem Tony Hawk's Underground, które podkpiło i różnicowało wszystko, co się dało: obszerną galerię dostępnych postaci, triki do wykonania (można było nawet projektować swoje), ogromne areny i niemal niekończący się soundtrack. Ponadto główny tryb jednoosobowy zyskał fabularną otoczkę: robiliśmy karierę od zera z ulic Jersey do profesjonalnego skatera. Niewiele różniący się sequel z 2004 roku - z dopisaną do tytułu dwójką - niepotrzebnie popchnął serię jeszcze dalej ku iście komediowemu klimatowi i durnym żartom, a Neversoft zaczął się gubić, jakby zdawano sobie sprawę, że wyczerpano jej możliwości. Tony Hawk's American Wasteland (2005), choć zebrał niezłe recenzje, był krokiem w tył - nie dość, że możliwość jazdy na rowerze czy zejścia z deski nie urozmaicały gameplayu tak, jak chciałoby tego twórcy, to jeszcze poziomy były klaustrofobiczne. Nieśmiało, słabsze wejście na nowe pokolenie konsol (udało się bowiem upchnąć grę na Xboksa 360) zapowiadało kłopoty. Tony Hawk's Downhill Jam (2006) trudno co prawda traktować poważnie, bo gra wydana na Wii (i później przeniesiona na PlayStation 2) nie

została wyprodukowana przez Neversoft i była czystej krwi wyścigami, lecz kolejna pełnoprawna kontynuacja serii, Tony Hawk's Project 8, również dryfowała ku zmianom. Nie tak drastycznym, ale jednak. Tym razem bowiem zrezygnowano z charakterystycznej dla serii dynamiki na rzecz powolniejszej, bardziej technicznej rozgrywki, którą akcentował tryb zwolnionego tempa; mogliśmy w nim sterować niezależnie stopami skatera, aby wykonać jak najdokładniejszy trik. Tę mechanikę przeniesiono i rozwinęto zresztą na potrzeby ostatniego już sequela stworzonego przez Neversoft: Tony Hawk's Proving Ground z 2007 roku. Szarobura gra, choć solidna i jak najbardziej grywalna, wyważała jednak otwarte drzwi. Prawdziwa burza miała dopiero nadejść.

GDYBY KÓZKA NIE SKAKAŁA...

Activision chciało czegoś świeżego. I dostało. Studio Robomodo, które przejęło nadal zarabiającą na siebie markę, dostarczyło nie tylko nowy tytuł, ale i nowy kontroler. Była to, jak się przedkładało okazało, decyzja fatalna. Tony Hawk's Ride (2009) wymagało bowiem zakupu specjalnej deski służącej do sterowania postaciami. Skończyło się to sprzedażową klęską. Podwójną. Jako że decyzja o wypuszczeniu sequela zapadła jeszcze przed premierą Ride, rok później ukazało się równie słabe, także wykorzystujące drogi kontroler Tony Hawk's Shred. Dość powiedzieć, że przez pierwszy tydzień sprzedano jedynie trzy tysiące egzemplarzy. Oczywiście nie tylko fikuśny gadżet był powodem owej porażki. Ride i Shred to gry niedopracowane, koślawe i kompletnie oderwane od tego, co udało się przez lata zbudować Neversoftowi. Dlatego przy kolejnej, ostatniej już próbie podjętej przez Robomodo - która okazała się dziewięciocalowym gwoździem do trumny całej serii - starano się powrócić do korzeni. Stąd Tony Hawk's Pro Skater 5 (2015) na pierwszy rzut oka



NAJMLĘDSZA SKATEBOARDZISTKA, KTÓRA
DOŁĄCZYŁA DO OBSADY REMAKE'U.
OSIEMNASTOLETNIĄ AORI NISHIMURA.
NIGDY NIE GRAŁA W ORYGINALE.

może i przypominało klasyki z początku milenium, ale było niedorobionym produktem opracowanym na szybko, bo wydawcy kończyła się umowa licencyjna z Hawkem. Niedługo później Robomodo zwinęło działalność, a fani desek przetrzucili się na internetowy mod THUG.

Po pięcioletniej, najdłuższej dla serii przerwie THPS powróciło na konsole bieżącej generacji jako remake/remaster dwóch pierwszych części cyklu. Zresztą już kolejny, po Pro Skater 2x i Pro Skater HD z, odpowiednio, 2001 i 2012 roku. Activision zleciło produkcję gry zaprawionym w bojach weteranom z Vicarious Games po tym, jak udało im się pozyskać oryginalny kod napisany przez Neversoft. Ale czy Tony Hawk Pro Skater 1+2 będzie dla serii nowym otwarciem, czy godnym pożegnaniem, dopiero się dowiemy. Teraz pozostaje wyciągnąć z szafy stare vansy. ▀



GRACZE SZYBKO ODKRYLI, ŻE PROSIEJ JEST
KORZYSTAĆ Z KONTROLERA-DESKI, NACISKAJĄC
GO... REKOMA.

HAWK. KSYWKA BIRDMAN.
JAKO PIERWSZY NA ŚWIECIE
WYKONAŁ OBRÓT NA DESCE
O 900 STOPNI.

**PIXEL
WYWIAD**

ENIGMATYCZNA LEGENDA

Ze słynną dziennikarką amerykańskiego magazynu **Computer Gaming World**, ukrywającą się pod pseudonimem **SCORPIA**, rozmawia Piotr Mańkowski.



✚ Computer Gaming World z 1983 roku, w którym zadebiutowała Scorpia.

✚ Pyramid of Doom ukazał się w 1979 roku. Była to tekstówka o eksploracji piramidy. Okładka pudełka kusila klimatem „Mumii” Univer-salu....

P Uczęszczałaś do salonów gier we wczesnych latach osiemdziesiątych?

Jeśli masz na myśli automaty w stylu Pac-Mana, to tak, grywałam trochę na takich maszynach.

P A przypominasz sobie, jaki był twój pierwszy komputer i w co na nim grałaś?

Mój ukochany Apple II+, wyposażony w całe 48 KB pamięci RAM. Wydawał się maszyną znacznie wyprzedzającą swoją epokę. Pierwszą grą, jaką na nim odpaliłam, był Pyramid of Doom od Adventure International, czyli firmy Scotta Adamsa. Wszystkie części mojego zestawu komputerowego (jednostkę centralną, monitor, stację dysków) kupiłam drogą pocztową od różnych firm - składało się zamówienia listownie lub telefonicznie i przysyłali towar do domu, bo sklepów komputerowych jeszcze wówczas nie było. Zanim wyposażyłam się w stację dysków, łądowałam gry z magnetofonu, co było przygodą samą w sobie. Trzeba było wklepać magiczne polecenie i modlić się, żeby się udało.

Po kilku frustrujących próbach gra w końcu się wgrzywała i wszystko było w porządku do momentu, gdy trzeba było zapisać jej stan... Pamiętam, że włożyłam świeżą kasetę do nagrania sejwa, a następnego dnia okazało się, że mój postęp w Pyramid of Doom nie daje się odtworzyć. Musiałam wszystko przechodzić od początku, ale na szczęście w tamtych czasach gry nie były zbyt długie i dało się to zrobić w ciągu jednego dnia. Wtedy jednak powiedziałam sobie, że muszę skończyć z taśmami magnetofonowymi najszybciej, jak się da.

P Kto ściągnął cię do magazynu Computer Gaming World?

Zanim nadszedł internet, istniały systemy wymiany plików i informacji, takie jak CompuServe. Zawierał on obszary dedykowane odrębnym treściom, zwane SIGS (Special Interest Groups), które w zasadzie były minisajtami internetowymi. Jeden z nich nazywał się GAMESIG i, jak można się domyślić, poświęcony był grom wideo. Prowadziłam go z dwiema koleżankami, ale byłam najbardziej aktywna na tym forum. Postowałam wiele podpowiedzi do gier i odpowiadałam na liczne pytania, jak rozwiązać różne zagadki. Jednym z użytkowników GAMESIG był Russell Sipe, właściciel Computer Gaming World, któremu spodobało się to, co robiłam. Na prywatnym czacie zapytał mnie, czy nie chciałabym pisać do magazynu. I tak się zaczęło. Ale nigdy nie zawiązałam do redakcji, ponieważ mieszkałam na Wschodnim Wybrzeżu, a CGW rezydowało na Zachodnim, więc zawsze pozostawałam freelancerem. Nigdy też nie byłam na żadnych targach gier.

P Lubiłaś zwłaszcza gry RPG. Czemu nie przygodówki, które pod koniec lat osiemdziesiątych zaczęły się gwałtownie rozwijać?

To nie tak. W połowie lat osiemdziesiątych więcej moich tekstów było poświęconych przygodówkom niż RPG. Oczywiście pojawiały się wyjątki, takie jak Ultima czy





The Bard's Tale, ale erpegi na dobre zaczęły się rozwijać, dopiero gdySSI wypuściło serię Gold Box. Z kolei przygodówki moim zdaniem podupadły wraz z zamknięciem Infocomu, który produkował najlepsze tytuły na świecie. Ale jeśli pytasz o zalety RPG, to na pewno jest nią możliwość wielokrotnego grania, czego nie można powiedzieć o przygodówkach. Skoro bowiem rozwiązałeś zagadki, jaki sens ma robienie tego ponownie? Chyba tylko w sytuacji, gdy piszesz poradnik do gazety.

P Zdarzało ci się popadać w konflikt z twórcą gry po tym, gdy twoja recenzja była bezlitosna dla jego dzieła. Który z nich wspominasz dzisiaj najmocniej?



❖ Pytanie „Kim jest Scorpia?” zaprzęta dziennikarzy od ponad trzech dekad. Na pewno w latach osiemdziesiątych mieszkała przy nowojorskiej 2nd Avenue. Była raz widziana na ewencie Infocomu w NY - nie nawiązywała większego kontaktu z uczestnikami. Jej persona lia zna zapewne tylko Russell Sipe. Ona sama w rozmowie mailowej z Pixelem kategorycznie odmówiła podania szczegółów dotyczących jej osoby. Obecnie ma około 55 lat i wciąż pozostaje legendą.

Ech. Zdarzyło się kilku twórców niezbyt zadowolonych z moich recenzji, ale nie nazwałabym tych sytuacji konfliktami. Nigdy nie wdałam się w werbalne lub pisemne pyskówki z nimi. Najdalej to zaszło w przypadku pewnego tytułu, wobec którego wyraziłam dezaprobatę z powodu jego zakończenia. Swego czasu bardzo niezadowolony z mojej recenzji Pagana, bo nie mogę tej gry nazwać Ultimą, był Lord British. Możliwe, że Ultima IX była jeszcze gorsza, ale nie grałam w nią.

P W którym momencie spostrzegłaś, że stare dobre czasy już przeminęły i na ich zgliszczach wyłonił się nowy wspaniały świat?

Trudno to jednoznacznie wskazać. Być może był to moment, gdy Russell sprzedał w 1993 roku Computer Gaming World wydawnictwu Ziff-Davis, co spowodowało, że magazyn zaczął podążać w zupełnie innym kierunku. Jego grupą docelową stali się młodzi odbiorcy. Oczywiście internet miał też w tym swój udział, ale był to stopniowy proces.

P A w co obecnie grasz?


Głównie starszokolne RPG, takie jak Avernum czy Geneforge od Spiderweb Software, czyli jedne z najdłużej ukazujących się serii indyckich. Ale także w nieco inne pod względem stylistyki tytuły, jak Torchlight 2. Moją ulubioną grą po 2000 roku pozostaje chyba Grim Dawn, mimo że to action RPG. Szczególnie podoba mi się w nich możliwość łączenia klas oraz różne buildy gry. Dzięki temu rozgrywka pozostaje wciągająca. ■

TANK

W WERSJI WSPÓŁCZESNEJ

krótka historia World of Tanks

SZEROKO POJĘTA WOJSKOWOŚĆ TO JEDEN Z NAJPOPULARNIEJSZYCH I NAJCZĘŚCIEJ BRANYCH NA TAPET TEMATÓW OD SAMYCH POCZĄTKÓW ISTNIENIA GIER KOMPUTEROWYCH. ZWYKLE BYŁY TO JEDNAK STRATEGIE BĄDŹ TYPOWE FPS, GDZIE STEROWAŁO SIĘ SAMYMI ŻOŁNIERZAMI CZY ARMIAMI, EWENTUALNIE – ZWŁASZCZA W STARSZYCH PRODUKCJACH I ZRĘCZNOŚCIÓWKACH – POJEDYNCZYMI MASZYNAMI.

 Aleksandra Machnowska

1990



Kto nie grał w tytułowe „czołgi” na ruskiej kopii Pegasusa, niech pierwszy rzuci pancerfaustem. Gdy mowa jednak o bardziej rozbudowanych grach – nie wspominając o mających tryb wieloosobowy czy online – to wszelkiego rodzaju pojazdy i samoloty wojskowe jako swoiści bohaterowie były zepchnięte na margines.

Rynek multiplayerów zdominowały RPG, bijatyki, shootery czy sportówki i nie było od tego odstępstwa

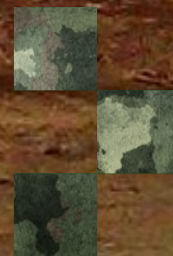
w grach z możliwością rozgrywki internetowej. Od pierwszych podrygów w stronę MMO w postaci Genesis LPMud, przez późniejsze Counter-Strike i Battlefield, aż po pełnoprawne massive'y jak mniej znany World War II Online i potęgę w postaci World of Warcraft czy Lineage – nadal głównie wcielaliśmy się w konkretną postać.

Wszelkie symulatory należały do kategorii arkadowych single- i multiplayerów. Można wspomnieć takie tytuły jak BattleTanx na Nintendo

64, segowe Alien Fort Online czy o wiele starsze Arcticfox z 1986 roku na pierwsze komputery osobiste. Podobną mechanikę miał też bardziej zręcznościowy Armored Fist od NovaLogic z 1994 roku na PC. Była to jednak nisza, z czasem coraz mniej popularna. Jednak w końcu musiało się zmienić.

TIME TO ROLL OUT!

Do 2010 roku Wargaming, białoruski producent gier, wydało – zgodnie ze swoją nazwą – kilka pozycji wojennych,





pojazdów wojskowych więc w nich nie brakowało. Były to jednak same strategiczne turówki i jeden RTS. Gdy pod koniec 2008 roku w studiu rozmyślano nad nowym projektem, tym razem jego członkowie wpadli na pomysł wypuszczenia MMO - typowo fantastycznego, z orkami i elfami. Gatunek ten jest zazwyczaj pewniakiem, jednak w tym czasie istniało już sporo podobnych tytułów. Uwagę białoruskiego studia przyciągnęła jednak gra wydana osiem lat wcześniej - koreański MMORTS Navy Field, w której sterowano okrętami. Czemu więc nie zrobić czegoś podobnego, ale z innym settingiem? Tak powstał wstępny szkic gry o czołgach z losowymi bitwami, opartej na rozwoju technicznym - w tym przypadku wozów bojowych. Miało to szansę na sukces, gdyż wiele projektów czołgów zmieniało się w trakcie produkcji czy na etapie poprawiania i dostosowywania ich do panujących w trakcie operacji wojennych warunków.

Richard



Richard Smith – dyrektor Muzeum Czołgów w Bovington – chwali współpracę ze studiem Wargaming. To właśnie dzięki białoruskiemu producentowi jego jednostka może stać się rozwijać i szerzyć wiedzę o militariach większej publice.



Bezpośrednią inspiracją World of Tanks był koreański MMORTS Navy Field. Okręty zamieniono na czołgi, a z pierwotnych planów wstawienia elementów fantastycznych zrezygnowano.

Jeszcze więcej z nich istniało jedynie w formie prototypów czy niezrealizowanych planów.

Pamiętajmy także o odbiorcach gry - swoje pozycje studio kierowało głównie na rynek europejski, zwłaszcza rosyjskojęzyczny. A militarne gry w Europie Wschodniej i Środkowej od zawsze cieszyły się dużą popularnością, tak samo jak tematyka wojskowa, przede wszystkim dotycząca drugiej wojny światowej.

W projekcie World of Tanks miały się znaleźć czołgi największych uczestników tej wojny, czyli ZSRR, Niemiec, Stanów Zjednoczonych i Wielkiej Brytanii. Sama zamknięta beta na kraje Wspólnoty Niepodległych Państw (czyli większość postsowieckich państw) miała tylko jeden tryb, trzy mapy, wyłącznie sowieckie i amerykańskie pojazdy bez załóg. W późniejszej, angielskiej wersji dodano więcej czołgów i lokalizacji. I nie zamierzano na tym poprzestać.

Twórcy obawiali się odbioru gry - nie tyle w Europie Wschodniej, co na Zachodzie. Spodziewali się, że graczami będą głównie osoby

z państw byłego ZSRR lub wojskowi zapaleńcy. W końcu to nie była ani typowa strategia, ani fantastyczne MMO. Nawet na rosyjskiej Konferencji Twórców Gier (znanej jako KRI) w 2009 roku podczas zamkniętego pokazu dla mediów i jury, mimo otrzymania nagrody prasowej i tytułu najlepszego dewelopera za poprzednią produkcję Order of War, prototyp World of Tanks spotkał się ze sceptycznymi reakcjami dziennikarzy i potencjalnych partnerów. Głównym powodem była kwestia wspomniana na samym początku artykułu - brak jakichkolwiek postaci, z którymi gracze mogliby się utożsamiać. W końcu w większości gier - czy to MMO, czy strategiach - tworzy się albo wybiera konkretną postać, frakcję, cokolwiek. Jak więc ktoś może przywiązać się do czołgu?

Pierwsza beta na kraje WNP (koniec stycznia 2010 roku) przyciągnęła jednak prawie 40 tysięcy graczy. A z każdą kolejną (zamknięta beta angielska w lipcu, wydanie rosyjskojęzycznej wersji w sierpniu, otwarta beta angielska w styczniu

kolejnego roku, aż do oficjalnego wydania w kwietniu 2011 roku) ich przybywało. W samym wrześniu 2010 roku, czyli po zaledwie miesiącu od premiery, liczba użytkowników osiągnęła 700 tysięcy, a milion został przekroczony z początkiem nowego roku. Deweloperzy nie spodziewali się światowego sukcesu na miarę choćby World of Warcraft, miała to być niszowa produkcja z niewielkim gronem odbiorców. Większość – powiedzmy sobie szczerze – mieli stanowić miłośnicy historii i militariów lub nawet sami żołnierze. Na początku rozgrywki można było sprawdzić, które czołgi są lepsze w bezpośrednim starciu. Jednak to właśnie dzięki pasjonatom wojskowości World of Tanks mógł się rozwijać. Twórcy przeglądali fora i korzystali z komentarzy użytkowników dotyczących technikaliów czy zgodności z realiami historycznymi. I tak po dziesięciu latach od premiery, które minęły dokładnie 12 sierpnia, „czołgi” mają ponad 160 milionów graczy na całym świecie, a sam Wargaming z małego, słabo znanego wschodnioeuropejskiego studia stało się jednym z największych deweloperów, zatrudniającym tysiące pracowników w różnych krajach. A sam World of Tanks pobił nawet rekord Guinnessa w największej

Chociaż pierwotnym targetem gry byli miłośnicy historii i militariów, World of Tanks szybko zdobył popularność na całym świecie, a po dziesięciu latach cieszy się ponad 160 milionami graczy.



liczbie osób grających w tym samym czasie na jednym serwerze MMO – 21 stycznia 2013 roku (czyli niecałe dwa i pół roku po premierze!) na RU2 czołgami jechało, strzelało i fragowało 190 541 osób.

WE LIT THAT ONE UP GOOD!

Idąc za głosem sceptyków ze wspomnianej rosyjskiej Konferencji

Twórców Gier, można zapytać: Dlaczego ta gra stała się tak popularna? Postaram się na to odpowiedzieć.

W zachodnich realiach tytuły free-to-play nie były zbyt popularne. W Azji co innego – stamtąd pochodzą jedne z pierwszych i największych darmowych gier MMO. Czemu więc Zachód niezbyt polubił



O sukcesie World of Tanks przesądziła nie tylko tematyka militarna, ale też oparcie się na systemie F2P.

się z F2P? To rozwiązanie kojarzyło się bowiem głównie z grami przeglądarkowymi lub niskiej jakości. Grywało się oczywiście w tytuły jak Plemiona czy The West, ale... no właśnie. Były one nastawione na powolną rozgrywkę podczas przerwy w pracy czy nudnych wykładów. A darmowe MMO? Popularne u nas Tibia czy RuneScape były ubogie graficznie, nie mówiąc już o grach MUD, które opierały się przede wszystkim na mechanice tekstowej. Na Zachodzie za jakość trzeba było płacić. I to nie w formie mikrotransakcji, tylko abonamentów, jak w World of Warcraft.



Wargaming



Białoruskie studio założone w 1998 roku przez Wiktora Kisłyja z małego producenta strategicznych gier turowych stało się jednym z największych deweloperów tytułów MMO.



Od subskrypcji na rzecz modelu free-to-play zaczęto odchodzić dopiero pod koniec pierwszej dekady XXI wieku, zatem gdy powstawała już gra Wargamingu. W Azji ich produkt by się przyjął – pod warunkiem że zawarto by w nim, jak pierwotnie zakładano, elementy fantastyczne.

Koncepcja tytułu przeznaczona tylko dla krajów byłego ZSRR miała większe szanse przebicia. Nie tylko ze względu na położenie geograficzne i popularność F2P, ale też z uwagi na... piractwo. W Polsce też coś o tym wiemy (acz się nie przyznajemy), jednak w krajach WNP ten proceder był o wiele bardziej rozwinięty – czy to ze względów czysto technicznych (mało sposobów płatności, niepokrywających się z zachodnimi), czy po prostu braku środków

(kto by płacił za grę, skoro można ściągnąć?). Białorusini nawet nie myśleli, by za ich tytuł trzeba było płacić, bo po prostu by na tym stracili. Ale bezpłatne i do tego w dobrej jakości (lepszej niż Tanki Online) pełnoprawne MMO? Przy większej już dostępności do internetu szerokopasmowego to nie mogło się nie udać. A do tego jeszcze tematyka wojskowa... cóż tu więcej dodać. Mimo że pierwszymi odbiorcami były osoby zajmujące się historią, World of Tanks przyciągnął wielu graczy w różnym wieku i różnych profesji. Sama byłam studentką, kiedy wciągnęłam się w tę grę, a historii szczerze nie lubiłam – i wiem, że nie byłam w tym sama – ale też znam wielu wojskowych, którzy grali w nią nawet w czasie dyżurów.



Mimo szybkiego sukcesu Wargaming nie spoczęło na laurach i z pomocą często krytycznych graczy stale rozwija swoją flagową produkcję.

Kolejnym plusem „czołgów” były krótkie sesje. W grach MMO ta praktyka nie była znana, zwykle był w nich otwarty świat, w którym spędzało się wiele godzin dziennie. Oczywiście wiadomo, że nie dało się w nich pauzować rozgrywki (choć rodzice wiedzieli lepiej), ale często expienie czy odkrywanie nowych lokacji zajmowało dużo czasu i nie można było wyjść ot tak z gry w ciągu kilku minut. A World of Tanks? Bitwy zajmowały w nim maksimum piętnaście minut. Po skończeniu jednej można było wrócić do matchmakingu. To była największa przewaga tej gry w porównaniu ze znanymi tytułami, jak choćby wspomnianym Lineage.

Finale Wargaming.net League odbywały się między innymi w Polsce (Warszawa i Katowice, 2014-2017).

TRACK'S UP, LETS GO!

Oczywiście po szybkim sukcesie World of Tanks twórcy go rozwijali – i wciąż rozwijają. Duża też w tym zasługa samych graczy, zwłaszcza na początku, którzy podsuwali pomysły, wytykali błędy w mechanice czy zgodności z realiami historycznymi. O ile Wargaming zaczęło z tylko dwoma drzewkami czołgów i paroma mapami, a same pojazdy nie były zwinne jak dziś (nawet od ziemi nie mogły się oderwać), o tyle obecnie mamy jedenaście nacji (w tym Polskę), pojazdy zarówno gąsienicowe, jak i kołowe (i to różnego zastosowania), systemy nagród, klany, różnorodne tryby bitew, coraz bardziej realistyczna

grafikę i efekty oraz mnogość map znanych ze słynnych historycznych operacji. Wprowadzono także znany system Battle Pass. I na tym deweloperzy nie zamierzają poprzestać.

Nie brakuje też specjalnych eventów, czy to w samej grze, czy na żywo. Z ciekawszych można wspomnieć chociażby o czasowym trybie na wzór tytułowego Tank 1990, w którym samobieżnym działem Karl można było rozgrywać mecze na mapie stanowiącej połączenie wspomnianej gry i Minecrafta (2014), czy Soccer Mode z 2016 i 2018 roku, polegającym na – jak sama nazwa wskazuje – trafieniu piłką do bramki drużyny przeciwnej, oczywiście czołgiem, i wiele eventów okazjonalnych (Halloween, Boże Narodzenie itp.). Na nudę więc nie można narzekać jak w przypadku wielu innych tytułów MMO.



Wraz z rosnącą popularnością twórcy World of Tanks organizowali wiele różnorodnych eventów.





World of Tanks szybko wjechał na arenę e-sportową. Stale też organizuje dla fanów różne eventy czy to w samej grze, czy na żywo.

Jak na tak dużą grę przystało, rozgrywki toczą się też w ligach e-sportowych. Światowe turnieje zaczęły się w Chinach podczas World Cyber Games 2012. Od tamtej pory organizowano najpierw WoT Proleague, później już Wargaming.net League - przy czym Polska nie została pominięta, bo właśnie w Warszawie odbywały się finały WGL (2014, 2015 i 2016), a w Katowicach - finał ligi europejskiej (2017). Jako że mówimy o turniejach e-sportowych, stawki były rzecz jasna wysokie - pula nagród wynosiła zwykle 300 tysięcy dolarów (czyli ponad milion złotych). Jednak nie samym podstawowym World of Tanks Wargaming żyje, więc odbywały się również chociażby konkursy mobilnej wersji World of Tanks Blitz.

Powróćmy jeszcze na nasze ojczyste podwórko. Wraz z premierą polskiego drzewka czołgów

29 sierpnia 2018 roku przygotowano specjalne eventy dla rodaków. Wargaming spostrzegło, że ich gra cieszy się w Polsce dużą popularnością, dlatego wraz z wprowadzeniem „naszej” linii pojazdów postanowiono także wdrożyć nową mapę Studzianki (nawiązującej do wsi o tej samej nazwie, pod którą w 1944 roku toczyła się bitwa między radzieckimi i polskimi oddziałami a niemieckimi dywizjami, zakończona sukcesem sił ZSRR i RP). Z okazji premiery powstał też projekt muzyczny z zespołem Żywiołak i raperem O.S.T.R. Nie mogło też zabraknąć wydarzenia na żywo - we wrześniu w warszawskim Muzeum Wojska Polskiego odbyło się spotkanie miłośników World of Tanks i militariów.

Wargamingowa produkcja zyskała sporą popularność w ciągu tych dziesięciu lat, a promocje nie ograniczały się do różnych eventów

w grze czy na żywo. Nie mówię tylko o akcjach typu darmowe kody bonusowe w magazynach. Do ciekawszych pomysłów należał chociażby Tank Burger w czarnej jak proch bułce, którego można było zjeść w Burger Kingu (dołączano do niego bonusy w postaci kodów).

Nie poprzestano również na jednej, komputerowej wersji. W 2016 roku wyszedł komiks „World of Tanks: Roll Out”, którego akcja jest osadzona w tym uniwersum.

Wiktor



Prezes Wargamingu – Wiktor Kisłyj – chociaż początkowo wyrzucony ze studiów przez gry komputerowe, dzięki popularności swojej produkcji dostał się na listę Bloomberg’a jako pierwszy białoruski miliarder.



Trzy lata wcześniej na urządzeniach mobilnych ukazał się World of Tanks Blitz. Główną grę wydano także na konsolę - Xbox 360, Xbox One i PlayStation 4. Dla fanów zabawy analogowej przygotowano karciankę „World of Tanks: Rush”, którą w Polsce dystrybuował Rebel. Miłośnicy klocków i modeli mogą nabyć również zestawy wyprodukowane przez Cobi do złożenia własnego czołgu, w tym sławnej w Polsce pantery „Pudel” z Powstania Warszawskiego, oraz tradycyjne modele do sklejania i malowania.

Wargaming angażuje się też w projekty historyczno-kulturalne. Firma brała udział chociażby w restauracji odnalezionych części czołgów, jak Maus z Muzeum Czołgów w rosyjskiej Kubince, sponsoruje też odnowę brytyjskiego Muzeum Czołgów w Bovington. A to tylko niektóre jej działania.

GRAB A FIRE EXTINGUISHER AND PUT THAT OUT!

Każda gra ma jednak swoje wady. Z perspektywy gracza zaliczyłabym do nich dwie kwestie. Po pierwsze - mody. Wraz z wyjściem każdego tytułu pojawiają się modyfikacje stworzone przez fanów. Czy jednak jest to dobre w MMO? Osoby posiadające takie udogodnienia mają przewagę nad tymi, które grają na podstawce. Nie mówię o takich urozmaicheniach jak dodanie własnej ścieżki dźwiękowej czy głosów

Mimo wielkiej popularności World of Tanks ma też swoje wady – jak możliwość dość głębokiego modowania oraz rozbudowany system mikropłatności.



operatorów lub pokazywanie statystyk, ale o mających wpływ na rozgrywkę, jak celowniki. Wiele gier online zabrania korzystania z jakichkolwiek dodatkowych modów zgodnie z polityką antycheatingową. Wiemy jednak, jak jest w rzeczywistości, a wraz ze zgodą na instalowanie różnych rozszerzeń wzrasta ryzyko łamania zasad fair play i oszukiwania. Wiele osób uważa możliwość modowania za pozytyw i wątpliwe, że coś się w tej kwestii zmieni.


Za drugą, choć mniejszą wadę uważam kierowanie gry przez twórców w stronę systemu pay-to-win. W produkcjach z mikrotransakcjami wydaje się to nieuniknione, ale... słyszałam wiele opinii

o złotopestkowcach, z tego też powodu sama na jakiś czas porzuciłam World of Tanks. I tak jak w przypadku modów - można by to rozwiązać. Płacenie za skórki czy premium czołgi nie jest samo w sobie złe - gorzej, gdy zakup danego udogodnienia może przeważać szalę zwycięstwa. Czy to się zmieni? Wątpię, ale pomarzyć można.

Oczywiście jestem świadoma, że wiele zależy od samych graczy, jak w innych popularnych pozycjach, na przykład League of Legends. Gra z nietoksycznymi osobami potrafi być emocjonująca aż do ostatniego pocisku.

CRITICAL HIT!

Sukces World of Tanks przyczynił się do dalszego rozwoju gier militarnych. Nastąpił boom na podobne produkcje jak War Thunder czy Armored Warfare - nie będzie zaskoczeniem, gdy powiem, że te dwie pozycje mają rosyjskie pochodzenie. Nie zdołały jednak odnieść takiego sukcesu co tytuł Białorusinów.

Samo Wargaming wypuściło do tej pory World of Warships, gdzie sterujemy okrętami, i World of Warplanes z samolotami. Czy na tym poprzestanie? Nie wiemy, choć po deweloperach można się spodziewać wszystkiego - choć trudno znaleźć kolejne maszyny, na podstawie których mogliby stworzyć jeszcze jedną produkcję. 



BIJATYKI sięgają po sławę

Zanim gatunek bijatyk osiągnął szczytową formę znaną z serii *Street Fighter*, *Mortal Kombat* czy *Tekken*, pod uznane dziś marki kładło podwaliny kilka tytułów, o których niekoniecznie dziś pamiętamy. Warto przypomnieć te najbardziej kultowe, bez których dzisiejsze mordobicia nie przetrwałyby próby czasu, zwracając szczególną uwagę na nowatorskie elementy systemu walki.

■ Łukasz Bernacki



■ ZX Spectrum. W swoim czasie mogła robić wrażenie. Dziś można zasnąć ze względu na ślamazarną dynamikę.



■ Atari 8-bit. Obok wersji na C64 to jedna z najlepiej dopracowanych konwersji *Karateki*.


The Way of the Exploding Fist oraz International Karate (Pixel #61) to jedne z pierwszych bijatek oferujących bezpośrednie starcia jeden na jednego, z obowiązkowym trybem dla dwóch graczy. Jak pokazuje historia, kluczowe dla dalszego rozwoju okazały się nie tylko rasowe mordobicia. Niektóre były tworzone z myślą o przeżyciu fascynującej przygody. Innym razem w grach z zupełnie różnych gatunków pojawiały się elementy, które dziś wydają się standardem w każdej szanującej się bijatyce. Przyjrzyjmy się zatem najciekawszym produkcjom z lat osiemdziesiątych, które spopularyzowały wirtualne sporty walki.

OD KARATEKI DO KSIĘCIA

Choć wydany 25 listopada 1984 roku Karateka często zaliczany jest w rozmaitych zestawieniach do podgatunku



beat'em up, to jednak oś rozgrywki opiera się w nim na bezpośredniej walce jeden na jednego. Nawet sam twórca gry - Jordan Mechner - przyznał po latach, że nigdy nie traktował swojej produkcji jako bijatyki, a raczej jako grę platformową opartą na fabule, w której główną mechaniką jest walka. Zresztą pięć lat później sposób prowadzenia historii, elementy platformowe i walka tylko z jednym przeciwnikiem w danym momencie zostały dopracowane do perfekcji


 O producentach The Way of the Exploding Fist, firmie Beam Software, pisaliśmy w Pixelu #09.

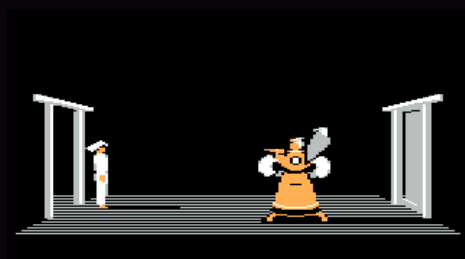
przez tego autora przy okazji premiery kultowej dziś serii Prince of Persia. Trudno polemizować z takim podejściem, jednak Karateka nie bez powodu wymieniany jest wśród pierwowzorów gatunku bijatek.


Wcielamy się w nim w postać bezimiennego wojownika w białym kimonie, który przemierzając górską fortecę, musi pokonać kolejne zastępy przeciwników, by ostatecznie zmierzyć się z niebezpiecznym Akumą i uratować uwięzioną księżniczkę Mariko. Poruszamy się w prawą stronę, walcząc z różnymi przeciwnikami jeden na jednego. Choć różnią się wyglądem, to dysponują tą samą paletą ciosów co bohater. Energia składa się z kilkunastu punktów, które maleją po przyjęciu celnego uderzenia, a jej całkowita utrata oznacza rozpoczęcie zabawy od nowa.

By ułatwić rozgrywkę, poziom życia się odnawia, kiedy nie zadajemy ciosu



 Atari ST. Karateka na szesnastobitowe urządzenia miał zbyt szybką animację zadawanych ciosów, co zmniejszało realizm produkcji.



 Commodore 64. Naszym zdaniem najlepsza wersja Karateki, z wyraźnie wyeksponowanym efektem oszołomienia po otrzymaniu obrażeń.

Arcade. Yie Ar Kung-Fu osiągnął olbrzymi sukces na automatach. Kolejne wersje zawierały szereg różnic, jednak tytuł skutecznie bronił się grywalnością.



BBC Micro. Pomimo braku muzyki grywalność stoi na wysokim poziomie. Walkę z Feedle'em zastąpiono minigrą polegającą na uderzaniu w nadlatujące z obu stron ekranu przedmioty.



Commodore 64. Najbardziej dynamiczna odsłona z dopracowaną oprawą graficzną i muzyką. W tej wersji usunęto Feedle'a.



MSX. Konami zmieniło formułę gry. Usunęto między innymi efektywne tła, zmniejszono liczbę przeciwników, zaś Lee zastąpił Oolongą.



NES. Ta wersja jest niemal kłką odsłony wydanej na MSX. Najważniejszą zmianą jest rozdzielanie przycisków odpowiedzialnych za ciosy wykonywane ręką i nogą.

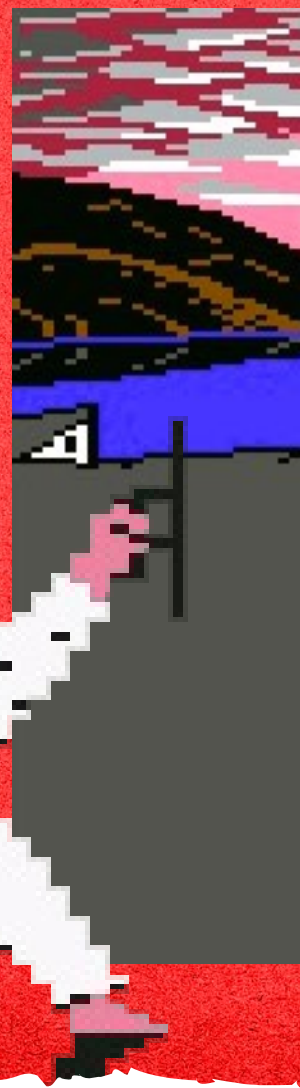


KARATEKA NIE TYLKO ROZPROPAGOWAŁ GATUNEK BIJATKI, ALE DAŁ RÓWNIEŻ PODWALINY POD KULTOWĄ DZIŚ SERIĘ PRINCE OF PERSIA.

(działa w obie strony) lub bezpośrednio po bójce po przejściu w tryb eksploracji. System walki składa się z kilku ciosów rękami i nogami (między innymi low punch i high kick). Oprócz ludzkich przeciwników atakuje nas również jastrząb Akumy, który później pełni rolę przedostatniego bossa. Nie zabrakło elementów zręcznościowych, jak omijanie spadających krat, a także ciekawostki - możemy zginąć od jednego ataku księżniczki, gdy po pokonaniu głównego bossa podejmiemy do ukochanej w trybie walki.

Produkcja zajęła autorowi dwa lata, a zadebiutowała na platformie Apple II. To właśnie przy tym sprzęcie Jordan Mechner przesiadywał długie godziny, poznając wszystkie tajniki tworzenia gier. Dopiero w trakcie zaawansowanych prac okazało się, że komputer ten nie radzi sobie najlepiej z pełną wizją autora. W kolejnych latach pojawiły się wersje Karateki na ośmiobitowej Atari, C64, NES, Atari 7800, Amstrada CPC, MSX, Atari ST, Amigę, a nawet na Game Boya. Otrzymały między innymi

Exploving Fist + kopiował niemal wszystkie rozwiązania dobrego przyjętego na rynku International Karate +, a jednak grze nie udało się osiągnąć większego sukcesu.



poprawioną dynamikę, animacje ciosów, pełnoprawną muzykę (NES) oraz po raz pierwszy w grach tego typu stuna, czyli ogłuszenie chwilowo odpychające przeciwników. Ten ostatni element jest o tyle istotny, że nadał grze bardziej strategiczny wymiar znany z dzisiejszych bijatek - wersja na Apple II sprowadzała się wyłącznie do szybkiego wklepywania przycisków. To także idealny przykład tytułu, który był wręcz stworzony dla ośmiobitowych urządzeń, czego dowodem są wersje na Amigę i Atari ST. Wykonywane ciosy są tak błyskawiczne, że przypominają bardziej starcia rodem z „Dragon Balla” niż gry karate.

Karateka osiągnął niespodziewany sukces komercyjny, sprzedając się na wszystkie platformy w liczbie ponad 500 tysięcy egzemplarzy. Choć produkcję darzę szczególnym sentymentem, to jednak po niedawnym odświeżeniu jej sobie

YIE AR KUNG-FU UDOWODNIŁ, ŻE NIE ZAWSZE OPŁACA SIĘ ZMIENIAĆ SPRAWDZONĄ FORMUŁĘ. NA SZCZĘŚCIE SZYBKO POWRÓCONO DO PIERWOTNYCH ROZWIĄZAŃ.

muszę stwierdzić, że w porównaniu do International Karate mocno się zestarzała pod względem systemu walki, zaś krótki czas na ukończenie historii pozostawia spory niedosyt. Na szczęście rynek był już gotowy na przyjęcie kolejnych innowacyjnych bijatek.

OOLONG VERSUS LEE

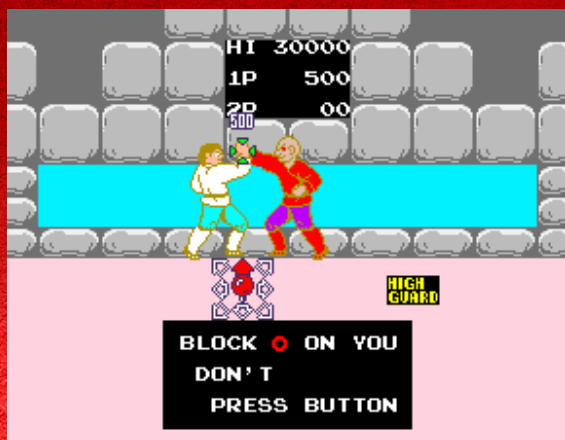
Wydane w styczniu 1985 roku na automatach Yie Ar Kung-Fu (Pixel #55) to bez wątpienia jedna z najbardziej kultowych bijatek tamtego okresu. Wprowadziło szereg innowacji, stając się inspiracją dla kolejnych twórców, co potwierdził po latach między innymi Katsuhiro Harada, odpowiedzialny za serię Tekken. W grze wcielamy się w Oolonga - karatekę wyraźnie

inspirowanego postacią Bruce'a Lee. Do jego dyspozycji oddano szesnaście zróżnicowanych technik ataku, składających się z kopnięć i ciosów pięścią. Fabuła skupia się na pomszczeniu zmarłego ojca i zdobyciu tytułu Kung-Fu Grand Master, który osiągniemy po rozprawieniu się z jedenastoma oprychami.

Po raz pierwszy w starciach jeden na jednego przeciwnik nie tylko wyróżniał się wyglądem, ale miał też unikalny system walki. Oponenci otrzymali ciosy specjalne (jak pamiętna torpeda wykonywana przez Buchu, którą podchwycił Raiden z Mortal Kombat), uderzenia z dystansu (Star rzucająca shurikenami), a także techniki z użyciem broni białej (Sword atakujący mieczem czy Chain korzystający z zabójczego łańcucha).

International Karate + wprowadził do walki trzeciego zawodnika. Jak się później okazało, gracze do dziś wołają klasyczny tryb jeden na jednego.





Istotnym aspektem systemowym było rozwinięcie idei stunów, dzięki którym w zależności od przeciwnika i użytego ciosu sprawni manualnie gracze mogli wykonać serię kilku tych samych ataków z rzędu. W rezultacie przy odpowiednim treningu low kick egzekwowany błyskawicznie pod ścianą mógł pozbawić przeciwnika całej energii w kilka sekund – można powiedzieć, że to protoplasta dzisiejszych combosów. Warto dodać, że twórcy nie zaimplementowali systemu blokowania, dlatego najskuteczniejszym sposobem obrony lub ucieczki od ataków było przeskakiwanie z jednej strony areny na drugą, a także parowanie ciosów wybranymi atakami (na przykład rzucane gwiazdki można zatrzymać kopnięciem z wyskoku).

Z reguły konwersje na urządzenia domowe powstawały przynajmniej kilka miesięcy od premiery w salonach gier. Konami było jednak do

▲ The Shanghai Kid po raz pierwszy zaprezentował Practice Mode, bez którego dziś trudno wyobrazić sobie jakąkolwiek bijatykę.

▼ Kolejną nowością w The Shanghai Kid były ataki specjalne – egzekwowane po pojawieniu się u góry ekranu napisu K.O.

▼ Typhon Gal to raczej ciekawostka. Warto jednak pamiętać, że to właśnie Yuki jest pierwszą damą bijatyk.



tego stopnia pewne sukcesu, że równoległe rozpoczęto prace nad wersją dla MSX, różniącą się jednak od oryginału. Wcielamy się w niej w karatekę imieniem Lee, którego zadaniem jest pokonanie pięciu przeciwników, odmiennych od tych z wersji arcade. Nowością jest bonus stage, polegający na uderzaniu w nadlatujące z obu stron ekranu wrogów z cegieł, dzbanki i czajniki. Cała reszta wyszła zdecydowanie na minus. Przez ograniczenia sprzętowe zrezygnowano ze szczegółowej oprawy graficznej aren, a także zmieniono historię. Wyraźnie zmniejszono też dynamikę walki, liczbę wojowników oraz zrezygnowano z dwóch osobnych przycisków dla ciosów rękami i nogami (przywrócone później na NES). Twórcy szybko zauważyli, że większą popularność przyniosła im historia Oolonga i postanowili do niej wrócić na kolejnych urządzeniach.

Chcąc zaojować europejski rynek, Konami powierzyło prace bardziej znanej na naszym rynku firmie Ocean Software, której zadaniem było przeniesienie tytułu na najpopularniejsze platformy ośmiobitowe. Część z nich tworzona była na zlecenie przez Timeless Software, co wiązało się z ograniczeniami.

Dla przykładu wersja na C64 pomimo dopracowanej grafiki i dźwięku nie zawierała walki z Feedle'em ze względu na jego umiejętność multiplikacji. Pomimo różnic między poszczególnymi portami Europa ciepło przyjęła grę i w rezultacie do dziś cieszy się ona mianem kultowej, w czym pomagają kolejne wersje na nowsze urządzenia (PS4, X360). System walki po latach wciąż trzyma poziom, jednak rozprawienie się ze wszystkimi oprawcami zajmuje raptem kilka minut.

Warto jeszcze na chwilę zatrzymać się przy kontynuacji. Wydane pod koniec 1985 roku Yie Ar Kung-Fu 2 w wersji na MSX otrzymało oczekiwany przez fanów tryb versus oraz Lan-Fang – pierwszą grywalną zawodniczkę w historii bijatyk na dwóch graczy. A skoro już mowa o kobietach, należy wspomnieć o zapomnianej japońskiej produkcji Typhon Gal z 1985 roku (Taito Corp.). Jest to pierwszy beat'em up, w którym protagonistą była niewiasta (imieniem Yuki). Jednak poza dopracowaną grafiką i zabawnymi animacjami przerzucania przeciwników, ciosami z łokcia, a nawet w krocze nie miała zbyt wiele do zaoferowania pod kątem systemu walki i w rezultacie nigdy nie opuściła granic Japonii.



DZIECKO Z SZANGHAJU

Czerwiec 1985 roku powinien w szczególności utkwić w pamięci graczom, dla których bijatki to coś więcej niż beztrudne wciskanie przycisków w celu jak najszybszego pozabawienia energii przeciwnika. To właśnie wówczas na automatach pojawił się The Shanghai Kid. Produkcja szybko została zapomniana, gdyż choćby na tle omawianych tu pozycji jej grywalność pozostawiała wiele do życzenia. Nie zmienia to faktu, że jest to pierwsze mordobicie, które wprowadziło pełnoprawny system combosów. Po zadaniu kilku celnych ciosów na dole ekranu wyświetla się słowo Rush. Kiedy to nastąpi, musimy wcisnąć określone przyciski w wymaganych odstępach czasu, co zapewnia pozabawienie energii oponenta bez możliwości ucieczki. Zaimplementowany system, choć daleki od ideału, w kolejnych latach został dopracowany do perfekcji między innymi w serii Street Fighter.

Jest to również pierwszy tytuł, który wprowadził system kontrataków, działających jednak wyłącznie na górne ciosy. Udane wciśnięcie przycisku odpowiedzialnego za kontrę zamieniało się w rzut (kolejna

CHOĆ DZIŚ ZAPOMNIANY, THE SHANGHAI KID WPROWADZIŁ COMBOSY, KONTRY PRZECHODZĄCE W RZUT, ATAKI SPECJALNE I TRYB PRACTICE - SPORO JAK NA JEDEN TYTUŁ.

nowość), który zabierał więcej energii od standardowych ataków. Jakby tego było mało, po napełnieniu specjalnego paska u góry ekranu pojawia się komunikat K.O., po którym można wykonać specjalny atak w powietrzu - prekursor późniejszych special attacks. Mało innowacji jak na jeden tytuł? To dodajmy również tryb Practice, bez którego dzisiaj trudno wyobrazić sobie jakąkolwiek bijatkę.

KONTYNUACJA LEGENDY

Rok po sukcesie The Way of the Exploding Fist Gregg Barnett powrócił do bijatek, tworząc Fist II: The Legend Continues na Commodore 64 oraz ZX Spectrum. Gra składa się z dwóch trybów. Pierwszy z nich to klasyczny beat'em up z rozbudowaną eksploracją oraz walką jeden na jednego z komputerowym przeciwnikiem. Obok olśniewającej grafiki i pamiętnej ścieżki dźwiękowej wyróżniał się długim czasem rozgrywki oraz wysokim poziomem trudności

▼ Zaletą Fist II na ZX Spectrum jest większa dynamika poruszania i dopracowana animacja zadawanych ciosów. Szkoda tylko, że zabrakło muzyki.



▼ Fist II do dziś stanowi spore wyzwanie. Poniżej walka z jednym z trudniejszych przeciwników - odnawianie energii po każdej walce wskazane!

(brak checkpointów, choć energia odnawiała się automatycznie między pojedynkami). W grze eksplorujemy zróżnicowane lokacje (na przykład džungla, jaskinie, dojo), walczymy z kolejnymi falami wrogów, unikamy przebiegających pum oraz zbieramy magiczne zwoje, trwale zwiększające pasek energii.

Drugim trybem jest walka jeden na jednego, która została dołączona w celach treningowych. Gracze otrzymali więc dodatkowo The Way of the Exploding Fist z czterema nowymi arenami i zmienionym wyglądem wojowników. Jedyną istotną różnicą jest znacznik poziomu życia. Wysłużone symbole yin i yang zostały zastąpione energią w postaci liczby 127, którą należało zredukować u przeciwnika do zera. Runda zatem nie kończy się po pierwszym zadanim ciosie, a każde uderzenie zabiera określoną wartość. Rozwiązanie to w pewnym sensie również było innowacyjne w bijatykach, jednak w praktyce kompletnie nieczytelne, gdyż w ferworze walki trudno kontrolować jednocześnie oba wskaźniki. Dlaczego akurat liczba 127 i czemu po prostu nie wstawiono paska energii? Cóż... na szczęście nigdy więcej nie powtórzonego tego błędu.

Fist II do dziś należy do ścisłej czołówki moich ulubionych produkcji na C64 i pomimo upływu lat wciąż





INTERNATIONAL KARATE + W DUŻEJ MIERZE ZAWDZIĘCZA SWÓJ SUKCES ZABLOKOWANIU SPRZEDAŻY PIERWSZEJ CZĘŚCI W USA. ZAKAZANY OWOC SMAKUJE NAJLEPIEJ.

ma hektolitry miodu, nie pozwalając na zrobienie przerwy, dopóki go nie ukończymy. System walki jest dokładną kalką części pierwszej, wliczając w to liczbę dostępnych technik. Przypomnę tylko, że w oryginale za każdy celnie wykonany cios otrzymywaliśmy określoną liczbę punktów i runda dobiegała końca. Kontynuacja zrezygnowała z tego pomysłu na rzecz paska energii, który malał szybciej lub wolniej w zależności od wykonanego ataku - skończyła się zatem era różnorodnych ciosów, które dotychczas zabierały tyle samo energii. Co więcej, po raz pierwszy areny miały wpływ na przebieg walki (bójka w wodzie uniemożliwia ciosy z wysokości i salta oraz utrudnia blokowanie podcinek oponenta).

DWÓCH NA JEDNEGO

Po olbrzymim sukcesie International Karate Archer Maclean rozpoczął pracę nad kontynuacją. Ze względu na proces sądowy z twórcami Karate Champ kolejna część musiała przejść gruntowną modernizację. W praktyce wydany w 1987 roku International Karate + (Chop N' Drop w USA) poza trzema nowymi ciosami skopiował praktycznie wszystkie elementy pier-

wowozoru, wliczając w to system walki, punktację oraz cel zabawy - zdobycie czarnego pasa. Najważniejszą zmianą było dodanie trzeciego zawodnika (w niebieskim kimonie), co dało bijatkom zupełnie nowy wymiar zabawy. Wyraźnie zwiększono dynamikę, a powalony oponent po chwili wstawał, aby kontynuować potyczkę. Walka trwała znacznie dłużej, kończąc się dopiero po zadaniu przynajmniej sześciu obrażeń, ale i wprowadziła bardziej taktyczne podejście, gdyż niejednokrotnie znajdowaliśmy się pomiędzy dwoma karatekami.

Dodanie trzeciej postaci nie było łatwe ze względu na ograniczenia sprzętowe platform ośmiobitowych. Z tego względu umieszczono w grze

■ Tryb treningowy w Fist II mógł stanowić idealne rozwinięcie The Way of the Exploding Fist. Niestety zamiast sprawdzonego w trybie przygodowym paska energii otrzymaliśmy wskaźnik liczbowy.

▼ High kick wykonywany tyłem do przeciwnika to jeden ze skuteczniejszych ciosów w Fist II podczas walki w wodzie.

jedną arenę walki z pamiętną bramą torii i zachodzącym słońcem w tle. Jedyną odskocznia pomiędzy rundami były dwie minigry: odbijanie nadlatujących kul paletką oraz usuwanie z planszy wybuchających bomb. Paradoksalnie to jednak wystarczyło, by International Karate + odniósł jeszcze większy sukces niż oryginał, na co niemały wpływ miało zablokowanie sprzedaży pierwszej części w Stanach Zjednoczonych.

Wszystko wskazywało na to, że IK+ zapoczątkuje nowy trend w bijatkach. Nie musieliśmy długo czekać na naśladowców. Rok później pojawił się Exploding Fist +, którego jedynym świeżym elementem była minigra polegająca na odpieraniu ataków ninja poprzez rzucanie w nich nożami, ukazana z perspektywy pierwszej osoby. System walki był kalką poprzednich odsłon, natomiast zmagania trzech karateków jednocześnie, sześć punktów potrzebnych do wygrania rundy, jedna arena i nowy rodzaj uników to ewidentnie ukłon w stronę IK+. Co ciekawe, gra nie odniosła spektakularnego sukcesu i - jak pokazała historia - w kolejnych latach twórcy całkowicie odeszli od tego modelu zabawy.

Przytaczając historię rozwoju bijatek, nie sposób wymienić wszystkich tytułów, jednak na podstawie doświadczeń z tamtego okresu i dzięki odświeżeniu w ostatnich tygodniach wielu produkcji uznałem, że właśnie powyższe zasługują na szczególne uznanie. Nie tylko dzięki wprowadzeniu do gatunku licznych innowacji, lecz również ze względu na ponadczasowość, dzięki której nawet dziś można spędzić przy nich wiele godzin intensywnej rywalizacji w gronie znajomych. ▬





SECRET



LEVEL

GDY W BEYOND: TWO SOULS JODIE I RYAN ZAJADAJĄ PIZZĘ, ODGRYWAJĄCY TE POSTACIE AKTORZY PRZYKŁADALI DO UST TRÓJKĄTNE KAWAŁKI KARTONU OPISANE DŁUGOPISEM JAKO PIZZA.



Legendy:



QUANTIC DREAM ZNANE JEST Z PRZYGODOWYCH GIER AKCJI, KTÓRE WYRÓŻNIAJĄ SIĘ FILMOWĄ OPRAWĄ GRAFICZNĄ, ZŁOŻONĄ FABUŁĄ I GŁĘBOKIM EMOCJONALNYM ODDZIAŁYWANIEM NA GRACZA. KAMIENIEM MIŁOWYM W DZIAŁALNOŚCI STUDIA BYŁO HEAVY RAIN [2010]. NA CZTERY LATA PRZED UKAZANIEM SIĘ TYTUŁU FIRMA ZAPREZENTOWAŁA JEGO TECHNOLOGICZNE DEMO NA E3.

■ User Jama

Trwający niecałe pięć minut filmik pokazywał młodą aktorkę w trakcie castingu, w świecie gry renderowaną w czasie rzeczywistym. Ruchy postaci robiły w miarę naturalne wrażenie, ale ciekawsze były zbliżenia jej twarzy w czasie różnych stanów emocjonalnych – radości, strachu, smutku. Emocje nie były może oddane idealnie, animacja nie zdołałaby zwieść widza, że to nagranie z prawdziwej kamery, ale wyglądało to lepiej niż większość wcześniejszych prób. To dążenie do coraz bardziej realistycznego odwzorowania gry aktorskiej i emocji stanie się znakiem rozpoznawczym studia.

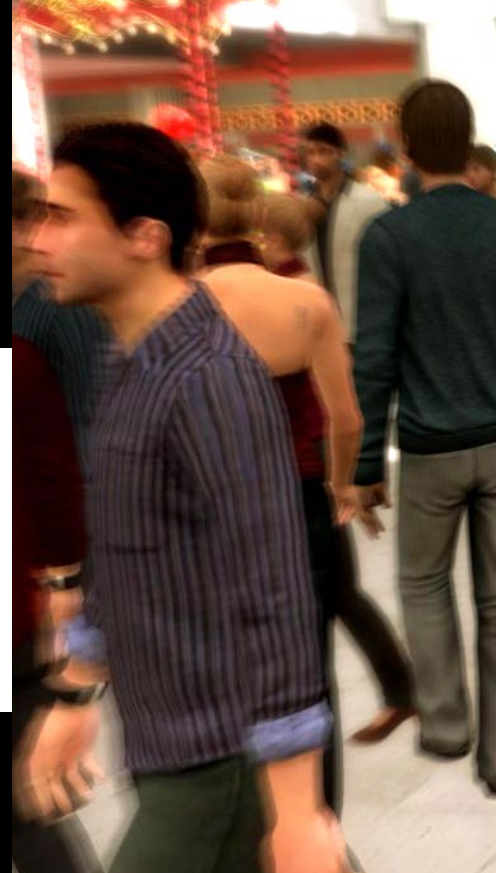
Rok po demie Quantic Dream szarpnęło się na zakup wiodącego systemu motion capture brytyjskiej firmy Vicon. Składał się z 28 kamer MX-F40 i stanowił serce prawdopodobnie najnowocześniejszego wówczas studia motion capture w całej Europie.

Każda kamera miała rozdzielczość 4 megapikseli i pracowała w tempie 370 klatek na sekundę. Szybkość kamery skutkuje lepszym odwzorowaniem szybkich ruchów, takich jak zamach kijem. Taka inwestycja na pewno mocno uderzyła po kieszeni, ale Quantic Dream wykorzystало ją nie tylko na potrzeby swojej gry. Firma większość swoich przychodów generowała, sprzedając usługi motion capture innym podmiotom na potrzeby gier, reklam i filmów.

W Heavy Rain trójwymiarowe modele twarzy zostały wykonane na podstawie zdjęć twarzy aktorów. Wirtualny aktor w grze był ładząco podobny do prawdziwego,



■ Konstrukcja na środku to fizyczny zarys łoża, mniejsze drewniane konstrukcje pełnią funkcję krzeseł, reszta to gra wyobraźni aktorów.



➤ Scena w centrum handlowym imponuje rozmachem, sprawia wrażenie, jakbyśmy rzeczywiście przeciskali się przez tłum ludzi.



➤ W tej scenie ruch ciała aktorów był nagrywany oddzielnie od ruchu twarzy, a następnie animatorzy skleili je w całość.

z dokładnością do fryzury, która była modelowana wyłącznie w komputerze, ponieważ do dziś nie ma praktycznej technologii skanowania mniej więcej 100 tysięcy włosów na typowej głowie. Taki dokładny model 3D twarzy i postaci został przygotowany dla każdego z dziewięćdziesięciu aktorów występujących w grze.

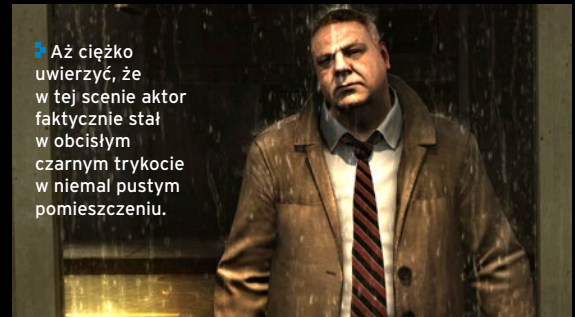
Aby wyczarować realnie wyglądającą postać, sam model, choćby nie wiadomo jak dokładny, niestety nie wystarcza. Trzeba jeszcze dopracować masę szczegółów. Przykładem może być drobny ruch głowy w górę i w dół danej postaci podczas chodzenia. Najprościej byłoby zaprogramować go w pętli, tylko wtedy gracz szybko wychwyciłby taką prostą powtarzalność i wrażenie realizmu by prysło. Ruch głowy, mimo że tak nieznaczny, nie może być cały czas taki sam. Kiedy zostawimy postać na jakiś czas samej sobie, nie może ona stać jak słup soli. Dlatego w grze zacznie ona przestępować z nogi na nogę, przeciągać się, podrapie się w głowę, odkaslnie. Przy tym oczywiście też nie może cały czas robić tego samego gestu.

Absolutnie każdą z tych licznych drobnych czynności aktorzy musieli odegrać przed kamerami motion capture. To dlatego w grze, której przejście zajmuje kilkanaście godzin, znajduje się aż 30 tysięcy sekwencji animacji.

Podczas produkcji Heavy Rain, ze względu na ograniczenia technologiczne, ekipa łapała ruch ciała aktorów na scenie motion capture, natomiast ruch twarzy i głos pochwytywane były oddzielnie w kabinie do nagrań dźwiękowych. Na potrzeby gry wirtualna głowa musiała być potem doklejona do reszty wirtualnego ciała. Nie było to rozwiązanie idealne, ale dziesięć lat temu z okładem jedyne możliwe.

Podstawą dobrego nagrania motion capture są tradycyjne próby. Zanim dochodzi do nagrania materiału, aktorzy muszą kilkakrotnie przećwiczyć sekwencję na sucho. Dzięki specyfice tej technologii czasem mają do pomocy inne osoby. System motion capture rejestruje tylko markery rozmieszczone na kombinezonach aktorów. Na początku Heavy Rain jest scena, w której główny bohater Ethan bawi

➤ Aż ciężko uwierzyć, że w tej scenie aktor faktycznie stał w obcisłym czarnym trykocie w niemal pustym pomieszczeniu.



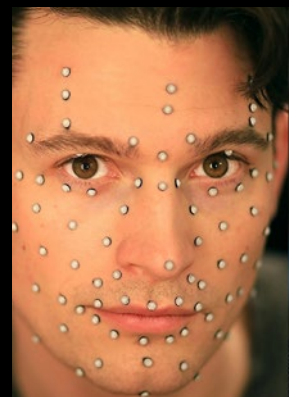
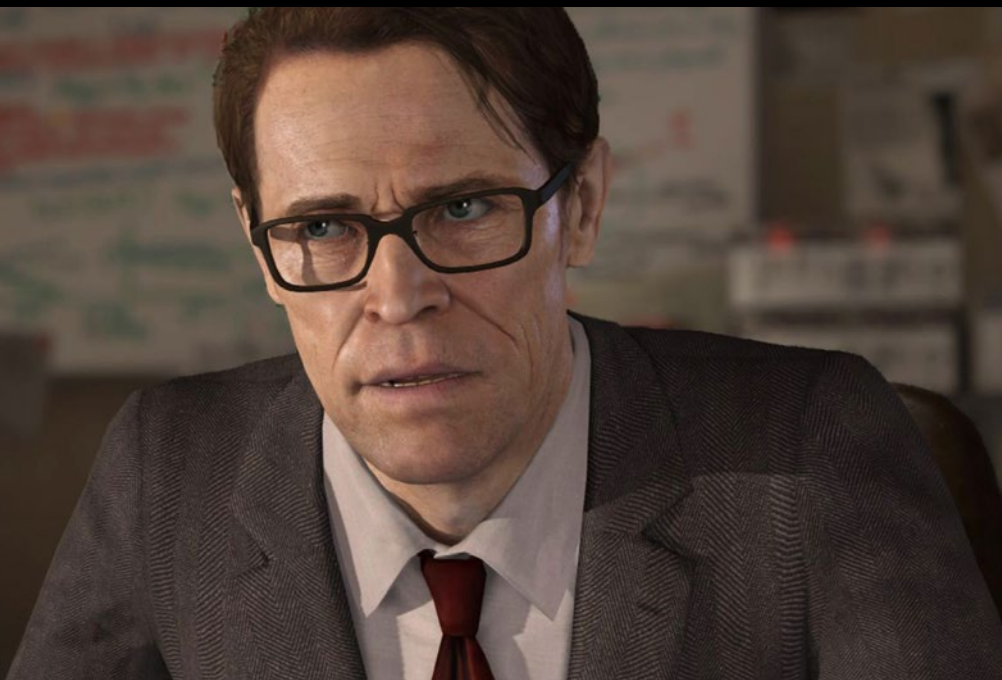
się z dziećmi w ogrodzie i w pewnym momencie podnosi obu synów, po jednym uwieszonym na każdym ramieniu. W sesji motion capture aktor faktycznie podnosił chłopców, natomiast każdego z nich dodatkowo podtrzymywał jeden asystent.

Kolejna gra Quantic Dream wzięła się za bary z trudniejszym wyzwaniem. Do Beyond: Two Souls (2013) zaangażowano znanych aktorów. Ellen Page pamiętamy chociażby z filmu „Incepcja”, gdzie wcieliła się w rolę Jodie, a Willem Dafoe, jeden z najbardziej charakterystycznych aktorów Hollywood, w rolę Nathana. Głośne nazwiska przyciągają potencjalnych nabywców gry, natomiast problem jest taki, że każdy wie, jak tacy ludzie wyglądają i jak się zachowują. Każde odstępstwo od utrwalonego w zbiorowej świadomości wizerunku byłoby zauważone.

Przed rozpoczęciem prac nad grą Quantic Dream ponownie głęboko sięgnęło do portfela i zakupiło kolejną

„JAKO GAWĘDZIARZA ZAWSZE FASCYNOWAŁO MNIE ODTWARZANIE POJĘCIA WYBORÓW W FIKCJI. MOIM MARZENIEM BYŁO POSTAWIENIE PUBLICZNOŚCI NA MIEJSCU GŁÓWNYCH BOHATERÓW, UMOŻLIWIENIE IM PODEJMOWANIA WŁASNYCH DECYZJI” - DAVID CAGE

■ Willem Dafoe jak żywy. Większą sztuką jest zrobić wirtualny odpowiednik postaci powszechnie znanej niż osoby widzianej tylko w grze.



■ Clancy Brown w roli detektywa Hanka Andersona. Postać w grze ma brodę i czuprynę taką samą jak aktor, co wcale nie jest regułą.

■ Pośrodku ze scenariuszem w dłoni stoi reżyser David Cage, który jak na planie filmowym udziela wskazówek głównym aktorom.



generację systemu motion capture Vicon opartą na 28 najnowszych kamerach T160. Nowy sprzęt pracował w rozdzielczości 16 megapikseli z wydajnością 120 klatek na sekundę. Fundamentalnym usprawnieniem było jednak to, że studio wreszcie mogło pozyskiwać ruch ciała, ekspresję twarzy oraz głos aktora jednocześnie, za jednym zamachem. Zyskał na tym nie tylko realizm odwzorowania bohaterów, którzy od teraz są łapani w całości, a nie w częściach, ale też zasadniczo skrócony został czas produkcji. Heavy Rain powstawał przez cztery lata, Beyond: Two Souls ukazał się po trzech latach.

Nowy system umożliwił zbudowanie sceny do motion capture o wymiarach 11 na 6 metrów. Aktorzy i kaskaderzy przebiegali się w przylegające czarne kombinezony, do których przyczepiano markery. Montuje się je na rzepach, umieszczonych na wszystkich kończynach, tułowiu oraz wokół

głowy. Dla pracujących ludzi markery wyglądają jak plastikowe, szare piłeczki pingpongowe, natomiast dla systemu, który pracuje w podczerwieni, widoczne są jako bardzo jasne punkty światła. O ile motion capture pozyskuje naturalny ruch całego ciała, o tyle performance capture łapie dodatkowo wyraz twarzy aktora. Markerami są mniejsze kuleczki gęsto oblepiające twarz, szczególnie w okolicy ust, oczu oraz policzków. Aby je zamontować, najpierw do twarzy przykładano się plastikową maskę z dziurkami precyzyjnie wywierconymi w odpowiednich miejscach, do których skalibrowany jest system. Przez dziurki wtyka się cienkopis, żeby zaznaczyć je na twarzy aktora. Następnie na każdej czarnej kropce, których jest w sumie 88, przykleja się marker. Ze względu na liczbę markerów, a więc ilość przetwarzanych informacji, scena do performance capture jest mniejsza - ma wymiary 3 na 4 metry.

Na takim spartańsko urządzonej prostokącie aktorzy wcielający się w głównych bohaterów odgrywają wszystkie

sceny występujące w grze. Na planie filmowym są przebrani w stroje, grają na takim tle, jakie zobaczą widzowie, oraz korzystają z prawdziwych rekwizytów. Wszystko to na pewno ułatwia wczucie się w odgrywaną postać. Performance capture wymaga daleko większej wyobraźni, ponieważ sceneria jest ledwie zasygnalizowana, a rekwizyty bardziej niż umowne.

Kiedy w Beyond: Two Souls Jodie i Ryan zajadają pyszną pizzę, to odgrywający te postacie Ellen Page oraz Eric Winter przykładali do ust trójkątne kawałki kartonu opisane długopisem jako pizza. Z kolei w scenie wysiadania z samochodu nie można było ustawić prawdziwych drzwi, bo

„NIE ROZRÓŻNIAM PROJEKTU GRY OD SCENARIUSZA, JEST TO JEDEN DOKUMENT. MYŚLĘ, ŻE PROBLEMEM ZWIĄZANYM Z OPOWIADANIEM HISTORII W GRACH JEST TO, ŻE LUDZIE MAJĄ TENDENCJĘ DO ODDZIELANIA HISTORII OD INTERAKTYWNOŚCI” - DAVID CAGE



✚ Bryan Dechart z twarzą oblepioną markerami do performance capture. Dzięki tym kuleczkom twarz androida Connora jest jak prawdziwa.



✚ Na twarzy Hanka doskonale widać, kiedy jest wściekły na Connora, istna burza emocji.

zasłoniłyby markery. Stosowano więc różne ażurowe konstrukcje, które powinny naśladować ich zachowanie. Tutaj akurat karton się nie sprawdził. Winter lubił grać z rękami w kieszeniach, ale stroje do motion capture to ciasne kombinezony, które ich nie mają. Specjalnie dla niego przyszyto dwa ucha, które udawały kieszenie. W grze przewijają się różne interesujące, czasem spektakularne wręcz lokalizacje, natomiast aktorzy nagrywali wszystko w tym samym zamkniętym pomieszczeniu z wytłumiającymi dźwięki kotarami na ścianach. Dodatkowym ograniczeniem technicznym przy performance capture, dużo bardziej szczegółowym niż czysty motion capture, była pojemność pamięci komputerów. Scenki mogły trwać maksymalnie dwie minuty, a więc dłuższe sekwencje trzeba było sklejać z kawałków.

Najbardziej rozwiniętą grą Quantic Dream jest obecnie Detroit: Become Human (2018), która podnosi poprzeczkę jeszcze wyżej, jeśli chodzi o wykorzystanie motion capture. Tradycyjnie już studio z tej okazji zainwestowało w rozbudowę systemu, dzięki czemu obszar dostępny dla sceny performance capture został podwojony. Umożliwiał też obsługę większej liczby osób jednocześnie - wcześniej cztery, po modernizacji osiem.

Naturalne wydaje się więc, że do scen walki oraz szaleńczych sekwencji parkour zatrudniono aż dwóch fachowców w roli kierowników kaskaderów. Sesje motion capture są dalece bardziej wyczerpujące dla kaskaderów i aktorów

„JAKO JEDNOSTKI JESTEŚMY DEFINIOWANI PRZEZ NASZE WYBORY. NIEKTÓRE Z NASZYCH DECYZJI MOGĄ MIEĆ ZNACZĄCE KONSEKWENCJE I CAŁKOWICIE ZMIEŃĆ BIEG NASZEGO ŻYCIA” - DAVID CAGE

niż występy na zwykłym planie filmowym. Tam między poszczególnymi scenami często trzeba przestawić kamery, zmienić oświetlenie, są naturalne przerwy w pracy, można złapać oddech. Tu specyfika pracy jest bardziej dynamiczna. Między ujęciami są bardzo krótkie przerwy, dzięki czemu można ich nakręcić aż pięćdziesiąt dziennie. Dla porównania na planie filmowym w ciągu dniówki przerabia się typowo kilka stron scenariusza, na planie telewizyjnym do dwudziestu, a w performance capture nawet do czterdziestu stron.

Oczywiście przy pracy z motion capture też trzeba przygotować plan do danej sceny. Podczas skakania z krawędzi budynku będą ustawione pudła, które tę krawędź reprezentują. Przy wspinaniu albo bujaniu się na linie trzeba ustawić ściankę i podwiesić pod sufitem linę. Obszar, który ogarniają kamery do motion capture, jest stosunkowo mały - jak już wspomnieliśmy, dłuższy bok ma 11 metrów. W grze są też sceny pościgów rozgrywane na kilkuset metrach. W takim przypadku są one łapano w kawałkach i łączone w jeden spójny ciąg akcji. W Detroit: Become Human w scenie protestu na szerokim planie widać dziesiątki postaci, które nagle zaczynają padać na ziemię. Zostało to nakręcone przy udziale pięciu kaskaderów, z wieloma różnymi wariantami padania w ich wykonaniu, i na końcu złączone w jedną dużą scenę. Największą komplikacją dla kaskaderów były elementy interaktywne.



Podczas walk w pewnych momentach bohater ma możliwość wyboru działania. W grze akcja toczy się bardzo płynnie, natomiast kaskaderzy musieli uprzednio odegrać wszystkie możliwe kombinacje i do tego spowolnić ruch w momentach decyzyjnych, aby dać graczowi czas na reakcję.

W ujęciach motion capture żaden z kaskaderów nie może się zaważyć ani przez chwilę, bo wszystkie takie wpadki są widoczne i całe ujęcie trzeba powtarzać. Jest to szczególnie frustrujące, jeśli błąd trafi się w nastym ruchu złożonej choreografii.

✚ Model głowy Carla Manfreda powstał z wykorzystaniem wielu szczegółowych fotografii głowy aktora Lance'a Henriksena.

Kaskaderzy, których jest mało, często grają różne postacie w kolejnych scenach. Muszą na tyle wczuć się w rolę, by właściwie oddać ruch danego bohatera, jego charakterystyczne gesty i mowę ciała. Ta specyfika procesu produkcyjnego gier Quantic Dream sprawia, że zaangażowani kaskaderzy muszą też być po części aktorami. ■

✚ Graficy komputerowi przemienili nudną salę do motion capture w tętniącą życiem, futurystyczną metropolię, Detroit przyszłości.





✚ Ten pojemnik targany przez astronautów to nie waliza podróżna. To jedna z wielkich baterii, a właściwie zespołów bateryjnych, zasilających ISS.



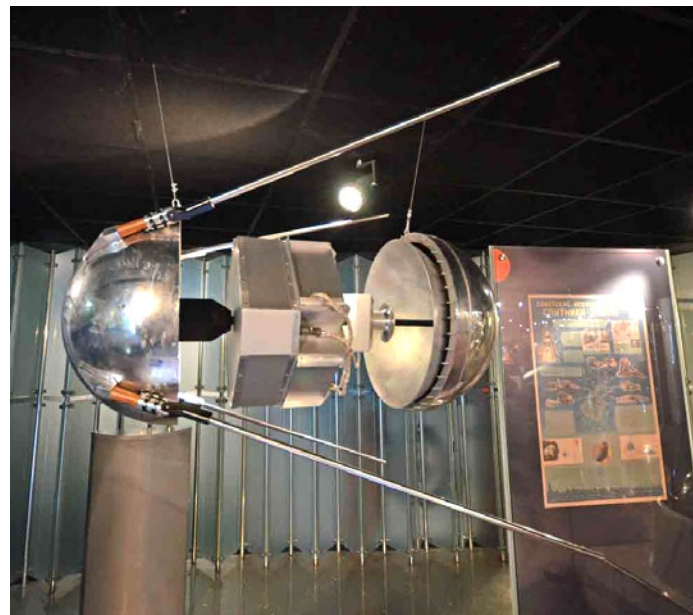
W kosmosie nie ma elektrowni ani sieci przesyłowych. Sondy, statki i stacje kosmiczne wyposażone są w baterie – większe i o wiele trwalsze niż te, których używamy na Ziemi.



✚ Takich rozmiarów baterie przez 19 lat zasilają kosmiczny teleskop Hubble'a.

✚ Kanciasta metalowa paczka wewnątrz sondy Sputnik to właśnie bateria.

✚ Stosunkowo mała bateria do amerykańskich skafandrów kosmicznych.



KOSMICZNE BATERIE

Podróże w kosmos kojarzą się z rykiem potężnych silników raketowych, które uwalniają w krótkim czasie olbrzymie ilości energii. Mniej uwagi poświęcamy pokładowym systemom zasilania, które na tym tle co prawda tylko ciurkają energią, ale za to przez dłuższy czas, czasem przez dziesięciolecia. W większości elektronikę w kosmosie zasilają jakiś rodzaj baterii, często większej, cięższej i bardziej egzotycznej niż te, z którymi mamy do czynienia na co dzień na Ziemi.

■ User Jama

Pierwszy sztuczny satelita Ziemi, czyli rosyjski Sputnik, wyniesiony na orbitę w roku 1957, był zasilany trzema bateriami srebrowo-cynkowymi. Zaprojektowane do jednorazowego użytku na dwa tygodnie pracy, zasilają satelitę przez trzy tygodnie.

Sputnik nie wymagał dużej ilości energii, ponieważ nie miał na pokładzie skomplikowanej aparatury naukowej. Jedna bateria zasilala wiatraczek, który wspomagał konwekcję i włączał się, jeśli temperatura wewnątrz satelity wzrastała powyżej 30 stopni Celsjusza. Pozostałe baterie zasilaly dwa nadajniki radiowe, które wysyłały okresowo sygnały na Ziemię na dwóch różnych częstotliwościach. Sputnik pobierał tylko 1 wat prądu, natomiast jego baterie ważyły łącznie aż 54 kilogramy. Dla porównania masa całego satelity wynosiła nieco ponad 83 kilogramy.

Wystrzelona w roku 1977 sonda Voyager 1 - pierwszy wytworzony przez ludzi obiekt, który wyostał się z Układu Słonecznego - w pewnym zakresie funkcjonuje do dzisiaj. Jakie źródło zasilania musi mieć maszyna, żeby funkcjonować tak długo? Voyagera wyposażono w trzy radioizotopowe generatory elektryczne.



■ Model sondy Voyager. Czarne cylindry po lewej to radioizotopowe generatory elektryczne. Zasilają ją od czterdziestu lat.

Każdy z nich jest cylindrem o długości pół metra, wypełnionym kulkami tlenku plutonu 238 o łącznej masie 4,5 kilograma. Jeden generator z paliwem ważył prawie 38 kilogramów. Rozpad materiału promieniotwórczego wyzwala ciepło, które generator przetwarza na prąd, wykorzystując zjawisko Seebecka - w obwodzie zawierającym dwa metale, których złącza znajdują się w różnych temperaturach, powstaje siła elektromotoryczna. Generator nie zawiera części ruchomych, więc nie ma co się psuć. Działa przez dekady, a dodatkowo nieprzetworzone na prąd ciepło ogrzewa instrumenty pokładowe. Same zalety. Jedyny właściwie minus jest taki, że wraz z rozpadem materiału rozszczepialnego generuje coraz mniej prądu. W przypadku Voyagera przy starcie było to 470 watów, obecnie mniej niż połowę. Oczywiście o kosztach nie rozmawiamy, ale to źródło zasilania do tanich nie należy.

Blżej Słońca często stosowanym rozwiązaniem są panele fotowoltaiczne z bateriami do magazynowania energii. Tak jest zasilany orbitujący od 1990 roku kosmiczny teleskop Hubble, wyposażony pierwotnie w sześć baterii niklowo-wodorowych o masie 58 kilogramów każda. Teleskop okrąży Ziemię co mniej więcej 100 minut. Godzinę trwa przelot z ekspozycją na Słońce, kiedy panele zasilają teleskop i ładują baterie. Reszta cyklu odbywa się w cieniu naszej planety, gdzie cały prąd czerpany jest z baterii. Oryginalne baterie działały nieprzerwanie przez 19 lat i ponad 20 tysięcy cykli ładowania i rozładowania, zanim musiały zostać wymienione. Czy nie byłoby przyjemnie, gdyby baterie w naszych laptopach i smartfonach miały zbliżoną żywotność?

Baterie niklowo-wodorowe, niezawodne i trwałe, stosowane były również na Międzynarodowej Stacji Kosmicznej. Tu również po 20 latach trzeba było zacząć je wymieniać. Nowe baterie są wykonane w technologii litowo-jonowej, które są tanie i zapewniają największą gęstość energii. Na ISS mają one postać pudeł o masie 195 kilogramów. Najbliżej im do baterii używanych obecnie w samochodach elektrycznych. Baterie litowo-jonowe są w stanie zmagazynować dwukrotnie większą ilość energii niż niklowo-wodorowe, natomiast nie są w stanie zapewnić tyle cykli ładowania i rozładowania. Trzeba też uważać, żeby nie eksplodowały, bo na stacji kosmicznej miałyby to katastrofalne skutki.

Kosmiczne baterie to nie tylko ciężkie grzmoty. Na Międzynarodowej Stacji Kosmicznej w stosowanych do spacerów kosmicznych amerykańskich skafandrach EMU stosuje się cały zestaw mniejszych i lżejszych. Na dole plecaka skafandra znajduje się litowo-jonowo polimerowa bateria zasilająca podstawowe systemy podtrzymania życia na przynajmniej osiem godzin ciągłej pracy. Oddzielne baterie niklowo-metalowo-wodorkowe zasilają światła na hełmie, wkrętarce (pistol grip tool) oraz kamerę i podgrzewanie rękawic. Dodatkowa bateria litowo-manganowa zasilą układ SAFER, stosowany awaryjnie do manewrowania, gdyby astronauta zerwał się z uwięzi. ■





ANIME PUELLA MAGI MADOKA MAGICA

Pisałem kiedyś o tym, w jaki przedziwny sposób gra Drakengard 3 Yoko Taro jest powiązana z serialem „Kill la Kill” Studio Trigger – obie wyszły w 2014 roku, piosenki z nich – wykonywane przez Eir Aoi – wydano na jednym singlu, oba dzieła są dekonstrukcjami bawiącymi się z oczekiwaniami odbiorców; oba opowiadają o niezwykle więzi bohaterki z magicznym stworzeniem (żywym mundurkiem i smokiem), w obu bohaterki paradują jak skąpane we krwi, w obu nożyczki występują jako broń, gra w nich wreszcie ta sama aktorka – Ami Koshimizu.

Zarówno KIK, jak i Drakengard 3 bawiły się też motywem nastoletnich magicznych wojowniczek – popkulturowego mitu, który świat poznał dzięki „Sailor Moon”, czyli „Czarodziejce z Księżycą”.

Sailorki nie były pierwszymi magicznymi dziewczynkami: nowatorstwo dzieła Naoko Takeuchi polegało na połączeniu motywu dziewczynskiej magii z tradycją wojowniczych grup (na Zachód trafiły jako amerykańska przeróbka „Power Rangers”). Ich popularność sprawiła, że doczekały się wielu kopii, klonów i naśladowców – a po jakimś czasie parodii, dekonstrukcji i polemik.

Mroczne dekonstrukcje popularne stały się zwłaszcza w ostatniej dekadzie – „Magical Girl Raising Project” jest na przykład opowieścią, która krzyżuje magiczne wojowniczkę z „Battle Royale”. Podobny zabieg zastosowano w grze recenzowanej w tym numerze, SInoALICE Yoko Taro – postacie z baśni wyglądają jak magiczne wojowniczkę.

Jedną z najlepszych dekonstrukcji motywu „nastolatka spotyka gadającą maskotkę, która oferuje jej magiczną moc, dzięki której będzie mogła walczyć z demonami” jest „Puella Magi Madoka Magica” dostępna na Netflixie. Zapowiada się klasycznie – jest prorocтво apokalipsy, jest czternastolatka, która niczym szczególnym się nie wyróżnia. Sympatyczny styl sugeruje coś lżejszego, jak „Cardcaptor Sakura” (wszystko się zmienia, gdy pojawiają się czarownice, anime wtedy robi wrażenie); jest wreszcie uroczestwo stworzonko (skrzyżowanie kota i królika), które proponuje naszej bohaterce kontrakt – w zamian za walkę z demonami zostanie spełnione jej dowolne życzenie. I tu dochodzi do odstępstwa od typowego rozwoju wydarzeń – otóż komuś bardzo zależy na tym, żeby Madoka nie zawarła kontraktu. Dlaczego? To i inne tajemnice wkrótce się wyjaśnią – cena za spełnienie życzeń okaże się bardzo wysoka. Zupełnie jak w SInoALICE. (MRW)

AUTORZY

BC	Bartek Czartoryski
EL	Emil Leszczyński
ŁB	Łukasz Bernacki
MRW	Michał Radomil Wiśniewski
PM	Piotr Mańkowski
PP	Piotr Pocztarek
PST	Piotr Stasiak
SG	Szymon Górąj

SERIAL PRZEKŁĘTA



Legends arturiańskie w kulturze popularnej od zawsze próbowały łączyć okres średniowiecza, chrześcijańskich krucjat, mitologię nordyckiej magii – z różnym skutkiem. Nie inaczej jest w przypadku

najnowszej interpretacji Netflixa. Jeszcze przed premierą produkcja krytykowana była w sieci za czarnoskórego aktora wcielającego się w Artura, jednak akurat ten aspekt jest jej najmniejszym problemem.

„Przekłeta” to raczej pozycja skierowana do młodzieży, co widać zarówno w obsadzie głównych bohaterów, ale też ich naiwności w trakcie podejmowania kluczowych dla rozwoju fabuły decyzji. Już pierwsze odcinki sugerują, że pomimo kilku znanych nazwisk na planie (niestety nie pierwszoplanowych) mamy do czynienia z budżetową kreacją. Efektom specjalnym oraz scenom batalistycznym, które pojawiają się dopiero w kolejnych epizodach, sporo brakuje do tuzów gatunku. Raz mamy rzeź, podczas której nie uświadczymy nawet kropli krwi, by innym razem na każdym kroku obserwować rozczłonkowane ciała oprawców. Akcja rozkręca się około trzeciego odcinka, kiedy widz otrzymuje wyraźnie zarysowane strony konfliktu, walczące o Miecz Władzy. Od tego momentu przestałem mieć wrażenie śledzenia historii na siłę. Wszystko za sprawą metamorfozy czołowych postaci, ale i uświadomienia sobie, w jakim kierunku twórcy chcą podążać w przyszłości. Są lepsze produkcje w temacie, jednak całość wchodzi lekko i na pewno dam szansę kolejnym sezonom. (ŁB)

FILM SCOOBY-DOO!

Początek jest w miarę zgodny z klasyczną kreskówką wytwórni Hanna-Barbera. I wyjątkowo uroczy – poznamy Scooby’ego jako szczeniaka, którego do domu zabiera samotny Kudłaty. W czasie Halloween spotykają resztę słynnej paczki – Freda, Daphne i Velmę – i razem rozwiązują pierwszą zagadkę. Dziesięć lat później ekipa wścibskich dzieciaków demaskujących przestępców udających duchy i potwory postanawia się profesjonalizować. Dochodzi do nieporozumienia, w wyniku którego Scooby i Kudłaty idą w swoją stronę.

I wtedy okazuje się, że to zupełnie inna przygoda niż te znane z telewizji – pojawia się armia zmiennokształtnych robotów, a także postacie znane z innych seriali Hanna-Barbera. Superheros Błękitny Sokół i Dynamopis, „nastoletni aniołek” Dee Dee Sykes, a przede wszystkim – Dick Dastardly, znany z „Wacky Racers”. Ot, ambitny crossover w stylu Marvela, coś, co Hanna-Barbera robiła już wcześniej w szalonych kreskówkach; tu trzyma się to bardziej kupy, chociaż odchodzi od tego, co w serii o Scooby-Doo było najważniejsze – racjonalnego wyjaśniania rzeczywistości. Pojawiają się bowiem elementy nadnaturalne, a przygoda przypomina Tomb Raidera. To wspaniały film o przyjaźni, zrobiony z szacunkiem dla dzieci, praktycznie bez głupich żartów kierowanych do dorosłych – im



zostaje nostalgia za starymi kreskówkami. Kto się nie wzruszy, słysząc o losie Muttleya, ten nie ma serca! (MRW)

FILM THE OLD GUARD

Po prawie 35 latach zostaje odkurzony stary dobry pomysł niepokonanego wojownika, który przez stulecia zmagają się z darem i przekleństwem nieśmiertelności. O ile w „Nieśmiertelnym” z Christopherem Lambertem w roli głównej mieliśmy jednego głównego protagonistę i antagonistę, o tyle w „The Old Guard” wystąpi w tym charakterze grupa najemników wykonujących misje specjalne. Antagonistą zaś będzie rzecz jasna zły naukowiec chcący poznać tajemnicę nieśmiertelności.

Film powstał na podstawie serii komiksów – o tym samym tytule – autorstwa Grega Rucki i Leandro Fernándeza. Z budżetem 70 milionów dolarów jest jedną z droższych produkcji Netflixa. W ciągu pierwszych czterech tygodni obejrzało go przeszło 72 miliony użytkowników, przez co wszedł do pierwszej dziesiątki najchętniej oglądanych obrazów w historii tej platformy.



W „The Old Guard” będziemy poznawać przeszłość drużyny nieśmiertelnych w formie retrospekcji. Dotknięte zostaną takie tematy jak: miłość, lojalność, zdrada, obrona słabszych i ludzkości, ale także wątki LGBT. Jednak tematem przewodnim będzie przebudzenie młodego nieśmiertelnego wojownika, perspektywa wyparcia starszych oraz zjednoczenie sił w walce z większym wrogiem.

Wyróżnikiem filmu jest bardzo efektowna gra Charlize Theron, która rolę mitologicznej Adromachy Scytyjskiej potwierdza swój status ikony silnych filmowych

charakterów kobiecych. Ciekawa i rozbudowana historia zawarta w serii komiksów wyraźnie nie zmieściła się w zaledwie dwugodzinnym filmie i po jego obejrzeniu czuje się niedosyt. Sam autor pierwowzoru, Greg Rucka, na pytanie, czy powstanie sequel filmu, odpowiedział: „Zapraszam do nowej serii komiksów «The Old Guard: Force Multiplied» – wydanej w zeszłym roku”. (EL)



SERIAL RICK I MORTY

Jeśli pierwszy sezon „Ricka i Morty’ego” przypadł wam do gustu, to sięgniecie po najnowsze przygody szalonego naukowca i jego nierozgarniętego wnuczka wydaje się formalnością. To w dalszym ciągu historii pisane najpewniej przez szaleńca i geniusza w jednym, niejednokrotnie zmuszające do rozważań nad sensem ludzkiej egzystencji oraz naszego miejsca w otaczającym nas wszechświecie.

W trakcie dziesięciocodinkowej eskapady poznamy moc kryształów śmierci i konsekwencje związane z podążaniem za własnym przeznaczeniem. Dostaniemy również utopijną wizję korzystania z aplikacji randkowych. A co, jeśli nasze życie toczy się w pociągu, którego ścieżki są z góry ustalone przez szalonego maszynistę? Nie brakuje nawiązań do znanych filmów z motywem walki o własne jestestwo pod wpływem kontroli obcych. Obok wulgarnego przedstawienia smoków znanych z gatunku fantasy czy powrotu „prawdziwej” Beth twórcy pozwolą bohaterom zabawić się w Boga poprzez stworzenie cywilizacji na własne podobieństwo. Na dokładkę Morty otrzyma pilota pozwalającego cofać się w czasie w celu dokonywania „lepszyc” wyborów. Moim faworytem jest epizod z węzami zawierający wątki z „Terminatora”. Pokazuje następstwa zmiany przeszłości, ale też zadaje pytanie o sens ingerencji w ewolucję gatunków.

Ustawiona poprzeczka opada minimalnie. Zaaplikowano nieco mniejszą dawkę humoru, jednak tempo akcji i kolejne absurdalne przeżycia bohaterów sprawiają, że mankamenty szybko odchodzą w niepamięć. (ŁB)



FILM OBLICZE MROKU

Film ten, na pierwszy rzut oka o problemach dorastającej nastolatki, w niecodzienny sposób przeobraża się w bardzo ciekawy i intrygujący spektakl grozy, w którym schizofrenia miesza się z opętaniem i mrocznymi sekretami rodzinnymi. Wciąga zarówno gra młodych aktorów, w szczególności głównej bohaterki Marii, granej przez Indie Joy Easley, jak i mroczna kolorystyka i stylizacja rodem z filmów noir, podana jednak w nowoczesnej i bardzo udanej formie.

Znajdziemy w „Obliczu mroku” nawiązania do „Alicji w Krainie Czarów”, ale także do wielu filmów o opętaniu i horrorów psychologicznych, między innymi do obrazu grozy „Lustra”. Jednak właśnie styl i forma przedstawienia opętania oraz bramy przejścia i zmiany świadomości, jaką jest lustro, sprawia, że film jest wybitny i istotny dla gatunku grozy.

Wyalienowanie, samotność, walka z tłumioną wściekłością młodej, dorastającej osoby, ale także zagubienie, nie tylko w związku z dojrzewaniem, lecz również uzależnieniami, depresją i poszukiwaniem własnej osobowości to główny teatr tej opowieści. Całości dopełniają tajemnice rodzinne, przez lata skrzętnie ukrywane przed wzrokiem wścibskich sąsiadów i udawanych przyjaciół. Uniwersalność tych doświadczeń i emocji, na których od wielu lat bazuje mistrz grozy Stephen King, sprawia, że „Oblicze mroku” wciąga. W subtelny sposób gra na empatii odbiorcy i nie pozwala oderwać wzroku od przyspieszającego zapadania się w króliczą norę.

„Oblicze mroku” jest ważnym krokiem w karierze młodej amerykańskiej aktorki Indie Joy Easley, która rozwinęła skrzydła w równie mrocznej serii „I Am the Night”. I wyraźnie widać, że obrazy grozy doskonale pasują do wzrastającej amerykańskiej gwiazdy. (EL)

SERIAL NIETYJAŚNIONE TAJEMNICE

Pierwsza część nowego oryginalnego serialu dokumentalnego Netfliksa ma sześć odcinków.

Twórcy przedstawiają niewyjaśnione zagadki zaginięcia niepowiązanych ze sobą osób na przestrzeni ostatnich piętnastu lat. Tematyka niekoniecznie rozrywkowa, ale dająca do myślenia nad sensem i przyczynami rozegranych tragedii. Tylko czy rzeczywiście potrzebujemy takich produkcji?

Odcinek pierwszy wciąga błyskawicznie ze względu na niespotykany sposób pozbycia się ofiary. Akcja rozpoczyna się od wspomnień rodziny, a kończy na dogłębnej analizie zdarzenia przez osoby badające sprawę śmierci. Jest to tyle zajmująco, że widz wraz z uczestnikami akcji poszukiwawczej zastanawia się nad niewiarygodnością omawianej sytuacji – jakim cudem dziura w dachu budynku znalazła się dokładnie w takim położeniu. Pomagają w tym rozmaite teorie, które ostatecznie i tak nie mają większego sensu. I kiedy już widz ma wrażenie, że następne odcinki jeszcze bardziej zaangażują do wspólnego rozwiązywania spraw, czar momentalnie przyska.



Zaginięcie fryzjerki oraz konflikt między jej synem a ojczymem, koszmar francuskiej rodziny i tajemnicze zniknięcie przestępca, wypadek na tle rasowym w małym amerykańskim miasteczku czy dramat matki i córki – nie stanowią większych tajemnic.

Są to sprawy raczej oczywiste, a wyróżnia je spryt oprawców pozostających wciąż na wolności. Na uwagę zasługuje za to odcinek o masowych porwaniach przez UFO z 1969 roku. I właśnie ten kierunek twórcy powinni obrać w części drugiej (premera 13 października). (ŁB)

KOMIKS PŁASZCZ I SZPONY



Dzieło autorstwa Alaina Ayrolesa, którego „Indyjską włóczęgą” zachwycaliśmy się przed wakacjami.

Dziesięć kanonicznych albumów powstawało przez ponad dwie dekady i teraz nakładem niezawodnego Timof Comics ukazują się w pierwszym z dwóch tomów zbiorczych. Pięknie wydana, dyskretnie pachnąca farbą drukarską, z kartami wypełnionymi pełną paletą kolorów i mnóstwem szczegółów, odpowiedniej grubości – jest to dokładnie taka lektura obrazkowa, jakiej potrzebuję, by zreleksować skołatany umysł. Duchem opowieści „Płaszcz i szpony” przypominają „Lanfeusta”, aczkolwiek mniej tu czarnego humoru i mam wrażenie, że spora część komiksu jest lekko przegadana. To na pewno nie jest „Hellboy”, w którym mało się dzieje, ale gdy czerwony potwór przywali jakimś gotyckim tekstem, ciężko się pozbyć. U Ayrolesa akcja pędzi naprzód jak w filmach płaszcz i szpady z Jeanem Marais, opowiadająca o poszukiwaniu skarbu na Wyspach Mandarynkowych fabuła jest dość zachowawcza, ale co najlepsze, przenosi czytelnika w jakże znajome klimaty The Secret of Monkey Island, bo są i piraci (z gościem przypominającym LeChucka!), i tropikalne wyspy. Do tego Atlantyda, latający Holender, a przede wszystkim spalone słońcem osady i miasta, po których przemieszcza się paczka zwierząt oraz ich ludzkich kompanów w poszukiwaniu przygód. Podobała mi się promienna atmosfera komiksu, który może okazać się energetycznym ożywiaczem na smutne jesienne dni. (PM)



SERIAL THE UMBRELLA ACADEMY

Dysfunkcyjna rodzina superbohaterów powraca, by po raz kolejny uratować świat przed zagładą. Najnowsza część rzuca nas w wir wydarzeń w Dallas na kilka dni przed zamachem na prezydenta Kennedy'ego. Twórcy umiejętnie połączyli fikcję z historią USA. W konsekwencji doświadczymy jednego z największych spisków XX wieku, walki o prawa Afroamerykanów czy narodzin pierwszych ruchów hipisowskich. Znane wydarzenia są jednak wyłącznie tłem i twórcy nie próbują na siłę pisać historii od nowa, co odnotowuję na plus.

Zmiana konwencji i przeniesienie akcji do lat sześćdziesiątych XX wieku nie umniejsza bynajmniej siły

opowieści. Nowe środowisko wpływa na głównych bohaterów, wymuszając odnalezienie się w odmiennej rzeczywistości. Dzięki temu oprócz nadrzędnego celu związanego z niedopuszczeniem do apokalipsy każdy z nich będzie musiał stawić czoła swoim własnym problemom. Drugi sezon pokazuje przy tym, że ingerencja w wydarzenia z przeszłości niekoniecznie musi przynieść wymierne skutki.

Fabula nabiera hiperprędkości już od pierwszego odcinka, nie zwalnając do samego końca. Więcej czasu poświęcono przy tym na dogłębne poznanie wszystkich bohaterów, dzięki czemu każdy powinien znaleźć swojego faworyta. Aktorzy wyraźnie podnieśli poprzeczkę, z czego po raz kolejny na pierwszy plan wysuwa się fenomenalny Numer Pięć, który swoją grą i charyzmą przyćmiewa pozostałych – ogromny szacunek, biorąc pod uwagę, że Aidan Gallagher ma zaledwie szesnaście lat! Człotówka seriali Netfliksa. (ŁB)

KOMIKS FAITHLESS

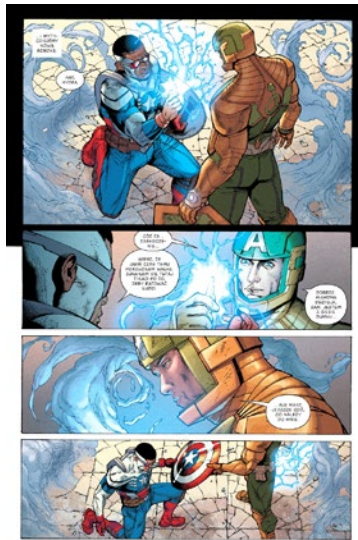
Brian Azzarello nigdy nie stywał z subtelnosci. Dlatego też błędem byłoby się spodziewać zniuansowanej erotyki po komiksie reklamowanym jako opowieść o krzyżujących się ze sobą magii, diabła i seksie. I, na dobre i na złe, wszystkie te sprawy potraktowano z godną podziwu konsekwencją. Bo „Faithless” to opowieść sztycha grubymi nićmi, która na jednej stronie zanudzi iście nastoletnim, pretensjonalnym bajdurzeniem o prawdziwej naturze sztuki, aby na kolejnej zaszerwować miękkie porno. Azzarello nie ma przy tym aspiracji ani takiego talentu, aby dorównać arcydziełom „Zagubionym dziewczętom” Alana Moore’a. Stąd też tak zwane momenty są tutaj prawie wyłącznie jak z męskich fantazji, choć głównie dotyczą związku dwóch dziewczyn. Główna bohaterka komiksu, Faith, praktykująca magię, choć niemająca żadnego dowodu na jej istnienie, spotyka Poppy, ekscentryczkę ze środowiska artystycznego, a potem i jej ponurego ojca. Z obojgiem łączy ją i uczucie, i pożądanie. Azzarello portrety całej trójki szkicuje cieniutkim ołówkiem. Zadziwiające, jak mało treści udaje mu się przekazać, mimo że



tom liczy sobie ponad sto stron. Najlepiej wychodzi mu, jak przy „Hellblazerze”, ożenienie świata zwyczajnego z magicznym. Płynne przejścia między jawą a czarami są tu najciekawsze. Tym bardziej szkoda, że Azzarello, choć mamy 2020 rok i internet wypchany pornosami, wybiera szczeniackie epatowanie, ekhm, parnym i dusznym. Za to rysunki Marii Llovet – znakomite! (BC)

KOMIKS TAJNE IMPERIUM

„Event Marvela” – to słowo na wielu czytelników działa jak płachta na byka, bo ile to już mieliśmy „wydarzeń, po których nic w uniwersum nie będzie już takie samo?”. Jednak podwaliny pod „Tajne imperium” przygotowywano latami na przestrzeni kilku kluczowych serii, a finałny efekt odbił się szerokim echem również poza komiksowym światkiem. Kiedy Kapitan Ameryka wypowiedział dwa znamienne słowa – „Hail Hydra” – napisały o tym mainstreamowe media, podobnie jak swojego czasu na przykład o śmierci Supermana. W wyniku manipulacji Kobik, stanowiącej personalizację Kosmicznej Kostki, rzeczywistość Marvela odmiała się na kilku płaszczyznach. Największą zmianą było ujawnienie, że najbardziej dumny heros USA jest w istocie agentem organizacji, która od dekad była mu wrogiem. Doprowadza to do spektakularnej potyczki Capa z innymi herosami, rozmachem przeciągającej miejscami wydarzenia z obu „Wojen domowych”. Nick Spencer dokonuje tu rzeczy niemożliwej i wiarygodnie ukazuje przemianę herosa, który z wolnościowca i demokracji staje się bezwzględny złoćwierz, a jego działania są solidnie umotywowane i dobrze osadzone w fabule. Scenarzysta stawia w świetle reflektorów również inne postacie – Hawkeye’a, Czarną Wdowę,



Sama Wilsona czy Milesa Moralesa i każdy śledzący na bieżąco wydawane przez Egmont komiksy doceni ich rolę w „Tajnym imperium”.

Historia jest świetnie narysowana, nastawiona na akcję, ale przy tym niegłupia i zadająca kilka pytań o władzę, siłę czy zaufanie do instytucji, jaką jest idealizowany przez kilka dekad superbohater. To czyni „Tajne imperium” najlepszym komiksowym eventem Marvela od lat, smakującym tym bardziej, im lepiej zna się opowieści spod znaku Marvel Now! i Marvel Now 2.0. Byłaby z tego pyszna ekranizacja. (PP)

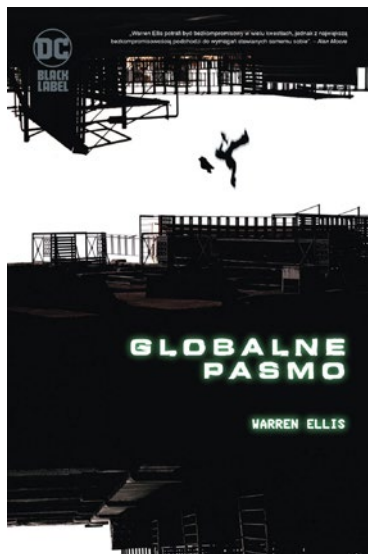
KOMIKS PROMETHEA



Finał serii publikowanej pierwotnie przez bite sześć lat, rozciągniętej na końcówkę ubiegłego wieku i początek bieżącego, to zarazem symboliczny koniec żywego okresu twórczości Alana Moore’a. Choć brytyjski mistrz komiksu jeszcze wtedy nie myślał o zasłużonej emeryturze, to domykał po kolei rozpoczęte – i rozwleczone – projekty. Opowieść o nastolatce opętanej przez tytułową istotę, zwiastunkę końca świata, narodziła się jako chęć stworzenia komiksu filozoficznego, który pod płaszczykiem superbohaterkiej fabuły przemocy wyłoży Moore’a na tematy okultystyczne i mistyczne. Stąd to rzecz zaskakująco osobista, pozwalająca poznać credo tego samozwańczego maga z Northampton i wgrzyźć się głębiej w jego psyche. Ale i na poziomie dosłownym to pozycja nietuzinkowa. Moore na potrzeby wykreowanego tu świata stworzył bowiem kawał alternatywnej historii popkultury i utkał dzieła zmyślone. Dzisiaj łatwo zweryfikować, co jest tylko wytworem jego wyobraźni, a co nie, lecz przed nastaniem epoki internetu nabrał niejednego czytelnika. Pomijając jednak aspekty metakomiksowe i autotematyczne, zostajemy z historią o ciężarze przeznaczenia i sile wiary we własną sprawczość. Oraz naszpikowanym symboliką peanem na cześć potęgi ludzkiej imaginacji. (BC)



ALAN



KOMIKS
GLOBALNE PASMO

Ubisoft sypie się w oczach, odchodzą z niego kolejni czolowi menedżerowie zamieszani w afery mobbingowe, a premiery gier zostały przesunięte. Oczekiwanie przez wielu Watch Dogs: Legion ma się ukazać 29 października, ale po ostatnich perturbacjach mam prawo wątpić, czy tak się stanie. Do wygłodniałych miłośników konspiracji i rozwałki wyciąga w tej sytuacji swą pomocną dłoń komiks, a konkretnie nowe dzieło Warrena Ellisa („Planetary”, „Transmetropolitan”). „Globalne pasmo” to opowieść o świecie znajdującym się na krawędzi zagłady, chronionym przez tajemniczą organizację korzystającą z tysięcy agentów śpiochów. Dostawnie jak w Legionie! Babka opędza się od zalotów jakiegoś na wpół rozebranego abstrzyfikanta, nagle dostaje wiadomość od Pasma i musi zacząć się przemieszczać jak pantera skacząca po dachach Londynu. Narysowane to jest przez dwunastu różnych rysowników, w tym Simona Bisleya i śp. Steve’a Dillona, w manierze na pierwszy rzut oka kojarzącej się z komiksem superbohaterskim, którym wszakże nie jest. To po prostu niezły actioner rozgrywający się w rzeczywistości, do której powoli jako globalne społeczeństwo się zbliżamy. Czyżby prorocza wizja World A.D. circa 2050? (PM)

KOMIKS
COŚ ZABIJA DZIECIAKI

James Tynion IV, protegowany Scotta Snydera, niekwestionowanej gwiazdy wydawnictwa DC, do tej pory dał się poznać polskiemu czytelnikowi raczej jako średniej klasy wyrobnik. Rzadko da się jednak ocenić talent scenarzysty, biorąc pod uwagę wyłącznie jego komiksy o superbohaterach. I tak jest również w tym wypadku. Co prawda „Coś zabija dzieciaki”



to nie nagły rozbłysk bożej iskry geniuszu, ale rzecz godna uwagi, solidna i dobrze rokująca. Świeżutka seria, oryginalnie ze stajni Boom Studios!, to z jednej strony opowieść o dorastaniu, z drugiej horror akcji. Bohaterką jest polująca na potwory wysłanniczka tajemniczej organizacji Erica Slaughter, prowadząca ożywione dialogi ze swoją maskotką. Przybywa do małego miasteczka, gdzie masowo znikają dzieciaki. Prócz krzepy i ponurej miny ma jeszcze jednego asa: potrafi zobaczyć to, czego pozbawieni już wyobraźni dorośli nie mogą: równoległy, pełen okropności świat rodem z dziecięcego koszmaru. Tym razem trafione będą skojarzenia ze „Stranger Things”, który to serial stał się, częściej niestety na złe niż na dobre, punktem odniesienia dla sporego kawału popkultury. Tynion mądrze nie odkrywa wszystkich kart, naśladując strukturę serialową, sprawnie przesuwa się po licznych wątkach, nęci, zachęca i nagle kończy tom swoistym cliffhangerem. (BC)

KOMIKS
W DÓŁ DO ZIEMI

Żyjący do dziś nestor fantastyki naukowej, Robert Silverberg, posiada niesamowitą zdolność pisania w zwyczajny sposób o rzeczach niezwykłych. Kiedyś był moim ulubionym pisarzem, nie tylko SF, ale w ogóle. Miałem jego wszystkie wydane w Polsce książki z „W dół do ziemi” włącznie. Czwierć wieku temu kochałem tę powieść za jej fascynację kosmosem i jednocześnie pokazanie ludzkich uczuć, zwłaszcza miłości i seksu, w sposób nieudawany, prawdziwy, przesiąknięty poezją. W komiksie niestety niewiele z tego zostało, głównie poprzez to, że scenarzysta skoncentrował się na pokazywaniu fauny i flory planety Belzagor, przez co zabrakło miejsca, a także rysowniczych umiejętności Laury Zuccheri, na przedstawienie emocjonalnych relacji między bohaterami. Właściwie każdy z nich jest odpychający, ciężko odnaleźć w tej opowieści jakąkolwiek bratnią duszę, przez co losy postaci stają się nam od początku obojętne. Radziłbym za to potraktować tę „rysunkonizację” powieści Silverberga jako odszkodowanie do zapoznania się z jego genialną twórczością. Gdy ta droga zaprowadzi kogokolwiek z was do „Umierając, żyjemy”, będzie znaczyło, że komiks spełnił rolę popkulturowego wabika. (PM)



KOMIKS
STUMPTOWN, TOM 1



Mucha wydała komiks kryminalny, o prostej narracji i nieskomplikowanej akcji, osadzony w surowym Oregonie. Jednocześnie komiks niebawale wciągający, prawie tak jak fabuły Chandlera, w których prywatny detektyw zostaje jakimś fortem zachęcony do poszukiwania zaginionej osoby. W „Stumptown” bardzo długo udaje się utrzymać większość kart nieodkrytych i dopiero wraz z kolejnymi miejscami odwiedzanymi przez bohaterkę i zbieranymi przez nią guzami i obelgami zaczyna rysować się obraz, co tu się odstawilo. Dex Parios porusza się po przepelnionym zieleniami i szarościami świecie, po którym oprócz niej stąpa bardzo niewiele ludzkich widm. Chce się tę rzeczywistość obserwować z boku, ale nikt raczej nie chciałby dosłownie trafić do Stumptown – i to jest zaleta tej powieści graficznej, prezentującej wydarzenia niczym zwierzęta zamknięte za prętami klatek. Dobre są zwłaszcza dialogi, krótkie, nieprzekombinowane, oddające klimat miejscowości, z której wszyscy chcieliby się jak najszybciej ulotnić. Solidny noir, na którym od razu poznały się medialne rekiny z ABC, przekształcając komiks w serial telewizyjny pod tym samym tytułem. Papierowe wydanie wypuszczone przez Muchę obejmuje jedną zamkniętą historię. Osobiście bardziej mi się to podobało niż „Skalp”, bo nie epatuje brutalnością, lecz w dobitny sposób pokazuje małomiasteczkowy spleen, w którego jądrze kryje się tylko i wyłącznie mrok. (PM)



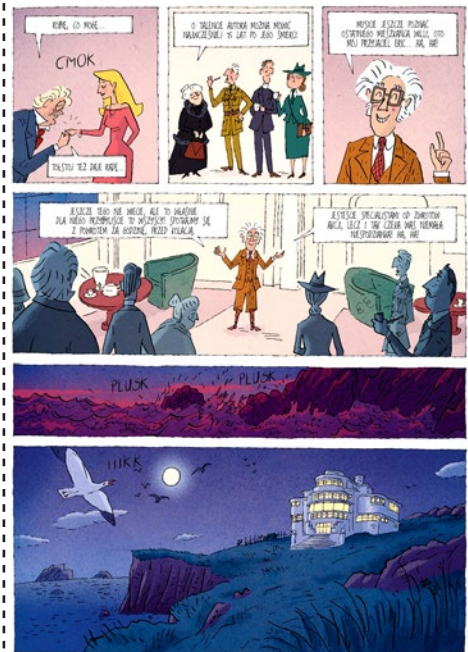
KOMIKS CZARNE NENUFARY

Nie czytałem powieści Michela Bussiego, na której oparty jest omawiany komiks, ale idę o zakład, że akurat w tym przypadku tracą ci, co ją znają.

MONET

Bo brawurowa adaptacja przygotowana przez Freda Duvala i Didiera Cassegraina operuje obrazem tak wysmienicie, że nie wyobrażam sobie oddania tego wszystkiego samymi słowami. Szczególnie że fabuła powiązana jest ze sztuką nie tylko pretekstowo. Osadzenie akcji w Giverny, mieścinie, gdzie swoje ostatnie lata spędził wybitny malarz Claude Monet, to nie scenariuszowy trik wykonany dla samego efektu. Tło kryminalnej intrygi jest tutaj jak najbardziej istotne, bo rysunki umyślnie nawiązują do stylu francuskiego mistrza, a opowieść dotyka bezpośrednio jego dzieł. Rzecz jasna „Czarne nenufary” to nie wykład z historii sztuki. Centralną jest tu sprawa zabójstwa miejscowego chirurga, którą stara się rozwiązać przysłany na prowincję inspektor. Dzięki pozakadrowemu opisowi czytelnik ciągle jest o krok przed nim, choć ślepe zawierzenie snutej przez pewną staruszkę narracji będzie rozwiązaniem niemądrym. Finałowy twist nie pozwala mi odkryć wszystkich kart, ale mogę z czystym sumieniem podsumować „Czarne nenufary” jako angażujący, wielopiętrowy kryminał z mocnym wątkiem obyczajowym, lekko tylko pod koniec zepsuty zbędnym melodramatyzmem. (BC)

KOMIKS KLUB DETEKTYWÓW



KOMIKS HELLBLAZER, TOM 2

O zesz ty w lepką paszczę Yog-Sothotha, jakże idiotyczny, brzydki narysowany, obnażający nieznaną Gartha Ennisa w kwestii spraw damsko-męskich, a także społecznych, a zarazem cholernie fascynujący jest ten komiks! Podam dwa przykłady – do mieszkania kobiety Constantine’a wpadają żule z zadaniem search & destroy, ona ich z radością masakraje (Ennis źle by się czuł, gdyby nie nastąpił cios nożem kuchennym w kroczce napastnika), a następnie stwierdza, że to ponad jej wytrzymałość i się wyprowadza. Zbliża się termin zapłaty czynszu, więc i sam John siedzi tylko do końca miesiąca, a potem wynosi się na ulicę. Facet, który ma w nosie diabła, boi się kamienicznika! Scenarzysta musi się napocić, próbując odmalować tak egzotyczne dla niego sprawy jak tak zwane normalne życie, rozmowy przy stole czy na kanapie, a zupełnie inaczej funkcjonuje, gdy ma sposobność pokazania w kadrze któregoś z krewnych rogatego. A gdy już aniołowi trzeba oderznąć piłą mechaniczną skrzydła, wydaje się to najbardziej naturalną rzeczą na świecie, przekazywaną w równie oszczędnej relacji co zjedzenie śniadania.

Ten porypany komiks ma parę momentów głęboko pozostających w głowie, zwłaszcza gdy John opowiada zza kadru, odwiedzając odpowiednio gotyckie miejsca, jak cmentarz albo chociaż



opustoszałe, szare morskie nabrzeże. To zarazem pełna niepokoju, obarczona poczuciem winy podróż do wnętrza chorej wyobraźni, naszpikowana postaciami mogącymi w każdej chwili popełnić samobójstwo, a w najlepszym razie powybić komuś zęby. Rzecz tylko dla osób o mocnym kręgosłupie, umiejących zostawić wrażliwość na kołku w przedpokoju, bo inaczej „Hellblazer” może rozwalcować odbiorcę lepiej niż trzynastotonowiec firmy Hamm AG. Sam już czekam na wrześniową premierę trzeciego albumu z trupa Statuś Wolności na okładce. (PM)

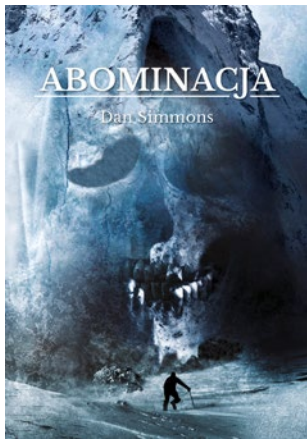
DEVIL

Kryminał salonowy wydaje się być dziś przeżytkiem. Czytelnicy chcą zwykle rozbudowanego kontekstu społecznego i postmodernistycznego eksperymentowania z gatunkiem, nie szarady z zaskakującym rozwiązaniem.

Jean Harambat, choć bohaterami swojego komiksu czyni pisarzy epoki klasycznej, świadomie odrzuca przedstawione już na samym początku dziesięć przykazań tytułowego klubu. Reguły te miały określać strukturę oraz zasady dobrego kryminału i nadal obowiązują, bo i rzeczona literacka organizacja ciągle istnieje. Harambat zderza Agatę Christie i jej cokolwiek zapomnianych towarzyszy z zagadką tajemniczej śmierci ekscentrycznego miliardera, który zaprosił Klub na swoją wyspę. Każde z nich chciałoby rozwiązać sprawę po swojemu i Harambat brawurowo posyła na kurs kolizyjny ich oddienne podejścia do samej idei kryminału. Nie jest to jednak żaden ponowoczesny wykład. Lekkość formy i treści koresponduje z zestawem dość luźnych refleksji, których tematem jest konflikt starego z nowym. Zresztą bardziej niż samo wyjaśnienie intrygi autora interesują słowne przekomarzanki i charakterologiczne przepychanki. „Klub Detektywów” to komiks na lato, ale nie nastawiajcie się na, heh, kryminał. (BC)

KSIĄŻKA ABOMINACJA

Dan Simmons nie jest pisarzem idealnym. Pomiędzy genialnymi historiami w rodzaju „Hyperionu” znajdują się też bardzo nierówne, chwilami wręcz mętne powieści giganty, tak jak „Ilion”. Mimo to trudno znaleźć współczesnego autora, którego poziom researchu jest tak szczegółowy, że staje się on nieomal ekspertem w danej dziedzinie – a przynajmniej efekt końcowy ma pełne prawo dawać takowe wrażenie. Pomysł na „Abominację” ma swoje korzenie niedaleko „Terroru” (o co konkretnie chodzi – ażeby nie popuścić wrażenia z narracji, zdradzać



nie będą) – książki także wydanej niedawno w naszym kraju. Jednak tym razem koncept mocno opiera się nie na ocierających się o mity domysłach, ale na pisemnym sprawozdaniu członka grupy wspinaczy, którzy w pierwszej połowie ubiegłego wieku starali się rozwikłać tragiczną śmierć kolegów w trakcie wchodzenia na Mount Everest. Groza „Abominacji” nie polega na namacalnym wrogu w rodzaju Yeti czy innego krwiożerczego stwora. Zagłębiając się w kolejne rozdziały, prawie czujemy nieprawdopodobnie zimno i inne niewygody, na jakie nатыkają się nasi bohaterowie na najwyższym szczycie świata. Simmons mistrzowsko buduje klimat na niedopowiedzeniach, pogłoskach i czyhającej gdzieś przerażającej tajemnicy, ku rozwikłaniu

której powoli, acz konsekwentnie dążymy. To prawdziwy popis literackiej erudycji, umiejętności tworzenia napięcia i spełniania wynikających z niego oczekiwań. Jedno z dzieł niedających się w zasadzie przyporządkować do jednego gatunku. Ot, arcydzieło, z którym warto się przynajmniej zapoznać. (SG)

KSIĄŻKA INTELIGENCJA SZTUCZNA, REWOLUCJA PRAWDZIWA

To CV robi wrażenie. Kai-Fu Lee urodził się na Tajwanie, studiował w USA, żył w Dolinie Krzemowej, pracował dla Apple'a i Microsoftu, był szefem Google China, mieszka w Pekinie. Samo to daje mu unikalną perspektywę – rozumie zarówno świat i kulturę Zachodu, jak i specyfikę chińskiego myślenia, biznesu oraz polityki. Obecnie Lee kieruje funduszem inwestycyjnym,



który finansuje start-upy zajmujące się rozwojem projektów sztucznych inteligencji (AI) w Państwie Środka. W swojej książce „Inteligencja sztuczna, rewolucja prawdziwa” daje nam możliwość zajrzenia w głąb nieznanego nam na co dzień alternatywnego, „tamtego” internetu. Bo przecież Chińczycy mają własne serwisy społecznościowe, własne wyszukiwarki, własnego Amazona. Jedna piąta globalnej populacji korzysta z innych usług cyfrowych, które w wielu przypadkach prześcignęły już rozwiązania, które znamy na Zachodzie. Choć wielu z nas nie ma o tym pojęcia i dlatego – przekonuje Kai-Fu Lee – nawet się nie zorientujemy, gdy chińskie

firmy prześcigną amerykańskie czy europejskie, jeśli chodzi o budowanie potężnych sztucznych inteligencji. Pomogą im w tym ogromne zbiory danych, powszechna smartfonizacja i luźne traktowanie prawa do prywatności. Autor książki pokazuje na wielu przykładach, jak w praktyce stosowane są już algorytmy AI. To nie tylko możliwość lepszego zrozumienia, na czym polega i jak działa sztuczna inteligencja, ale także – fascynujący i przerażający miejscami – rzut oka na to, jak może wyglądać nasza przyszłość. (PST)

KSIĄŻKA SATURNIN

Nie zdziwię się, jeśli ktoś za pełnoprawny debiut Jakuba Małeckiego ma „Dygot” z 2015 roku, choć przecież pisarz obecny jest na rynku od przeszło dekady. Ale dopiero niedawno spłacił gatunkowe frycowe, przebił się do literackiego mainstreamu i, jakby się wydawało, na dobre porzucił fantastykę na rzecz małomiasteczkowego obyczajku. Nie jest to jednak ani sprawiedliwa, ani stuprocentowo trafna ocena twórczości Małeckiego. Nieprzypadkowo klasyfikuje się jego książki, choć często z braku lepszej szufladki, jako realizm magiczny. Posiada on bowiem rzadki talent przekucia zwyczajnego na nadzwyczajne, podszycia szarej z pozoru rzeczywistości baśniową podszewką. Tak jest również na stronach „Saturnina”. To opowieść o pogubionym trzydziestolatk, którego dziadek znika. Mężczyzna stawia sobie za cel nie tylko odnalezienie człowieka, który nadał mu tytułowe imię, ale i odkrycia zapomnianych kart z jego przeszłości. I choć chciałoby się powiedzieć, że to „typowy Małecki”, nie jest to przytyk wyrażający zdumienie uprawianą przez niego prozą. Charakterystyczny styl



autora i jego osobista, wyrosła na gruncie fantastyki perspektywa, wyjątkowe spojrzenie na świat są największymi atutami tej książki. (BC)

KSIĄŻKA UNOFFICIAL ATARI: A VISUAL HISTORY



Ten minialbum dotarł do nas z pewnym opóźnieniem, ale koniecznie trzeba o nim napisać, bo dotyka głębokich wspomnień wszystkich rodzimych użytkowników sprzętu Atari.

Rzecz pod względem edytorskim jest poniżej wydań Bitmap Books – nie ten papier, mniejszy format – ale jednak autorzy z wydawnictwa Greyfox nie popełniają błędów autora „222 polskich gier, które warto znać”, czyli drukowania screenów na rozkładówkach, i poza kilkoma wyjątkami zamieszczają po jednym zdjęciu na stronie. Towarzyszą temu krótkie opisy kultowych tytułów, z których wszakże trudno wyłowić jakąś ciekawostkę. Niemniej jednak dowiedziałem się, że zręcznościówka Sierra Quest for Tires została inspirowana filmem „Walka o ogień” noszącym w oryginalnym tytule „Quest for Fire”. Pojawia się gra Midnight z 1992 roku napisana, jak to ujęto w opisie, przez polskiego programistę Jiriego Bernaska, i wydana przez Mirage Software. Dzięki „Unofficial Atari: A Visual History” przypomniałem sobie, że w zamierzonych czasach dystrybutorem gier Lucasfilm Games byli giganci z Epyksa. Jednocześnie ubolewałem, że w książce zabrakło wzmianki o takim ponadczasowym hicie jak Starquake, autorzy nie mieli też okazji dotrzeć do twórców gier i zebrać od nich złotych myśli, przez co kilka luźnych sekcji zawartych w książce jest bardzo opisowych – spośród wymienianych legend szeroko znaną jest jedynie Noah Falstein. „Unofficial Atari: A Visual History” bardziej niż jako kopalnię wiedzy należy traktować jako obrazkowy album działający niczym biczą na wyobraźnię. Nagle trzaski przypominają nam się zapomniany od trzydziestu pięciu lat tytuł. O rety, a Ultima III: Exodus to naprawdę była na Atari? Tak, ale tylko na dyskietkach, przez co ten tytuł ominął mój magnetofon XC-12. Cudowne są duże zdjęcia okładek gier, których w epoce nigdy nie mieliśmy okazji podziwiać, a teraz jawią się niczym małe dzieła sztuki. Dla kilku wskrzeszonych wspomnień warto sięgnąć po tę książkę, przy czym jest to rzecz tylko i wyłącznie dla dawnych posiadaczy 800XL albo 65XE. Pozostali nie rozumieją, po co drukuje się podobne pozycje. (PM)

KSIĄŻKA 24: DECLASSIFIED

Powtarzam się do znudzenia, ale im więcej osób dowie się, jak doskonałym serialem jest „24” z Kieferem Sutherlandem, tym więcej zrobi sobie tę przyjemność i obejrzy całość, w szczególności genialne sezony z numerkiem 3 i 5. A kiedy już zaliczycie całość, podobnie jak ja będziecie na narkotycznym głodzie z potężnym syndromem odstawienia. Z odsieczą przyjdą... książki. Licząca sobie 11 tomów seria „24: Declassified” to pobłogosławione przez twórców i stację FOX fan fiction, które jednak mocno trzyma się kanonicznych wydarzeń i stara się wpisywać w chronologię świata wykreowanego w telewizji.

Aby nie namieszać w i tak już skomplikowanym i rozbudowanym fabularnie świecie „24”, twórcy powieści (a jest ich trzech) rozpisują się o utajonych do tej pory misjach jednostki antyterrorystycznej CTU, które wydarzyły się przed pierwszym sezonem. Najlepsze jest jednak to, że wykorzystują na kartach swoich książek postaci, które odegrały w serialu istotną rolę: są tu Jack, Teri i Kim Bauerowie, Nina Myers, Tony Almeida, Ryan Chappelle czy Christopher Henderson. Znalazło się też miejsce dla kilku nowych bohaterów, idealnie pasujących do „24”, oraz rozwinięcie wątków, które szybko urwały się wraz ze śmiercią niektórych osób.

„24: Declassified” to nie są zwykłe książki, a ich forma odpowiada temu, co czyniło serial przełomowym i oryginalnym. Powieści są podzielone na 24 rozdziały, każdy odpowiada jednej godzinie, a całość zamyka się oczywiście w jednej dobie. Jest nawet legendarne „The following takes place between...” i zegar, którego tykania trudno nie słyszeć w głowie podczas lektury. Fabuły są może mniej skomplikowane niż w serialu, ale mają wszystko to, czego może oczekiwać fan – gwałtowne zwroty akcji, podwójnych agentów, zdrady, korupcję polityków i terroryzm. Jeśli brakuje wam serialu, import tych książek będzie lekarstwem chociaż na chwilę. (PP)



KSIĄŻKA FESTIWAL STRACHU

Mastertona przedstawiać nikomu nie trzeba – przez wielu uważany jest za króla grozy na równi ze Stephenem Kingiem. Brytyczyk napisał mnóstwo genialnych powieści, ale mało kto wie, że autor „Manitou” specjalizuje się też w krótkich formach, a jego opowiadania, szczególnie te zawarte we wznowionym właśnie po piętnastu latach przez Rebis „Festiwalu strachu”, należą do tych najlepszych w nowoczesnej grozie.

Książka zawiera dziesięć tekstów napisanych w latach 2002-2004, każdy poprzedzony przedmową autora. Nieprzekraczający pięciuset słów „Sarkofag”, traktujący o kulcie kalokagatii, dziś jest może jeszcze bardziej aktualny niż w momencie publikacji. Mamy tu też opowiadanie z bohaterem znanym z „Prowrotu Wojowników Nocy” czy „Bazgrołę” – znakomitą psychologiczną historię z wątkiem homoseksualnym, która niezmiernie wrzuca ciarki na plecy. Jest też dobra, że doczekała się osobnego wydania kolekcjonerskiego.



Tradycyjnie, jak to u Mastertona, mamy tu sporo erotyki i jeszcze więcej makabry. Antologia ta zawiera prawdopodobnie najbardziej obrzydliwe opowiadanie, jakie udało się autorowi kiedykolwiek popełnić – a przynajmniej stojące na równi z „Erykiem Pasztetem”, którego publikacja przyczyniła się do zamknięcia nowo powstałego magazynu grozy. „Polsocznica” to tekst tego samego kalibru – sami sprawdźcie, czy będziecie w stanie ją przeczytać. Jest też historia o potęgę ludzkiego umysłu czy przewrotne

opowiadanie o potwornym obliczu Świętego Mikołaja. Są też dwa teksty oparte na wierszu lorda Alfreda Tennysona „Pani z Shalott” (polecam przeczytać!) oraz wieńczące zbiór „Towarzystwo współczucia” o radzeniu sobie ze stratą najbliższych. To najlepsze tom opowiadań Mastertona – lekkich, porywających i krwawych. Dla fanów grozy jak znalazł. (PP)

KSIĄŻKA JAPOŃSKI CYBERPUNK

Z okazji premiery Cyberpunka 2077 na rynek trafiło kilka książek próbujących ogrzać się w jego ciepłku. Tymczasem

pragnę polecić pozycję, która wyszła wprawdzie w 2018 roku, ale jest wciąż dostępna – i wyjątkowo ciekawa. Jej pełny tytuł brzmi „Japoński cyberpunk. Od awangardowych transgresji do kina popularnego” i zabiera nas w podróż do świata, który nie jest znany wszystkim miłośnikom popkultury. Jeśli na hasło „japoński cyberpunk”



myślicie o „Ghost in the Shell” czy „Akirze”, to dobrze. Jeśli do tego słyszeliście o „Tetsuo”, jeszcze lepiej. Książka opowiada o tych dwóch różnych nurtach – „mainstreamowym” cyberpunku bez problemu zdobywającym popularność na

Zachodzie (GitS był przecież finansowany przez Brytyjczyków z Manga Entertainment) i nisowym, transgresywnym kinie, pełnym fetyszy i cielesnego horroru. Te fragmenty wydają mi się najciekawsze, bo przyjmują zupełnie inną niż zachodnia perspektywę, wydobywając nieoczywiste czy nieznanne powiązania. Osobny rozdział poświęcony jest kinu Shinyi Tsukamoto (reżysera wspomnianego „Tetsuo”), postaci niezwykle ważnej dla gatunku; przydatny jest zbiór notek biograficznych twórców.

To książka naukowa, ale napisana przystępnie. Autorka pokazuje rozwój nie tylko cyberpunka, ale i japońskiego SF, wskazuje kluczowe premiery, pokazuje inspirację twórców muzyką i teatrem. Oprócz pozycji klasycznych autorka analizuje bardziej współczesne, postcyberpunkowe produkcje, jak

również zachodnie echa japońskiej twórczości. (MRW)

KSIĄŻKA UFO. WOJSKOWI, PILOCI I FUNKCJONARIUSZE PAŃSTWOWI MÓWIĄ O FAKTACH

Książka była hucznie zapowiadana jako pierwsza wydana na polskim rynku poważna analiza fenomenu UFO. Autorka Leslie Kean skupia się na kilku głośnych przypadkach, omawiając zeznania świadków i zamieszczając nawet rysunki tego, co mieli oni widzieć. Wśród opisywanych zdarzeń jest słynna „fala UFO” z Belgii z przełomu lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych, incydent na chicagowskim lotnisku O’Hare czy wydarzenia z Francji i Brazylii. Kean dotarła do świadków, wiarygodnych oficerów i pilotów,

relacjonujących to, co rzekomo widzieli. W książce nie znajdziemy sensacji, przypuszczeń ani forsowanych na siłę hipotez, ponieważ historia skupia się na drobiazgowym odtwarzaniu okoliczności omawianych zdarzeń. Dzieło Leslie Kean potwierdza powszechność fenomenu UFO, zbiera do kupy przypadki z udziałem najbardziej wiarygodnych świadków, ale nie posuwa ani na krok dyskusji na temat materialności lub niematerialności fenomenu. To tylko fachowy rejestr, a nie przełomowa teoria. (PM)



LESLIE KEAN

T&T & GFX: DR FLEBYU

KDP ⁶²

POMACHAŁEM DZIEWCZYNOM, KIEDY ZNIKAŁY NA TYDZIEŃ, I OGRANICZYŁEM UŻYTKOWANĄ PRZESTRZEŃ ŻYCIOWĄ W MIE-SZKANIU DO NIEZBĘDNEGO MINIMUM.

WIĘCEJ NIŻ BIURKA, KĄPĄY, KĄPĄY, LODÓWKI I KIBELKA TERAZ NIE POTRZEBOWAŁEM.

RZUCIŁEM SIĘ W PRACĘ, OCZYWIŚCIE. DWA ODCINKI SERIAŁU ANIMOWANEGO I FINAŁ ROBOTY NAD, OD PÓŁ DEKADY ROZGRZEBANYM, PEŁNOMETRAŻOWYM KOMIKSEM MIAŁY MI ZAJĄĆ CZAS.*

*SKOŃCZYŁEM!

PLANOWAŁEM RÓWNIŻ LEPIEJ SIĘ WYSPIAĆ, NIŻ PRZEZ OSTATNIE TYGODNIE. SKORZYSTAĆ Z CHWILOWEGO BRAKU DWULETNIEGO WULKANU ENERGII W CENTRUM WSZYSTKIEGO.

TO OSTATNIE KONCERTOWO SPIĘTUJĘ SIĘ.

PRZYPOMNIAŁEM SOBIE O SPIDER-MANIE OD INSOMNIAC, KTÓRY OD WIEKÓW CZEKA NA RUSZENIE KCIUKIEM.

W PEWNYM MOMENCIE PARSKNAŁEM ŚMIECHEM. STUDIO, KTÓRE W NAZWIE MA **BEZSENNOŚĆ**, ZROBIŁO GRĘ O SUPERBOHATERZE W WIECZNYM POŚPIECHU...

W KTÓRĄ GRAM PO WIELOGODZINNYCH SESJACH ZA BIURKIEM, LEDWO PATRZĄC NA OCZY.

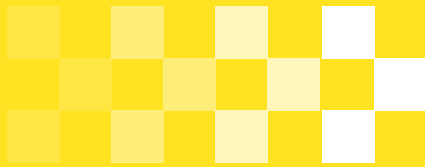
JAK JA DOBRZE ZROZUMIAŁEM PARKERA I JEGO ROZTERKII RATOWAĆ ŚWIAT, NAJBLIŻSZYCH CZY SIEBIE? ZE WZROKIEM WBITYM WCIĄŻ W ZEGAREK.

A MOŻE TAK...? SPACER, ALE NIE TYLKO POD KLATKĘ, ŻEBY PIES SIĘ WYPRÓŻNIŁ?

SPOKOJNY POSIŁEK, A NIE BUŁA NA SZYBKO PRZED MONITOREM TYLKO PO TO, ABY PATRZEĆ NA PASEK POSTĘPU RENDERU?

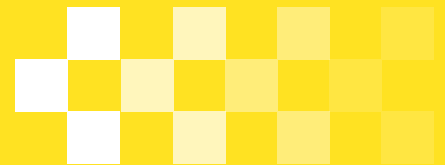
WSZYSTKIE TE WĄTPLIWOŚCI WYSSAŁO MIGOCZĄCE OKNO DO NOWEGO JÓRKU.

GRADY MIA D T S



FELIETONY

- 101 Marcin M. Granat
- 113 Michał Zdancewicz
- 118 Piotr Gawrysiak
- 120 Aleksy Uchański
- 122 Marcin Borkowski



**THE DREAM MACHINE DOJRZEWAŁO DŁUGO
NICZYM RÓWNIIE SURREALISTYCZNA
PRZYGDÓWKA KENTUCKY ROUTE ZERO.**



INDIANA

ZAWADIACKI ARCHEOLOG INDIANA JONES PODBIŁ SERCA WIDZÓW Z CHWILĄ PREMIERY „POSZUKIWACZY ZAGINIONEJ ARKI” W 1981 ROKU, A DO ŚWIATA ELEKTRONICZNEJ ROZRYWKI ZAWITAŁ JUŻ ROK PÓŹNIEJ ZA SPRAWĄ GRY OPARTEJ NA TYM FILMIE.

■ Piotr Żymelka

Od tego czasu gracze gościli go na ekranach wielokrotnie, jednak co najmniej kilka przygód sympatycznego awanturnika nie ujrzało światła dziennego, choć znajdowały się na różnych etapach realizacji. Spróbujmy więc przywdziać kapelusz, weźmy pejsz i zjeżdźmy do grobowca kryjącego skasowane gry z Indym w roli głównej...

NIEDOSZŁY FILM I NIEDOSZŁA GRA

Po premierze „Indiany Jonesa i świątyni zagłady” w ręce piekielnego tria (Steven Spielberg, George Lucas i Harrison Ford) trafiło kilkanaście scenariuszy kontynuacji. Jednym z nich był „Indiana Jones and the Monkey King” pióra Chrisa Columbusa, późniejszego reżysera „Kevina samego w domu”. Powstały dwie wersje, ale ostatecznie obie trafiły do kosza, choć pewne ich elementy można dostrzec w „Ostatniej krucjacie”. Parę lat później, gdy stworzona przez Lucasfilm Games przygodówka oparta na trzeciej części filmowej trylogii okazała się sukcesem i zapadła decyzja o realizacji sequela, ktoś przypomniał sobie o tym scenariuszu i zasugerował Halowi Barwoodowi, kierownikowi projektu, by wykorzystać odrzucony materiał.



HAL BARWOOD (WYWIAD W PIXELU #30) JEST WSPÓŁTWÓRCĄ SCENARIUSZA DO „SUGARLAND EXPRESS” STEVENA SPIELBERGA. POJAWIŁ SIĘ RÓWNIEŻ W MAŁEJ RÓLCE W „BLISKICH SPÓTKANIACH TRZECIEGO STOPNIA”.



JONES



I KLĄTWA SKASOWANYCH GIER

Historia wymyślona przez Columbusa nie przypadła mu do gustu i zdołał przekonać zwierzchników, że potrafi stworzyć coś lepszego. W efekcie powstała Indiana Jones and the Fate of Atlantis, czyli jedna z najwspanialszych przygodówek point'n'click w dziejach, a zdaniem wielu jedyny prawdziwy Indy 4.



PROBLEMY MŁODEGO INDIANY

Symboliczne finalne ujęcie „Ostatniej krucjaty” z bohaterami odjeżdżającymi w stronę zachodzącego słońca wydawało się definitywnie kończyć przygody dr. Jonesa na wielkim ekranie. Jednak w głowie George'a Lucasa kiełkowała już myśl o stworzeniu serialu pokazującego szczenięce lata Indiany. Realizacja ambitnego projektu zajęła prawie trzy lata i w marcu 1992 roku wyemitowano pierwszy odcinek „Kronik młodego Indiany Jonesa”. Nakręcono dwa sezony i cztery filmy telewizyjne.

Jeszcze w trakcie prac nad serialem kierownictwo Lucasfilmu dało zielone



światło na realizację gry opartej na jego motywach. Do projektu oddelegowano między innymi Briana Moriarty'ego, twórcę Looma. Zapowiedź nadchodzącego tytułu można było znaleźć w końcówce Fate of Atlantis, po napisach. Zasugerowano tam powrót Henry'ego Juniora w znacznie młodszej formie. I rzeczywiście pracowano już wtedy nad komputerową wersją przygód młodego Indiany. Tytuł brzmiał: Young Indiana Jones at the World's Fair.



Fabula rozgrywała się w San Francisco w 1915 roku podczas Wystawy Światowej, gdzie szesnastoletni Indy przyjechał na zaproszenie ciotki. Zadaniem gracza było zdobyć autografy osobistości goszczących na wystawie. Indiana zwiedzał poszczególne stoiska i jeśli udało mu się rozwiązać zagadkę związaną z daną postacią, zostawał nagrodzony stosownym



FANI WCIĄŻ CZEKAJĄ NA DWIE KONTYNUACJE LOOMA. BRIAN MORIARTY ZAJĄŁ SIĘ INNYMI RZECZAMI I JUŻ ICH RACZEJ NIE ZREALIZUJE.

ODJAZD W STRONĘ ZACHODZĄCEGO SŁOŃCA – TRUDNO O BARDZIEJ KLASYCZNE I WYMOWNE ZAKOŃCZENIE. A SAM KADR – PIĘKNY.



podpisem w notesie. Główną nagrodą była parafka Thomasa Edisona. Gra miała stanowić edukacyjną przygodówkę point'n'click dla młodzieży, z mechaniką przypominającą Mysta (który jeszcze wtedy się nie ukazał).

SERIAL O MŁODYM INDIANYM KRĘCONO W PLENERACH – EKIPA PODRÓŻOWAŁA PO CAŁYM ŚWIECIE, CO GENEROWAŁO ZNACZNE KOSZTY.



Gdy na wiosnę 1993 roku skasowano „Kroniki młodego Indiana Jonesa”, zaprzestano również prac nad grą.

Na otarcie łez pozostają fanom dwie platformówki oparte na serialu, które szczęśliwie pojawiły się na półkach sklepowych – The Young Indiana Jones Chronicles na NES oraz Instruments of Chaos starring Young Indiana Jones na Segę Genesis.

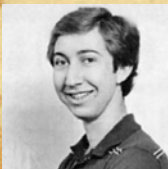
NIEMCY POWSTRZYMUJĄ INDY'EGO

Sukces Indiana Jones and the Fate of Atlantis spowodował, że bardzo szybko zaczęto zastanawiać się nad stworzeniem kontynuacji. Hal Barwood zajął się innymi grami, więc kierownikami projektu Indiana Jones and the Iron Phoenix uczyniono Joe Pinneya i Billa Stonehama. Ten pierwszy wkrótce zrezygnował i został zastąpiony przez weterana firmy – Arica Wilmundera (współtwórcę SCUMM).

Gra zapowiadała się obiecująco. Akcja została osadzona w 1947 roku, a przedmiotem poszukiwań Indy'ego był kamień filozoficzny. Przeciwnikami znów uczyniono nazistów, którzy tym razem pragnęli wskrzesić Adolfa Hitlera. Pojawiali się również żołnierze Armii Czerwonej, dowodzeni przez major Nadię Kirov, która miała własne porachunki z nazistowskimi pachołkami. Indiana, wykorzystując starożytny zwój zwany Kluczem Salomona, musiał odnaleźć trzy części kamienia filozoficznego. Łącząc siły z Nadią, ruszał na wyprawę przez pół świata, aby powstrzymać popleczników Hitlera i odzyskać bezcenny artefakt.



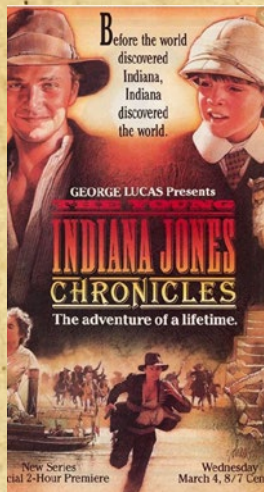
BILL STONEHAM OD ZAWSZE JEST PRZED WSZYSTKIM MALARZEM. DZIŚ ODDAJE SIĘ SWOJEJ PASJI.



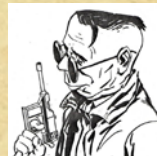
ARICA WILMUNDER RAZEM Z RONEM GILBERTEM DALI ŚWIAT SCUMM I NA ZAWSZE ODMIENILI OBlicze PRZYgodówek.



Produkcja przygodówki od samego początku napotykała problemy. Pierwszym ich zwiastunem stała się decyzja o powiększeniu sylwetek bohaterów (w poprzednich grach firmy postacie zajmowały relatywnie niewielką powierzchnię ekranu).



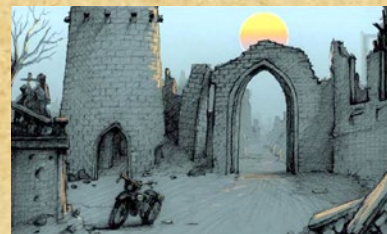
SERIAL MIAŁ ŚWIETNY TAGLINE – „ZANIM ŚWIAT POZNAŁ INDIANA, INDIANA POZNAŁ ŚWIAT”.



SZKIC JEDNEGO Z CZARNYCH CHARAKTERÓW IRON PHOENIX – OŚLIZGŁEGO NAZYSTY.



Nie rozszerzono przy tym palety barw, w efekcie czego kolory zmieniały się zbyt skokowo i całość wyglądała bardzo źle. Drugą przeszkodą wyniknęła z chęci cięcia kosztów. Zarząd LucasArts postanowił zlecić prace nad grą zewnętrznemu studiu. Wilmunder i Stoneham mieli nadzorować całość i pilnować terminów, ale projekt prowadzono na zasadach outsourcingu. Wybrano pewną kanadyjską firmę, przekazano jej wytyczne i czekano na wynik. Niestety okazało się, że członkowie ekipy nie mają doświadczenia z grami przygodowymi i nie są w stanie dostarczyć produktu odpowiedniej jakości. Motywacyjne wizyty Billa i Arica nie pomagały, więc zarząd LucasArts postanowił zrezygnować z usług kanadyjskich programistów.



Prace nad grą trwały już kilka miesięcy, a właściwie nie posunęły się do przodu. Nastęrczącą coraz większych problemów animacje postaci próbowano wykonać najpierw techniką rotoscopingu (aktorzy odgrywają poszczególne scenki, a później animatorzy na podstawie tego tworzą animacje), a gdy to nie przyniosło efektów, Wilmunder postanowił pójść inną drogą – zarejestrować ruchy aktorów na taśmie wideo i połączyć je z rysowanymi tłami. Również ten pomysł spalił na panewce. Jednak gwoździem do trumny Indiana Jones and the Iron Phoenix okazał się rynek niemiecki. Nasi zachodni sąsiedzi byli jednymi z największych odbiorców przygodówek. Jednocześnie ich restrykcyjne prawo zabraniało sprzedaży produktów, w których pojawiały się symbole nazistowskie. O ile czasami dało się to ograniczenie obejść, na przykład usuwając swastyki, o tyle jeśli główny wątek miał opierać się na próbach wskrzeszenia Adolfa Hitlera, nie było szansy wpuścić gry do niemieckich sklepów bez drastycznych zmian w fabule. W związku z tym zarząd LucasArtsu podjął jedyną słuszną decyzję – tytuł skasowano.



Wydawałoby się, że to koniec tej historii. Ale ma ona słodko-gorzki epilog. Brzytwe tonącemu rzuciło wydawnictwo Dark Horse, które, podobnie jak w przypadku

Indiana Jones and the Fate of Atlantis, zamieniło fabułę na czteroodcinkowy komiks. Aric Wilmunder stwierdził, że pierwsze trzy zeszyty mniej więcej odwzorowują scenariusz gry, ale finał został całkowicie zmieniony.



Podobnie sprawa ma się z drugim tytułem mającym być następcą Fate of Atlantis zatytułowanym Indiana Jones and the Spear of Destiny. Hal Barwood potwierdził, że tak jak w przypadku Iron Phoenix prace zamierzano zlecić zewnętrznemu studiu w Kanadzie, a całość została zaprojektowana i miała być nadzorowana z siedziby LucasArtsu. Niestety nie sfinalizowano rozmów i projekt został skasowany. W 1995 roku Dark Horse opublikowało rozpisaną na cztery zeszyty przygodę pod tytułem „Indiana Jones and the Spear of Destiny”, dość luźno opartą na historii z gry. Rozważano również fabułę dziejącą się tuż przed „Świątynią zagłady”, w której Indy, na zlecenie Lao Che (szefa chińskiej mafii z początku filmu), poszukiwał prochów Nurchaczego.



INDIANA OMIJA KONSOLE NOWEJ GENERACJI

Podczas jesiennej edycji targów E3 w 2005 roku fanów sympatycznego archeologa zelektryzowała informacja, że LucasArts od jakiegoś czasu pracuje nad nową grą z Indianą w roli głównej, przeznaczoną na konsole nowej generacji (czyli PS3 i X360). Realizowano ją własnymi siłami, bez posiłków z zewnętrznych studiów. Nie pokazano za dużo, jedynie kilka szkiców oraz parę wyrenderowanych krajobrazów. Dopiero w 2006 roku ujawniono pierwsze fragmenty rozgrywki. W fabule maczali palce Steven Spielberg i George Lucas. Tym razem Indy wyruszał na poszukiwanie laski Mojżesza, a na jego drodze znów stali naziści.



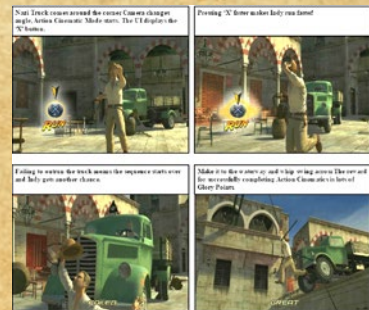
W grze wykorzystano technologię Euphoria, która pozwalała na bardzo realistyczne przedstawienie interakcji postaci z otoczeniem. Ponadto wszystko było liczone w czasie rzeczywistym, więc każda sekwencja bijatyki miała wyglądać inaczej. Produkcja należała do gatunku action adventure, na wzór Tomb Raider.



Jej premierę pierwotnie przewidziano na rok 2007, ale nic nie wskazywało na to, że termin ten zostanie dotrzymany. Mniej więcej w tym samym czasie ogłoszono rozpoczęcie prac nad długą wyczekiwaną czwartą częścią przygód Indiany i wszyscy milcząco założyli, że grę odsunęto, by powiązać ją z nowym filmem. Tymczasem nadszedł rok 2008, w maju „Indiana Jones i Królestwo Kryształowej Czaszki” zadebiutowało w kinach, a LucasArts nawet nie zająknął się o grze. Pojawiły się plotki o jej skasowaniu. W lipcu zaprzeczył im przedstawiciel firmy, twierdząc, że prace wciąż trwają i są na dobrej drodze do ukończenia.



Na początku 2009 roku ukazał się wreszcie pełnoprawny zwiastun, w którym ujawniono również tytuł – Indiana Jones and the Staff of Kings. Zdziwienie budziła jednak informacja, że gra pojawi się jedynie na następujących platformach: Wii, PlayStation 2, Nintendo DS, PlayStation Portable. To potwierdziło krążące pogłoski o skasowaniu portów na Xbox 360 oraz PS3. Nie podano oficjalnego powodu zaprzestania prac nad grą, ale najbardziej prawdopodobna wersja głosi, że skoncentrowano się na kolejnych tytułach z uniwersum Star Wars, w szczególności The Force Unleashed, a Indy poszedł w odstawkę.

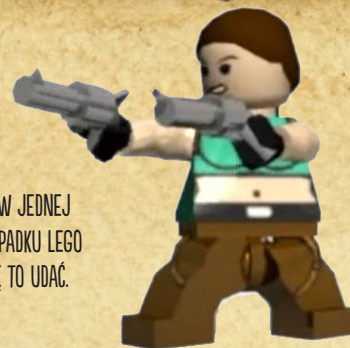


SKIZY KONCEPCYJNE POKAZUJĄ, ŻE SKASOWANA WERSJA STAFF OF KINGS MIAŁA ROZMACH GODNY WIELKIEGO EKRANU.

OPIS SCENY Z STAFF OF KINGS PRZYPOMINA STORYBOARDY, Z KTÓRYCH KORZYSTAJĄ FILMOWCY PODCZAS PROJEKTOWANIA POSZCZEGÓLNYCH SEKWENCJI.

MIŁOŚNIKÓW INDIANY JONESA NIE ROZPIESZCZANO PRZEZ LATA ZBYT DUŻĄ LICZBĄ TYTUŁÓW.

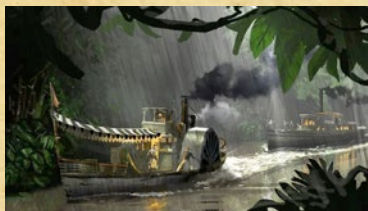
Finalną, znacznie uproszczoną grę wykonały zewnętrzne studia (w przeciwieństwie do wersji na Xbox 360 i PlayStation 3, realizowanych własnymi siłami). Ukazała się w czerwcu 2009 roku i spotkała z mieszаныmi recenzjami. Interesujące dodatki w rodzaju możliwości odblokowania Indiana Jones and the Fate of Atlantis czy trybu kooperacji z Henrym Jonesem Seniozem nie osłodziły graczom rozczarowania brakiem wersji na konsole nowej generacji.



INDY I LARA W JEDNEJ GRZE? W PRZYPADKU LEGO MOGŁOBY SIĘ TO UDAĆ.



W STAFF OF KINGS INDY MIAŁ ODWIEDZIĆ MIĘDZY INNYMI AMAZONIE, ISTAMBUL I SAN FRANCISCO.



OKŁADKA NIEWYDANEJ POWIEŚCI STYLEM PRZYPOMINA PLAKATY DO FILMÓW.



Co ciekawe, równocześnie z wydaniem gry planowano opublikować powieść z tą samą historią. Rob MacGregor, autor adaptacji „Ostatniej krucjaty” i kilku innych książek z doktorem Jonesem w roli głównej (dostępnych również w Polsce), napisał całość i wysłał ją do wydawnictwa. Niestety podzieliła ona los gry i nigdy nie ujrzała światła dziennego. MacGregor kilka razy próbował wywrzeć nacisk na wydawcę, ale nic to nie dało i powieść, mimo że ukończona, do dzisiaj kurzy się na jakiejś półce.

KŁĘSKA LARY I NADZIEJA W FANACH

W 2006 roku planowano wydać tytuł z serii Lego, którego główną bohaterką miała być Lara Croft. Producenci uważali jednak, że piękna pani archeolog nie jest w stanie unieść gry na własnych barkach. Pojawił się pomysł, by wspomógł ją Indy. George Lucas nie wyraził na to zgody, uważając Tomb Raider za podrobkę przygód doktora Jonesa. Projekt upadł i pozostało po nim jedynie kilka testowych animacji.

Stęsknieni za Indianą oraz klasycznymi grami przygodowymi fani postanowili wziąć sprawy w swoje ręce. Na przestrzeni lat powstał szereg projektów, z których najciekawsze wydawały się Indiana Jones and the Fate of Atlantis 2, Indiana Jones and the Crown of Solomon, Indiana Jones and the Fate of Atlantis Special Edition, Indiana Jones and the Fountain of Youth oraz Raiders of the Seven Cities of Gold. Żaden z nich nie został doprowadzony do końca, a większość (poza ostatnim) przestała być rozwijana. I raczej nie ma szans na

ponowne rozpoczęcie prac, ponieważ odkąd Indy trafił pod skrzydła Disneya, korporacja Myszki Miki zazdrośnie strzeże swoich marek i ucina wszelkie fanowskie inicjatywy. Wskutek tego przedostatni z wymienionych przeze mnie tytułów został przemianowany na Fountain of Youth, a wszelkie związki z Indianą usunięto, by uniknąć problemów prawnych.



Czas pokaże, czy Indiana Jones zawita jeszcze na ekrany monitorów. Wyrosła mu solidna konkurencja w postaci Lary Croft i Nathana Drake'a. Może ospale zbliżająca się premiera piątej części filmu (z osiemdziesięcioletnim Harrisonem Fordem w roli głównej!) sprawi, że ktoś postanowi dać zielone światło nowej grze z sympatycznym archeologiem?



TO WŁAŚNIE MIĘDZY INNYMI PONIŻSZA ANIMACJA SPOWODOWAŁA, ŻE RYNEK NIEMIECKI BYŁ ZAKAZANY DLA IRON PHOENIX.

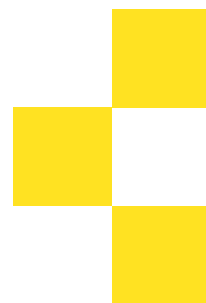


Dziękuję Brianowi Moriarty'emu za podzielenie się szczegółami o Young Indiana Jones at the World's Fair, Halowi Barwoodowi za informacje odnośnie do Indiana Jones and the Iron Phoenix i Indiana Jones and the Spear of Destiny oraz Robowi MacGregorowi za przybliżenie losów jego powieści. ■



Marcin M. Granat

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



NATŁOK IDEI

Niemiecki filozof Friedrich Nietzsche miał trzy etapy swojej twórczości, dopóki obłąd nie zamroził jego umysłu. Jeden jego cytat: „Gdy długo spoglądamy w otchłań, otchłań spogląda również w nas” szczególnie skłonił mnie do refleksji nie tylko nad sobą, ale też nad filozoficznymi motywami obecnymi w grach wideo.

A tych, okazuje się, jest całkiem sporo. Nawiązania do wspomnianego niemieckiego myśliciela pojawiły się na przykład w Nier: Automata, w którym roboty studiują jego dzieła. Cytatem z Nietzschego rozpoczęła się zaś piąty rozdział The Dream Machine. Nie jest on zresztą tylko ozdobnikiem, gdyż w grze faktycznie możemy spojrzeć w przytoczoną we wstępie otchłań. Co więcej, podczas tej czynności nawiązujemy dialog z demonicznym Legionem, który co i rusz podkreśla bezsens i marność naszego istnienia, a to jest niechybnie nawiązaniem do nihilizmu i pesymizmu Arthura Schopenhauera. Filozof ten uważał życie za bezcelowe parcie naprzód, ale Nietzsche zgodził się z nim tylko po części. Interpretację faktu egzystencji podobną do myśli tego drugiego zauważyłem z kolei podczas rozgrywki w Nihilumbre. Prościutka platformówka przedstawiała ucieczkę przed pustką symbolizującą śmierć, kończąc się nietzscheańskim przesłaniem: samo życie jest celem.

Nadawanie sensu istnieniu, pokonywanie przeciwności dnia codziennego widzimy również w produkcji Getting Over It with Bennett Foddy. Główny bohater nie przez przypadek nosi imię Diogenesa, słynnego starożytnego cynika. Uzbrojony tylko w młot i siedzący w metalowym kotle, musi wspinać się coraz

wyżej, a rozgrywka raczy odbiorcę aforyzmami Andrieja Tarkowskiego, Johna Whittiera czy Edgara Allana Poea. Niezwykle ciekawe uniwersum pod kątem filozoficznych inspiracji pojawiło się w Planescape: Torment. Obecne w grze frakcje przypominają bowiem nic innego jak filozoficzne szkoły. Czuciowcy reprezentują postawę, aby świat poznawać za pomocą zmysłów, co jest typowym sensualizmem. Grabarze wyznają nihilizm, a Wątpiący głoszą sceptycyzm, przypominający mało znanego starożytnego Ksenofanesa. Nawet obecne w tytule Sigil, Miasto Drzwi, nasuwa skojarzenia z możliwością istnienia wielu światów, o których pisali fizycy kwantowi, jak chociażby Hugh Everett.

Ale cóż, zacząłem od twórczości Nietzschego, to i na tym myślicielu zakończę. Jego filozofia zahacza bowiem o ideę wiecznego powrotu, która polega na przeświadczeniu, że świat podlega ciągłym powtórzeniom. Wszystko jest zapętlone, a my jesteśmy skazani na ciągłe przeżywanie tego samego, będziemy w nieskończoność powtarzać swoje błędy i dobre decyzje, czuć radość, ale też i rozpacz. Podobna cykliczność wpisana jest w gry wideo jak w mało którą branżę. Pamiętacie okresowe inwazje Żniwiarzy z serii Mass Effect? Ciągłe rozpoczynanie nowej rozgrywki w przeróżnych roguelike'ach? Ponowne uruchomienia The Stanley Parable lub Paratopic, bo za jednym podejściem nie można zobaczyć wszystkiego? Powroty do checkpointów, kolejne i kolejne deathmatche w Battlefieldzie czy starcia na boiskach w Fifie? Może są to porównania wyssane z palca, lecz może też jest coś na rzeczy. W Scientific American przeczytałem kiedyś o hipotezie Wielkiego Odbicia traktującej o tym, że przed Wielkim Wybuchem nastąpiła implozja, która dopiero później przeszła w eksplozję. A co, jeśli coś takiego dzieje się w kółko? ■

Marcin M. Granat



☒ Ludzie mówią, że swoisty mur z ekranów po prostu zstąpił pewnego dnia z nieba i rzucił cień na okolicę.



☒ W grze opisy są często zbędne, twórcy potrafią wzbudzić emocje jedną sceną.



☒ Nie brakuje makabrycznych obrazów. Nie ma to jak przygodówka ze stertą piętrzących się trupów.

GDY ROZUM ŚPI...

CZYLI SŁÓW KILKA O *The Dream Machine*

Zwyczajna kamienica wypełniona zwyczajnymi mieszkańcami, które to z kolei zamieszkują zwyczajni ludzie. Czy taki anturaż jest pospolity? Tak i nie. Tak, bo ukazana w ten sposób rzeczywistość nie wybija się ponad przeciętność. Nie, bo nawet w takich warunkach łatwo wyjść poza ramy codzienności.

■ Marcin M. Granat

Każdy apartament ma bowiem sypialnię, w tej jest zaś łóżko, do którego kładzie się znużony lokator. Gdy zasypia, jego umysł przenosi się poza otoczenie, zagłębia się w meandry własnych wyobrażeń, przekraczając granice nie tyle kamienicy, ale i Wszechświata.

POBUDKA

Wybaczcie mi ten być może zbyt mistyczny początek, lecz traktując o próbach ukazania zawłości ludzkiego umysłu w *The Dream Machine*, nie sposób jasno wyrażać myśli. Można jedynie obrać tę samą drogę, którą podążyli twórcy gry: mieszać nieprzeciętność życia ze strefą profanum, ozdabiając świat przedstawiony onirycznymi fantazjami na modłę Brunona Schulza.

Przeplatanie się świata sennych imaginacji z prozą życia codziennego jest trzonem gry *The Dream Machine*. Świadczy o tym już sam początek dzieła. Bohater najpierw śni o tropikalnej wyspie, a później budzi się, aby w nowym mieszkaniu zjeść śniadanie na prowizorycznym stole, za który służy mu obowiązkowe przy przeprowadzce kartonowe pudło. Zanim dowiemy się, że gra polega na powtarzających się cyklach zasypiania i pobudek – doświadczamy zwyczajnego. Zagadki są zrozumiałe i logiczne, a jednak już po chwili do normalności, niczym w filmach Davida Lyncha, zaczyna wdzierać się coś niepokojącego.

Zwiastunem tego jest znalezienie pod deskami sypialnianej podłogi (symbolizm lokacji jest tu niechybnie zamierzony) dziwnego elektrycznego urządzenia,

a zwiercieniem: odkrycie w piwnicy tytułowej *Dream Machine*. Już w pierwszym rozdziale jesteśmy więc świadkami scenariuszowego trzęsienia ziemi. Urządzenie okazuje się skonstruowane przez właściciela kamienicy i jest obdarzone świadomością. Z filozoficznego punktu widzenia całą resztę rozgrywki można interpretować jako dialog człowieka z rozumną maszyną. Albo kontemplację nad sensem istnienia. Albo historię o przemianach i poświęceniu...

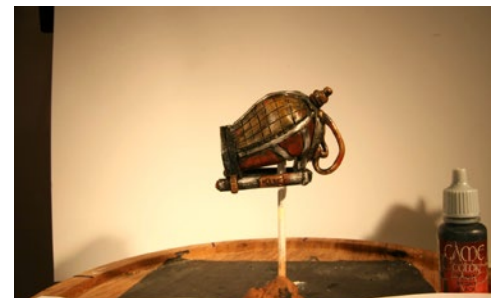
SYNCHRONIZACJA

Pomimo poruszania ważkich tematów gra nie jest bynajmniej nudnym doświadczeniem. Nie brakuje w niej akcji, a interakcja z osobliwym sprzętem intryguje i wciąga. To właśnie dzięki niej możliwe są synchronizacje ze śpiącymi lokatorami, a co za tym idzie, wyprawy w głąb ich umysłów. Choć *Dream Machine* zahacza w swojej konstrukcji o fantastykę naukową, to de facto jest jedynie zwykłym urządzeniem. Dzięki takiemu jej przedstawieniu twórcom udaje się ująć wymiar metafizyczny w materialistyczne ramy.

Lecz nie same podróże po rządzących się logiką snu lokacjach świadczą o oryginalności tytułu. Przecież tych widzieliśmy już w grach mnóstwo. Brutalne wizje z *American McGee's Alice*, narkotyczne halucynacje Maxa Payne'a czy swoisty miks jawy i majaczeń chorego psychicznie umysłu z *Layers of Fear* – to tylko garstka przykładów. *The Dream Machine* w opozycji do większości gier niezwykle rzadko rzuca nas w odmęt podświadomości głównego bohatera, pozwalając za to zwiedzać sny postaci niezależnych.



■ Twórcy indyków tak mają: nie dość, że ich praca jest żmudna, to jeszcze wisi nad nimi widmo bankructwa.



■ Model hełmu, który po założeniu umożliwi wędrowanie po snach. Dopracowanie przedmiotów w grze jest urzekające.



■ Wykonanie modelu to dopiero początek. Później trzeba się jeszcze zastanowić nad odpowiednim doborem barw.



Tytuł jest więc bardziej podobny do osławionego Psychonauts, a wręcz względem niego kongenialny.

Zatapianie się w podświadomościach lokatorów ma jednak głębszy sens niż w przypadku produkcji Double Fine. O ile w grze Tima Schafera częściej jest rozrywkowo niż refleksyjnie, o tyle podczas rozgrywki w The Dream Machine na pierwszy plan wysuwają się u odbiorcy myśli o charakterze egzystencjalnym. Wobec postaci, których umysły zwiedzamy, łatwo poczuć empatię i zrozumieć postrzeganie przez nich rzeczywistości. Sen samotnej starszej lokatorki skonstruowany jest podobnie do jej mieszkania, w którym przeżyła większość swoich lat, a jednocześnie jest zabarwiony reminiscencjami wydarzeń z młodości. Część z nich dotyczy relacji z mężem,

inne są traumatycznymi wspomnieniami zmarłego dziecka. Szczególnie te ostatnie są wyjątkowo artystyczne, bo zobrazowane ponurą instalacją z centralnie umieszczonym pluszowym misiem, co nasuwa skojarzenia ze stylem Władysława Hasiora.

NIĆ MIĘDZY PODŚWIADOMOŚCIAMI

Celowo stronię od nadmiernego zdradzania szczegółów, jakie czekają na gracza podczas zwiedzania poziomów, ponieważ są to doświadczenia, które warto przeżyć samemu. Chciałbym jednak podkreślić ich nietuzinkowość i zróżnicowanie. Gdyby nie styl graficzny i mechanizm rozgrywki, można by je wręcz zinterpretować jako fragmenty osobnych gier.

Niezależni twórcy The Dream Machine puszcili wodze fantazji i dali się ponieść swoim

artystycznym wizjom. Jak inaczej wytłumaczyć chociażby fragment rozgrywający się w podświadomości żony bohatera, w której wszystkie postacie wyglądają jak protagonisty? Sen niepełnosprawnego lokatora jest z kolei utrzymany w zimnych barwach, reprezentując surową estetykę. Można też w nim spojrzeć w ciemność otchłani, co inicjuje dialog z demonicznym Legionem, który za wszelką cenę chce przekonać bohatera do beznadziejności jego życia. W śnie jeszcze innej osoby ukazano zaś krajobraz leśnej wioski. Daleko jej jednak do sielskiej prowincji, a bliżej do brutalności obecnej w „Baśniach braci Grimm”. Jeśli komukolwiek mało, proszę wyobrazić sobie, że gra finiszuje wyprawą do podświadomości nienarodzonego dziecka, a od pewnego momentu umożliwia podróże pomiędzy wszystkimi wspomnianymi snami.

The Dream Machine nie łączy jedynie sennych marzeń mieszkańców kamienicy. Próba syntezy tego, co na pierwszy rzut oka wydaje się niemożliwe do pogodzenia, jest cechą rozpoznawczą produkcji. Gra jest przez to mocno spolaryzowana: obecne obok siebie są w niej nie tylko jawa i sen, ale też zadanie ratowania świata wespół z jednostkowymi przemyśleniami natury egzystencjalnej. Bohater porzucił dla swojej żony dawną miejscowość, pracę i przyjaciół. Nie planował i nie był przygotowany na rodzicielstwo, lecz gdy sytuacja tego wymagała, z powodzeniem

✚ Moment idealnie burzący pozorny spokój. Gdy odnajdujemy ukrytą kamerę skierowaną na łóżko, doświadczamy scenariuszowego trzęsienia ziemi.



✚ Starzec niby jest Bogiem, ale nie do końca. Może jest nim gracz? A może nikt?



odnalazł się w roli ojca. Nawet Dream Machine myśli o sensie swojego bytu. Kurczowo trzyma się swojej egzystencji. Za wszelką cenę nie chce być wyłączona, a jedynie „żyć” w piwnicznych warunkach, którymi obdarował ją los.

DEMIURDZY SNÓW

Lecz ani maszyna, ani żaden z bohaterów nie miałby szans zaistnieć, gdyby nie ich twórcy: Anders Gustafsson i Erik Zaring. Dwójka Szwedów wykorzystwała do realizacji swojej wizji materiały rzadko spotykane w naszej branży. Wszystko to, co widzimy w produkcji, każdą postać, lokację i przedmiot, wykonano ręcznie z gliny i tektury. Mozolny proces kreacji – dni spędzone przy warsztatowym stole i ogrom wykonanych zdjęć w celu wprawienia postaci w ruch za pośrednictwem animacji poklatkowej – dał zamierzony efekt. Świat przedstawiony jest unikatowy, a jego misterne wykonanie obfituje w detale, których próżno szukać w produkcjach niezależnych z grafiką generowaną przez komputer.

Równie czasochłonne, co lepienie w glinie, było dla twórców ustalenie wizji ich oryginalnego uniwersum. Duet z północy Europy zdradził swoją fascynację maskami – jedna z pierwotnych koncepcji świata zakładała, że bohaterowie będą mieć je na twarzach. Zastanawiano się też, w jakim stylu ubrać i na jakie kolory pomalować postaci. Protagonista Victor Neff został na przykład po długim

namyśle obdarzony odważną fryzurą mającą wskazywać na jego zainteresowanie muzyką elektroniczną i odzieniem wzorowanym na tym, które nosił Rick Deckard w filmowym „Blade Runnerze”.

Z kwestii technicznych warto wspomnieć o jeszcze jednej rzeczy. Twórcy byli bowiem z siebie dość dumni i chwalili się na blogu, że zastosowali eksperymentalną metodę śledzenia poczynań graczy w celu udoskonalania gry. Jakże wielkie było ich zdziwienie, gdy okazało się, że podobnej metody użyto już w 1987 roku. Informacje na ten temat pochodzą od samego Ala Lowe'a, który w serwisie Reddit przyznał, że stosował tego typu technikę za czasów Sierry podczas beta-testów Leisure Suit Larry.

Ponad gatunkowy standard nie wybija się za to warstwa audio. Utworów muzycznych nie ma zbyt wiele. Dominuje w nich przyjemnie plumkający w tle ambient, choć znajdzie się też parę wyjątków. Rozgrywkę urozmaica bowiem melancholijna kompozycja wykonana na fortepianie, a w biurze właściciela kamienicy z gramofonu leci spokojny kawiarniany jazz. Efekty dźwiękowe też nie wybijają się ponad przeciętność, lecz często potrafią mile zaskoczyć. Szczególnie spodobała mi się próba wykonania telefonu w trakcie snu, podczas której ze słuchawki dobiega wywołująca ciarki melodyjka. Ze względu na niskobudżetowość produkcji dialogi bohaterów nie są udźwiękowione i musimy zdać się na ich czytanie.



■ Kto powiedział, że wróżka musi wyglądać jak idealna istotka niczym z bajek Disneya?

WIECZNY SEN

The Dream Machine dojrzewało długo niczym równie surrealistyczna przygodówka Kentucky Route Zero. Obie produkcje przedstawiano odbiorcom w formie odcinkowej, a zamknięcie wszystkich części w postaci pełnoprawnych tytułów zajęło autorom siedem lat. The Dream Machine składa się z sześciu rozdziałów, które podobnie jak w przypadku produkcji Cardboard Computer zgrabnie łączą się w całość.

Obie, jakże przecież różne gry łączy uroczy, na polu dziecienny graficzny kamuflaż, skrywający głęboki przekaz. O ile Kentucky Route Zero można interpretować jako odpowiedź na kapitalistyczną chciwość (pisał o tym więcej w Pixelu #58), o tyle The Dream Machine można postrzegać jako ewolucyjnie uwarunkowaną walkę o przetrwanie, która wraz z zyskaniem samoświadomości i emocji wyrzywa się prawom doboru naturalnego. Dorosłe życie to przecież po części irracjonalne pobudki skrywane pod płaszczykiem stateczności i logicznego postępowania. Gra Cockroach Inc. jest zdecydowanie skierowana do dojrzałego odbiorcy. Tylko taki gracz dostrzeże, że łaskotanie wróżki w lesie ma charakter czysto erotyczny, a scena aktu pewnego małżeństwa, którego jesteśmy świadkami, to refleksja na temat ortodoksyjnego chrześcijaństwa.

Dryfowanie po estetycznych doznaniach, jakie przygotowali dla nas twórcy, może się nam spodobać lub nie, podobnie jak po przebudzeniu możemy być ukontentowani najświeższym marzeniem sennym lub przerażeni niedawnym koszmarem. Tak czy inaczej, w grze potwierdzenie znajdują słowa pozytywistycznego filozofa d'Alemberta – umysłu ludzkiego nie można ograniczać, a przewidywania, dokąd nas on zaprowadzi, są jedną wielką niespodzianką. ■

■ W pewnym momencie rozgrywki postaci bohatera jest tak wiele, że zaczynają nosić numery.



STALKA

10 MODÓW

Jedni zachwycają się miniserialem „Czarnobyl”, inni wybierają się na zorganizowane wycieczki do Strefy Wykluczenia. Przed nadejściem całej ten mody był S.T.A.L.K.E.R. – seria gier wideo, o której pisaliśmy w Pixelu #23, pomijając jednak wtedy twórczość fanów zgromadzonych wokół cyklu.

■ Marcin M. Granat

AUTUMN AURORA 2

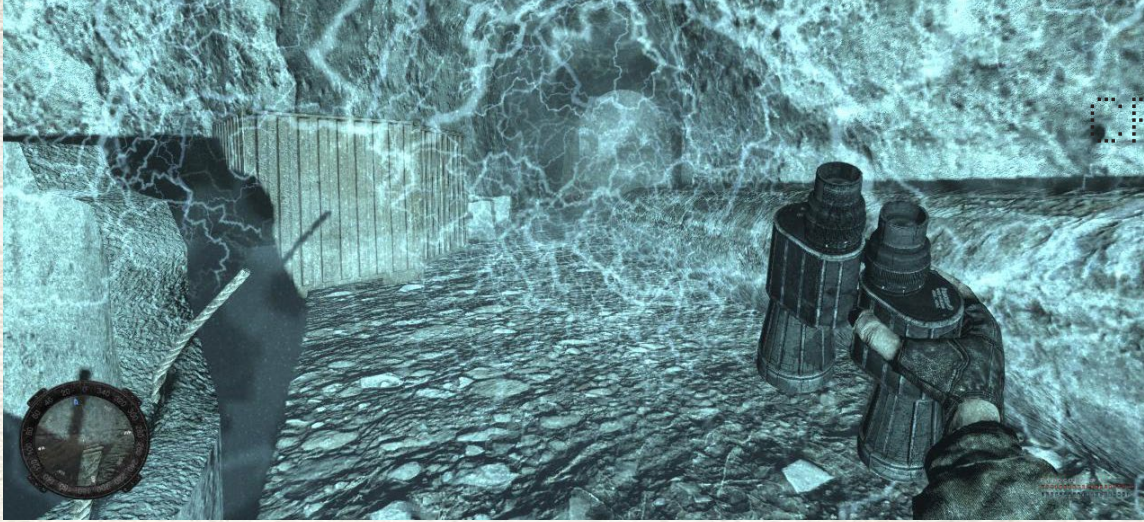
1 Choć akcja oryginalnego Cienia Czarnobyla toczy się późną wiosną, a dokładnie w maju, to opisywany tu mod przesuwca czas wydarzeń na jesień. Wybór październikowego anturazu jest bardzo trafny i zdecydowanie lepiej pasuje do nad wyraz mrocznej i nieprzyjemnej, ale zarazem nieco senniejszej natury Zony niż budząca się do życia przyroda. Co ciekawe, na rzuceniu gracza w najbardziej melancholijną porę roku się nie kończy, bo mamy do wyboru dwa jej oblicza. Wersję Classic, w której na drzewach pozostały jeszcze liście, oraz Thanatos, prezentującą bardziej depresyjny krajobraz z gołymi gałęziami. Jesienny klimat dotknął też menu gry, które wzbogaciło się o leśne tła z rudkami, dobrze oddające klimat Strefy.

Jednak pomimo tego, że dzięki Autumn Aurora 2 Zona jest jeszcze bardziej ponura, gracz i tak ma czym nacieszyć oko. Poprawioną grafikę widać na każdym kroku, lecz osoby ulepszające stronę wizualną ze szczególną uwagą skupiły się na florze. Wszecobecne w grze krzewy, wśród których niejednokrotnie się skradamy (a dzięki temu musimy przyglądać im się z bliska), nabrały kolorystycznej głębi, a gałęzie stały się gęstsze,



■ Headshot w tej serii zawsze załatwia sprawę. Inna rzecz, że nawet zbłąkana kula trafiająca naszego stalkera w głowę oznacza koniec zabawy.





✚ Tunel pełen anomalii. Nie jest najgorzej; mutanci nie atakują, bandyci nie częstują nas ołowiem.



przez to bardziej naturalne. Modderzy chwalać się zresztą, że wiele modeli roślin zostało dodanych od nowa, dzięki czemu poziomy nie sprawiają już wrażenia pustych. Nacisk położono także na lepsze symulowanie warunków pogodowych, dlatego emisje, czyli tajemnicze wyładowania atmosferyczne Strefy, powodują jeszcze większe emocje.

Pewne zmiany wprowadzono też w warstwie dźwiękowej. Choć stalkerska seria słusnie kojarzy się z atmosferą Europy Środkowo-Wschodniej, to twórcy moda wpuścili do gry odrobinę dźwięków z Północy. Wśród wykorzystanych kompozycji znalazły się bowiem utwory norweskiego dark

ambientowego zespołu Aghast, nuty skandynawskiego folkloru, jak również metalowo-elektroniczne brzmienia w wykonaniu Ulvera. Nie zabrakło też miejsca dla utworów zapożyczonych z modu MISERY do Zewu Prypeci.

W kwestii mechanizmów rozgrywki dodano część rozwiązań, które pojawiły się w późniejszych częściach cyklu. Zew Prypeci zainspirował modderów do umożliwienia spania w wyznaczonych miejscach, dzięki czemu nocy nie musimy już przeczekać lub, co gorsza, traktować jej jako porę przymusowych spacerów po Zonie. Nie wszystkie poprawki przyniosły jednak ułatwienia. Za przykład niech posłuży utrudniający zabawę, lecz zwiększający realizm wydłużony czas stosowania apteczek, jedzenia czy naprawiania sprzętu. ■

CDP.PL PLANOWAŁ W LUTYM 2020 ROKU WYDAĆ REEDYKCJĘ TRYLOGII. SKUPIONO SIĘ JEDNAK NA CYBERPUNKU 2077.

✚ Mody zmieniają też interfejs gry. Tutaj ikony umiejscowiono centralnie u dołu ekranu.



Ten mod wprowadza nowy wątek fabularny. Tak jak w Cieniu Czarnobyła bohaterem jest wszystkim dobrze znany Strielok. Tak samo jak w oryginale również cierpi na amnezję, lecz okoliczności są tym razem zgoła inne. Nie jest już bowiem jedynym żywym wyciągniętym z tajemniczych „ciężarówek śmierci”, lecz budzi się we wraku autobusu po tym, jak ze swoim bratem i kumplami pojechał zabawić się do Martwego Miasta. Co się dalej stało, nie do końca wiadomo, lecz pewne są dwie rzeczy: brat bohatera zaginał i ma to związek z osobliwymi właściwościami Zony.

Od strony wizualnej Tajne Ścieżki 2 nie różnią się od Cienia Czarnobyła. Jeśli jednak ktoś pragnie graficznych fajerek, z łatwością może ich doświadczyć, gdyż jedną z wersji moda sprzężono z opisywaną wyżej Autumn Aurorą 2. Niewielka liczba ulepszeń od strony technicznej usprawiedliwiona jest jednak przez dbałość twórców o warstwę fabularną i wzbogacanie uniwersum. Poza nowymi zadaniami gracz może również poznać niespotykane wcześniej postaci niezależne. Ba, mod wprowadza też autorskie ugrupowania: myśliwych, wędrowców i pacyfistów.

W Tajne Ścieżki 2 warto również zagrać dla lokacji, których wcześniej nie mieliśmy prawa odwiedzić. Poza wspomnianym już Martwym Miastem zwiedzamy też Korpus Pokoju, Bagna i Las. Pomiędzy poziomami umieszczono tytułowe ścieżki. Bywa, że prowadzą one wyłącznie w jednym kierunku, czasami też można z nich skorzystać tylko raz. Idea tajnych przejść jest ciekawa

TAJNE ŚCIEŻKI 2

i dobrze oddaje nieprzyjazne warunki w Zonie, w której prawa fizyki niejednokrotnie zawodzi. W końcu każdy, kto oglądał „Stalkera” z 1979 roku, wie, że błądzenia po Strefie, na modłę filmowych postaci Pisarza i Stalkera, po prostu należy się w takim miejscu spodziewać.

Wyraźnie widać wkład autorów w tworzenie oryginalnych broni i przedmiotów. Stalkerski ekwipunek wzbogacił się między innymi o spiwór, a podczas jednej z misji zostajemy wysłani po korzeń mandragory, który... przeraźliwie krzyczy podczas wrywania go z ziemi. Wszystko to jednak blade wygląda w porównaniu z nowością w barze, czyli totalizatorem. Nasuwa się tylko pytanie, czy w celu zdobycia odrobiny gotówki rozmowa z bukmacherem jest ciekawszą alternatywą dla typowo stalkerskich zadań lub handlowania? Po zapoznaniu się z historią i przeżyciu kilku ciekawych przygód mogę ostatecznie stwierdzić, że nie. ■



✚ Frakcja naukowców niestrudzenie eksploruje Zonę w ochronnych kombinezonach.



3

STALKERSOUP

Ten mod, zgodnie z tytułem, jest niczym gorąca zupa podana stalkerowi w barze po długiej podróży wzdłuż Zony. Krzepiące danie zawiera bowiem połączenie wielu składników, które razem dają zdecydowanie lepszy efekt niż serwowane oddzielnie. Przedstawiona historia jest zmieniona w stosunku do oryginału i najmocniej czerpie z modu Narodnaya Solyanka. Nie jest on jednak jej jedyną fabularną inspiracją, bo natrafiamy też na misję poboczną z innej modyfikacji – Collector Treasure Hunt. Z jeszcze innego moda zaczerpnięto pomysł na powiększenie obszaru Zony, dzięki czemu mogliśmy grać na ponad pięćdziesięciu poziomach. Ich liczba jest tak duża, ponieważ stanowią zesłane połączenie map nie tylko z Cienia Czarnobyla, ale także z Czystego Nieba i Zewu Prypeci.

✦ Klimatyczne ruiny cerkwi zostały wycięte z oryginalnej serii.



✦ Anomalie grawitacyjne na wodzie są przynajmniej widoczne. Na łódzie dużo łatwiej w taką wdepnąć.

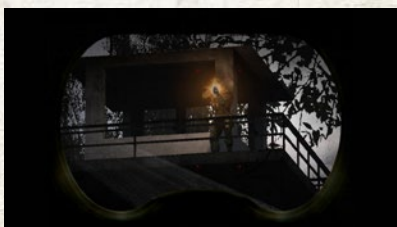
Jednak jeśli ktoś myśli, że twórcy StalkerSoup wybrali drogę łączenia modów w jeden wielki megamod ze względu na wygodę, nie może być w większym błędzie. Niech o ogromie pracy, jaki włożono w projekt, świadczy fakt, że konsolidacja wszystkich, niekiedy niekompatybilnych ze sobą modyfikacji wymagała aż pięciu lat. W trakcie tego procesu usuwano błędy, dodawano nowe przedmioty, podjęto się również wykonania tłumaczenia z rosyjskiego. Scalanie wszystkich komponentów nie obeszło się bez prób udoskonalenia szaty graficznej. I choć część elementów faktycznie wygląda lepiej niż w Cieniu Czarnobyla, to wciąż oglądamy nieco kanciaste obiekty i oldskulowe tekstury. Nie przeszkadza to jednak w doświadczeniu Zony, a w StalkerSoup szczególnie szybko zapomina się o kwestiach technicznych ze względu na skalę

moda. Wrażenie robi już spektrum broni, jakie dostajemy do dyspozycji (znalazła się wśród nich nawet katana). Dodano też opcję obicia przeciwnikowi twarzy gołymi pięściami. O rozmachu twórców świadczy także liczba postaci niezależnych, których są ponad cztery tysiące. Cieszy to, że wreszcie znalazły się pośród nich kobiety, gdyż oryginalna trylogia nie zawierała ani jednej, co osłabiało wiarygodność Strefy.

Mod oferuje pewne ułatwienia, jak chociażby możliwość zakupu bioradaru wykrywającego znajdujących się w pobliżu ludzi i mutantów, lecz nawet pomimo tego typu zabiegów poziom trudności jest wysoki. Niebezpieczeństw w Zonie nie brakuje, a autorzy moda i tak dorzucili coś od siebie. W StalkerSoup pojawiły się bowiem klimatyczne, aczkolwiek wymagające Hell Hour, czyli wydarzenia polegające na zmasowanym ataku zombifikowanych stalkerów. ■

OBLIVION LOST REMAKE

WIADOMO, ŻE CIEN CZARNOBYLA MIAŁ BYĆ W ZAŁOŻENIACH GRĄ Z DUŻO WIĘKSZĄ LICZBĄ ELEMENTÓW, NIŻ OSTATECZNIE MOCE PRZEROBOWE TWÓRCÓW NA TO POZWOLIŁY. Deweloperzy z GSC Game World mieli ambicje stworzyć maksymalnie realistyczny świat. Chcieli, aby gracz mógł przemieszczać się pojazdami czy polować w celu zdobywania pożywienia. Niestety wraz z nawałem pracy i kolejnymi przesunięciami daty premiery twórcy porzucali wcześniejsze pomysły i usuwali z gry wybraną zawartość. Skasowano na przykład niektóre lokacje, jak Darkscape z gospodarstwem w lesie i opuszczoną stacją benzynową oraz Bagna. Do lamusa odłożono też zmutowane koty, masywne chimery czy humanoidalne potwory zwane izłomami. Strzępki informacji o wyciętych



danych zostawiły jednak swój ślad w wydanej wersji gry, a sprytnym fanom udało się do nich dotrzeć. Tak samo zrobili twórcy Oblivion Lost Remake, wyciągając na światło dzienne to, jak pierwotnie miał wyglądać Cień Czarnobyla.

Doświadczenie obcowania z prototypową wersją gry, niemalże z marzeń twórców, którym nigdy nie dane było jej ukończyć, towarzyszy nam na każdym kroku. Nie dość, że trafiamy na poziomy niedostępny w standardowym Cieniu Czarnobyla, to jeszcze możemy przemierzać je za kółkiem jednego z siedmiu pojazdów. Podczas eksploracji warto pamiętać o tym, że anomalie po każdej misji zmieniają swoje położenie, przez co wcześniej bezpieczne ścieżki zamieniają się w śmiertelne pułapki. Nawigacja w terenie została dodatkowo utrudniona przez zmodyfikowanie nocy, która stała się teraz jeszcze ciemniejsza. Wędrowaniu po Strefie sprzyja za to fakt, że niezależnie od postępów w głównym wątku fabularnym droga do każdego z poziomów stoi dla nas otworem już od początku rozgrywki. Warto pamiętać, że pomiędzy

✦ Przeciwnicy w Zonie mają sokoli wzrok. A ten w połączeniu z karabinem nie ułatwia nam życia.



✦ Brunatne pasmo po prawej to krew. Jak zawsze jest mrocznie i brutalnie.

lokacjami może przemieszczać się nie tylko gracz, ale i postacie niezależne oraz hordy mutantów.

Oblivion Lost Remake stawia na realizm. Koniecznością jest dbanie o wypoczynek bohatera, który pozbawiony snu przez 30 godzin doznaje podwójnego widzenia, a zmuszony do jeszcze dłuższego czuwania i tak zasypia. W podniesieniu wiarygodności Zony pomogło też usprawnienie sztucznej inteligencji. Postacie niezależne zyskały zdolność do omijania anomalii, zabierania pozostawionych przez innych broni, a także przenoszenia ciał martwych kompanów. Ważne, że podkreślono napięcia występujące pomiędzy frakcjami. Poszczególne ugrupowania rywalizują ze sobą już nie tylko za pośrednictwem deklaracji czy oskryptowanych misji, ale dokonują też ataków na swoje bazy. ■



THE FACTION WARS

Ten mod został stworzony do drugiej części serii, czyli Czystego Nieba. Koncentruje się na licznych w Zonie frakcjach i konfliktach występujących pomiędzy nimi. Jest to dobry temat do rozwinięcia, gdyż ugrupowania Strefy są bardzo interesujące ze względu na sposób działania i przyswajające im cele. Tak samo jak w całej trylogii najbardziej antagonizujące pod względem ideologii są obozy Powinności oraz Wolności. Ci pierwsi wywodzą się z wojskowych oddziałów i postrzegają Zonę jako wybrzyk natury. Twierdzą, że jej istnienie jest aberracją i najlepszym rozwiązaniem dla ludzkości jest jej unicestwienie, nawet jeśli miałyby to zostać osiągnięte siłą. Podejście Wolności jest z kolei bardziej liberalne. Członkowie tego ugrupowania są zdania, że z Zoną można współegzystować i czerpać korzyści z jej nietypowych dobrodziejstw (jak chociażby artefaktów, czyli przedmiotów o niespotykanych właściwościach fizycznych).

Bywa, że życie w Strefie utrudnia wytyczenie jednoznacznego podziału na dobro i zło, a jej rzeczywistość sprawia, że człowiek staje się oportunistą. Właśnie tego typu osoby zgromadziły się wokół frakcji o jakże wymownej nazwie Bandydzi. Przemieszczający się w cztero- lub pięćosobowych grupach przestępcy za nic mają sobie moralność. Choć niewątpliwie chcieliby zawładnąć Zoną i czerpać z niej korzyści, obecnie sieją jedynie bezprawie i chaos, napadając postronnych wędrowców.



❖ Screen wykonany tuż przed śmiercią, o czym świadczy czerwona obwódka. Rozerwała mnie anomalia.

Lepiej od nich zorganizowani są Najemnicy. Oni co prawda też nie kierują się ideałami, tylko ilością pieniędzy wpadających do ich kieszeni, lecz przynajmniej mniej przyczyniają się do bezsensownego rozlewu krwi.

W modzie nie mogło zabraknąć też nieformalnej, ale najbardziej ikonicznej dla serii grupy Samotników. Są oni zbieraniną stalkerów o różnych celach, starających się ułożyć swoje życie w spartańskich warunkach Strefy. Co ciekawe, twórcy The Faction Wars pokusili się również o dodanie autorskiej frakcji. Funkcjonuje ona pod nazwą Opór i składa się ze stalkerów należących uprzednio do Samotników, lecz mocniej zjednoczonych ze względów bezpieczeństwa.

Sięgając po tę modyfikację, należy pamiętać, że nie uswiadczymy w niej wątku fabularnego, który pamiętamy z pierwotnego Czystego Nieba. Wszystko zostało podporządkowane wojnom pomiędzy frakcjami i ostatecznej dominacji nad Zoną. Na gracza czekają poprawiona mapa, nowe bazy i losowe potyczki. Pozostaje tylko zastanowić się, dla kogo walczyć. ■

❖ W Zonie nie może zabraknąć baru i możliwości wypicia niwelującej radioaktywność wódki.



REEDYCJA MIAŁA ZAWIERAĆ MIĘDZY INNYMI PEŁNĄ ZE ŚCIEŻKĄ DŹWIĘKOWĄ ORAZ OPOWIADANIE OSADZONE W UNIWERSUM CYKLU.



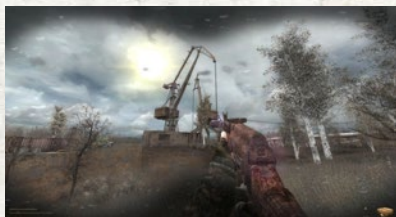


✚ Misery jest prześlizgane, ale koszmarnie trudne. Po wejściu do budynku naprzeciwko od razu otoczyła mnie grupa bandytów.



MISERY

Opisywany mod przygotowano z myślą o **Zewie Prypeci**. **Niepowtarzalna atmosfera ostatniej części ukraińskiej trylogii nie była jednak jedynym materiałem źródłowym, który twórcy brali pod uwagę podczas prac.** Inspirowano się bowiem także uniwersum Metro 2033 oraz filmami „Droga” i „Jestem legendą”. MISERY jest jednak skierowane nie tylko do fanów postapokaliptycznych klimatów, lecz również do



graczy niebojących się wyzwań, ponieważ znacznie podnosi poziom trudności w stosunku do oryginału. Ba, osobom dopiero zaczynającym przygodę ze stalkerską serią zaleca się nawet, aby w żadnym wypadku nie stawiały swoich pierwszych kroków w Zonie od tego moda. Jednak wysoki próg wejścia i specyficzna niedostępność towarzysząca graczowi przez całą rozgrywkę nie zostały zaimplementowane wyłącznie z sadystycznych pobudek twórców. Surowość świata przedstawionego podkreślono celowo, aby na pierwszy plan wysunąć nadrzędny cel każdego stalkera: nie dać się zabić.

Twierdzenie, że MISERY to symulator życia w Zonie, jest być może przesadą, lecz trzeba uczciwie przyznać, że mod stawia na realizm najmocniej ze wszystkich tu opisywanych. To niesamowite, że autorzy uwzględnili w grze takie mechanizmy jak

wypadanie broni z rąk postaci po trafieniu jej przez przeciwnika czy możliwość poddawania się wrogów w trakcie walki. Duży nacisk położono na odczuwanie przez bohatera głodu. I choć w każdej z trzech odsłon cyklu spożywanie posiłków było koniecznością, to w MISERY podniesiono je do jeszcze wyższej rangi. Wystarczy napisać, że aby zjeść ciepłą mięsną potrawę, musimy najpierw upolować mutanta, z którego ją przygotowujemy.

Poszukiwanie artefaktów przestało polegać na zwinnym manewrowaniu pomiędzy anomaliami, a stało się czynnością wymagającą sprzętu i planowania. W stosunku do pierwotnego Zewu Prypeci zmieniła się również wymiana ognia. Pomimo że już w oryginalnej wersji gry potyczki przy użyciu broni palnej nie były łatwe, MISERY i tak zadbało, abyśmy jeszcze częściej kończyli z pociskiem w głowie. Do rozpoczęcia walki trzeba być przygotowanym bez względu na okoliczności. Należy zawsze pamiętać, aby mieć na podorędziu penetrującą pancerz amunicję, broń oraz apteczki. Jeśli więc tylko ktoś ma ochotę na doświadczenie chłodnego, nieprzyjemnego, ale jednocześnie zapewniającego niezapomnianą przygodę środowiska Strefy, MISERY będzie strzałem w dziesiątkę. Nie gwarantuję tylko, że taki śmiełek zakończy swoją wyprawę w jednym kawałku. ■

CALL OF CHERNOBYL



Wbrew temu, że nazwa może odrobinę mylić, modyfikacja ta została opracowana do Zewu Prypeci, a nie Cienia Czarnobyla. Mod ma duże szanse spodobać się osobom, które chętnie widziałyby stalkerską serię jako grę z gatunku role-playing. Bo choć ukraińska trylogia jest pełnoprawną strzelanką, to zawiera subtelnie zaznaczone elementy RPG. Mimo że w żadnej z trzech stalkerskich części nie uświadczymy zdobywania coraz wyższych poziomów doświadczenia, bohater nie do końca zachowuje się jak typowa postać ze strzelanek. Protagonista musi jeść, spać, monitorować obciążenie plecaka, a także zdobywać coraz lepszy arsenał i kombinezony. Call of Chernobyl wydaje się jeszcze bardziej erpegowy niż oryginał, gdyż pozwala na wybranie kierowanej przez nas postaci. Bohaterowie różnią się nie tylko wyglądem, ale i posiadaniem ekwipunku. Od gracza zależy też wybór przynależności do frakcji oraz miejsca startowego.

Mod oferuje tryb fabularny (dostępny jednakże tylko dla ugrupowań Samotników, Wolności, Powinności, Ekologów, Najemników i Czystego Nieba), będący autorską wariacją na temat wyłączenia Mózgowęglacza i zakończenia działania Spelnacza



✚ Siedziba naukowców, choć ponura, jest jednym z niewielu bezpiecznych miejsc.

Życzeń, czyli historię podobną do ukazanej w Cieniu Czarnobyla. Tak samo jak w przypadku debiutanckiej części cyklu mod zawiera wiele zakończeń.

Twórcy włożyli sporo pracy w działanie sztucznej inteligencji. Wszystkim mutantom zamieszującym Zonę dodano tryb dobowy (w Zewie Prypeci dotyczy on tylko wybranych gatunków). Od teraz snorki i koty spotykamy wyłącznie w nocy, mięsacze i dziki zaś tylko za dnia. Trafiony okazał się też pomysł wypełnienia podziemnych poziomów większą liczbą mutantów. Przecież te wszystkie potwory muszą mieć gdzieś swoje kryjówki, prawda? Praktycznym zabiegiem i przy okazji ukłonem autorów w stronę mniej doświadczonych graczy okazał się modyfikator

pozwalający wpływać na poziom zaludnienia Strefy. Otrzymaliśmy możliwość zwiększania i zmniejszania liczby nie tylko mutantów, ale i stalkerów.

Pewne zmiany dotknęły też mechanikę rozgrywki. Emisje stały się jeszcze trudniejsze do przetrwania, powodując losowe ataki na naszą kryjówkę przez mutanty i zombifikowanych stalkerów. Ważna modyfikacja dotyczyła artefaktów, które do tej pory były niezniszczalne. W Call of Chernobyl każdy z nich ma dodatkową statystykę opisującą stopień ich degradacji. Nie jest on bez znaczenia, gdyż w miarę stopniowego niszczenia artefaktu słabną jego właściwości. I to zarówno te pozytywne, jak i negatywne. ■





ANOMALY

Trzonem tego moda jest Zew Prypeci, lecz do jego uruchomienia nie jest potrzebna podstawowa wersja gry. Pierwsza rzecz, jaka rzuca się w oczy tuż po rozpoczęciu rozgrywki, to warstwa wizualna moda. Poza oczywistym poprawieniem tekstur czy lepszym symulowaniem odbijania się promieni świetlnych twórcy zwrócili też uwagę na kwestie bardziej szczegółowe. Dodano na przykład obraz ukazujący, jak bohater widzi świat gry, gdy ma założoną maskę przeciwgazową. Efekt nie jest może tak spektakularny jak w serii Metro 2033, w której mogliśmy nawet przecierać dłonią szybę, lecz z powodzeniem podkreśla survivalowy charakter rozgrywki.

Przetrwanie w Zonie nabrało dodatkowego smaczku, ponieważ znajdowane podczas gry przedmioty trafiały do różnych miejsc, losowo

■ Nieraz byłem świadkiem, gdy stalkerzy siadali wokół ognia, a jeden z nich zaczynał grać na gitarze. Nie tym razem...



wybijanych na początku każdej rozgrywki. Lecz Anomaly to przecież nie roguelike i nie wszystko jest przypadkowe. Ma niezmienną oś fabularną o nazwie Lost to the Zone, składającą się z kilku części. Jedna z nich dotyczy podążania śladami pewnego enigmatycznego, lecz legendarnego stalkera. Druga traktuje o nowej, lecz mrocznej i nieprzyjaznej frakcji, którą musimy za wszelką cenę powstrzymać. Trzecia z kolei zmusza nas do podjęcia decyzji, czy pomóc protagoniście Zewu Prypeci, majorowi Alexanderowi Degtyarewowi, czy nie. Wraz z aktualizacją 1.5.0 dodano także bonusowy wątek Hollow Boundaries. Oczywiście w Anomaly nie zabrakło zleceń, które otrzymujemy od poszczególnych frakcji.

W kwestii rywalizacji zonowych ugrupowań autorzy moda prawdopodobnie wzorowali się na The Faction Wars. Umieścili w nim bowiem tryb

Warfare, skupiający się na konfliktach pomiędzy frakcjami. Graczowi pozwolono na ataki na wrogie bazy i stopniowe zdobywanie Strefy. W stworzeniu napięcia pomiędzy grupami pomocna okazała się nowa zakładka w stalkerskim palmtopie PDA. Ciekawą modyfikacją dotyczącą mechanizmu rozgrywki jest wprowadzenie na najwyższym poziomie trudności limitu posiadanych przez nas śrubek. Brzmi blado, lecz są one niesamowicie ważne dla przetrwania, gdyż rzucamy nimi przed siebie w celu wykrycia anomalii. Ich liczba w oryginalnej trylogii była nieskończona, a sam pomysł zaczerpnięto z rzucania muterek w „Pikniku na skraju drogi” Arkadija i Borisa Strugackich – powieści, na której wzorowali się deweloperzy z GSC Game World. Ciekawą jest również możliwość odczytywania danych z palmtopów martwych stalkersów. Brutalne, ale jakże życiowe. ■

■ Zwykły deszcz czy nawet burza to pestka. Lecz gdy zaczyna się emisja, nie ma już żartów.





SIGEROUS MOD 2.0 + GEONEZIS



Sigerous Mod powstał dzięki pracy rosyjskich modderów. Modyfikacja opracowana jest dla Zewu Prypeci, lecz w wersji 2.0 spotykamy też elementy zaczerpnięte z Czystego Nieba, jak chociażby mapę Doliny Mroku. Również i ten mod pozwala na dołączanie do obecnych w Zonie ugrupowań. Są wśród nich frakcje, o przyłączeniu się do których mogliśmy w oryginalnej trylogii tylko pomarzyć. Po zdobyciu odpowiedniej reputacji możemy bowiem dołączyć do Bandytów. Wolno nam też zasilić szeregi paramilitarnych żołnierzy-fanatyków Monolitu. Co nie mniej ważne, Sigerous Mod pozwala nam nie tylko na zaciągnięcie się w struktury danych frakcji, ale i odłączenie się od nich, jeśli tego zapagniemy.

➤ Umożliwiająca bezpieczną obserwację wysoko położone punkty zdarzają się bardzo rzadko.

W opisywanym dodatku szczególnie przyjemnie modyfikuje się broń palną. Mechaników na to pozwalających jest tylko trzech: po jednym w Zatonie, Jupiterze i Prypeci. Aby z sukcesem ulepszać arsenał, potrzeba niestety sporo gotówki. Na szczęście kilka



➤ Przeciwno grupom zombifikowanych stalkerów granaty nigdy nie zawodzą.

monet może nam wpaść do kieszeni z handlu artefaktami czy amunicją. Co interesujące, gra zyskuje na realizmie dzięki temu, że na zamówiony u handlarzy towar należy czekać co najmniej godzinę.

Do Sigerous Mod fani przygotowali adaptację zwaną Geonezis. Rozwija ona przedstawioną historię poprzez mnóstwo autorskich zadań. Rozgrywkę wydłużono jednak nie tylko poprzez nowe misje, ale też przez podniesienie poziomu trudności. W Geonezis śmierć ponosimy bardzo często i nie da się ukryć, że mod jest dla osób, którym niestraszne są chociażby wymagające walki z kilkoma silnymi mutantami naraz. Modyfikacji nie da się też przechodzić na pamięć, ponieważ nawet jeśli znamy misje z oryginalnych części S.T.A.L.K.E.R.-a, i tak nie mamy gwarancji, że

w Geonezis zadanie przebiegnie tak samo. Przykładem może być misja zdobywania narzędzi dla postaci o imieniu Azot. Nawet jeśli nie zapomnieliśmy, gdzie przedmioty były poukrywane w pierwotnej wersji gry, wiedza ta okazuje się i tak bezużyteczna, bo w modyfikacji ich położenie się zmieniło. Niemniej jednak zlecane nam zadania warto wykonywać, a w jednym z nich otrzymujemy nawet miotacz ognia!

Ze względu na fakt, że nad modem nie pracowała wieloosobowa ekipa, tylko niewielka grupa entuzjastów serii, Geonezis cierpiał na kilka niedociągnięć. Raz zdarzyło się, że przeciwnicy spawowali się bez przerwy w tym samym miejscu, kiedy indziej zapisane stany gry nie chciały się wczytać. Większość problemów naprawiły już na szczęście patche. ■

DEAD AIR

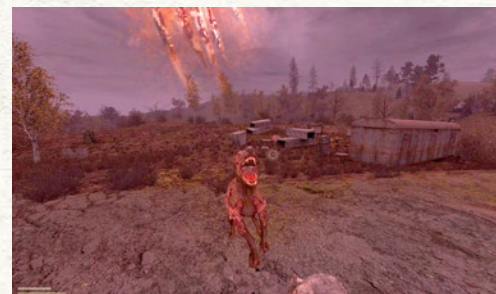
Mod ten ma wielu ojców. Za jego powstaniem stoi bowiem kilka inspiracji. Na pierwszym planie widać nawiązania do modu Call of Chernobyl. Autor Dead Air zna go zresztą bardzo dobrze, bo jego wcześniejszym projektem było Call of Misery – innowacyjne połączenie Call of Chernobyl i MISERY. W opisywanej modyfikacji nie da się też nie zauważyć elementów zaczerpniętych z Autumn Aurora czy Old Good STALKER Evolution.

Zaletą Dead Air jest to, że nie wymaga zakupu żadnej części serii i uruchamia się samodzielnie. Ponadto mod jest zdecydowanie przystępniejszy niż rozgrywka oferowana przez chociażby MISERY, dzięki czemu gra jest przyjemna. Trzeba oczywiście pamiętać o tym, że mimo wszystko wędrujemy po Zonie, a nie po plaży, i przyjęcie kilku nabojeń na klatkę piersiową i tak uśmierci naszą postać. Zabawy nie ułatwiają też, nowe w stosunku do oryginału, elementy survivalowe: aby wyciąć mięso z zabitych mutantów, musimy mieć przy sobie

nóż, a w celu ugotowania posiłku trzeba rozpaść ognisko. Koniecznością jest dbanie o broń palną. W wyniku eksploatacji jej elementy się zużywają, co prowadzi do zacinania się poszczególnych mechanizmów. Równie dobrze, co odmawiający posłuszeństwa karabin do śmierci może doprowadzić ignorowanie trzech kluczowych wskaźników: napromieniowania, głodu i ewentualnego krwawienia. Jeśli podczas zabawy zdrowie bohatera stopniowo maleje, problem z pewnością dotyczy co najmniej jednego z powyższych atrybutów.

Od strony technologicznej Dead Air nie ma się czego wstydzić na tle pozostałych modów. Gra jest stabilna, a jej silnik to zmodyfikowany przez fanów OpenXRay. Trzeba przyznać, że rozgrywka wygląda imponująco. Świat przedstawiony wzbogacono nie tylko o porę jesienną, niczym w Autumn Aurorze 2, ale także o zimę! Zaśnieżone obrzeża Prypeci są piękne i niczym nie ustępują widokom, jakie mieliśmy okazję podziwiać podczas nuklearnej zimy z uniwersum Metro 2033. W kwestii grafiki warto wspomnieć, że zadbano też o nieobecny w oryginalnej trylogii efekt uginania się trawy pod naciskiem butów protagonisty.

Mod nie oferuje wątku fabularnego, lecz jest udanym sandboksowym doświadczeniem.



➤ Atak ślepego psa. Nie dość, że uszczerplił pasek zdrowia, to jeszcze powoduje krwawienie.

Co ciekawe, grę zaczynamy jako Samotnik i nie możemy dołączyć do żadnej frakcji. Z większością zonowych ugrupowań można się jednak zaprzyjaźnić. Na każdym kroku widać, że Strefa żyje. Możemy na przykład ukryć swoje przedmioty w schowku, lecz jeśli nierozważnie wybierzemy jego lokalizację i natknie się na niego postać niezależna, niechybnie nas okradnie. Ot, życie stalkera. ■



➤ Sceny jak ta, pozwalają choć przez chwilę poczuć się bezpiecznie.




Michał Zdancewicz

Miłośnik gier, muzyki i filmu. Rocznik czarnobyłski. Człowiek, który mógłby zostać encyklopedią popkultury, gdyby tylko miał więcej czasu.

FPS BLUES

Puk, puk! Dzień dobry wszystkim. Chwilę mnie tutaj nie było, ale skoro nadarzyła się okazja, to powróciłem. Długo myślałem nad tym, o czym mógłbym napisać, i w końcu doszedłem do wniosku, że najlepsza będzie po prostu pewna osobista historia z morałem. Jak można się domyślić – chodzi jak zawsze o gry. Tylko tym razem nie ten rodzaj, z którymi zwykle jestem kojarzony.

Właśnie – jestem pewny, że wiele osób kojarzy mnie z japońszczyzną i RPG, które zwykle recenzuję na łamach Pixela. Skojarzenie to jest nad wyraz słuszne. To chyba mój ulubiony gatunek gier, a na pewno taki, na którym znam się najlepiej. Jest jeszcze kilka rzeczy, które bardzo lubię – wszelkiego rodzaju metro-idwanie, chodzone bijatyki i tak dalej. Niestety muszę wam też coś wyznać. Otóż z biegiem lat zamknąłem się na kilka gatunków. Jakoś tak się stało, że po prostu ich nie dotykam. Dlaczego? Trudno stwierdzić. Jednym z nich są FPS. Wiem, że w Pixelu są inni specjaliści od tego typu gier (szczególnie jeden taki od tego i bijatyk) i chwala im za to, ale najważniejsze tytuły wypadałoby znać, nieprawdaż? Zgadzam się z tym. Jednak z jakiegoś powodu cały gatunek poszedł u mnie w odstawkę.

Nie zawsze jednak tak było. Jako młody Zdan z krótszymi włosami i jeszcze bez brody bardzo swobodnie biegałem sobie po gierczkowym poletku. Tuż jakaś strategia, tam klasyczne zachodnie RPG, no i były też te FPS. W sumie grałem w nie od początku swojej kariery i bardzo je lubiłem. Patrzyłem, jak się zmieniają, obserwowałem nowinki, lubiłem przyciąć nawet ze znajomymi (LAN party!). Nie byłem w nie specjalnie dobry, ale to nie miało wtedy wielkiego znaczenia. Patrzyłem na FPS trochę jak na gry arcade czy chodzone bijatyki. Były one skondensowaną

grową frajdą. W końcu miło patrzeć, jak kolejny naziol/demon/cokolwiek padało w kałużę własnej juchy. To dawało poczucie dobrze wykonanej misji – kolejny oponent z głowy, kolejny krok bliżej do celu. A potem... cisza. Odpadłem. Coś się we mnie złamało i nie mogłem wrócić do tego gatunku. Może chodziło o granie w internecie? A może o to, że dużo FPS poszło w kierunku współczesno-militarnym, który średnio mnie kręci? Jak wspominałem – trudno powiedzieć. Może też dorosłem albo zdiagnozowałem i zamknąłem się w bąbelku tego, co mnie na pewno będzie kręcić?

Pewnie każda z tych odpowiedzi jest dobra. Nie tak dawno temu przyszło jednak oświecenie. Oświecenie miało postać retro i nazywało się Dusk. Usiadłem do tej gry i wsiąknąłem. Klimat, bronie, poziomy – tam było wszystko, za co kiedyś kochałem FPS. Rozpędziłem się tak bardzo, że wróciłem do tych wszystkich Bloodów, Duke'ów i Redneck Rampage'ów, w które kiedyś giercowałem, i posypałem głowę popiołem. Ja nigdy nie przestałem kochać FPS! Po prostu szukałem tam, gdzie nie trzeba. Potem jeszcze popukałem się w łeb i zadałem sobie pytanie – „Głupi ciciu, ile gier typu Dusk przegapiłeś podczas tych lat, kiedy miałeś łeb zatłoczony tylko nastolatkami z wielkimi oczami, co ratują świat?”

Teraz pora na morał – nie dajcie się zamknąć w bańkach. Dobrze mieć preferencje, wspaniale mieć swoich faworytów. Można też czegoś nie lubić czy wręcz po prostu nie znosić. Warto jednak mieć otwarty łeb, bo kiedyś może przyjsć gra czy doświadczenie, które zmieni waszą percepcję i możliwe, że znowu pozwoli cieszyć się czymś, co kiedyś was bawiło. I tego wam bardzo życzę w ten jakże upalny dzień.

P.S. To wszystko nie znaczy, że nagle zacznę być wielkim miłośnikiem walking simulatorów. Znajmy sens i umiar.

Zdan



Na planecie Enoch

PIĘĆ PYTAŃ DO TWÓRCÓW OUTRIDERS

P Korzystając z tego, że możemy porozmawiać z Bartoszem Kmitą (Game Directorem) i Piotrem Nowakowskim (Lead Designerem) z People Can Fly, chcieliśmy zapytać o aktualne informacje o premierze Outriders.

Nic się nie zmieniło, będzie to listopad albo grudzień i mamy ambitny plan, żeby gra wyszła na wszystkie konsole naraz.

P Grając na pokazie, miałem wrażenie, że jedynym problemem Outriders może być brak tajemnicy w fabule...

Prawdą jest, że zatrudniliśmy osoby, które próbują nam trochę ją zmienić. Ogólnie potrzebna jest chwila, żeby się zorientować, o co w fabule chodzi, i wniknąć w świat Outriders. Zaczynamy co prawda sztafpowem – przylatują ludzie i zakładają kolonie, potem robi się jatka, ale następnie wszystko zaczyna tworzyć większą układankę. Powoli dawkujeśmy informacje o tym, co się dzieje. Są tam zwroty akcji i głębsze tematy.

P Fabuła jest zaprogramowana z góry czy rodzi się na bieżąco wraz z postępami gracza, generując różne ścieżki scenariusza?

Gracze mają różne poziomy wejścia w historię i świat. Jeśli ktoś gra tylko po to, żeby zobaczyć główne scenki i przejść fabułę, zrozumie, o co chodziło, ale nie odkryje wszystkich faktów. Dopiero osoby, które wnikną głębiej, poprzez



sidequesty albo czytanie dzienników, spojrzą na historię z innej perspektywy i dostaną dodatkowe bloczki do tej układanki. Jednak jej końcowy element zależy od tego, jak gracz to zinterpretuje.

P Podczas pokazu natknęliśmy się w ruinach na bossa, którego nie byliśmy w stanie pokonać. Waliliśmy jak w kaczy kuper, a on się regenerował i dalej atakował elektrycznością...

Ten konkretny gość był na końcu dema i zdradzę, że w pełnej grze już nie jest taki groźny. Wymagamy od gracza wykorzystywania umiejętności – tutaj trzeba było przerwać jego leczenie. W gotowej produkcji będzie lepiej: najpierw trzeba nauczyć się używać różnych zdolności, by później nie sprawiały one kłopotu.

P Co było dla was główną inspiracją i czy zamierzacie powalczyć z Gears of War, bo

ostatnio w szeregach The Coalition zaplanował chyba chaos po tym, gdy ich mózg, Rod Fergusson, odszedł do Blizzarda?

Nie ma jednego tytułu, z którego czerpiemy inspirację, podobało nam się wiele rzeczy, często z pogranicza dark fantasy. To nie jest tak, że jeśli Kochamy „Czas apokalipsy”, to w grze znajdują się gotowe motywy z filmu. Nie da się ukryć, że Outriders są bardziej mroczni od dotychczasowych klimatów People Can Fly. Spodziewaliśmy się, że będziemy porównywani do Gears of War, ale to podobieństwo zostało zignorowane. Raczej jesteśmy porównywani do Destiny, The Division, Anthem, mimo że ciągle powtarzamy, że nasze dzieło to nie jest game as a service. Nie mamy też ambicji wchodzenia w buty Gearsów, bo nawet pod względem konstrukcji grze bliżej do Mass Effect.



Orwell's Animal Farm

POWSTAŁY W 1945 ROKU „FOLWARK ZWIERZĘCY” GEORGE’A ORWELLA TO OBOK „ROKU 1984” JEDNA Z NAJBARDZIEJ AKTUALNYCH POWIEŚCI WSZECH CZASÓW. TERAZ DOSTANIEMY KOLEJNE DZIEŁO INSPIROWANE JEJ FABUŁĄ. Orwell’s Animal Farm to projekt odpowiedzialnego za Reign studia Nerial. Na razie wiemy, że na wzór „Folwarku” przeprowadzimy rewolucję wśród zwierząt, aby koniec końców zdecydować, które z nich są równiejsze od innych. Tytuł będzie narracyjną przygodówką, a jego premiera odbędzie się już tej jesieni – co oznacza, że kolejne szczegóły otrzymamy zapewne niedługo.

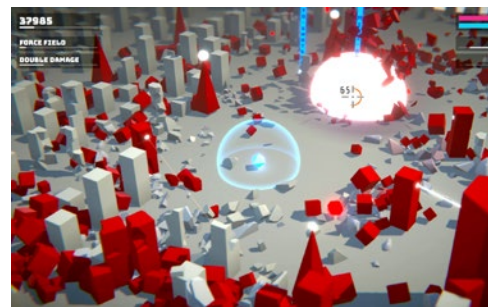
Gra znalazła się już na Steamie. Scenariusz stworzyła Emily Short, współtwórczyni systemu gier Inform 7 służącego do tworzenia interaktywnej fikcji. (SG)



Destropolis

DZIEŁA LUKHASHA ZAPEWNE JUŻ SŁYSZELIŚCIE – TO POŁĄCZENIE KLASYCZNYCH CHIPTUNE’ÓW Z C64 Z EDM I SYNTHWAVE’EM DOPRAWIONE DUBSTEP’EM SOSEM.

Nie o premierze muzycznej jest to jednak opowieść, ale o strzelaninie w stylizację low poly, która oddaje nam całe, minimalistyczne, acz futurystyczne miasto do zniszczenia. To znaczy, że zniszczeniu podlega wszystko, co weźmiemy na celownik. Najważniejsze to jednak celować do kolejnych fal wrogów, dla niepoznaki oznaczonych na czerwono. I śmiać jak największe zniszczenia! Jeśli przez niedopatrzenie (lub myśląc strategicznie) nie rozwalimy jakiegoś budynku, to możemy go wykorzystać w roli osłony i ostrzeliwać się zza węgła. Łącznie mamy do eksterminacji sześć



typów wrogów, do czego służy piętnaście broni i wspomagających nas dwadzieścia power-upów. Można grać w kooperacji w cztery osoby, jest też opcja rywalizacji i globalna tablica wyników. No to miłej eksterminacji (cena gry na Steamie wyjątkowo przystępna jak na premierę)! (Voy)



Epic kontra Apple i Google

NA POCZĄTKU POSZŁO O 30 PROCENT, KTÓRE W RAMACH SWOICH PLATFORM SPRZEDAŻOWYCH POBIERAJĄ APPLE I GOOGLE OD KAŻDEJ TRANSAKЦИИ W APP STORE I GOOGLE PLAY.

Do zamieszania Epic wciągnął fanów Fortnite'a, którzy nie będą mogli oficjalnie pobrać z wyżej wymienionych źródeł kolejnych aktualizacji do swojej ulubionej gry battle royale. To nie oznacza całkowitego wykluczenia, jednak o wszystkich nowościach i aktualizacjach można zapomnieć.

Ostrze Epica jest wyraźnie wymierzone w Apple, o czym świadczy chociażby parafraza słynnej reklamy tej korporacji z 1984 roku, wplątująca w ten komercyjny cyrk George'a i Orwella.

Jednak to jeszcze nie koniec problemów, bo jak łatwo się domyślić – pozwy dotyczące pozycji monopolistów już trafiły do Google'a i Apple'a. Przynajmniej wiemy, do czego Epic wykorzystuje dochody z Fortnite'a i dlaczego tak walczy o brakujące 30 procent zżerane przez marże sklepów internetowych.

Jak informuje Washington Post – działania Epica skłoniły Apple'a do bardziej radykalnych kroków



– amerykańska korporacja z nadgryzionym jabłkiem w logo odcina go od swoich narzędzi dla deweloperów, co stawia pod znakiem zapytania dalszy rozwój Unreal Engine na macOS oraz iOS, a tym samym odcina Epica od rynku urządzeń mobilnych Apple'a, laptopów i stacjonarnych stacji roboczych. Ten kij ma jednak dwa końce, bo taki krok powoduje jednocześnie blokadę dla deweloperów wykorzystujących macOS do tworzenia gier w Unreal Engine. Apple oczywiście będzie forsował wykorzystanie swoich autorskich

FORTNITE

narzędzi, Xcode, ale to oznacza konieczność stosowania kilku środowisk programistycznych dla tych samych projektów, jeśli studio postanowi wyjść poza ramy środowisk Windows, Android, PS4/PS5, Xbox One/Xbox Series X oraz Switcha. W tym pojedynku rozgrywanym się pomiędzy Apple'em i Epikiem właściwie najwięcej stracą gracze i deweloperzy. Oczywiście istnieją alternatywy, takie jak Unity, i to zapewne właśnie ten silnik może zyskać najwięcej. O ile któraś ze stron nie zdecyduje się na jego wykupienie. Teoretycznie Apple wyciąga rękę na zgodę, proponując Epicowi wycofanie zmian wprowadzających do Fortnite'a bezpośrednie płatności z pominięciem Apple Pay, powołując się na zasady obowiązujące w App Store. Istnieją jednak wyjątki od reguły, jednym z nich jest umowa Apple'a z Amazonem. Niecierpliwie czekamy na dalszy rozwój sytuacji, bo zamieszanie wokół 30 procent płatności za wirtualne gadżety w Fortnite'cie może również przełożyć się na popularność i dostępność gier w Epic Games Store. Jak również na promocje bezcennych tytułów za 0 złotych, do których już zdążyliśmy przywyknąć. Jeśli Epic wygra prawniczą batalię z Apple'em i Google'em – otworzy to drogę do kolejnych pozwoleń ze strony studiów deweloperskich, co być może wpłynie na cenę gier mobilnych. Na razie niemy obserwator battle royale pozostaje Valve, które również pobiera swoje 30 procent od sprzedaży. (Voy)

Atomic Heart kusi



PO CHWILI PRZERWY OD WIEŚCI O ATOMIC HEART ROSYJSKI FPS POWRACA NA KILKUMINUTOWYM NAGRANIU Z ROZGRYWKI, W KTÓRYM MAMY OKAZJĘ OBEJRZEĆ MIĘDZY INNYMI POJEDYNEK Z AGRESYWNYM MINIBOSSEM PLYSHEM (CAŁKIEM EFEKTOWNY), POOGLĄDĄC Z BLISKA ORYGINALNE UZBROJENIE I POSŁUCHAĆ KILKU KWESTII DIALOGOWYCH PO ROSYJSKU. Na premierę Atomic Heart jeszcze trochę poczekamy, zapowiadana jest na przyszły rok równoległe na PS4, Xboxa One, PC oraz next-geny. Niezależnie od tego, jak długo to potrwa – klimat i rozgrywka w grze studia Mundfish zachęca do obserwowania dalszych losów tego projektu i niezwykłego bohatera rosyjskiej opowieści. (Voy)

Halo i Vampire przesunięte



DWA WIELKIE – I JEDNOCZEŚNIE DOŚĆ NIEPEWNE – PROJEKTY PRZYJDZIE NAM ZOBACZYĆ NIECO PÓŹNIEJ, NIŻ ZAPOWIADANO. Halo Infinite miało wejść na rynek ramię w ramię z Xbox Series X. Ostatecznie jednak wydano oświadczenie, że 343 Industries chce poprawić grę, która nie została jeszcze w pełni dopracowana, w dużej mierze przez spowalniający prace okres pandemii. Można jednak żywić podejrzenie, że ma to związek z bardzo krytykowanymi materiałami promującymi grę, na czele z fragmentami rozgrywki. Do Halo dołączy też Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2, czyli sequel prawdopodobnie jednej z najlepszych gier RPG wszech czasów. I w tym przypadku sytuacja nie powinna specjalnie dziwić. Pomimo wszechobecnego optymizmu na początku późniejsze materiały prezentujące rozgrywkę budziły u wielu osób wątpliwości co do jakości spadkobiercy Bloodlines. Oba tytuły mają się pojawić w 2021 roku i miejmy nadzieję, że wszelkie wątpliwości zostaną wtedy zduszone w zarodku. (SG)

Nowy tytuł Remedy



ZNAKOMITE WIEŚCI DLA FANÓW GIER FIŃSKICH DEWELOPERÓW. Na stronie studia Remedy przy okazji zwiastunu rozszerzenia Control dyrektor kreatywny Sam Lake obwieścił, że wprowadzenie historii Alana Wake'a w nadchodzącym AWE to jedynie rozgrzewka. Zespół już teraz pracuje nad grą z połączonym uniwersum dwóch najgłośniejszych tytułów od tej firmy. Tym sposobem studio pójdzie o krok dalej niż w Quantum Break, gdzie wspólne uniwersum było jedynie zasugerowane. Rozszerzenie ukaże się już 27 sierpnia. (SG)

61 milionów Switchów



TYMCZASEM W ŚWIECIE NINTENDO BEZ ZMIAN – OSTATNI KWARTAŁ (OD KWIECZNIA DO CZERWCA) PRZYNIÓSŁ KOLEJNE 5,67 MILIONA SPRZEDANYCH SWITCHÓW, CO W SUMIE OZNACZA 61,44 MILIONA KONSOL NA CAŁYM ŚWIECIE. Za chwilę Switch przeskoczy NES (z łączną sprzedażą 61,91 miliona). Zgodnie z zapowiedziami Nintendo przez najbliższy rok (od kwietnia 2020 do marca 2021 roku) planuje sprzedać łącznie 19 milionów sztuk, osiągając pułap 75 milionów urządzeń na rynku (co oznacza zbliżenie się do wyniku 3DS – 75,87 milionów konsol). (Voy) ■■■■



Spelunky 2

NA TĘ INFORMACJĘ WIELU GRACZY DŁUGO CZEKAŁO: DEREK YU NA BLOGU PLAYSTATION W KOŃCU ZAPOWIEDZIAŁ DATĘ PREMIERY DRUGIEJ CZĘŚCI SPELUNKY'EGO – TO 15 WRZEŚNIA 2020 ROKU. Wkrótce po wydaniu na PS4 gra ma również trafić na ekran PC. Już na pierwszy rzut oka widać zmiany w oprawie graficznej i rozgrywce. Podczas zabawy pobieramy grono towarzyszy, którzy będą nam pomagać w pokonywaniu przeszkód, nie zabraknie też trybu kooperacji i rozgrywek PvP. Wśród trybów rozgrywek dla wielu graczy przewidziano Dethmatch oraz nowy Hold the Idol. O tym, jak się gra w drugiego Spelunky'ego, dowiemy się już niebawem. (Voy) ■■■■



Resident Evil 7 na topie

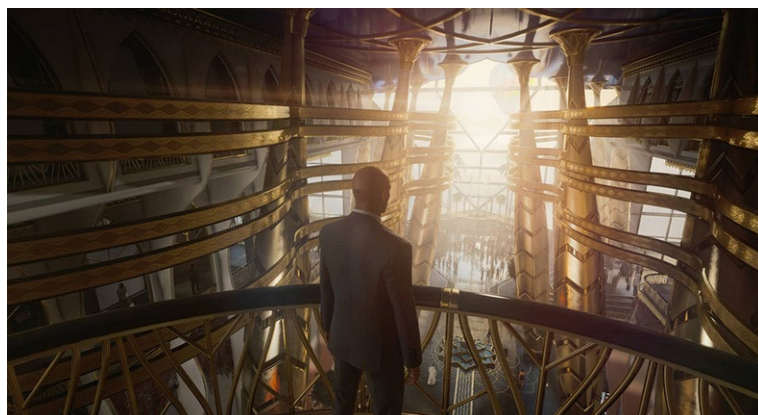


CAPCOM ZAPREZENTOWAŁ STATYSTYKI SPRZEDAŻY NAJWIĘKSZYCH HITÓW. Jak się okazuje, najpopularniejszy z czołowej franczyzy japońskiego producenta i wydawcy jest Resident Evil 7: Biohazard, który sprzedał się w nakładzie 7,9 miliona egzemplarzy. Nie ma co prawda podejścia do Monster Hunter World – który przekroczył 16 milionów kopii – ale to wystarczająco wysoki wynik, by minimalnie zdystansować część piątą i szóstą. Warto jednak zaznaczyć, że gdyby Capcom policzył statystyki dwóch ostatnich tytułów ze wszystkich generacji, wyprzedziłyby one siódmkę. Największe szanse na prześcignięcie Biohazardu ma na razie remake RE2, znajdujący się obecnie na piątej lokacie. (SG) ■■■■

Nowe Call of Duty



I STAŁO SIĘ. ACTIVISION WRESZCIE PODAŁO OFICJALNY PODTYTUŁ I – CO ZA TYM IDZIE – TEMATYKĘ KOLEJNEJ ODSŁONY FRANCZYZY. Wraz z nim pojawił się też pierwszy trailer Call of Duty Black Ops: Cold War. Jak dotąd nie ma żadnych konkretniejszych doniesień przedstawiających chociażby kawałek gry – to ma nastąpić 26 sierpnia – ale zwiastun jest naprawdę zachęcający. Przede wszystkim archiwalna wypowiedź Jurieja Bezmova – eksdziennikarza radzieckiego, który zmienił strony – ładnie współgra z nadchodzącą, opartą na wydarzeniach historycznych fabułą. Szykuje się najciekawsza kampania w serii od dłuższego czasu. (SG) ■■■■



Hitman 3

SZYKUJE SIĘ KOLEJNY WIELKI EXCLUSIVE W EPIC GAMES STORE. Potrwa przynajmniej do 2022 roku – bo dopiero wtedy zobaczymy Hitmana 3 w sklepie Steama. Niech się jednak nie martwią ci, którzy pamiętają o tym, że część lokacji z poprzednich odsłon

– dostępnych na platformie Valve – ma być zaimportowana do trójki. EGS bowiem gwarantuje pełną zgodność z plikami. Pojawił się także trailer misji, którą Numer 47 będzie przechodził w Anglii. Co zabawne, będzie ona dość wprost nawiązywać do „Na noże” Riana Johnsona – jednego z bardziej uznanych hitów filmowych ubiegłego roku. Nasz zabójca wcieli się oczywiście w detektywa. (SG) ■■■■



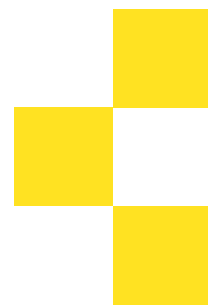
THE FIGHT BEGINS ON JUNE 17, 2020





Piotr Gawrysiak

Obecnie podwójny profesor nadzwyczajny, dawniej 50 procent spółki autorskiej Alex & Gawron. Miłośnik starych gier i komputerów, nowych technologii oraz swojej rodziny.



PLEASE WAIT...

Wakacje to dla mnie zwykle czas oczekiwania. Wydarzenia, na które oczekuję w czasie letnim, bywają rozmaite (właśnie teraz z utęsknieniem wyczekuję nadejścia takiej pogody, która pozwoli wybrać się na całodzienną wycieczkę bez pakowania do plecaka peleryny przeciwdeszczowej – i ten akurat proces w moich ukochanych polskich górach potrwali może jeszcze trochę), ale sama czynność czekania wydaje się być immanentnie związana z tym okresem.

Zwykle wiąże się ona z nadzieją, acz nie zawsze. Czekać można także z obawą, i nie mam tu bynajmniej na myśli drugiej fali wiadomej pandemii. Otóż właśnie z takim niepokojem – ale i przepełnionym nienaturalnym dla mnie optymizmem – oczekuję powrotu kapsuły Crew Dragon z Międzynarodowej Stacji Kosmicznej. Tak, nie tylko User Jama jest fanatykiem astronautyki (nawet jeśli jedynie kanapowym)...

Ów chorobliwy zapewne optymizm daje się łatwo wytłumaczyć – jeśli bowiem istnieje na tym świecie firma czy organizacja, która ma jakiegokolwiek szanse wysłać załogową misję na Marsa za mojego życia, to jest nią SpaceX. Niepokój wydaje się natomiast być zupełnie irracjonalny. Cała misja jak do tej pory – a piszę to pod koniec lipca – przebiega bez najmniejszych problemów. Większość dziennikarzy, szczególnie piszących dla mediów niebranżowych, głosi już triumf amerykańskiej myśli technicznej. Najpewniej mają rację – te słowa czytacie już w momencie, w którym wiadomo, jak cała rzecz się potoczyła, więc, jak sądzę, uśmiechacie się teraz ironicznie. Ja tego jednak jeszcze nie wiem – a pamiętam, że niejeden już raz właśnie podczas powrotu na Ziemię miały miejsce wydarzenia, które spowodowały, iż w statystykach misji pojawiły się te cztery literki: LOCV. Soyuz 1, Soyuz 11, Columbia...

Najczęściej powodem tragedii było coś błahego i pozornie nieistotnego – ale jednocześnie takiego, co zmuszało nielicznych do wyrażania swej – zwykle krytykowanej przez „professional community” – opinii o braku zaufania do statku kosmicznego. Tak było w przypadku Columbii, podobnie też rzecz się miała i u Rosjan, choć tutaj szczegóły są trudne do ustalenia z oczywistych powodów (niemniej i tak sporo wiemy, głównie dzięki tytanicznym wysiłkom historyka Asifa Siddiqiego). Czy zatem Crew Dragon jest statkiem kosmicznym, do którego można mieć zaufanie? Koncepcja i większość systemów sprawdziły się już przecież wielokrotnie w misjach „towarowych”. Czego zatem się obawiać?

Cóż, obawiać się można tego, czego do końca nie sprawdzono, czyli tego, co może się wydarzyć na styku pomiędzy technologią a obsługującymi ją ludźmi. Crew Dragon to bowiem (ach, te uproszczenia) latający komputer, a jego interfejs użytkownika nie różni się zbyt mocno od interfejsu klasycznej przeglądarki internetowej. I w jednym, i w drugim przypadku ostatnia warstwa prezentacji obsługiwana jest przez „web technologies” – czyli chaotyczny zbiór narzędzi, protokołów i oprogramowania, który jest powszechny w internecie, ale który z pewnością nie może być określony mianem eleganckiego czy choćby dobrze zaprojektowanego. Te słowa zabrzmią pewnie obrazoburczo dla młodych adeptów informatyki, wychowanych na node.js i aplikacjach Electron – ale dla mnie „Javascript in space” brzmi trochę jak „Pigs in space!!!” (i z czego to cytat???)

Ponarzekałbym jeszcze trochę, ale, po pierwsze, już nieraz udało mi się na tych łamach udowodnić, iż jestem niereformowalnym dinozaurem (a więc wystarczy), po drugie zaś – alternatywa może być jeszcze gorsza. Otóż bowiem kolejnym wydarzeniem, na które oczekuję, jest ostateczne zakończenie wsparcia dla Adobe Flash, co powinno nastąpić zapewne nie później niż do końca tego roku, i nie mogę powiedzieć, iż będą z tego powodu bardzo smutny. O ile bowiem Javascript et consortes straszne są, o tyle Flash jest, hmmm, wszyscy wiemy jaki.

Tak. Bardzo smutny nie będę. Ale troszeczkę tak. Flash to bowiem nie tylko okropne interfejsy użytkownika stron internetowych i mrowie luk bezpieczeństwa. To także środowisko, które pozwalało ludziom mediów, nieprofesjonalnym programistom, tworzyć gry. Kongregate, Newgrounds... Wybaczcie, póki jeszcze można, muszę na szybko w coś zagrać... ■



DRIFTLAND

THE MAGIC REVIVAL



XBOX ONE

PS4

NINTENDO SWITCH

2020

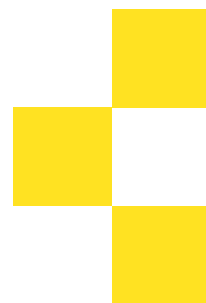
STAR DRIFTERS

SIMFABRIC



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.



WYPRAWA NA KOLEJNY KRĄG

Nie zatyłowałem tego tekstu „coś się kończy, coś się zaczyna”. Docieńcie, że to już zupełnie niezły początek.

Lubię cykliczność, przewidywalność i powtarzalność, pewnie dlatego że się starzeję. Lubię piątki i perwersyjnie lubię poniedziałki. Lubię każdy początek miesiąca i miły ciężar rzeczy, które trzeba wtedy zrobić. Lubię w czerwcu pożegnać studentów i we wrześniu powitać nowych na początku nowej przygody. Lubię przełom drugiego i trzeciego kwartału w spółkach kapitałowych, bo jest dywidenda (no, chyba że jej nie ma...), jakkolwiek nie lubię całego cyrku zamykania w nich roku, który przypada właśnie na drugi kwartał. Lubię, jak co miesiąc szanowny Micz pisze „Kapitanie, potrzebny jest tekst”. I lubię, jak w tym jednym miesiącu, lipcu – nie pisze, bo wtedy nie ma wydania. To przerwa wakacyjna, zasłużony odpoczynek dla redakcji. Ale wiem, że Micz ponownie napisze w sierpniu. Wtedy zaczynamy nowy sezon z Pixelem, nowych jedenaście wydań. Mam nadzieję, że dam radę. Mam nadzieję, że wy dacie. O Pixela się nie martwię, on sobie poradzi na pewno.

Zanim z wolną głową zaczniemy, parę niezbędnych remanentów. Ostatnim razem pożegnałem, jak najbardziej czule i szczerze, pismo CD-Action, które się jednak obroniło i zostaje na rynku – pod nowym wydawcą. Przez cały czas miałem na to nadzieję, bo wszak już w 1996 roku przewidziałem upadek konsol do gier, więc kiedy swym piórem złożyłem CDA do grobu – tak, to było coś, co mogło ich ożywić i – jak widać – zadziało niezawodnie. A więc cieszę się i życzę kolegom wiele powodzenia. To już nie czasy dawnych wojenek, wszyscy Mohikanie printu są braćmi. Niech żyją jak najdłużej.

W innym z kolei tekście zapraszałem szanownych czytelników na Pixel Heaven, które to wydarzenie z przyczyn wiadomych nijak nie mogło się odbyć w maju. Obecnie impreza jest zaplanowana na 2–4 października i wiem na pewno, że w sobotę 3 października około 13.00 stanę na jej głównej scenie. Wciąż nie umiem potwierdzić, z jakimi wspaniałymi gośćmi będę rozmawiał, bo w tych czasach planowanie czegokolwiek jest skazane na porażkę, niczego już nie da się i nie należy planować i w gruncie rzeczy bardzo to cenię (to się wcale nie kłóci z tym, że lubię przewidywalność). Ale zapraszam was z mocą i na pewno będę rozmawiał z kimś wartym posłuchania. W ostateczności zaś będziecie świadkami najgorszych sześćdziesięciu minut w historii stand-upu.

Istotną część mojej zeszłosezonowej twórczości stanowiły rozważania wokółcovidowe. To wszystko jest bardzo dziwne. Gdy piszę ten tekst, mamy rekord zachorowań, ale większość osób zachowuje się, jakby tej choroby już nie było (i dlatego mamy rekord zachorowań). Poruszającą nienormalność lockdownu zastąpiła szokująca pozorna normalność wakacji. Co będzie dalej? Wy już wiecie, ja jeszcze nie. Oto magia podróży w czasie zwanej „cyklem wydawniczym”. To jeszcze jeden cykl, który lubię.

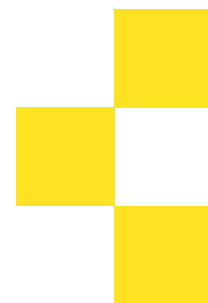
Na koniec oczywiście lubię cykl roczny w grach. FIFA co roku – niekoniecznie, ale Pro Evo – jak najbardziej. Że to jest wyciąganie kasy, to ja dobrze wiem, ale nie dbam o to. Najbardziej bym jednak pragnął, żeby co roku wydawali Fallouta. Mają już doświadczenie numerkowe z 76, gdyby tak zechcieli zwyczajnie pojechać od numeru 20 w górę... Fallout 20, Fallout 21, Fallout 22... Shut up and take my money! ■

ALEX

PRINT
NOT
DEAD



Marcin Borkowski
Dziennikarz, autor gier, były redaktor naczelny
Top Secretu, komentator spraw bieżących,
postać znana i lubiana.



GAGA MEME

O roku ów! kto ciebie widział w naszym kraju! Zwią cię gracze do dzisiaj rokiem urodzaju, bo po serii lat chudych, nudnie nieudanych, doczekali się imprez do nich kierowanych. Gambleriada ma swego piewę po sąsiedzku, więc pozwólcie, że wspomnę też o naszym dziecku. Mega Game mu było, lecz w mojej pamięci zostało Gaga Meme. Łza się w oku kręci...

Dobra, koniec wieszczona, spróbuję pisać na serio. W 1995 roku rynek krzepł i robiło się miejsce na imprezę dla środowiska. Stępińska wystartowała z Gambleriadą, my zorganizowaliśmy (note to self: nie używać słów, których znaczenia nie rozumiem) Mistrzostwa Polski Gier Komputerowych. Mistrz został wyłoniony, ale imprezę zapamiętałem jako porażkę. Nie wiem, jak wspominają ją uczestnicy, boję się szukać i pytać.

Nie pamiętam, kto znalazł współorganizatorów (Fundacja Pomocy Społecznej EVA, w odróżnieniu od Spółdzielni, istnieje do dziś) ani kto znalazł sponsora (MCompStudio, status niejasny). Mam pewne podejrzenia, ale nie wszystkie nazwiska związane z administracją i zarządzaniem Spółdzielnią są znane ogółowi. I tak człowieka nie znacie.

Mistrzostwa w założeniu miały być serio, wyszło coś między LAN party (wszyscy siedzą przy komputerach i grają w Quake'a, między nimi stoi zrezygnowany i przez większość obecnych nierozpoznawany gość, który załatwił lokal, żeby pograć w Warcrafta) a latem w mieście (wszyscy hałasują i łażą, gdzie popadnie, opiekunowie dawno zrezygnowali z prób realizacji zadań dydaktycznych i tylko usiłują pilnować pozorów porządku).

Lokalizacja (chyba zaproponowana przez Fundację) – klub oficerski Wojskowej Akademii Technicznej – miała niezaprzeczone zalety (duża sala kinowa), ale była na wygwizdanie. W 1995 roku dotarcie tam to był wyczyn. W efekcie widzów było tyłu, co kot napłakał, a wśród startujących była wyraźna nadreprezentacja studentów WAT. To w końcu uczelnia techniczna, mało zaskakujące, że podchorążowie to nerdy. W mundurach, ale nerdy.

Jedyny regulamin rozgrywek funkcjonował w głowie Haszaka. Haszak, czyli Dariusz Katastrofa Michalski. Wiedząc, z kim mam do czynienia (organizacyjnie szefem byłem kiepskim, ale na co kogo stać, wiedziałem doskonale), usiłowałem tę wiedzę od niego wyciągnąć. Za każdym razem przestawałem rozumieć w trakcie opisu eliminacji. Właściwie nie wiem, czy naprawdę miał jakiś plan, grunt, że dowiozł. Do dzisiaj jestem mu za to wdzięczny.

Jakimś cudem udało się to dociągnąć do końca, ale pamiętam głównie żywioł, chaos, improwizacje i przeciągające się przerwy. W czasie jednej z nich Dean siadł do Need for Speed (wyścigi były jednym z etapów eliminacji) i zaczął jeździć tyłem. Albo pod prąd. To, co robił, szło na wyświetlacz i te rozproszone w wielkiej sali grupki kibiców, czekające na kolejny etap zawodów, oglądały jego wyczyny. O dziwo, śmiali się. Mnie to właściwie irytowało jako nieprofesjonalna smarkateria, ale byłem już w stanie pogodnej katatonii.

Mieliśmy wszyscy plakietki z napisami „Organizator” albo „Sędzia”. W niekłamnym podziwieniu dla pierdolnika, jaki udało się wygenerować, od drugiego dnia robiący zdjęcia Marek Zawadzki chodził z identyczną jak nasze plakietką (w końcu wzór przygotowała jego małżonka, Dobrochna, więc miał go w domu pod ręką) z napisem „Dezorganizator”.

Właściwie przez całą imprezę powinienem mieć taką na czole. A czemu Gaga Meme? Te same plakietki opatrzone były na dole powtarzającym się napisem ME-GAGAMEMEGAGAME. Wystarczyło wybrać inny ciąg. Gaga Meme było znacznie bliższe rzeczywistości. ■

BOREK

PIXEL HEAVEN 2020

Games Festival & More

2—4 / 10 / 2020

MIŃSKA 65
Warsaw / POLAND

POWERED BY

PIXEL PSX
EXTREME
KULTURA GIER WIDEO

- ✕ 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
- ✕ MERCH ZONE
- ✕ PINCADE 2020
- ✕ CONSOLE PLAY

pixelheavenfest.com

GOLDEN
PARTNER

FLYING
WILD
HOG

oan^o



SILVER
PARTNER

tp-link

bold
pixel

roboto|global

roboto|sound

TECHNOLOGY
PARTNER

ACTINA[®]
PC GAMING | WE CHANGE THE GAME

LG

AMD

PIXEL HEAVEN 2020

Games Festival & More

Afterparty

03/10/2020

START: 20.30

MIŃSKA 65 Warszawa (PL)

Katod

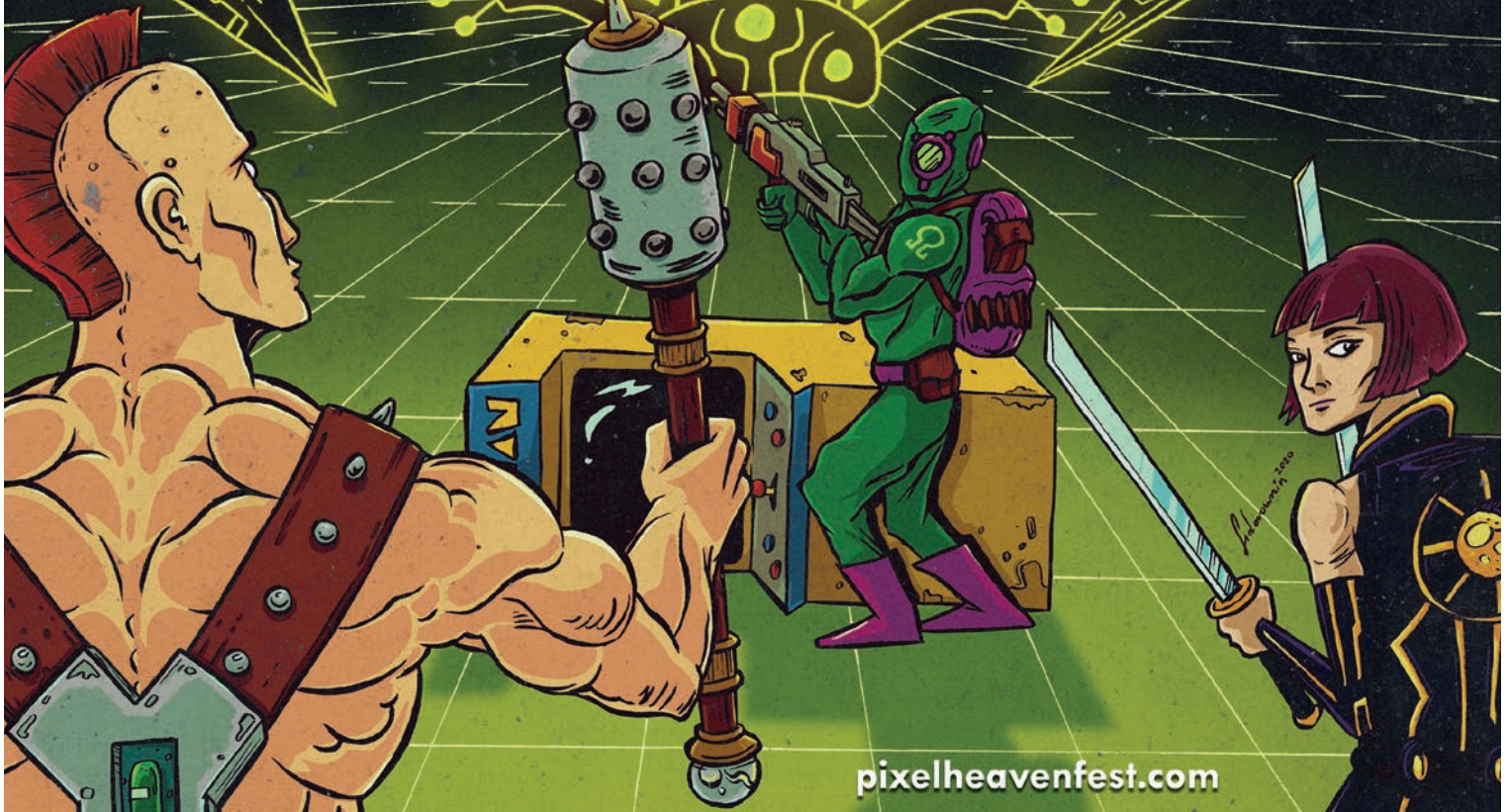
*Sensible
Band*

feat. Jon "Jops" Hare

Automaty

former known as KLAN

*Marek
Biliński*



pixelheavenfest.com

