

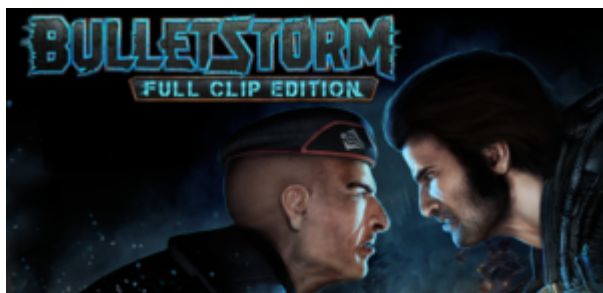
BULLETSTORM

FULL CLIP EDITION



Jak napełnialiśmy magazynek na nowo - o remasterowaniu gry *Bulletstorm* słów kilka

MAT



Tak ambitna wizja okazała się zbyt trudna do udźwignięcia dla małej mocy dostępnych na rynku maszyn, co wiązało się z pewnymi kompromisami. Ten fakt stał się również powodem, dla którego powstał *Bulletstorm: Full Clip Edition*.

Władza dla ludu

Gdy zapowiedziano PlayStation 4 i Xbox One, twórcy zaczęli myśleć o zrealizowaniu swej wizji na nowo - tym razem w pełni, co nie powinno nikogo dziwić. Chcieli zaprezentować światu swoje ukochane dziecko po raz drugi w formie remastera, nawet jeśli ostatecznie niektóre z wprowadzonych zmian okazały się dość kontrowersyjne.

Wstęp do gry *Bulletstorm: Full Clip Edition* postrzegany był przez graczy jako dowód na „downgrade” graficzny. Art director *People Can Fly*, który pracował nad odświeżeniem tego tytułu, Krzysztof Dolas, zastanawia się czasami, czy zespół nie dał się aż za bardzo ponieść pogoni za oryginalnymi pomysłami. Zmiany nie miały żadnego związku z „downgradem”, a były czystym wyborem artystycznym. Twórcy podjęli decyzję, aby wyczyścić stronę wizualną gry, pozbywając się efektów szumu i brudu, aby wyglądała bardziej kreskówkowo, a mniej niczym produkcja wyrwana prosto z filmów akcji lat 90. ubiegłego wieku.

Było warto

W świadomości zespołu była to nadarzająca się okazja do zrealizowania pierwotnej wizji w jej pełni. Deweloperzy przyznają, że tak wyobrażali sobie ten tytuł na wstępnych etapach produkcji. Full Clip Edition to najlepszy sposób, aby przeżyć historię Graysona Hunta.

Trudności w branży gier to także element... gry. Tworzenie remastera okazało się trudniejsze niż z początku sobie wyobrażano. Wiele skryptów nie chciało działać na nowych konsolach, więc wiele linijek kodu musiało być przepisanych od nowa. Zespołowi udało się nawet wcisnąć do gry trochę nowych elementów, aby gracze, którzy zdążyli ukończyć *Bulletstorm* na poprzedniej generacji konsol, również mogli się dobrze bawić. Tworzenie remastera zajęło dużo więcej czasu niż pierwotnie zakładano, ale twórcy przyznają, że doświadczenia, które wynieśli z tego procesu, jest bezcenne.

Po więcej ciekawostek dotyczących procesu powstawania *Bulletstorm: Full Clip Edition* zapraszamy do [posta opublikowanego na oficjalnym blogu People Can Fly](#).