

PREMIERA MIESIĄCA: DYING LIGHT

# PIXEL

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

# WIEDŹMIN 3

**Już gramy!**

Sir Clive Sinclair ❖ Drugie dno Atari ❖ Command & Conquer  
Dungeon Hunt ❖ Elite: Dangerous ❖ Half-Life ❖ Salony gier

pixel-magazine.com

ISSN 2391-7962



9 772391 796503

CENA 14,50 zł (w tym 8% VAT)  
LUTY 2015 (1) INDICES 404088

1

# BATTLEFIELD™

## HARDLINE



**PREMIERA 19.03.2015**

**POLSKA WERSJA JEZYKOWA (DUBBING) NA WSZYSTKICH PLATFORMACH**

**18**  
www.pegi.info



FAKT PRZEDSTAWIENIA W GRZE BRONI LUB POJAZDÓW NIE OZNACZA PODJĘCIA WSPÓŁPRACY Z ICH PRODUCENTAMI ANI TEŻ REKLAMOWANIA CZY JAKIEJKOLWIEK PROMOCJI TYCH PRODUKTÓW.  
© 2015 Electronic Arts Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Logotypy Battlefield Hardline, Visceral oraz logo DICE są znakami towarowymi. EA Digital Illusions CE AB, EA oraz logo EA są znakami towarowymi Electronic Arts Inc. Wszystkie pozostałe znaki towarowe należą do ich właścicieli.

PC

XBOX 360

XBOX ONE

PS3

PS4

VISCERAL

DICE



## dzień dobry

Znów się spotykamy w cyfrowym świecie, oscylując gdzieś pomiędzy przeszłością, teraźniejszością a przyszłością elektronicznej rozrywki. Tak też się zdefiniowaliśmy. Pixel to magazyn o szeroko rozumianej kulturze gier wideo. Ktoś od razu zauważy złośliwie, że zajmujemy się pewnie tylko grami konsolowymi. Nie, to po prostu kwestia ograniczeń języka polskiego. Nasze hasło obejmuje, rzecz jasna, również gry komputerowe czy mobilne. Piszemy o „video games” i ich peryferiach, czyli o wszystkim, co wiąże się z interaktywnymi przygodami, które przeżywamy na ekranach naszych telewizorów i monitorów.

Najwspanialsze jest to, że elektroniczna rozrywka nie ma obecnie granic. O grach wypowiada się każdy, kto chce, w formie, jaką tylko uzna za stosowną. Na tej barwnej scenie widzimy się w roli twórców miejsca do gorących dyskusji na temat gier, do wnikania w sfery, które w kipiącym



 Micz

od „letsplayów” internecie rzadko są poruszane. Nasi autorzy to ludzie z wieloletnim doświadczeniem, ludzie żyjący grami i mający na ich temat ciekawe przemyślenia. Jestem dumny z posiadania w składzie redakcji każdego z nich. Nikt nie znalazł się tu przypadkowo. Pozyskanie wszystkich z piszących u nas osób było wielkim sukcesem Pixela i jednocześnie gwarancją, że w magazynie znajdują się unikalne teksty.

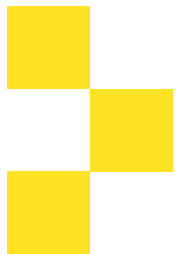
Chcemy też, żeby Pixel był czasopismem, które się kolekcjonuje na półce. Treści zawarte w tym i kolejnych numerach, taką przynajmniej mamy nadzieję, będą równie aktualne za rok czy pięć lat. Tak zostały pomyślane i to jest naszym celem: żeby Pixel cegielka po cegielce budował wielką historię elektronicznej rozrywki.

Jestem właśnie po skończeniu Far Cry 4. Od wielu miesięcy żadna gra tak mnie nie wciągnęła. Pagan Min to jedna z bardziej plastikowych negatywnych postaci w historii gier, ale nie to się liczyło. Bezcenna była możliwość życia

w dzikim, położonym u stóp Himalajów świecie: polowania na tygrysy, zdobywania kolejnych posterunków czerwonych frajerów czy fruwania na brzeczku ponad mieniącymi się w słońcu taflami jezior. Przez kilka dni nie chciałem w ogóle opuszczać Kyratu. Zależało mi, by opisać szerzej swoje wrażenia w pierwszym Pixelu, ale okazało się, że... nie ma już na to miejsca. Numer pęka w szwach.

Sir Clive udziela nam bodaj pierwszego wywiadu w historii polskiej prasy, mamy relację z Techlandu, robimy wyjątkową wycieczkę w przeszłość rodzimych salonów gier, piszemy o kultowych grach paragrafowych czy historii Command & Conquer. Do tego świeżutka relacja z tego jak graliśmy w Wiedźmina 3, recenzje nowych tytułów, rozmowa z założycielem firmy, która zrobiła Boulder Dasha czy wielki materiał o Half-Life. Kultura gier w pełnej krasie, drogie panie i szanowni panowie. Parafrazując finał Secret of Monkey Island: Turn your computer off and go to read. Bądźcie z nami również za miesiąc. Do poczytania!





# INSIDE

## 5-22

**LOADING**

## 23-44

**PLAY THE GAME**

## 45-76

**HALL OF FAME**

## 77-98

**SECRET LEVEL**

## 99-114

**CREDITS**



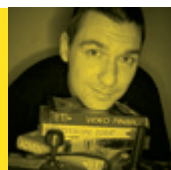
**Dopiero siedząc w Pendolino do Wrocławia** doceniłem, że mamy teraz takie pociągi w Polsce – że takie ciche, nowoczesne, komfortowe. I tak sobie ów fakt doceniałem, kiedy z wagonu przywędrowała znajoma woń kanapki z kielbasą. (MO)



**Parafrazując Marka Twaina:** ludzie nie dlatego przestają grać w gry wideo, że się starzeją, lecz starzej się, bo przestają w nie grać. Pomimo kolejnego roku na karku nie zwalniam tempa... choć zauważyłem, że selekcjonuję teraz kolejne tytuły z dużo większą starannością. Niczym koneser swoje wina! (MC)



**Nie tylko mamy zalew doskonałych materiałów historycznych** rodzimych autorów (królujecie blogosfera), ale też wzrastają wydatki na to dość kosztowne hobby. Skąd to wiem? Na Allegro coraz trudniej kupić okazynie mimo wzrastającej podaży, a już cena Amigi 1200 potrafi przyprawić o ból głowy. (ZP)



**Książka Sega Mega Drive/Genesis: Dzieła zebrane.** Wydawało mi się, że o historii Segi wiem całkiem sporo, a większość dobrych gier na tę konsolę świetnie znam. I tu zaskoczenie. Tylko mi się wydawało. Jeszcze tyle do przeczytania i zagrania. No i do oglądania, bo w tym Read Only-Memory robią bardzo ładne książki. (BK)



**Moja ostatnia popkulturowa zajawka?** Nie miałem pojęcia, co napisać, kiedy Micz oświecił mnie, że Kim Kardashian to również temat jak się patrzy. A jest na co patrzeć, bo zdjęcia nie oddają sprawiedliwości tej bogini popkultury i inicjatorce mody na nie byle jakie pośladki. Po spędzonej z nią pół godzinie zapalałem do Kim szczerą sympatią. Innymi słowami: nie wszystko plastik, co na Instagramie. (BC)

**PIXEL**

[pixel-magazine.com](http://pixel-magazine.com) [facebook.com/pixelthemagazine](https://facebook.com/pixelthemagazine) [hello@pixel-magazine.com](mailto:hello@pixel-magazine.com)

**Redaktor naczelny**  
Piotr Mańkowski  
[piotr@pixel-magazine.com](mailto:piotr@pixel-magazine.com)

Bartosz Czartoryski, Marek Czerniak, Bartłomiej Dramczyk, Marcin M. Drews, Jerzy Dudek, Łukasz Dziatkiewicz, Marzena Falkowska, Mirosław Filiciak, Jacek Głowacki, Jacek Grabowski, Mikołaj

Kamiński, Bartłomiej Kluska, Jacek Marczewski, Dariusz Michalski, Grzegorz Miller, Grzegorz Młodawski, Mateusz Ożyński, Piotr Pieńkowski, Piotr Pocztarek, Ziemowit Poniewierski, Paweł

Schreiber, Barnaba Siegel, Michał Śledziński, Michał R. Wiśniewski, Michał Zdancewicz

**Ilustracje**  
Tomasz Kleszcz

**Opracowanie graficzne**  
Szczepss

**DTP**  
Dawid Chabior

**Reklama**  
Marlena Kwiatkowska  
[reklama@pixel-magazine.com](mailto:reklama@pixel-magazine.com)

**Prenumerata**  
Tomasz Kiewel  
[prenumerata@pixel-magazine.com](mailto:prenumerata@pixel-magazine.com)

**Wydawca**  
 Idea Ahead

Al. KEN 36A lok. 93A  
02-797 Warszawa (PL)  
+48 (22) 855 10 35  
[idea-ahead.com](http://idea-ahead.com)

Redakcja nie zwraca materiałów niezamówionych, zastrzega sobie prawo do ich bezpłatnej publikacji oraz prawo do skrótnego i redakcyjnego opracowania tekstów i innych materiałów przyjętych do druku. Za treść reklam i ogłoszeń redakcja nie odpowiada. Chcesz pracować w Pixelu? Wyślij email pod adres [hello@pixel-magazine.com](mailto:hello@pixel-magazine.com). Wszystkiego najlepszego w Nowym Roku!



# LOADING



6

**Siedziba Techlandu**  
i nasz człowiek, Banzai, sprawdzający co się w niej dzieje na pięć minut przed premierą Dying Light. Sam producent oraz inni twórcy gry wyjaśniali tajemnice tworzenia miasta Harran.



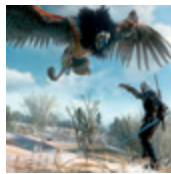
10

**ZX Spectrum Vega**  
to przygotowująca się do wejścia na rynek konsola z tysiącem gier na ZX Spectrum. Duddie przygląda się jej krytycznym okiem zdeklarowanego fana retrosprzętu.



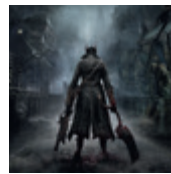
12

**Sir Clive Sinclair**  
zgodził się na ekskluzywny wywiad dla Pixela. Jest to prawdopodobnie pierwsza wypowiedź legendarnego wynalazcy i twórcy, jakiej udzielił polskiej prasie.



14

**Wiedźmin 3: Dziki Gon**  
i nie trzeba dodawać niczego więcej! Voyager miał już możliwość osobistego grania w tę superprodukcję. Przeprowadził też wywiad z Marcinem Błądą.



19

**Bloodborne**  
nadejdzie lada miesiąc i będzie przeznaczony dla najbardziej wytrwałych graczy, pod warunkiem, że dysponują PS4.



20

**Parkiet a gry**  
to temat ciekawy, a jednocześnie nieczęsto poruszany w prasie. Pixel będzie chciał to zmienić. Robert Łapiński rozmawia z analitykiem giełdowym, Andrzejem Bernatowiczem.



22

**Ralph Baer**  
zmarł w grudniu 2014 r. Sylwetkę faktycznego ojca gier wideo przygląda się Mirek Filiciak. Jak sam pisze, jest w życiorysie Baera jakaś prawidłowość charakterystyczna dla całej branży gier.

” WRÓCIŁ DO EUROPY I PODOBNO  
SPRZEDAWAŁ RADIA ZROBIONE ZE  
ZDOBYCZNYCH WYKRYWACZY MIN.

# Miasto zombie

Te żywe trupy wyglądają, jakby przypłynęły ze znajomej martwej wyspy. To pozory, choć oczywiście w grze można pływać – dzięki programiście, który sprawił, że nerwy twórców przestały być rozszarpywane hakami. Rozszarpywanie ograniczono do kurczaków.

■ Banzai

**W** sali konferencyjnej wrocławskiego Techlandu czas do premiery Dying Light odliczają dwa zegary. Pierwszy nastawiony na strefę środkowo-europejską, drugi – kalifornijską. Pod tymi zegarami odbywają się wideokonferencje z przedstawicielami amerykańskiego wydawcy gry, firmy Warner Bros. – Dying Light to nasza marka i mamy pełną swobodę przy jej tworzeniu. Dyskutujemy jednak delikatne kwestie – wyjaśnia Tymon Smektała, producent gry. – Ostatnio konsultowaliśmy się, czy postać zombie skromnego wzrostu nie będzie odebrana w niektórych krajach jako dziecko.

Mały zombie został zaakceptowany i w grze pozostał.

## Z WENECJI NA BLISKI WSCHÓD

Nad tym, aby zombie mikrus i wszystkie inne elementy Dying Light pasowały do siebie, czuwa Maciej Binkowski – game designer. To najbardziej wszechstronne stanowisko przy projekcie, ale wszechstronność to drugie imię Macieja. Przez trzy lata pracował jako kaskader. Wspomina, jak po wyskoczeniu z kuli ognia na planie filmu „Wenecja” cały stanął w płomieniach: – Wróciłem w nocy do domu, żona w łóżku odwraca się i pyta, co tak śmierdzi spalenizną. Okazało się, że to wypalone resztki włosów na głowie śmierdzą, jakby ktoś kurę opalał.



■ Wiele miejsc w mieście Harran było wielokrotnie przebudowywanych i zmieniało swoje funkcje.

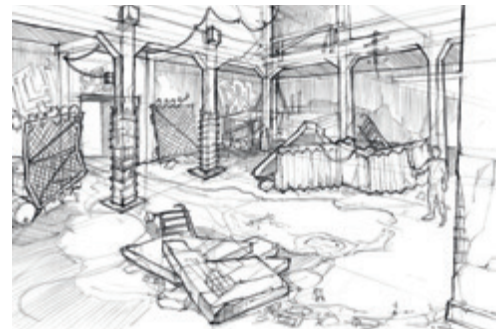
## Producent



**Tymon Smektała** zanim został producentem w Techlandzie, przez wiele lat zajmował się dziennikarstwem growym oraz... tworzeniem rapu! Do dziś przez wielu miłośników hip-hopu jest uważany za wzór artysty, a pod klipami z jego muzyką na YouTube pojawiają się pełne zachwyty komentarze.

Doświadczenia z filmem i kaskaderką zaprocentowały podczas pracy nad grą. Maciej współtworzył scenariusz, weryfikował realizm walk oraz konsultował widowiskowe akcje. To za jego sprawą bohater podczas skoku z dźwigu na worki przekręca się w locie na plecy. – Przy tak dużej wysokości nie ląduje się na nogach, bo dobiłoby się twarzą do tych worków – tłumaczy Binkowski.

Czasem, kiedy trzeba było na szybko zasymulować w grze jakieś akrobacje, Maciej, zamiast zamawiać kaskaderów, sam wskakiwał w kombinezon do przechwytywania ruchów i robił, co należało. Nawet teraz, gdy opowiada mi o tworzeniu jednego z ruchów bohatera gry, kładzie się bokiem na krześle i wykonuje wykop nogami, żeby lepiej zademonstrować, o co mu chodzi. Miejsce akcji Dying Light to Harran – miasto na Bliskim Wschodzie. Harran naprawdę istnieje w Turcji, ale dziś znajduje się tam przede wszystkim stanowisko archeologiczne, zatem to, co widzimy w grze,

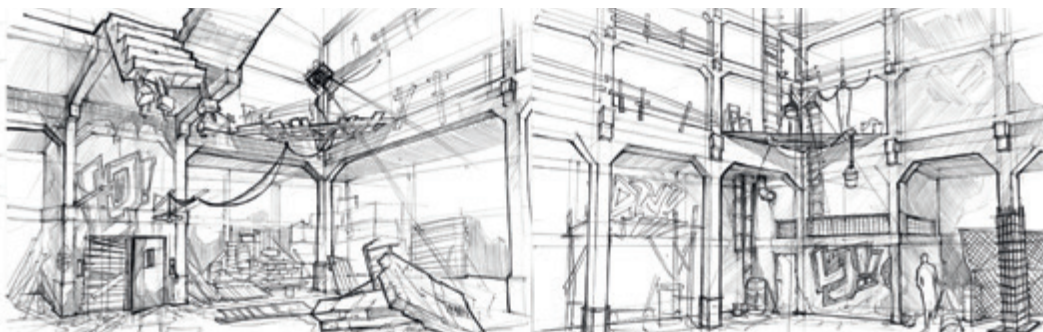


stanowi autorską kreację twórców. – Miasto jest fikcyjne, bo daje nam to swobodę odnośnie tego, jak może ono wyglądać i co może się w nim wydarzyć – wyjaśnia Tymon Smektała, producent gry. – A Bliski Wschód wybraliśmy, bo jest ciekawy wizualnie i wciąż mało wykorzystany w grach.

Szybko okazało się jednak, że wybór ten rodzi problemy fabularne. Obecnie z Bliskim Wschodem wiąże się wiele skojarzeń, które niekoniecznie chciano wprowadzać do Dying Light. Obawiano się, że dorzucenie kwestii religii albo terroryzmu przytłoczy historię i będzie stąpaniem po śliskim gruncie, więc zrezygnowano z tych tematów. – Mieliśmy kilka wariantów fabuły – opowiada Tymon. – Niektóre ciążyły w stronę ambitnego pokazywania dramatów, ale doszliśmy do wniosku, że nie pasuje to do szybkiej, lekkiej rozgrywki. Trudno opowiadać, że zombie to kiedyś byli ludzie – czyiś sąsiedzi, znajomi – a potem gra wysłała cię na ulicę z możli-



Ostatnio konsultowaliśmy się, czy postać zombie skromnego wzrostu nie będzie odebrana w niektórych krajach jako dziecko.



✚ Koncepty miejsc były zapożyczane z całego świata. Na przykład fawele zostały wzorowane na indyjskich dzielnicach biedoty.



## HOT TOPIC

wością bezkarnego walenia tych ludzi młotkiem. Postanowiliśmy, że zaprezentujemy historię nie tak przytłaczającą, ale za to ciekawą, nieoczywistą i zaskakującą.

### SWOBODA UBRANA W ŻYWE TRUPY

Twórcy gry zgodnie twierdzą, że Dying Light to nie jest gra o zombie.

**Trudno opowiadać, że zombie to kiedyś byli ludzie, a potem gra wysłała cię na ulicę z możliwością bezkarnego walenia tych ludzi młotkiem.**

Zombie stanowią otoczkę, a esencją jest swobodne przemieszczanie się wszędzie, gdzie tylko zechcemy. - Całe środowisko gry zamieniliśmy w rozgrywkę - tłumaczy Tymon Smektała. - Gracz sam sobie wymyśla, jakie elementy otoczenia wykorzysta, by wspiąć się wyżej i przejść dalej.

Przeniesienie idei takiego naturalnego poruszania się po otwartym świecie do gry nie było łatwe. Na wstępnym etapie prac powstające środowisko miało ściśle przypisane miejsca, których bohater może się chwycić - tak zwane haki. Na mapie szybko pojawiło się ich 50 tysięcy, a to było wciąż za mało i nie dawało

odpowiedniej swobody. - Oni nas tym na początku zabili! - wspomina Adrian Sikora, level designer. Sytuację uratował Bartosz Kulon - programista, dzięki uporowi którego w grze pojawia się też na przykład opcja pływania. - Bartosz opracował system, który na bieżąco analizuje geometrię otoczenia i sam wyszukuje elementy, po których można się wspiąć. Jeśli tylko jest tam miejsce na rękę, to wchodzisz - wyjaśnia Maciej Binkowski. - Nagle cały świat stał się otwarty. O to nam chodziło! To pierwszy raz, gdy podobne rozwiązanie znalazło się w tytule FPP.

Julita Arendt jest z zawodu architektem. Przy Dying Light zajmuje się budowaniem środowiska gry - od struktury całego miasta aż po parapet, którego łapie się bohater. Szczególnie przydaje się jej wiedza z zakresu psychologii przestrzeni. - Przestrzeń wpływa na nasze doznania, może uspokajać albo stresować, na przykład wąskie miejsca budzą lęk. Staramy się to





✚ Ta sama lokacja za dnia i nocą. Dying Light to gra, której esencją jest pokonywanie przestrzeni. Gracz ma sam wymyślić swoją drogę na szczyt.

## Można było zaprojektować punkty, w których dojdzie do kluczowych wydarzeń, ale nie trasę, jaką pokonuje się pomiędzy nimi.

wykorzystywać - tłumaczy Julita. Ważne było też tworzenie mentalnych skryptów - układanie komponentów otoczenia w ten sposób, by samoistnie kierowały gracza na optymalną trasę, bez potrzeby używania inwazyjnych strzałek lub migających elementów.

Plansza ma sprawiać, że odczuwamy satysfakcję z gry. Slumsy pod mostem były początkowo niskimi, płaskimi domkami z dykty, ale skakanie po nich okazało się nudne. - Dodaliśmy piętra i powymyśleliśmy ciekawe trasy: skaczesz na balkon, w okno, jesteś w środku, wyważasz drzwi i biegniesz dalej - opowiada level designer, Piotr Pawlaczyk.

- Najbardziej dumna jestem z tego, że to miasto ma swoją tożsamość - chwali się Julita. - Przebywając tu, łatwo zacząć się zastanawiać: Jak to wszystko funkcjonowało przed

epidemią? To nie jest sztuczny twór wzniesiony tylko po to, żeby po nim biegać. Pytam więc, czy można by tu posłać dzieci do szkoły. - Można, ale byłaby to bardzo niebezpieczna droga - śmieje się Piotr.

### GRACZE Z WOLNEGO WYBIEGU

Ogromna swoboda poruszania się w połączeniu z otwartym światem wygenerowała problem - twórcy nie mają pewności, którędy gracz będzie się przemieszczał. Można było zaprojektować punkty, w których dojdzie do kluczowych wydarzeń, ale nie trasę, jaką pokonuje się pomiędzy nimi. Piotr Pawlaczyk pokazuje mi najważniejsze narzędzie Techlandu, Chrome Editor, a w nim mapę upstrzoną setkami figurek ludzi i zombie oraz całych zaaranżowanych sytuacji. Tuż obok sceny ze zbirami pilnującymi zrzutu widzę drugą, w której postacie

### Dead Island



Marka powstała jako własność wydawcy - niemieckiego Deep Silver. Techland nie był przekonany co do groteski i rozrywkowego tłuczenia przeciwników. Oddanie marki Dead Island odbyło się bez żalu. - Wszyscy w Techlandzie myślą o DI jako fani tej gry i życzą jej jak najlepiej - zapewnia Tymon Smektała. - Sam jestem ciekaw jak w DI2 wypadnie ośmioosobowy tryb kooperacji.

rozmawiają nad trupem. Zaistnienie tych zdarzeń jest losowane przez automat, gdy gracz znajdzie się w pobliżu i w każdym miejscu występuje ich mnóstwo. Gra została tak zaprojektowana, by nie mogły nastąpić równocześnie oraz by się nie powtarzały.

Przeciwnikom nie dało się ustalić sztywnych ścieżek poruszania się, bo musiałyby być ich setki, kluczowe więc okazało się dopracowanie sztucznej inteligencji. Wrogowie musieli stać się autonomiczni i zacząć samodzielnie odnajdywać się w otoczeniu. Ale nie wszystkie żywe trupy w grze są takie mądre. Miasto robi wrażenie opanowanego przez zarażonych, bowiem nawet gdy patrzymy na ulice z daleka, mającą na nich sylwetki nieumarłych. Są to jednak skromne, uproszczone i bezmyślne modele - takie zombie wśród zombie. Zostają zgrabnie zastąpione przez właściwych przeciwników, gdy gracz się do nich zbliża. Marzeniem twórców było, aby w nocy miasto dosłownie zatonięło w zwartym, płynącym ulicami morzu nieumarłych, jednak na obecnej generacji sprzętu byłoby to trudne do zrealizowania.

Większość widocznych w grze postaci narysowano, a następnie wymodelowano przestrzennie na komputerach. Po raz pierwszy użyto jednak również skanera 3D. Skonstruowany przez załogę Techlandu pozwolił wprowadzić do gry modele osób ze świata rzeczywistego, w tym chętnych pracowników firmy. Otoczenie zespołu przenikało zresztą do gry na wiele sposobów.

**Rozwój Techlandu widać gołym okiem. Do centrali dobudowano nowe skrzydło z dodatkowym piętrem.**



Piotr Pawlaczyk: Chcemy tylko podsuwać graczy zabawki i niech on sam wybierze, jak chce się nimi bawić.



Julicie Arendt najtrudniej jest przestać ciągle poprawiać swoje prace. Im więcej ograniczeń, tym łatwiej się jej rysuje.



Projektanci poziomów musieli zadbać o takie konstruowanie budowli, by można się było po nich swobodnie przemieszczać.

System gry analizuje otoczenie, ruch bohatera i dobiera mu animacje odpowiednio do sytuacji.

co w rezultacie bardzo skutecznie zabijało zabawę. A przecież nawet w horrorze chodzi o to, żeby odbiorca dobrze się bawił.

W tej chwili noc w grze trwa około siedmiu minut, ale początkowo była dużo dłuższa. - Ludzie na widok pierwszych promieni słońca ocierali pot z czoła, a potem pytali, gdzie mogą przeczekać następną, bo oni już nie chcą wychodzić w nocy - śmieje się Maciek Binkowski.

W grze była też latarka, która mogła się rozładować i zaczynała ponownie działać dopiero po pewnym czasie. - To ja sobie poczekam - stwierdzali gracze i przez półtorej minuty siedzieli w jakimś ciemnym kącie. Nie taki był zamysł autorów, więc ostatecznie latarka działa non stop.

### ŚWIATŁO UMIERA, RODZI SIĘ NOWY STANDARD?

Przez długi czas nie mieliśmy poczucia, że to jest tak fajna gra, jak nam się wydawało na początku - opowiada Tymon Smełka. - Do tego każdego dnia coś nie działało. Masz wrażenie, że pracujesz nad czymś, co jest połamane, a jednocześnie z zespołem oglądasz rzeczy z E3, które wydają się na ekranie takie piękne i doskonałe. I najbardziej dumny jestem, że efekt końcowy okazał się tak fajny, tak wciągający i dający taką przyjemność. Z tego jestem naprawdę i szczerze megazadowolony... Zaraz się wzruszę, ale myślę, że kogośkolwiek tutaj, na korytarzu o to spytasz, z pewnością podzieli to uczucie.

- Ta swoboda to coś niesamowitego - wtóruje mu Maciej. - Ja do tej pory łapię się na tym, że mam tylko coś przetestować, a zaczynam robić coś innego, tak mi się dobrze gra. Maciej, grając teraz w inne produkcje, mocno odczuwa ich ograniczenia i wierzy, że Dying Light ustanowi nowy standard w branży. - Za jakiś czas ludzie mogą zacząć wymagać takiej swobody poruszania się od innych tytułów. To w końcu bardzo dziwne, gdy superzłotnik nie może przeskoczyć małego płotka - konkluduje. ■

- Raz, wracając późną nocą z pracy - opowiada Maciek Binkowski - zatrzymałem się przy pustym skrzyżowaniu, gdzie migało zepsute światło i pomyślałem, jakie to klimatyczne, ale fajnie ktoś to zaprojektował! Wtedy uznałem, że naprawdę potrzebuję iść już spać, ale faktycznie takie momenty potem próbujemy odwzorować w grze.

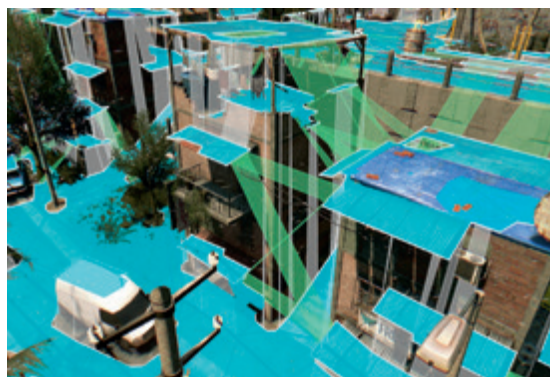
Inspiracje pochodzą z przeróżnych źródeł. Na przykład prześwietlenia, które pojawiają się podczas łamania zombiakom kości, inspirowane były ostatnim Mortal Kombat, zaś seans filmu „Ninja Assassin” wpłynął na klimat, w jakim udźwiękowiono grę. - Wszystko w tym filmie jest takie organiczne, mięsne, że aż czujesz to na skórze - zachwyca się Maciek. Pytam zatem, jak tworzy się takie soczyste dźwięki. - Całkiem dobry efekt daje ugniatany makaron zalany wodą! - wyjawia.

- Uciekaliśmy trochę od owoców i makaronów - precyzuje dyrektor udźwiękowania, Paweł Błaszczak. - Nawet jak weźmiesz kości małego kurczaka i połamiesz, to to jest fajniejsze niż na przykład złamanie roślinki. Nie nagrywaliśmy też kija bejsbolowego, używając patyka, tylko braliśmy prawdziwy kij bejsbolowy.

Paweł nie wyjaśnia, w co takiego uderzali owym kijem, ale zauważyłem, że wielu pracowników Techlandu jest kontuzjowanych.

### TWORZENIE GRY, CZYLI SZTUKA ODRZUCANIA

- My w tej grze zrobiliśmy pewnie dwie albo trzy gry tak naprawdę.



### Prześwietlenia, które pojawiają się podczas łamania zombiakom kości, inspirowane były ostatnim Mortal Kombat.



W grze na początku można było wsiadać do pojazdów i jeździć nimi, ale funkcja ta została usunięta. Być może wróci w kolejnych odsłonach gry.

### Romero

Nie wolno zapominać o duchowym ojcu zombie, reżyserze filmowym George' u A. Romero, który w 1968 r. pokazał światu Noc żywych trupów.

Pojawiały się i znikły całe miejsca, wydarzenia - wspomina Adrian. Level designerzy najbardziej ubolewają nad usunięciem samochodów. Piotr przyznaje, że jeżdżenie pojazdami mogłoby stać w opozycji do najważniejszego elementu gry - zwinnego poruszania się po dostępnym terenie. To z tego powodu zlikwidowano obecność na początku tworzenia projektu możliwość teleportowania się pomiędzy strefami bezpieczeństwa. Opcja ta sprawiała, że testerzy przestawali biegać po mieście i omijało ich wiele rozgrywających się niezależnie wydarzeń,

URZĄDZENIE JEST MNIEJSZE NIŻ ORYGINALNE ZX SPECTRUM 48K

# ZX Spectrum Vega



David Levy, szef Retro Computers Ltd prezentuje Vegę.

**HOT  
TOPIC**

Po latach nieobecności nazwisko Sir Clive'a Sinclaira powróciło na nagłówki gazet. Wszystko za sprawą nowej konsoli do retro gier.

■ Duddie

**W** ostatnich latach komputery 8-bitowe przeżywają istny renesans. Sentyment użytkowników owych maszyn wzrasta wprost proporcjonalnie do upływu czasu, a ceny sprzętu z tamtej epoki rosną w niewiarygodnym tempie.

Nic zatem dziwnego, że coraz więcej osób myśli o wskrzeszeniu dawnych marek i modeli komputerów przez nie sygnowane. Jednym z takich urządzeń jest ZX Spectrum Vega. W sprawę zaangażował się sam sir Clive Sinclair i firma Retro Computers, w której posiada udziały. Na portalu Indiegogo ogłoszono zbiórkę 100 tysięcy funtów, potrzebnych

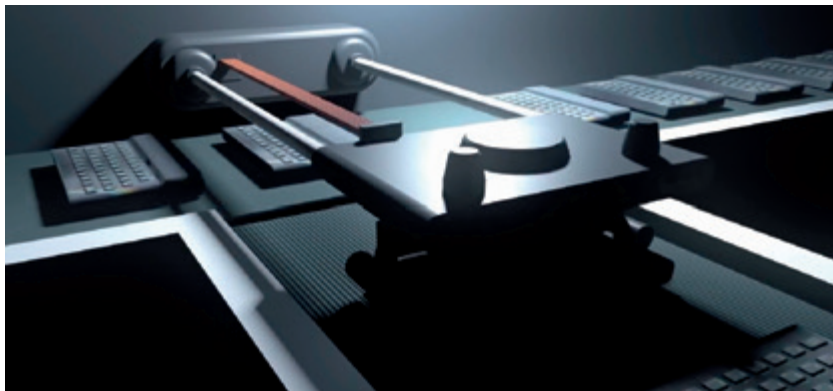
na wyprodukowanie Vegi. Pierwsza partia będzie liczyć tysiąc sztuk, a za jedną maszynkę producent zażyczy sobie 100 funtów, czyli obecnie około 550 złotych. Nie jest to mało, ale cena kolejnych partii powinna sukcesywnie spadać. Druga ma już liczyć 3 tysiące sztuk, jednak nie trafi na sklepowe półki. Być może dopiero trzecia (10 tysięcy sztuk) będzie dostępna w sprzedaży detalicznej. Czas pokaże, czy sprzęt ten zyska status bestselleru. Urządzenie jest mniejsze niż oryginalne ZX Spectrum 48K, tzw. „gumiak”. Nie posiada klawiatury, a jedynie pięć przycisków i cztery klawisze kursora. Jest więc raczej konsolą niż pełnoprawnym komputerem. Chociaż producent obiecuje możliwość wyświetlenia wirtualnej klawiatury na ekranie, komfort korzystania z niej będzie zapewne bardzo ograniczony. Hardware Vegi oparto na tanim procesorze ARM, wyposażono ją także w pamięć flash z tysiącem gier na

ZX Spectrum. Istnieje możliwość użycia karty SD - konsola ma gniazdo czytnika umieszczone z przodu. Da to nabywcom możliwość ładowania własnych programów i gier - sprzęt będzie obsługiwać standard .TAP i .SNA.

Sama konstrukcja jednak rozczarowuje - o ile można zrozumieć brak wbudowanego ekranu jak we współczesnych handheldach, o tyle zasób gniazd i możliwości rozbudowy są praktycznie żadne. Sygnał wideo dostarczany jest za pośrednictwem tzw. composite video, czyli sygnału złożonego z sygnałów synchronizacji pionowej, poziomej, luminancji i chrominancji. Jest to (po gnieździe antenowym) najgorsza z możliwych opcji, dająca raczej słabej jakości obraz. Do tego mamy gniazdo audio stereo oraz gniazdo zasilające USB. Nie wiadomo, czy do konsoli zostanie dołączony jakiegokolwiek zasilacz, czy może trzeba będzie użyć np. ładowarki od telefonu komórkowego. Producent obiecuje zgodność

## Finanse

W grudniu Retro Computers uruchomiło kampanię crowdfundingową, już po kilku dniach przekraczając założony próg 100 tysięcy funtów. Fani od razu zamówili tysiąc pierwszych egzemplarzy Vegi. Wśród nich jest redakcja Pixela.



Oprócz oferowanego tysiąca gier producent planuje udostępnić kolejne 14 tysięcy tytułów. Nie wiadomo jednak, czy będą one dodatkowo płatne.

programową z ZX Spectrum 128K. Paleta kolorów zostanie poszerzona w stosunku do oryginału. Nie znalazłem za to żadnej wzmianki o układzie dźwiękowym AY, choć zapewne go nie zabraknie. Generalnie jak dotąd podano niewiele szczegółów, nieznaną jest końcowa specyfikacja, nie ma też fotek działającego prototypu. Ilustracje dostępne w sieci przedstawiają renderowany w 3D egzemplarz oraz wydrukowaną na drukarce 3D obudowę, co nie odzwierciedla wyglądu finalnego produktu. Jakby tego było mało, firma obiecuje wiele funkcji, nad którymi rzekomo pracuje, ale dotychczasowe informacje są raczej enigmatyczne. Ciężko więc stwierdzić, jak będzie prezentować się ostateczna wersja urządzenia. Oprócz oferowanego tysiąca gier producent planuje udostępnić kolejne 14 tysięcy tytułów, nie wiadomo jednak, czy nie będą one dodatkowo płatne. Należy przypuszczać, że tak, a pobierzemy je online. Retro Computers zadbało o stosowne licencje,

✚ Linia produkcyjna ZX Spectrum zaprezentowana w zwiastunie reklamowym.

zarówno w przypadku logo Sinclair, jak i gier – zawierając umowy z ich dawnymi wydawcami. Obecnie prawa do marki Sinclair posiada Sky In-Home Service Ltd. Trwają negocjacje z kolejnymi wydawcami gier. Sam fakt pojawienia się i realizacji takiego pomysłu rodzi nadzieje na następne tego typu urządzenia. Czy fani dawnego sprzętu będą mieć powody do zadowolenia? Ja osobiście uważam, że w dobie smartfonów, tabletów i pecetów o potężnych mocach obliczeniowych można na nich po prostu uruchomić emulator i zagrać w ulubione produkcje. Bo czymże w istocie jest ZX Spectrum Vega? Emulatorem sprzętowym właśnie... A cena wydaje się (przynajmniej początkowo) raczej zaporowa. Dla mnie, jako wielkiego fana ZX Spectrum, maszyna ta powinna posiadać przede wszystkim pełną klawiaturę oraz przynajmniej procesor Ziloga, który jest nadal produkowany, także w zminiaturyzowanej wersji SMD. Nie powinna natomiast być emulatorem, opar-



✚ Gdy po raz pierwszy zdjęcia Vegi pojawiły się na forach poświęconych ZX Spectrum, wielu uznało je za dowcip.

tym na zupełnie innej architekturze, jaką jest ARM, tylko unowocześnionym urządzeniem bazującym na oryginale.

Zatem ja, przynajmniej w tym momencie, mówię temu sprzętowi stanowcze „nie”. Choć zapewne dla wielu osób, także młodszych, niepańiąjących czasów ZX Spectrum, Vega może stanowić ciekawostkę w świecie coraz szybszych, lepszych i bardziej wydajnych maszyn. Poza tym siła nostalgii jest wielka. ▀

Wśród tytułów startowych na Vegę nie powinno zabraknąć największych hitów ZX Spectrum.



Techno Cop rozgrywał się w futurystycznym mieście pełnym bandytów.



Turbo Esprit, dzieło Durell Software wyznaczało techniczne granice.



North Star z Gremlin Graphics to jedno ze schyłkowych arcydzieł na ZX Spectrum.

"Z" ODNOSIŁO SIĘ DO PROCESORA ZILOG, A "X" OPISAŁEM JAKO TAJEMNICZY SKŁADNIK



Wielki twórca skończył 74 lata, lecz nadal jest bardzo aktywny.



# Sir Clive POWRACA

Z okazji premiery konsoli Sinclair ZX Spectrum Vega z sir Clive'em Sinclairem rozmawia Piotr Mańkowski.

Pańskim pierwszym komercyjnym sukcesem był kalkulator Sinclair Executive, wyprodukowany jeszcze pod banderą Sinclair Radionics. Jak Pan wspomina tamten okres?

Zbyt dużo byłoby do opowiadania. Być może pewnego dnia będę musiał w końcu napisać autobiografię.

A kiedy po raz pierwszy usłyszał Pan o komputerach domowych?

Gdy tylko pojawiły się one w powszechnej sprzedaży, czyli w drugiej połowie lat 70.

Kto wymyślił skrót ZX jako element nazwy wypuszczanych przez Pana komputerów?



W Everyone's Wally z 1985 roku mogliśmy poruszać się równolegle pięcioma postaciami!

Miejski samochód na prąd miał być objawieniem, ale okazał się rynkową klęską. Zadebiutował w 1985 roku, kosztując 400 funtów.



To był mój pomysł. „Z” odnosiło się do procesora Zilog, zaś „X” opisałem jako „tajemniczy składnik”.

**P** I to Pan osobiście zaprojektował ZX80? Wymyśliłem ogólny plan komputera i szczegółową architekturę jego systemu. Natomiast to Jim Westwood zaprojektował jego serce, czyli słynny układ ULA (uncommitted logic array).

**P** Pojawienie się ZX Spectrum spowodowało w Wielkiej Brytanii wysyp programistów gier. Większość z nich rozpoczynała swoje kariery właśnie na tym komputerze. Czy w jakiś sposób ich wspieraliście? Tak, mieliśmy specjalny dział zajmujący się odpowiadaniem na dotyczące spraw technicznych pytania programistów.

**P** Część maszyn Spectrum 48K posiada etykiety „Made in Korea”. Fani od dawna spekulowali, że wytwarzał je Samsung. Tak było. Akurat ta historia jest prawdziwa.

**P** Czy ma Pan swoją ulubioną grę na Spectrum? Nie. Jest tak dużo gier napisanych na Spectrum, że nie sposób zdecydować się na jeden tytuł.

**P** A żałuje Pan wprowadzenia na rynek samochodu Sinclair C5? Ani trochę. Chociaż nie sprzedało się go tyle sztuk, ile bym chciał, to często jest tak, że człowieka kusi, żeby



Już za kilka miesięcy jeden z takich (lub podobnych) egzemplarzy trafi do redakcji Pixela! Nie omieszkamy go dogłębnie przetestować.

sprawdzić, jak ludzie zareagują na innowację. Bardzo chciałem nadać realny kształt takiej maszynie i przetestować ją na żywym, rynkowym organizmie.

**P** Przez wiele lat nie używał Pan komputerów - w tym czasie opracował Pan sporo wynalazków. Co się takiego stało, że zmienił Pan zdanie i razem z firmą Retro Computers został twarzą kampanii debiutującego właśnie komputera do gier Sinclair ZX Spectrum Vega? Zrozumiałem, że Spectrum zyskało kultowy status i że na całym świecie są miliony fanów tego komputera. Skoro tamten sprzęt wyprzedzał swoje czasy, to nowa wersja powinna stać się popularna wśród ludzi darzących go sentymentem. Technologia od lat 80. zmieniła się na tyle, że obecnie możliwe jest stworzenie komputera z zaimplementowanym tysiącem gier kosztującego mniej niż oryginalne Spectrum sprzedawane bez oprogramowania.

**P** Jak udało się pozyskać markę ZX Spectrum? Wydawało mi się, że posiada ją Amstrad. Retro Computers produkuje i dystrybuuje Vegę na podstawie licencji od firmy Sky In-Home Service, która z kolei nabyła prawa intelektualne do marki Spectrum od Amstrada.

**P** Atmosfera wokół projektu jest bardzo pozytywna. Ale czy za rogiem nie czai się jakaś konkurencja? Nie mamy żadnej konkurencji. Przecież nikt inny nie wprowadza na rynek podobnego hardware'u z taką ilością już zainstalowanych i dostępnych gier.

**P** Na koniec chciałem zapytać, czy był Pan kiedyś w Polsce? Wciąż jest tu wielu fanów pamiętających wspaniałe czasy pewnego brytyjskiego komputera, podłączonego do magnetofonu marki Grundig i 14" monitorem. Przykro mi to wyznać, ale nigdy nie nadarzyła się okazja, by odwiedzić Polskę. Za to bardzo lubię muzykę Fryderyka Szopena.

**P** Dziękuję za rozmowę.



## ZILOG

Firmę założyli w 1974 roku Japończyk oraz Włoch. Po kilku latach Zilog stał się jednym z ważniejszych dostawców procesorów, ale podupadł wraz z końcem epoki 8-bitowej.



## Płyta główna

Tak wyglądało centrum dowodzenia ZX Spectrum. Obok procesora Zilog Z80A najważniejszym elementem był chip ULA.

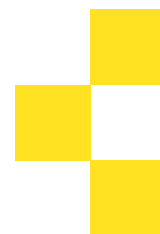
PIXEL  
WYWIAD

# KSIAŻKA I MAGIA



✚ Marcin Blacha pracował przy wszystkich trzech Wiedźminach.

Z szefem działu scenarzystów CDP RED, Marcinem Blachą rozmawia Bartłomiej Dramczyk



**P** Gratuluję, że udało się Wam odkurzyć najważniejsze postaci z uniwersum Wiedźmina: Ciri i Yennefer. Jak długo będziemy mogli zwiedzać świat Wiedźmina 3 w skórze Ciri?

**Marcin Blacha:** Bohaterem gry jest Geralt. Ciri występuje w grze, jest najważniejszą postacią, nie licząc protagonisty. Jednak Ciri cały czas jest NPC-em, kiedy nią sterujemy, nie jest postacią równorzędną względem Geralta. Będzie można zagrać nią przez jakiś czas. Ciri to po prostu narzędzie narracyjne, które służy do opowiadania historii, spojrzenia na pewne wydarzenia albo osoby z innej perspektywy. Wydaje mi się, że ten czas, który spędzamy, kierując Ciri, jest dość długi, by odebrać graczowi przyjemność z immersji, przyjemność z wcielania się w Geralta. Nie jestem w stanie podać dokładnej liczby godzin.

**P** Ciri dysponuje pewnymi specjalnymi umiejętnościami, które czytelnicy prozy Andrzeja Sapkowskiego doskonale znają. Czy będzie mogła poruszać się w ten sposób po świecie gry?

Będzie mogła. Ciri przeszła trening wiedźmiński, nie jest zmutowana, będzie potrafiła walczyć mieczem, będzie również mogła korzystać ze swoich rozlicznych, niezwykłych zdolności.

**P** Ciri jest dzieckiem zagubionym w świecie, jest mniejsza od Geralta, czy jest więc również słabsza?

Tak, gameplay został tak skonstruowany, że widać, iż Ciri nie pokonuje przeciwników w taki sam sposób jak Geralt.

**P** Czy będziemy grać równolegle: Ciri będzie towarzyszyć nam podczas kierowania Geraltem, a Geralt podczas wcielania się w Ciri?

Nie mogę w pełni odpowiedzieć na to pytanie, żeby nie spoilerować fabuły. Są takie momenty, kiedy Geralt i Ciri podróżują wspólnie bądź oboje biorą udział w tych samych wydarzeniach. Muszę przyznać, że osobiście bardzo lubię ten duet.

**P** Podczas gry w Wiedźmina 3 dostrzegłem, że fabuła będzie obfitować w rozgałęzienia. Zauważyłem też, że jesteście z dużą troskliwością prowadzeni za rączkę, kierowani fabularnie na jedną, określoną ścieżkę i w tym momencie nie bardzo się chce z niej zejść, żeby zwiedzać świat.

Tych odgałęzień jest naprawdę dużo, zarówno w mikroskali, jaki i w skali makro. Quest, w który graliśmy podczas hands-on, to przykład takiego rozgałęzienia w mikroskali. Czyli: mamy quest, podczas którego dokonujemy jakiegoś wyboru - w zależności od tego, czy zdecydowaliśmy się iść w lewo, czy w prawo, wybraliśmy jedną lub drugą osobę jako towarzysza, wydarzenia toczą się w taki albo inny sposób. To jest mikroskala. Teraz pomyślmy, że cały ten quest też jest odgałęzieniem, wcześniej mogliśmy dokonać innego wyboru. Wówczas być może to zadanie w ogóle by się nie pojawiło albo zamiast niego robilibyśmy coś innego. Ten drugi stopień zagnieżdżenia również może być alternatywą dla czegoś jeszcze innego... i to jest już najwyższy poziom



makroskali, gdzie też dokonujemy wyborów. Wydarzenia, które miały miejsce w tym queście, mogły nastąpić wcześniej lub później. Geralt mógł zrobić najpierw coś zupełnie innego. To jest otwarty świat. Możemy więc zignorować sugestie gry i zrobić wszystko po swojemu.

**P** Przeciwnicy nie skalują się do umiejętności naszej postaci. Nie obawiacie się takiej sytuacji, że po wykonaniu głównych questów gracz powróci do pobocznych zadań, jednak zdzusi się, bo wrogowie będą już zbyt łatwi do pokonania?

Gra jest zaprojektowana w taki sposób, żeby gracz za każdym razem znajdował coś interesującego. Ponieważ mamy do czynienia z otwartym światem, tylko od gracza zależy, czy zdecyduje się spotkać utopce, czy jechać w inną stronę i zmierzyć się z jakimś bardzo potężnym potworem. Otwarty świat stawia na wolność; gracz jest szefem i reżyserem. Jeżeli postanowi udać się do miejsca, gdzie są utopce, a radzi już sobie ze znacznie bardziej zaawansowanymi stworami, to jest to tylko i wyłącznie jego decyzja. I nawet jeśli opowieść skieruje go tam, gdzie są te utopce, a one okażą się dla niego bardzo łatwymi do pokonania przeciwnikami, to nadal pozostaje ciekawa fabuła, która będzie trzymać go w tym miejscu i skłoni do kontynuacji wątku. Jest to konsekwencja tworzenia otwartego świata.

**P** Czy w trakcie planowania tak wielkiego, otwartego świata nie pojawiła się myśl, że może warto byłoby wpuścić do niego dwóch graczy i pozwolić im grać w kooperacji?

To jest gra o Geraltcie z Rivii. Zdecydowaliśmy się stworzyć grę single player. Być może dawno temu mogliśmy pomyśleć o grze, w której gramy Geralttem i Ciri, ale to po prostu nie odpowiadało naszym planom i zamiarom. Mieliliśmy konkretny pomysł na to, co Geralt będzie robił w grze, jaka będzie relacja między nim a Ciri, jakie wydarzenia chcemy przedstawić. To ewidentnie była i jest gra single player.

**P** Geralt spotka Yennefer czy będzie widzieć ją tylko we wspomnieniach?

Geralt będzie spotykać Yennefer w grze.

**P** W pierwszej części Geralt był zdobywcą serc niewieścich, takim pozostał w Dzikim Gonie?

Geralt będzie trafiać na różne kobiety na swojej drodze. Jeśli chodzi o liczbę ważnych postaci kobiecych, jest ich więcej niż w poprzednich odsłonach gry. Geralt jak najbardziej może dokonywać podbojów miłosnych.

**P** ...I to może wpłynąć na relacje z Yennefer i najważniejszymi postaciami w grze?

Nie mogę zbyt dużo zdradzać, ale wybory Geralta mają wpływ na przebieg tego, co dzieje się w grze.



**P** Po raz pierwszy pracowaliście nad grą tworzoną równocześnie na trzy różne platformy. Czy było to bardziej złożone zadanie niż np. portowanie Wiedźmina 2 na Xboxa 360?

Każdy aspekt Wiedźmina 3 był bardziej złożony niż dotąd. Nie mogę mówić za kolegów, którzy bezpośrednio się tym zajmowali, ale po moim najbliższym otoczeniu widzę, że było to o wiele bardziej skomplikowane zadanie.

**P** Czas rozgrywki - słyszałem różne wersje: od 50 do 100 godzin. Ile zajmie nam przejście głównego wątku fabularnego w Wiedźminie 3?

Podążając tylko głównymi wątkami, omijając wszystko inne, wydaje mi się że około 50 godzin, z tym że zależy to też oczywiście od stylu grania.

**P** Czy czytanie powieści Andrzeja Sapkowskiego przez twórców gry było obowiązkowe?

To zależy od działu, ale w zasadzie tak. Scenarzyści powinni znać prozę Sapkowskiego na wrywki. Kiedy ukazał się „Sezon burz”, każdy zaopatrzył się w książkę w przedsprzedaży.

**P** Wiedźmin 3 to definitywne zamknięcie serii?

Ja nic na ten temat nie wiem.

**P** Nad Wiedźminem 3 pracował zespół złożony z mniej więcej 200 osób. Jaki dział był największy?

Wydaje mi się, że najliczniejsza była ekipa testerów.

**P** Czy w trzeciej części Wiedźminowi zdarzy się stracić pamięć?

Myślę że... nie. Wiem na pewno, że nie.

**P** Dziękuję za rozmowę.

✚ Chyba najładniejsze z opublikowanych dotąd zdjęć z gry. Gotycko, pięknie i tajemniczo.



# Wiedźmin 3

## JUŻ GRAMY!

■ Voyager

**G**eralt, Yennefer, Ciri, Vesemir i Temeria. Znacze? To posłuchajcie. Dla kogoś, kogo Andrzej Sapkowski raz na zawsze oczarował światem „Wiedźmina”, wprowadzenie do trzeciej części gry najważniejszych postaci z tego uniwersum oznacza jedno: szykuje się niezapomniana przygoda.

Dziki Gon przedstawia historię człowieka, który swoje już w życiu przeszedł (zaniki pamięci, uwięzienie, gorące romanse, bijatyki) i niejedną maskarę pokonał. I chyba po raz pierwszy mam wrażenie, że Biały Wilk dojrzał. Już początkowe sceny, obrazujące w snach i wspomnieniach stosunki pomiędzy Geraltem a małą, siwowłosą Ciri, pokazują bohatera z nieznanego strony - jako osobę wrażliwą i opiekuńczą. Oczywiście to tylko wstęp i tylko senne majaki, a Ciri w grze pewnie wystąpi w bardziej zaawansowanym wieku. Mam jednak nadzieję, że obserwowanie ich relacji w kolejnych etapach gry będzie ucztą dla wrażliwców i że jeszcze niejedna łza popłynie. Na pewno przyczyni się też do tego trudny związek z Yennefer, skomplikowany przez gorący romans Geralta i Triss Merigold. Tło opowieści powstałej na motywach książki Andrzeja Sapkowskiego większość z nas zapewne doskonale zna. Po Zabójcach Królów Temeria budzi się oświetlona blaskiem złotego słońca Nilfgaardu, a my po chwili rozgrzewki w krainie snów i wspomnień, podążamy śladami czarowniołosej czarodziejki i wietrzejącego zapachu perfum o nucie bzu

Jaki będzie? Czy zdetronizuje Dragon Age i Skyrima? A może okaże się zbyt trudny albo monotony? Chcąc to sprawdzić, udaliśmy się na ulicę Jagiellońską w Warszawie, żeby w niego pograć.



■ Bestie nie są banalnymi nieludzkimi maskarami. Mają wiele wspólnego ze znaną nam fauną, tyle że w wynaturzonej postaci.

i agrestu - Geralt staje się prawdziwym tropicielem i detektywem... Na 13 stycznia CD Projekt Red zaprosił grono ludzi z Polski i całego świata, by po raz pierwszy udostępnić grywalną wersję Wiedźmina 3. Oczywiście byliśmy na miejscu, jeszcze zanim wybiła umówiona 11:00 (mimo drobnych życiowych przeszkód: opiekunowie psów już tak mają, że kiedy para patrzących błagalnie oczu wyprosi spacer o 4 nad ranem w dniu prezentacji Wiedźmina, to po prostu trzeba iść... i o 9:00 również). Już o 8:00 Micz przypominał o ważnym dniu, a o 10:30 dopytywał, czy jestem w drodze na miejsce. Byłem, nawet nie musiałem pokonywać ostatniego fragmentu od Ronda Starzyńskiego biegiem. I już: brama wjazdowa, ominąć strażników i podążając dumnym

■ Już po twarzy tego sobiepana widać, że gryzie go jakiś smutek.





## PC, PS4 XONE

körty sprawdzają, czy fragmenty gry powstałe w innych działach zostały odpowiednio połączone i czy jakiś sprytny gracz nie wydostanie się poza pole walki. Słyszę: „W drugim budynku mamy więcej Testerów”. Napisałem „Testerzy” wielką literą, bo im się należy. I całemu 200-osobowemu Zespołowi również. Spędzili wiele miesięcy, biurko obok biurka, tworząc coś, co jeszcze długo będziemy recenzować, o czym będziemy dyskutować i w co przede wszystkim będziemy grać.

Chwila nerwowego oczekiwania i już - stanowisko 8, w rogu przy ścianie. Jest klawiatura, więc PC, ale po co mi pad... ja padoodporny jestem. Jednak się przelamuję, dzięki wsparciu pani, która doradza i przekonuje - zaciskam zatem dłonie na obłych kształtach kontrolera i pozwalalam płynąć opowieści... Ostatni tydzień minął mi na przypominaniu sobie poprzednich części Wiedźmina i wertowaniu zebranych informacji o Dzikim Gonie. W sumie trochę się domyślałem, nieco przewidywałem, ale wielu rzeczy się nie spodziewałem... Mam przed sobą zaledwie 3 godziny gry.

### WALKA WIEDŹMINA

Ćwiczenia w trakcie wspomnianego snu pokazują model walki zbliżony do tego z Wiedźmina 2 - możemy atakować przeciwnika na dwa sposoby (lekki, szybki atak

lub mocniejsze uderzenia), parować ciosy i wyprowadzać riposty, a także używać znaków wiedźmińskich i specjalnych przedmiotów (petard, kuszy i innych rodzajów broni dystansowej), pamiętając jednocześnie o skutecznych unikach i wspomagając się aktywną pauzą (do wyboru znaków i przedmiotów) oraz eliksirami. Generalnie opanowanie prawidłowej metody walki wymaga chwili treningu, jednak już odrobina praktyki pozwala mieć sporo satysfakcji z wojennego tańca wokół wrogów.

### GALOPEM PRZEZ ŚWIAT

Pierwszy z etapów rozgrywki, w którym Vesemir wraz z Geraltem trafiają do Białego Sadu, ujawnia trzy atuty Dzikiego Gonu: przede wszystkim nie musimy przemierzać świata pieszo, a na grzbiecie konia, zwanego przez Geralta zwyczajowo Płotką (bohater nazywa tak każdego swojego konia), co stwarza zupełnie nowe możliwości. Płotka przybiega na zawołanie, kłusuje i galopuje - niewątpliwie przyda się to w pościgach i we w miarę szybkim poruszaniu się po Temerii i okolicach. Udało mi się dobyć miecza, jednak przez zwyczajne zagapienie się (z przyzwyczajenia wszędzie chodziłem pieszo) zapomniałem przetestować rumaka w boju... Po drugie: mapa jest najeżona niespodziankami. Na podglądzie jej miniatury widać ikony oznaczające interesujące miejsca - najczęściej wskazują poboczne questy, zioła, przeciwników. Świat zgodnie z zapowiedziami stał się otwarty, a kilka

■ Niepublikowane wcześniej zdjęcie Geralta. Na jego ustach widać wiele mówiący uśmiezek.

## Potencjał

■ Jak na razie CD Projekt Red skupia się na ukończeniu Wiedźmina 3 i nic nie wskazuje na plany kontynuowania opowieści o Białym Wilku. Za to oprócz edycji kolekcjonerskich Dzikiego Gonu, których jednodniowa sprzedaż wywołała spore zamieszanie, świat Wiedźmina powiększył się o dwa spin-offy - nieduży twór typu MOBA na tablety i phablety: The Witcher Battle Arena oraz planszówkę - Wiedźmin: Gra przygodowa. Zawsze to jakaś ośłoda dla tych, którzy na kolekcjonerską edycję się nie załapali.



krokiem, otworzyć drzwi z napisem „CD Projekt Red”. Jestem, przed czasem. W hallu stoi na postumencie Geralt, ten z Dzikiego Gonu. Nie, nie stoi - walczy. A ja walczę, by jak najszybciej pozbyć się kurtki i podpisać dokument, w którym zobowiązuję się wyzbyć wszystkich kosztowności, jeśli zdradzę wiedźminowe tajemnice. Nie ma jeszcze 11:00, a w bufecie już kręci się tłumek wygłodniałych wieści dziennikarzy. Pół godziny później obwieszeni identyfikatorami PRESS wspinaamy się w nieodłącznej asyście na piętro i oglądamy - najpierw dział twórców postaci i osób odpowiedzialnych za synchronizację ruchu warg z kwestiami dialogowymi. Dalej, za kolejną szklaną ścianką, poukrywani za monitorami przesiadują autorzy dialogów... I wreszcie na końcu ci najważniejsi - testerzy,



✦ W tle widać frunące ptaki. Są one częstym motywem na lokalnym niebie. Ale nie tylko one. Cały wiedźmiński świat żyje swoimi własnym życiem.

## STĄPAJĄC RÓWNOLEGLYMI ŚCIEŻKAMI

Swobodne podróżowanie, bez podążania wyznaczoną trasą ma swoje zalety, jednak Wiedźmin 3 będzie też niekiedy prowadzić nas ustaloną ścieżką fabularną, wprost do celu. Albo raczej ścieżkami - wybór opcji dialogowych czasami rozdziela opowieść i skłania do powrotu do wcześniejszego stanu gry i sprawdzenia alternatywnej wersji. Mam nadzieję, że takich odgałęzień w Dzikim Gonie pojawi się wiele i że ostatecznie te drobne wybory będą mieć wpływ na zakończenie całej historii.

## TO BĘDZIE ROK WIEDŹMINA

Niecałe trzy godziny gry w Wiedźmin 3 to za mało, żeby ocenić Dzikie Gon. Jedno jest pewne - opowieść, którą serwuje CD Projekt Red, okazuje się złożona, daje wiele swobody w ogromnym świecie i absorbuje tak, że nawet ja, gardzący do tej pory padem podłączonym do peceta, po paru minutach zupełnie zapomniałem, na czym gram. Za kilka miesięcy będziemy obcować z grą... intrygującą, ciekawą i wciągającą. ▀

dotychczasowych wydarzeń, w których miałem szansę uczestniczyć, okazało się na tyle intrygujących i dobrze zaplanowanych, że chętnie zbroczyłem z głównego wątku opowieści. Po trzecie: ten świat jest ogromny.

## BARWNE MIEJSCA, LUDZIE JAK ŻYWI

Pierwszoplanowy bohater, Geralt, wyraźnie przybrał na wadze (wyraźnej w wielokątach). Postać prezentuje się solidnie, a rysom twarzy i dopasowanym do wypowiedzi ruchom ust trudno coś zarzucić. Nieco gorzej wypada mimika i... włosy - wyraźnie zabrakło mocy obliczeniowej zarówno na owłosienie, jak i futra stworów zamieszkujących uniwersum gry. Drugoplanowe postacie, przypadkowi przechodnie, wieśniacy i wojskowi wyglądają, jakby ktoś wyjął ich fizjonomię z rzeczywistego świata i poorał brudami: autentycznie, konkretnie, tak jak trzeba. I chyba tylko czasami brakuje na zbrojach czy ubraniach oznak upływu czasu, biedy i zniszczenia wojną.

Wirtualna rzeczywistość zmienia się wraz z porą doby i kaprysmi pogody - zupełnie inaczej wygląda wieczorem, za dnia, w nocy czy w deszczu. Dialogi w wielu miejscach są mięsiste i dobrze zrealizowane, choć niekiedy wtórne albo niewłaściwe, jak w przypadku dworzanina, śmiejącego się nad zwłokami ziomka. Zarówno w polskiej, jak i angielskiej wersji językowej dubbing wydaje się trafiony, aczkolwiek (na

bazie krótkiej, 3-godzinnej rozgrywki) bardziej przekonuje mnie wersja angielska. Świat gry wprost tętni życiem: wioski pełne są wojska, bawiących się dzieci, podróżni przesiadują w karczmach, a lasy i mokradła kipią zielenią i kryją w sobie różne zagrożenia. Przez przypadek, wyciągając miecz, wdałem się w bójkę z nilfgaardskim oddziałem, oczywiście spuścili mi lanie i zostawili nieprzytomnego, bez mieszka i pieniędzy. Choć bardziej żałuję wybicia hordy wilków, bo... wiedźminowi po prostu to nie przystoi.

✦ Aby móc podziwiać podobnej jakości grafikę na swoim pececie, będzie potrzebny procesor i7 i GeForce GTX 770.



W ZRUJNOWANYM, GOTYCKIM MIEŚCIE Y'HARNAM POTRZEBA LEKARSTWA NA EPIDEMIE

PS4

# Bloodborne

Fabularnie raczej nie powinniśmy spodziewać się fajerwerków, bo w grze będą się liczyć mrok i instynkt przetrwania.

Któż z nas nie kocha RPG akcji, zwłaszcza jeśli stoi za nimi utalentowana ekipa, taka jak From Software?

Pocztar

**B**loodborne, stanowiący tytuł ekskluzywny na PlayStation 4, jest duchowym spadkobiercą Demon's Souls oraz obu części Dark Souls.

Premiera tej wyczekiwanej pozycji powinna nastąpić już w marcu. Produkcja autorstwa From Software przeniesie nas do mrocznego i - rzecz jasna - pełnego zagrożeń wiktoriańskiego miasta, pod którego gotyckimi, monumentalnymi budowlami ciągną się podziemne korytarze i lochy - wszystko to obejrzymy z perspektywy trzeciej osoby, w widoku zza pleców. W wąskich uliczkach i ciemnych zau-

## System

Jadnym z wyróżników Bloodborne'a ma być system Chalice Dungeon, odpowiedzialny za losowe generowanie niektórych lokacji oraz przeciwników. Ma przedłużyć żywotność tytułu oraz zmusić graczy do współpracy i wymiany informacji.

Tym razem będziemy mogli połączyć broń białą z bronią palną i np. miotaczem ognia!

W natrafimy na tałatajstwo wszelkiej maści - od małogabarytowych zombiaków, przez ziejące ogniem maskary i zmutowane wilkołaki, po gargantuicznych bossów, którzy oneśmielać będą samymi swymi rozmiarami. Już teraz należy założyć, że walka z nimi okaże się niemałym wyzwaniem. Zapowiadają się emocjonujące i bardzo dynamiczne starcia, podczas których trzeba będzie cały czas mieć się na baczności i sprawnie unikać ciosów przeciwników, by nie wyrządziły poważnej krzywdy naszym paskom zdrowia.

Zadaniem gracza będzie próba znalezienia odpowiedzi na pytanie, kto lub co wywołuje tajemniczą chorobę, która zmienia mieszkańców miasta w żądne krwi potwory. Używając kilku opcji personalizacji, stworzymy własnego bohatera i dobierzemy mu odpowiednie uzbrojenie. Ci, którzy grając w poprzednie produkcje Hidetaki Miyazaki, narzekali na aspekt wizualny, mogą spać spokojnie. Bloodborne doczeka się nowego silnika graficznego, który ma wykorzystać moc układu zastosowanego w PlayStation 4. Wziąwszy pod uwagę wyłączność na tę platformę, cała praca włożona w optymalizację powinna być widoczna gołym okiem. Szarpanej animacji nie doświadczymy.

W pierwszych materiałach z rozgrywki daje się zauważyć bardzo dobrze animowany bohater (i jego trzepoczący na wietrze płaszcz), a także efekty cząsteczkowe, w szczególności światło, ogień i dym. Wrażenie robi sam design świata oraz imponujący bestiariusz - monstra już na tym etapie wyglądają na zróżnicowane zarówno pod względem prezencji, jak i wachlarza ataków. Można podejrzewać, że twórcy chowają w rękawie jeszcze parę asów.

Grę cechować ma rozbudowany system walki, pozwalający między innymi na transformację broni, a także wyjątkowa brutalność. W prezentowanych fragmentach rozgrywki widać, że twórcy nie poskąpili żadnym krwi fanom wirtualnej posoki, która obficie zrasza bruk miasta Yharnam. W tej chwili trudno przewidzieć, czy Bloodborne dorówna poziomem trudności swoim legendarnym poprzednikom, przy których niejednemu wyga rzucał padem o ścianę i musiał uciekać się do „farmingu”. Twórcy z jednej strony obiecują większą przystępność, z drugiej wciąż zapewniają, że ich głównym targetem są fani serii Souls. Pewne jest jedno - przemierzając ponure lokacje nowego hitu From Software, nikt nie będzie czuć się bezpiecznie. ■



PIXEL  
WYWIAD

# PRZYJEMNE Z POŻYTECZNYM

Robert Łapiński

## Parkiet

Producenci gier wideo notowani na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie.

### RYNEK GŁÓWNY



#### CD Projekt

Debiut: 2011 (nie jako tradycyjny debiut nowej spółki, a w wyniku przejęcia przez Optimus S.A.)  
Kapitalizacja (9.01.2015): 1,6 mld PLN  
www.cdprojekt.com



#### CI Games

Debiut 2007  
Kapitalizacja (9.01.2015): 113 mln PLN  
www.cigames.com

**P** W ostatnich tygodniach byliśmy świadkami spektakularnego wzrostu kursu akcji spółki 11 bit studios na rynku NewConnect. Jej wartość skoczyła gwałtownie o ponad 600%. Był to bezpośredni efekt premiery This War of Mine - gry świetnie przyjętej przez krytyków i graczy na całym świecie. Według informacji spółki, koszty jej produkcji zwróciły się już w dwa dni po premierze. Jak ocenia Pan tę sytuację i reakcję inwestorów?

AB: Wydarzenie rzeczywiście skupiło uwagę inwestorów. Od jakiegoś czasu było wiadomo, że This War of Mine okaże się produkcją ciekawą, ale tak efektywny debiut stanowił bez wątpienia zaskoczenie dla rynku. I ta sytuacja została odwzorowana w zachowaniu kursu akcji.

**P** Dobre przyjęcie gry przez rynek oraz znakomita sprzedaż przekładają się w sposób oczywisty na wynik finansowy. Jest to jednak w głównej mierze efekt krótkoterminowy. Choć gra w dystrybucji cyfrowej będzie obecna przez lata, to zdecydowanie najlepsza sprzedaż przypada na okres kilku tygodni po premierze. Jak więc właściwie wyceniać wartość spółki w takiej sytuacji, co ma znaczenie decydujące?

Biznes w tej branży ma swoją specyfikę, która charakteryzuje się mocną sezonowością. Życie toczy się tak naprawdę od premiery do premiery. Decyzje inwestycyjne należy więc podejmować głównie w oparciu o ocenę wcześniejszych gier i wyników ich sprzedaży, a także plany komunikowane przez spółkę. W ten sposób firmy są

w stanie budować rzecz nie do przecenienia: wiarygodność wobec inwestorów.

**P** Pozostając jeszcze przy 11 bit studios i This War of Mine. Czy reakcja inwestorów to bardziej emocjonalne zachowanie w odpowiedzi na spektakularny sukces produkcji i spodziewanego dochodu, czy efekt docenienia kompetencji zarządu i osób na kluczowych stanowiskach, które doprowadziły do udanej premiery i można wnioskować, że podobnie będą sobie radzić w przyszłości?

Zarówno jedno, jak i drugie. Sukces sprzedażowy przekłada się na rzecz najbardziej oczekiwaną przez inwestorów - czyli wysokie zyski. Natomiast warto pamiętać, że 11 bit studios już wcześniej udowodniło, że jest w stanie produkować dobre gry (choćby seria Anomaly). Teraz spółka pokazała dodatkowo, że potrafi doprowadzić do znakomitej sprzedaży swojego produktu. Te dwa elementy stanowią solidne podstawy do wysokiej oceny kompetencji zarówno osób zarządzających spółką, jak i samych twórców. Można więc zakładać, że są w stanie powtórzyć sukces w przyszłości, chociaż pewnie oczekiwanie od każdej produkcji studia takiego efektu jak przy This War of Mine byłoby nadmierne optymistyczne.

**P** Branża gier wideo cechuje się dużą zmiennością. Zmieniają się trendy, oczekiwania graczy, pojawiają się nowe platformy sprzętowe, brakuje wieloletnich kontraktów, na podstawie których można przewidzieć

Na temat specyfiki biznesów związanych z produkcją gier wideo rozmawiamy z Andrzejem Bernatowiczem, analitykiem Domu Maklerskiego Banku Ochrony Środowiska.

**dochody spółki w przyszłości, jest duża rotacja pracowników w branży. Czy w przypadku spółek „growth” można w ogóle myśleć o inwestycjach długoterminowych, w perspektywie kilku lat?**

Zdecydowanie tak. Choć rzeczywiście ponownie dotykamy tu specyfiki tej branży. To jest de facto showbiznes, a wrażenia artystyczne i emocje trudno wyceniać za pomocą słupków i Excela, szczególnie gdy twardych liczb też jest niewiele. Ale jedno jest pewne: sektor globalnie rośnie w sposób wyraźny i jest to trend trwały. Mając więc świadomość wyjątkowości branży, należy koncentrować się na spółkach, które udowodniły w przeszłości, że umieją na swoich grach zarabiać i w sposób wiarygodny komunikują plany na przyszłość. Wówczas mniejsze znaczenie mają okresowe wahania kursów, kluczowy staje się długi termin.

**■ Czy potencjał wzrostu, jak również ryzyko płynące z inwestycji w spółki z branży gier wideo różnią się znacząco od innych sektorów?**

Różnice są oczywiste. Branża gier wideo to showbiznes - to już ustaliliśmy. Kluczową rolę grają emocje i gusta graczy, które się zmieniają. Poza tym mamy do czynienia z wyjątkowym potencjałem innowacyjności i kreatywności - zarówno ze strony samych twórców, jak i dostawców platform sprzętowych służących do grania. Z tego miks w każdej chwili może pojawić się coś w rodzaju Angry Birds, Minecrafta, czy choćby This War of Mine. To są momenty rozpalające wyobraźnię inwestorów - czyli okazje do bardzo ponadprzeciętnego zwrotu w krótkim terminie. Z drugiej strony są oczywiste ryzyka. Brak długoterminowych stałych źródeł przychodu, możliwość przeszerzenia w ocenie oczekiwań graczy, czy duża fluktuacja pracowników.

**■ Czy w polskich biurach maklerskich są analitycy specjalizujący się w branży gier, czy szerzej - w branży rozrywkowej?**

Sektor ten wciąż jest stosunkowo mały w porównaniu do innych, choćby energetycznego, finansowego, czy spożywczego. W konsekwencji nie jest kluczowy z punktu widzenia inwestorów instytucjonalnych, ale ta sytuacja się zmienia na korzyść tej branży. Przybywa więc analityków bliżej obserwujących spółki grze.

**■ Zarówno na NewConnect, jak i na głównym rynku GPW mamy po kilka spółek zajmujących się produkcją gier wideo. Jak ogólnie na dzień dzisiejszy można ocenić perspektywy, które się przed nimi rysują?**

Moim zdaniem perspektywy stojące przez polskimi producentami gier wideo ogólnie rzecz ujmując są pozytywne. Z dwóch względów. Mamy do czynienia z rynkiem globalnym, gdzie praktycznie nie istnieją granice, a przy cyfrowej dystrybucji, nie ma choćby kosztów logistycznych. A jak już wspominałem - rynek globalny rośnie. Nasze spółki podejmują więc konkurencję o charakterze międzynarodowym. I tutaj mamy drugi atut, związany z dostępem do pracowników. Rodzime firmy dysponują przewagą konkurencyjną w tym istotnym zakresie działalności. Produkcja

gier w Polsce jest znacząco tańsza niż na Zachodzie, w Kanadzie czy w USA, bez szkody dla jakości. Ponadto polscy twórcy gier wideo mają wspólny „kod kulturowy” z zachodnimi graczami, co powoduje, że są w stanie stworzyć grę, która spotka się z zainteresowaniem kluczowych rynków sprzedażowych, a na przykład twórcy z Indii, gdzie koszty są również niskie, już takich możliwości nie mają. Ta przewaga jest trwała, można założyć, że nie zniknie przez najbliższe 10 lat.

**■ Największa polska premiera 2015 roku to oczywiście Wiedźmin 3, produkcja niecierpliwie wyczekiwana przez graczy na całym świecie. CD Projekt - właściciel studia CD Projekt RED, czyli producenta gry, jest notowany na GPW. Jakiej reakcji inwestorów w związku z nadchodzącą premierą należy się spodziewać? Co będzie kluczowe - emocje przed samym debiutem, czy pojawiające się oceny gry już po jej ukazaniu się? Sukces Wiedźmina 3 jest już wkalkulowany w aktualną wycenę CD Projektu. W krótkim terminie związanym z premierą gry najbardziej prawdopodobnym scenariuszem jest moim zdaniem spełnienie oczekiwań inwestorów - więc reakcja neutralna. Oczywiście możliwe są też sytuacje, gdy gra będzie oceniana „tylko” dobrze, a jej sprzedaż będzie „niezła”. Taki obrót spraw będzie zawodem dla inwestorów i spowoduje spadek kursu akcji. Istnieje też realna perspektywa „megasukcesu”, co spotka się z pozytywnym odbiorem, choć oczywiście nie można liczyć na choćby w części tak spektakularne wzrosty, jak choćby w przypadku 11 bit studios. To nie ta skala. Natomiast w mojej ocenie CD Projekt ma solidne podstawy do oczekiwania zysków w długim terminie - czyli kompetencje, pozytywny sentyment (proszę zwrócić uwagę na łagodną ocenę dwóch kolejnych informacji o przesunięciu premiery) oraz bardzo mocną markę. A w perspektywie pojawia się kolejny tytuł: Cyberpunk 2077.**

**■ Szacuje się, że w Polsce działa przynajmniej 200 studiów tworzących gry. Oczywiście istotną część z nich to małe, półamatorskie zespoły tworzące niewielkie produkcje. Jednak jakaś część z nich będzie się z pewnością profesjonalizować i poszukiwać źródeł finansowania. Czy rynek NewConnect jest dziś dobrym miejscem na zdobycie kapitału? Jaki jest najlepszy moment dla spółki z tej branży, aby myśleć o udanym debiucie na giełdzie?**

Giełda to z pewnością sposób finansowania mający wiele zalet. Poza możliwością pozyskania kapitału, buduje wiarygodność i pozytywnie wpływa na pozycję rynkową spółki wobec partnerów i klientów. Koncentrujemy się oczywiście na rynku NewConnect, gdzie małe spółki mają łatwiejszą drogę wejścia, a ścieżki są już przetarte. Decyzja taka ma jednak sens tylko wówczas, gdy studio już pokazało, że potrafi stworzyć, wydać i sprzedać swoją grę. To podstawa, żeby próbować zdobyć zaufanie i gotówkę od inwestorów. Na rynku działa aktualnie wiele firm, które z powodzeniem mogą podejmować próbę wejścia na rynek giełdowy, jeżeli tylko uznają, że mają taką potrzebę. ■

## RYNEK NEWCONNECT



**11 bit studios**  
Debiut: 2010  
Kapitalizacja (9.01.2015):  
148 mln PLN  
www.11bitstudios.com



**Bloober Team**  
Debiut: 2011  
Kapitalizacja (9.01.2015):  
28,2 mln PLN  
www.blooberteam.com



**Forever Entertainment**  
Debiut: 2011  
Kapitalizacja (9.01.2015):  
13,8 mln PLN  
www.forever-entertainment.com



**Nicolas Games**  
Debiut: 2008  
Kapitalizacja (9.01.2015):  
5,38 mln PLN  
www.nicolasgames.pl



**The Farm 51 Group**  
Debiut: 2012  
Kapitalizacja (9.01.2015):  
22,6 mln PLN  
www.thefarm51.com



**Vivid Games**  
Debiut: 2012  
Kapitalizacja (9.01.2015):  
140 mln PLN  
www.vividgames.pl

# IN MEMORIAM: Ralph Baer

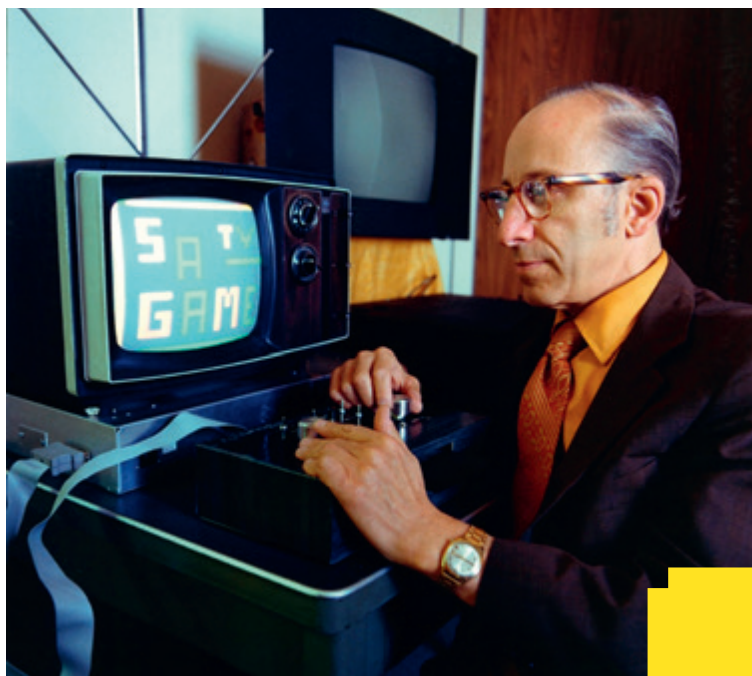
Jego wynalazki montowano w łodziach podwodnych i wysyłano na Księżyc, ale w tym towarzystwie znalazła się zabawka elektroniczna Simon czy mówiąca wycieraczka pod drzwiami.

■ Mirek Filiciak

**6** grudnia 2014 r. w wieku 92 lat zmarł Ralph Baer, jeden z ojców branży gier wideo. Był niemieckim Żydem, który wraz z rodzicami wyjechał do Nowego Jorku na trzy miesiące przed tzw. „nocą kryształową”. Jako 16-latek pracował po 12 godzin dziennie w fabryce wyrobów skórzanych, a pozyskiwane w ten sposób pieniądze inwestował w korespondencyjny kurs dla serwisantów sprzętu RTV. Po jego ukończeniu zwolnił się z fabryki i zaczął zarabiać na życie, naprawiając radioodbiorniki i montując anteny.

Na przełomie lat 40. i 50. pracował w Loral Electronics nad konstrukcją nowego modelu telewizora - i już wtedy miał pomysł na coś w rodzaju interaktywnego ekranu testowego, ale wobec braku zainteresowania szefostwa ideę tę udało się rozwinąć, a przede wszystkim zrealizować, dopiero kilkanaście lat później. Kluczowe z perspektywy czytelników Pixela olśnienie miało przyjść podczas oczekiwania na znajomego na przystanku autobusowym latem 1966 roku. Wtedy Baer zanotował sobie pomysły dotyczące urządzenia podłączanego do telewizora. W samych Stanach Zjednoczonych telewizorów było już kilkadziesiąt milionów, ale widzowie mieli do dyspozycji zaledwie parę kanałów. W tym czasie Baer kierował w firmie Sanders 500-osobowym zespołem realizującym zlecenia dla wojska.

■ W 1943 roku Baer zmuszony był przerwać pracę - wrócił do Europy, już w mundurze US Army. Podobno sprzedawał kolegom radia zrobione ze zdobycznych wykrywaczy min.



Co pewien czas zdarzało mu się odelegowywać kilku podwładnych do innych projektów. Jednym z nich było właśnie urządzenie do gier (drugi, do którego wynalazca podchodził z nie mniejszym entuzjazmem, to przystawka obniżająca dźwięk gitary elektrycznej). Tak powstała pierwsza „brązowa skrzynka” - oklejona drewnopodobną taśmą konsola, pozwalająca m.in. postrzelać do ekranu z „light guna” i zagrać w ping-ponga. W międzyczasie prowadzono prace nad komercjalizacją sprzętu - rozmawiano m.in. ze stacjami telewizyjnymi. Ostatecznie jednak w roku 1971 licencję na wyłączność kupiła firma Magnavox. W kwietniu 1972 pokazano światu konsolę Odyssey. Wsuwane do slotu karty z grami miały zworki, pozwalające połączyć układy konsoli we właściwą dla danego tytułu konfigurację. Odyssey nie zostało wyposażone w system audio, trudno mówić też o grafice, za którą odpowiadały... naklejane na ekran

**Jeśli nie podobał mi się program, mogłem tylko wyłączyć odbiornik. Pomyślałem wtedy: a może dałoby się w coś zagrać?**

telewizora folie; sprzęt wyświetlał wyłącznie białe kwadraty. W pudełku znalazły się za to kości do gry i arkusze do notowania wyników. Prawdziwą żyłą złota okazał się jednak wniosek patentowy, w którym Baer zastrzegł sobie prawo do produkcji obwodów służących do generowania i kontroli punktów na ekranie telewizora.

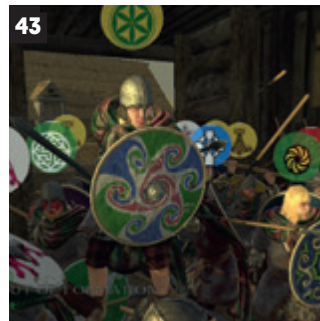
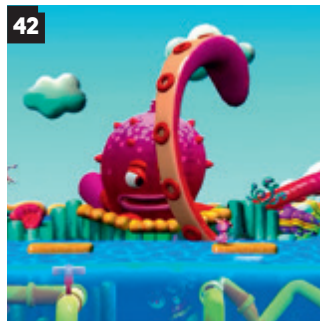
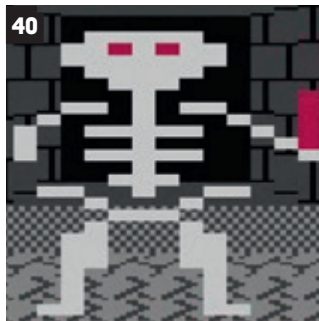
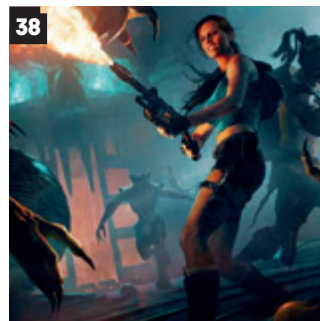
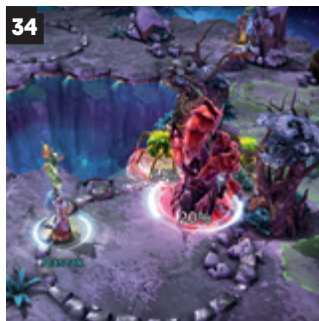
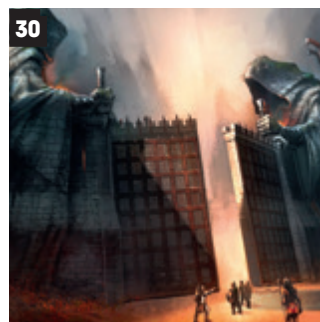
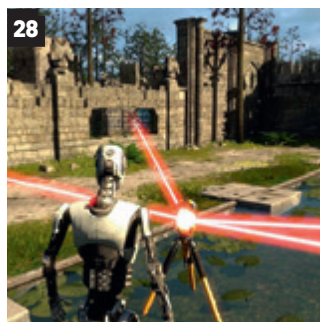
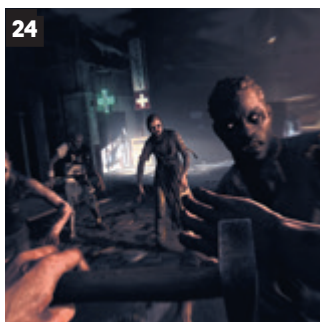
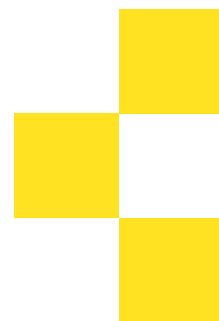
Życiorys Baera jest niezwykle opowieścią o synu żydowskiego szewca, który zrealizował swój amerykański sen. Zaczynał od serwisu RTV, a gdy umierał, miał na koncie 150 patentów i prestiżową amerykańską nagrodę National Medal of Technology. ■



## Odyssey

**W sklepach konsola kosztowała 100 USD, pięciokrotnie więcej niż planował Baer. Nie posiadała procesora, pamięci ani oprogramowania - wszystko oparto na 40 tranzystorach i takiej samej liczbie diod.**

# PLAY THE GAME



” NIE MA TU ŻADNYCH INNYCH  
ISTOT ŻYWYCH, LUDZI,  
ZWIERZĄT ANI ROBOTÓW.  
W TYM RAJU JESTEŚ TYLKO TY.





# Dying Light

PC PS4 XONE

WYDAWCA Techland Wersja PL: tak

Piotr Pieńkowski



Na najwyższym poziomie detalu gra wygląda przepięknie, dystansując takich tytanów jak na przykład Wolfenstein: New Order.

Pierwsze spotkanie z Rahimem, który będzie nas potem uczył jak poruszać się po mieście.



Odbywały się tu nawet kiedyś Światowe Igrzyska Lekkoatletyczne. Teraz, dwa miesiące po tym, jak w mieście wybuchła epidemia zmieniająca ludzi w zombie, ogłoszono kwarantannę. Odgrodzono Harran od reszty świata betonowym murem i kazano nam tu dalej żyć.

Już od pierwszych minut spędzonych z Dying Light staje się jasne, że rozgrywka będzie tu kompletnie inna niż w Dead Island. Parkourowe umiejętności grupy i naszego bohatera definiują praktycznie całą zabawę sprawiając, że od razu przypomina się inna gra, mianowicie – Mirror's Edge. Przyznam, że początkowo byłem bardzo sceptycznie nastawiony do tego pomysłu, ale już po kwadransie kompletnie pozbyłem się obaw. Bieg po dachach, skoki, podciąganie się, wdrapywanie po murach, zjazdy na linach, włożenie na słupy, balansowanie na rurach, używanie liny z kotwiczką – wszystko to robi piorunujące wrażenie i po prostu zachwyca. Tak samo zresztą jak grafika (Chrome Engine 6 spisuje się na medal). W efekcie całość jawi

się tak realistycznie, że jako człowiek mający lęk wysokości chwilami musiałem aż przerywać zabawę. Możecie wierzyć lub nie, ale włożenie na szczyt ogromnego masztu wydało mi się potworniejsze niż bieg nocą przez miasto pełne zombie.

À propos nocy – w Dying Light, w odróżnieniu od Dead Island, zaimplementowano cykl dobowy, przy czym nie jest on li tylko ozdobnikiem. O ile bowiem podczas dnia wykonujemy zadania, bez problemu radząc sobie z zombiakami na kilka sposobów, o tyle w nocy stajemy się dosłownie zwierzyną. I zdanie to nawet w połowie nie oddaje grozy tego, co się wówczas dzieje. Grając, częstokroć zdarzało mi się wpaść w panikę i biec na oślep, co najczęściej kończyło się źle. Ostatecznie uznałem, że jeśli tylko się da, lepiej po prostu posłuchać komunikatów ostrzegawczych i pod wieczór schronić się w bezpiecznej strefie, gdzie można się przespać do rana. Jeśli akurat misja na to pozwala. Co jeszcze znalazło się w najświeższej produkcji Techlandu jako novum? Przede wszystkim obok misji podstawowych, związanych z rozwojem



✚ Widok na Harran. Inspiracją dla niedokończonych wieży z prawej był być może podobny, budowany od 2007 roku wysokościowiec z Wrocławia.

głównego wątku fabularnego, a także tych pobocznych, opcjonalnych (czyli tak, jak to było w Dead Island), występują tzw. zadania przypadkowe, czyli zdarzenia, które przytrafiają się nam nieoczekiwanie. A to spotykamy uwięzionego w aucie sportowca, którego możemy odprowadzić w bezpieczne miejsce, to znów ratujemy jakąś parę atakowaną przez zombie. Nie sposób dokładnie opisać wszystkich możliwości, bowiem sytuacje te są generowane losowo przez grę. W połączeniu z wyzwaniem, czyli szybkim sprawdzianem naszych umiejętności (np. ubiciem specjalną bronią 40 zombie w ciągu minuty), dostarczają graczowi aż nadto zajęcia. Dodatkowo wprowadzono też opcję włamań rodem z Thiefa - do niektórych pomieszczeń i skrzyń z co cenniejszymi towarami, a także nowy przedmiot - wytrychy. W grze nie uświadczymy stołów-warsztatów, a broń można naprawiać i modyfikować w dowolnym momen-

cie, trzeba tylko mieć materiały oraz odpowiedni schemat. Nad przeciwnikami nie ulatują żadne cyferki oznaczające zadawane im rany, nie jest też możliwe swobodne zadeptywanie wrogów (teraz jest to umiejętność, którą trzeba zdobyć), co sprawia, że początkowo nie walczymy z zombie przy każdej sposobności, tylko raczej przemykamy się bocznymi uliczkami i po dachach, by nie dać się zauważyć.

W tym miejscu warto wspomnieć, że nasz bohater, podobnie jak w Dead Island, rozwija się w trzech kierunkach i również są to: sztuka przetrwania, siła oraz - zamiast furii - zwinność, przy czym zostały one w Dying Light o wiele skrupulatniej potraktowane, a i umiejętności jest tu znacznie więcej. Naturalnie mnóstwo rozwiązań z Dead Island pozostało niezmiennych. Mamy zatem funkcjonalną, klarowną mapę oraz radar z wyznaczeniem celów, spory przekrój broni, zróżnicowanych zombie, a nawet wiele znajomych pułapek (kałuże pod prąd, plamy łatwopalnego oleju, wybuchające butle, ścianki z kolcami), choć pojawiło się też kilka nowych patentów (np. światła UV odstraszające zombie), że wspomnę tylko o tych najważniejszych. Jeśli zatem komuś zależy na poczuciu, że w pewnym

## Sprzęt

**Wymagania sprzętowe** nie są wygórowane jak na prezentowany poziom grafiki 3D. Graliśmy m.in. na komputerze z procesorem i5, kartą GeForce GT 750M oraz 6 GB RAM i gra działała płynnie na najwyższych detalach.

✚ Niezbyt młody zombie, bardzo przypominający tresowanego osobnika z „Day of the Dead” George’a A. Romero.

sensie obcuje z kontynuacją Dead Island, nie zawiedzie się. Wszystko odbywa się na ogromnym terenie: w dwóch wielkich dzielnicach, czyli w slumsach i w tzw. Old Town. I to zarówno na ulicach, jak i w budynkach czy tunelach bądź podziemiach. W dodatku cały ten obszar można dowolnie zwiedzać niezależnie od fabuły, dzięki czemu gra wydaje się jeszcze obszerniejsza. Na wrażenie to wpływa także czas rozgrywki. Biorąc pod uwagę tylko główne misje, ukończenie tytułu zajmie nam ok. 15-20 godzin, zaś dokładając jeszcze misje poboczne, wyzwania i misje przypadkowe, w Harran spędzimy... ponad 50 godzin!

Rzecz jasna, jak przystało na współczesne produkcje, zabawę można dodatkowo znacząco przedłużyć multiplayerem. Pierwszy tryb to kooperacja, dzięki której mamy szansę przejść grę aż czterema osobami współpracującymi (a czasem i konkurującymi) ze sobą podczas realizacji zadań. Drugi tryb nazwano „Be the Zombie” i pozwala on jednemu z graczy wcielić się w Nocnego Łowcę. Posiada on specjalne umiejętności i własne drzewko ich rozwoju (np. przywołanie hordy zombie czy zablokowanie przeciwnikom latarek UV), przy czym jego zadaniem jest oczywiście zabicie wszystkich pozostałych uczestników rozgrywki, zaś ci muszą wcześniej zniszczyć gniazda zombie, których strzeże Nocny Łowca.

Trzeba sobie wyraźnie powiedzieć, że Dying Light nie jest survivaliem w takim rozumieniu jak DayZ, tylko raczej action RPG. Po drugie - w uniwersum tym zombie to w istocie mutanci o odmiennych właściwościach i tytułowi klimatem bliżej do gry Resident Evil niż The Walking Dead. Naturalnie żadna z tych cech nie stanowi wady - wręcz przeciwnie, dzięki takiemu podejściu otrzymujemy pozycję niezwykle dynamiczną, z tzw. przestrzenią i atmosferą, znacznie ciekawszą i lepszą od swego pierwowzoru. Powiem nawet więcej - w moim odczuciu jest to po prostu hicior, jakich mało, dzieło absolutnie na światowym poziomie, z którego Techland może i powinien być dumny. A my razem z nim. ■





1



2



3

Już sam tytuł i trailery zdawały się sugerować, czym the The Crew będzie - motoryzacyjnym MMO, w którym wraz z paczką znajomych przemierzmy całe USA w poszukiwaniu wyzwań i dobrej zabawy.

## The Crew

PC X360 PS4 XONE

WYDAWCA Ubisoft Wersja PL: tak

Krooger

W żyłach wszystkich miała płynąć benzyna, a wyszła nerwowa jazda na rezerwie! Każdy, kto jeszcze nie ma prawa jazdy, a chciałby koniecznie poczuć atmosferę jaka panuje na co dzień w ekipie kumpli zafascynowanych samochodami... nie powinien do The Crew w ogóle się zbliżać. Przechodzę do sedna, bo chcę potraktować tę grę tak, jak ona potraktowała mnie.

Produkcja Ivory Tower, powstała w kooperacji z Ubisoft Reflections, obiecuje wiele. Tytuł miał stanowić ewolucję sprawdzonego pomysłu, wykorzystanego w Test Drive Unlimited, czyli być połączeniem przygody dla jednego gracza z serwerami pełnymi użytkowników z całego świata, którzy mogą dołączyć do załogi i dowolnie eksplorować z nami uniwersum gry lub też rozwijać jej fabułę. Uwielbiałem spędzać czas na wyspie O'ahu,

grając w TDU, więc osobiście czuję się oszukany. Dlatego też zamiast wylewać wiadro pomysł na The Crew i żalić się, że gra okazała się moim największym rozczarowaniem tego roku, wyłuszcę, czym The Crew nie jest. Na pewno nie jest tytułem oferującym szeroką gamę samochodów, które możemy dowolnie przerabiać i spędzając w wirtualnym garażu upojne chwile, kręcić śrubkami w celu poprawy aerodynamiki. Nie mamy szansy dobrania właściwych opon i wysokości zawieszenia do panujących warunków i nawierzchni. W sumie oprócz dokupienia pewnej ilości pakietów stylistycznych (w kilku specyfikacjach drogowych) i miliarda kolorystycznych wariantów nielicencjonowanych felg aluminiowych nie możemy zbyt wiele. Pojazd, który modyfikujemy, aby dodać tej czynności dramatyzmu, rozkładany jest na naszych oczach na części pierwsze, a my przykładamy do niego odpowiednie gadżety.

### PODOBNI SZYBKIE



#### FORZA HORIZON 2

Společnościowo to namiastka The Crew, ale w kwestii stylu arcade nie ma chyba obecnie niczego lepszego.



#### NFS WORLD

Pierwsze tak duże podejście do wyścigowego MMO. Jeśli narzekacie na serwery Ubisoftu, to sprawdźcie te od EA!

### Ivory Tower

Zlokalizowane w Lyonie studio po siedmiu latach pracy zadebiutowało The Crew, ale pracuje również nad nową częścią Alone in the Dark.

**1** Sportowy Nissan z obniżonym zawieszeniem i ulicznymi oponami prowadzi się po takiej drodze nie najgorzej.

**2** Jedynie gracze korzystający z konsoli Xbox360 są pozbawieni widoku z wnętrza auta. Kokpity wyglądają całkiem niezłe.

**3** Linia GPS ciągnąca się powyżej drogi to niezły patent. Widać ją z daleka i rusza się kiedy zbliżamy się do zakrętu.

Szkoda, że nie da się w ten sposób sprawdzić, jak auto będzie wyglądało z określonym elementem. Dodatkowo, żeby przekopać się przez wspomnianą liczbę felg, trzeba niejako strzelać na oślep, ponieważ ikona każdej z nich jest identyczna, występują po sobie w kilku odcieniach i zanim się załadują, mijają cenne sekundy. Czy wspominałem już, że brakuje wizualizacji, jak faktycznie prezentują się na samochodzie? Interesujące, prawda? Tutaj wszystko dopasowywane jest na oko i dzieje się samo. Zdobywam doświadczenie, dostaję nową część, która natychmiast montowana jest w pojeździe i pędzę dalej. Autentycznie - kontynuuję jazdę bez wracania do garażu! Zdobywam kolejną część lub jej ulepszenie - raz-dwa - i już jest w aucie. Nawet nie ma sensu zaglądać do garażu, bo i tak wóz ma najlepsze obecnie dostępne gadżety. Może większa turbosprężarka albo krótsze przełożenie skrzyni biegów? W końcu niekoniecznie „złoty silnik +4” i „srebrny układ napędowy +3” to coś, o czym marzy każdy automaniak. Samochodów jest kilkadziesiąt i w żadnym wypadku gra nie nakłania do ich

wymiany. Model, który wybrałem na początku zabawy (Nissan 370Z), idealnie sprawdzał się tak w specyfikacji ulicznej, jak i w rajdowej czy terenowej. Jednym autem można praktycznie skończyć całą grę. Nowe wozy są drogie, kasa wpada na konto woli, więc szkoda w ogóle ją wydawać. Oczywiście z pomocą przychodzą mikrotransakcje. Wszystko przecież da się kupić za żywą gotówkę. Ale po co? Mikrotransakcje w produkcji za 200 PLN? Doprawdy, intrygujące. The Crew nie jest również tytułem oferującym grę solo. Można oczywiście bawić się samemu, bez kooperacji z innymi, jednak bez podłączenia do serwera Ubisoftu w ogóle nie da się grać. Nie sposób nawet w pojedynkę pojeździć po mieście, żeby wykonać kilka misji fabularnych. Po prostu nie. The Crew nie jest też tytułem, który

Obszar gry jest naprawdę ogromny! Przejazd przez USA przypomina o klasycznym Road Race z lat 80.



✚ Nie ma co ukrywać. Czasami „mocno się dzieje”.



serwuje różnorodną rozgrywkę. Tutaj zwyczajnie będziemy się nudzić. Wprawdzie wymyślono jakąś historijkę, ale szkoda nawet o niej wspominać. W trakcie misji co chwile jesteśmy przeganiani z jednego końca mapy na drugi - musimy gdzieś pojechać, kogoś przewieźć, kogoś staranować, z kimś wygrać. I tak w kółko. Po jakimś czasie można stwierdzić, że czyste ściganie się to jedynie dodatek do masy jeżdżenia po mapie i powtarzania tych samych czynności. Za mało wyścigów w grze o wyścigach? Pojawiają się oczywiście, jak to w MMO, eventy multiplayerowe, ale ograniczają się do kilku wariacji i zmagają PvP, w których po prostu zawsze wygrywa szybszy samochód. Reszta to flaki z olejem i absolutnie nic ciekawego. Nawet nie chcę tego porównywać z drugą częścią wspomnianego Test Drive Unlimited, bo zrobi się bardzo nerwowo. Rzeczywiście teren do odkrywania jest duży, krajobrazy niezłe, a sama jazda może sprawiać pewną przyjemność... do momentu kiedy kawałki w radiu nie zaczną się powtarzać - do wyboru mamy bowiem raptem kilka stacji. To nie GTA V.

Warto na koniec dodać, czym The Crew właściwie jest. Jest tytułem, o którym wiele myślałem podczas gry. Myślałem o tym, w jaki sposób można by poprawić każdy jego aspekt. Dosłownie każdy! Nawet tak oczywisty, jak zachowanie samochodów, które niekiedy pływają jak motorówki, a Forda Mustanga prowadzi się identycznie jak czteronapędowe Lamborghini. Myślałem o tym, jak bardzo dobra byłaby to produkcja, gdyby ktoś podczas beta-testów nagle nie krzyknął: „Zbliżają się święta! Odkładamy klawiatury! Wydajemy grę! Teraz! Do zobaczenia po świętach - patche i DLC z nowymi samochodami same się nie zrobią!”

I dobra rada, której powinienem posłuchać każdy, kto jednak zechce sprawdzić The Crew w akcji, bo uważam, że z odpowiednim podejściem można dać tej pozycji szansę. Nie dotykajcie wersji na Xboxa 360. To najbrzydsza, najbardziej wieszająca się i najwolniej ładująca gra wyścigowa, w jaką dane mi było zagrać. Nie żartuję. ■



# The Talos Principle

PC ■ MAC ■ PS4 ■ ANDROID

WYDAWCA Devolver Digital Wersja PL: tak

User Jama

**K**iedy się budzisz, widzisz sielski krajobraz, rozświetlony słońcem las, ceglane mury i budowle. Myślisz, więc jesteś. Czujesz. Oglądasz swoje ręce, wykonane z tytanu, kompozytów i siłowników, podobnie jak całe ciało. Nie wiesz, po co zostałeś sprowadzony do tej krainy ani co masz tutaj robić.

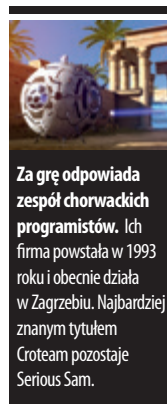
Wtem odzywa się z nieba donośny, bezosobowy głos, który oznajmia, że jest stwórcą twoim i ogrodu, w którym się znalazłeś. Nakazuje nazywać się Elohimem, co w języku hebrajskim znaczy „bóg”. Wyjaśnia, że zostałeś tu sprowadzony w celu poddania się próbom, w trakcie których będziesz się doskonalić. Jeśli przejdziesz owe próby pomyślnie, czeka cię życie wieczne. Możesz korzystać ze wszystkich przedmiotów w tym ogrodzie i we wszystkich ogrodach tego świata. Jest tylko jeden warunek, masz trzymać się z dala od wielkiej wieży.

Wejście na jej szczyt skończy się śmiercią i wiecznym potępieniem. Próby wiążą się ze znajdowaniem artefaktów zwanych sigilami i przypominających klocki w grze Tetris. Pozyskanie odpowiedniej liczby sigili właściwego kształtu i koloru pozwala otwierać przejścia do nowych pomieszczeń. Każdy sigil umieszczony jest w swego rodzaju labiryncie, który trzeba pokonać. W labiryntach znajdują się przejścia zamknięte polami siłowymi, kuliści strażnicy lewitujący w ramach wyznaczonej ścieżki patrolu, gniazda z działkami oraz różne trudno dostępne miejsca. Złącze wyglądające jak teodolit umożliwi przekazanie wiązki lasera z generatorów w ścianach do gniazd odbiorników, z reguły otwierających pola siłowe. Dzięki skrzyńcom dostajemy się do wyżej położonych miejsc, da się je też zastosować jako obciążenie płyt dotykowych umieszczonych w ziemi albo podwyższyć

na nich złącze, żeby laser nie był blokowany przez zbyt wysoki mur. Wentylator, o ile jest zasilony, wytwarza duży wiatr, który przetrzuci nas (lub jakiś przedmiot) ponad murem. Podręczna platforma w kształcie tarczy policyjnej służy do przenoszenia rzeczy, najczęściej używa się jej z nagrywaczem - urządzeniem, które rejestruje sekwencje ruchów gracza, a następnie generuje fizyczną projekcję takiego nagrania. Dzięki temu mamy szansę przenieść sami siebie na platformie.

W grze trzeba odkrywać nowe właściwości i wynajdywać kolejne zastosowania dla już poznanych przedmiotów. Często występuje problem krótkiej kołderki - brakuje jeszcze jednego jammera lub jeszcze jednej skrzyni, co da się rozwiązać za pomocą albo innej sekwencji działań, albo mocniejszej selekcji. Zdarza się, że trzeba zamknąć sobie odwrót, by pójść naprzód. Wyzwania, którym

## Croteam



Za grę odpowiada zespół chorwackich programistów. Ich firma powstała w 1993 roku i obecnie działa w Zagrzebiu. Najbardziej znanym tytułem Croteam pozostaje Serious Sam.

✚ Kwestia moralnego wyboru: zachować posłuszeństwo czy się zbuntować to jedna z wielu rzeczy do przemyślenia w tej grze.

musimy sprostać, potrafią być mocno frustrujące, więc trzeba eksperymentować i nie zrażać się przy pierwszych nieudanych próbach.

Dość szybko odkrywamy, że przebywamy w olbrzymiej symulacji, ponieważ zdarza się, że elementy krajobrazu przez chwilę migoczą, jakby występowały fluktuacje podczas jego generowania. Narracja prowadzona jest wielotorowo. Z jednej strony bezpośrednio głosem Elohima. W różnych miejscach natykamy się też na komentarze nagryzmolone na murze przez naszych poprzedników - są to krótkie przemyślenia, rady, deklaracje wiary lub zwątpienia.

W poszczególnych krainach, do których jesteśmy teleportowani, znajdują się końcówki terminali komputerowych. Sieć i archiwum uległy w znacznej mierze uszkodzeniu, ale z każdego terminala da się odzyskać strzępki plików, maili czy wpisów w blogu. Wyłania się z nich historia, w której ludzkość, wiedząc o nadchodzącym nieuchronnym końcu gatunku, postanawia zebrać najtęższe umysły w celu wdrożenia projektu Talos. Wiadomo że zagłada nastąpi szybko, więc zespół pracuje do bólu w dobie, żeby zdążyć przenieść



dziedzictwo kulturowe, ale też to, co być może istotniejsze, czyli ludzką świadomość, do wielkiego superkomputera zwanego EL. Wędrując po świecie, natrafiamy na miejsca, gdzie przechowywane są zapisy audio poszczególnych członków zespołu Talos, ich rozterki, wątpliwości oraz wspomnienia. Kolejny rodzaj narracji stanowią same terminale. Czasem wkrada się

do nich chat od trzeciej, nieznanej osoby. Nie jest ona tak wyniosła jak Elohim, to raczej kumpel z podwórka, z którym można pogadać o wszystkim. To właśnie on zadaje pytania o naturę rzeczy, poddaje w wątpliwość prawdziwe intencje Elohima, a jego podszepty zręcznie wzbudzają nasze zainteresowanie zakazanym szczytem wieży.

Choć Elohim wydaje się wszechobecny i wszechpotężny, ostrzega, ale nie blokuje naszych wycieczek do wieży - mówi, że mamy wolną wolę i powinniśmy sami poskromić ciekawość. Jednak gdy podchodzimy do wieży, która majestatycznie pnie się w górę do samego nieba, kiedy jest niemal na wyciągnięcie ręki, naprawdę ciężko się powstrzymać, by nie wejść tam chociaż na chwilę, a potem nie odblokować drzwi do kolejnych poziomów. Przychodzi to o tyle łatwo, że kiedy jesteśmy w wieży, zdajemy się zniknąć z pola widzenia stwórcy. Mierzmy się z pytaniami dotyczącymi charakteru wiary w przykazania Elohima, jej źródeł i sensu. Rozważamy też naturę śmierci, co dzieje się potem, czy na pewno stanowi ona koniec wszystkiego. A może da się jej uniknąć lub oszukać, wykorzystując technologię? ■

✚ Najciekawsza w grze jest narracja i snuta za jej pomocą opowieść. To właśnie one motywują do ponawiania wysiłków do późnej nocy.

## Filozofia

**Dociekamy czym jest świadomość, czy jest ona bytem fizycznym, czy zwierzęta również nią dysponują lub czym różnią się świadomości człowieka i robota.**



✚ W trakcie prób można korzystać z wielu urządzeń. Na przykład jammer, przypominający kamerę na statywie, emituje pole zakłócające, które pozwala tymczasowo unieruchomić jednego strażnika lub działko albo otworzyć pole siłowe.

# Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues

PC **ACCESS**

WYDAWCA: Portalarium Wersja PL: nie

Zdan

**S**iadać! Siadać! Ty tam! Prze-  
stań pykać na tym 3DS-ie!  
Tak, wiem, że nowe Mario jest  
bardzo dobre, ale jeszcze będzie  
czas, żeby przejść ten level. Słuchaj-  
cie – pamiętacie taki cykl gier jak  
Ultima? Richard Garriott to znane  
wam nazwisko? Lord British? Tak?  
Widzę kilka rąk w górze. Dobrze.  
Wygodnie siedzicie? Ci, co wiedzą co  
nieco o Ultimie, niech oświecą tych,  
co spali na historii gier, a ja opowiem  
wam o aktualnych wyczynach ojca  
tej sagi.

A właściwie czemu nie mamy do czynienia z kolejnym tytułem z tej zacnej serii? Cóż... to sprawa prawniczej batalii pomiędzy Electronic Arts a Garriottem. Ale nazwa nie jest tu zbyt ważna. Istotne jest to, co dostajemy, zasiadając do Forsaken Virtues. I tutaj niestety opowieść trzeba przerwać, by dygresję sporą uczynić. Otóż produkt jest w tym momencie jak najbardziej grywalny, ale to jednak pre-alpha. Mówiąc krótko – właściwie wszystko, oprócz rzeczy najbardziej podstawo-

wych, zmienić się może i pewnie się zmieni. Wglębiając się w rozgrywkę, należy mieć zatem na uwadze, że stąpamy po niepewnym gruncie. Jeden krok, jeden update i można stracić solidne oparcie dla stóp. A tego nikt nie lubi i za bardzo nie chce. Fani z Kickstartera, którzy wsparli projekt, pewnie też będą protestować, gdyby wszystko zostało przewrócone na lewą stronę.

Lord British zaproponował ciekawe rozwiązanie odnośnie swego nowego dzieła. Otóż jest to „selective multiplayer”. Cóż to znaczy? Ano możemy sobie wybrać, czy gramy samotnie i offline, samotnie i online bądź w trybie wieloosobowym z przyjaciółmi lub z wszystkimi graczami. Czyli... MMO, ale nie do końca? Coś w ten deseń. Innymi słowy – dla każdego coś milego. Na razie dostępne są tylko opcje online, ale można bawić się samemu, co też uczyniłem.

Jestem rozdarty. W sumie mógłbym powiedzieć, że dostajemy coś w rodzaju współczesnej Ultimy Online, i pójść na piwo. Byłoby to jednak



## Lord British



**Richard Garriott**  
założył Origin Systems  
w rodzinnym gronie  
w 1983 roku. Firma  
stała się sławna dzięki  
sagom Ultima oraz Wing  
Commander. W 1992  
roku została sprzedana  
Electronic Arts.

nieściśle. Niemniej duch wspomnianego tytułu niewątpliwie unosi się nad Avatarem. Oczywiście nadal mamy do czynienia z RPG i nadal nie ma klas. Bohatera rozwijamy, opierając się na punktach pakowanych w drzewka poszczególnych umiejętności. Są poziomy postaci, ale te po prostu dają kolejne punkty, które przydzielamy u trenerów w miastach. Rewolucyjny brak. Jest za to całkiem sprytny system walki, za który należą się chyba największe pochwały.

Zestaw umiejętności, którymi dysponujemy podczas starć, tworzymy jako „talie kart” w oparciu o umiejętności bojowe czy zaklęcia, które wcześniej wykupiliśmy. Liczba kart „w ręce” także zależy od umiejętności. Dodatkowo talie mogą być statyczne (wybrane umiejętności przy większym ich koszcie) lub dynamiczne (zmieniające się karty – im większy poziom danej umiejętności, tym częściej ma ona szansę pojawić się w ręce). Przy odpowiednim zestawie kart możliwe są też kombinacje. Rzecz najbardziej godna pochwały w całym Avatarze – wnosi bowiem nieco świeżości w dość skostniałą formułę. W praktyce sprawdza się to naprawdę nieźle, choć często sprowadza do klikania tych samych umiejętności, licząc usilnie, że wróg padnie. Tworzenie swojej talii ma jednak w sobie to coś.

Graficznie tytuł wypada niestety dość siermiężnie. Otoczeniu jako takim nie brak odpowiedniej atmosfery, ale



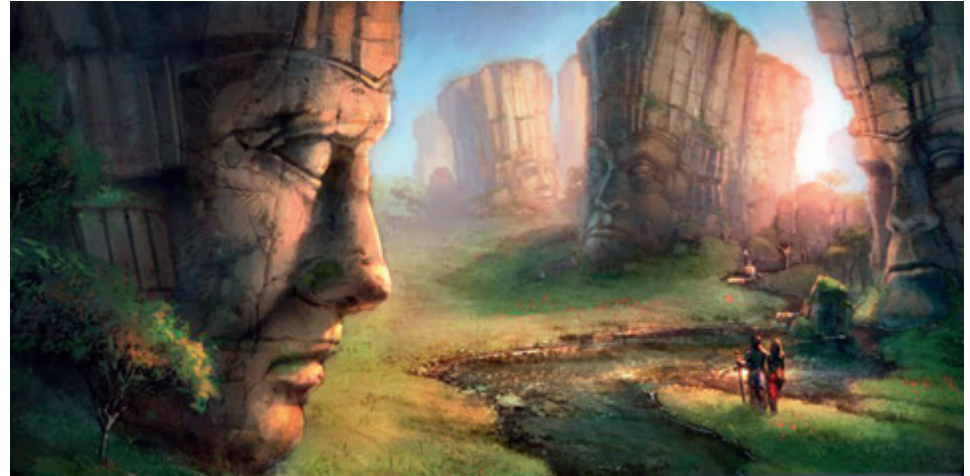
Codzienny jogging. Pozwala utrzymać kondycję i przewietrza zbroję.



❄️ Zima potrafi zaskoczyć mieszkańców i drogowców nawet w Nowej Brytanii.

wszystko to wygląda topornie i dość kwadratowo. Znow - rozdarcie. Z jednej strony dobrze, z drugiej - jakoś tak nie do końca. Sytuację ratuje mile brzdąkająca w tle muzyka. Nic powalającego, ale pasuje, a to najważniejsze. No i to, czego pewnie chcecie dowiedzieć się najbardziej - co z klimatem i jak się w to gra? Tu powtórzę się jak zdarta winylowa płyta - nie sposób odpowiedzieć jednoznacznie. Kraina, w której lądujemy, czyli Nowa Brytania, nie jest pozbawiona ultimowej aury. Wszystko wydaje się spójne i sugeruje sporą pracę włożoną w budowanie tego świata. Niekiedy wręcz nie sposób uwolnić się od refleksji, że przecież to dzieło twórcy Ultimy. Podczas podejmowania trudnych decyzji daleko nam do moralnych rozterek, których nie szczędziła graczom czwarta część cyklu. Nie uświadczymy też (przynajmniej na razie) postaci pokroju groźnego Guardiana czy Mondaina. Nie ma tu życia. Wszystko oczywiście może się jeszcze zmienić, ale Nowa Brytania nie urzeka tak jak kiedyś Ultima. Zabrakło serca, iskry bożej czy dającej się zauważyć pasji tworzenia. Jest solidna, rzemieślnicza robota.

Stanu rzeczy nie poprawia niestety sama rozgrywka, którą określiłbym jednym słowem - nuda. Jak w pol-



❄️ Każdy krajobraz wydaje się pusty bez wielkich kamiennych twarzy.

skich filmach. Doceniam brak trzymania gracza za rączkę i otrzymywanie zadań poprzez rozmowy z NPC-ami (standard ultimowski - piszemy na klawiaturze słowa kluczowe, możemy też je kliknąć w wypowiedzi danej osoby, by automatycznie się czegoś dowiedzieć), ale - do diaska - dlaczego to wszystko takie monotonne? Sporo tu latania i gromienia potworów. Może dalej będzie lepiej? Mam taką nadzieję. Niemniej ubijanie wilków, niedźwiedzi czy bandytów i przyniesienie potem truskawek jakoś niespecjalnie dobrze mnie nastroiło. Jasne, fajnie zobaczyć kolejną klimatyczną lokację, jednak po pewnym czasie pojawia się ochota na odejście od Avatara i powrotu do wcześniejszych części. Jeśli dla fana Ultimy problem stanowi spędzenie następnej godziny z grą, to dla kogoś nowego może się to po prostu okazać niewykonalne.

Jak wspominałem, w grze wciąż brakuje wielu elementów. Dla przykładu - nie wprowadzono jeszcze drzewek umiejętności „wytwórczych” i „wydobywczych”. Już wiem, jakie będzie wasze pytanie na koniec mojej krótkiej gawędy. Czy warto w to zagrać? Niestety, z bólem serca muszę powiedzieć, że w obecnej formie - nie. Za wysoka cena, za mało treści. Gdzieś tam w środku drzemie potencjał na



❄️ Zupełnie przyziemne sprawy: walka z wilkami w krzakah.

dobłą grę, godną miana duchowego spadkobiercy Ultimy Online czy nawet całej serii. Ale wielką ilością zachęcającego miodego i piwa muszą jeszcze twórcy przepłukać swe gardła, by sprawa doczekała się radosnego finału. Idźcie już! 🍷

## OSTATNIE ULTIMY



### ULTIMA VII: PAGAN

Przyspieszona premiera w 1994 r. została wymuszona przez Electronic Arts. Wielu fanów uznało Pagana za grę nieudaną.



### ULTIMA ASCENSION

Gra okazała się posiadać mordercze wymagania sprzętowe i dopiero na współczesnych komputerach działa normalnie.

## Ekipa

**Oprócz Garriotta** przy grze pracuje kilka innych osób z Originu, na przykład Starr Long. Przy pisaniu scenariusza bierze zaś udział znany pisarz fantasy, Tracy Hickman.



Zapamiętajcie ten rok - 2014, w którym Galaktykę odtworzono w pamięci komputerów 1:1 i wpuszczono do niej samotników, wałęsających się tam na własne życzenie.



# Elite: Dangerous

PC MAC

WYDAWCA Frontier Developments Wersja PL: nie

Voyager

**S**pełnienie marzeń tych, którzy wciąż spoglądają w niebo usiane gwiazdami. Żyją nadzieją, że któregoś dnia poznamy każdy zakątek Galaktyki. 400 miliardów gwiazd czeka na odkrycie. Jednego życia na to nie wystarczy. Nawet w grze.

Pamiętacie swoje odczucia po przeczytaniu „Odysei kosmicznej” i „Ramy” Arthura C. Clarke’a? Jak poruszył waszą wyobraźnię Larry Niven swoim „Pierścieniem”? A „Fundacja” Asimova, seriale „Battlestar Galactica”, „Star Trek” i wreszcie „Gwiezdne wojny”? Przy tak skondensowanej porcji wrażeń w latach 80. nie sposób było patrzeć w nocne niebo nie zamarzyć, że kiedyś uda się dotrzeć do tych migoczących na nim punkcików. Pierwsze Elite, wydane w 1984 roku, zrobiło wielki krok na drodze eksploracji wirtualnego kosmosu – mapa protoplasty dzisiejszych space simów obejmowała 8 galaktyk, a w każdej 256 planet – to niewyobrażalna przestrzeń w epoce 8-bitowców. 100 kredytów w kieszeni i możliwość poprowadzenia przez wąskie wrota orbitalnych stacji Cobry Mk III rozpalili wyobraźnię graczy. Rzuceni w przestwór wszechświata mogliśmy latać od układu do układu, kupować i przewozić towary (legalne lub nie), wydobywać minerały z dryfujących w próżni kamieni, polować na nagrody za wykonane misje lub trudnić się piractwem. Oryginalne Elite doczekało się dwóch kontynuacji: w 1993 roku nastąpił czas Frontier: Elite II dającego możliwość lądowania na planetach, w 1995 roku Frontier: First Encounters wprowadziło cieniowanie Gourauda i tekstury na obiektach. Współczesne Elite: Dangerous zmieniło wszystko... i jednocześnie pozostawiło rozgrywkę bez zmian.

Za sprawą zebranego na Kickstarterze półtora miliona dolarów Elite powróciło w odsłonie Elite: Dangerous. Wkraczamy w znany nam świat ponownie, w 3300 roku. Dzięki silnikom nadprzestrzennym możemy rozbijać się po całej Drodze Mlecznej, o ile tylko starczy nam paliwa i czasu. Misje treningowe podpowiadają, co się szykuje: w pierwszej symulowanej potyczce okazuje się, że łatwo stracić osłonę i rozbić kruchą powłokę Cobry Mk III, oddzielającą nas od kosmicznego zera absolutnego. Walki to nie widowiskowe rozbłyski laserów na osłonach zbliżających się celów – to raczej umiejętne manewrowanie i obserwowanie znacznika wrogiego pojazdu, często mozolne i czasochłonne. Treningi pozwalające przyswoić sobie kompletne procedury startu i dokowania na stacjach orbitalnych trzeba uznać za obowiązkowe – podczas gry nie raz i nie dwa jesteśmy zmuszeni zapłacić za wykłepanie blachy naszego nadwyręzonego po niefortunnej kolizji z otoczeniem statku. I jeszcze skoki w nadprzestrzeń, zarówno te w obrębie układu planetarnego, jak i przeloty pomiędzy układami, którym towarzyszy znakomita muzyka i dopracowane efekty dźwiękowe – wszystko to sprawia, że gra wciska nas w fotel i wywraca neurony w głowach. Jakże wtedy brak kabiny symulującej przeciążenia i kilku ekranów wokół nas. Opanowanie kierowania statkiem kosmicznym to prawdziwa szkoła pilotażu. Obłożenie klawiatury kolejnymi przełącznikami, przyspieszeniem, doborem rozkładu energii aż się prosi o kilkustronicowy podręcznik w drukowanej wersji i dedykowany kontroler z odpowiednim wolantem do sterowania. Przestrzeń, w której się poruszamy, imponuje rozmiarami, jednak musimy też przyzwyczać się do klaustrofobicznego wnętrza

statku kosmicznego, w którym panele komunikacyjne zastępują nam cały świat. To w tym małym pomieszczeniu dokonujemy zakupów wyposażenia, towarów i wybieramy misje. Wszystko to na ekranach kontrolnych z dobrze pomyślanym interfejsem.

Elite: Dangerous wciąga w wir wydarzeń od pierwszego startu i pierwszej próby realizacji misji. Droga Mleczna podzielona została na strefy wpływów Federacji, Imperium i Sojuszu. Jednak nie tylko ludzie okupują przestrzeń w Galaktyce.

Od naszych działań i pomysłów zależy, jak będziemy postrzegani przez poszczególne frakcje. W Elite: Dangerous możemy grać jak w klasyczną produkcję przeznaczoną dla jednej osoby. A gdy już znudzi nam się samotna rozrywka, wystarczy przejść do trybu dla wielu graczy – gdyby kolejka oczekujących na dokowanie była zbyt długa, chwila zabawy w singlu nie zrobi różnicy miliardom śledzących nasze poczynania gwiazd.

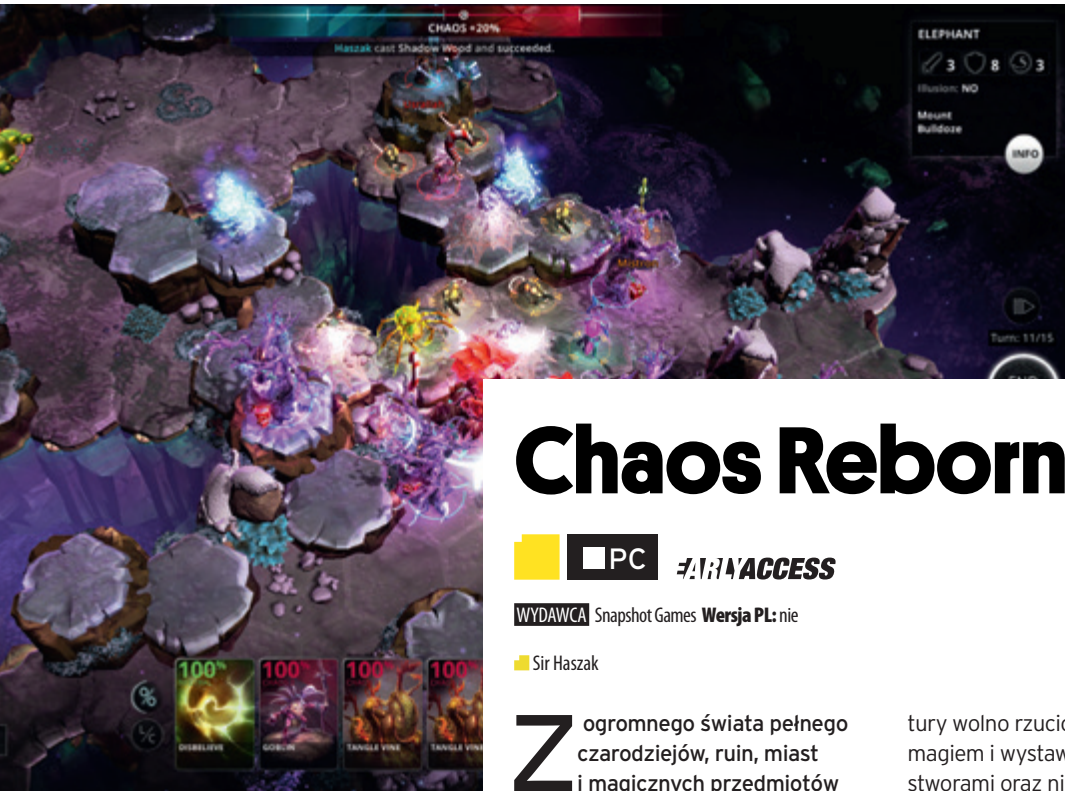
Elite: Dangerous to opowieść o badaniu nieznanych stref Drogi Mlecznej, o eksploracji, do której motywuje zwykła chęć podróżowania i zwiedzania odległych układów gwiazdnych, połączonej z ekonomiczną kalkulacją prowadzącą do zakupu lepszego wyposażenia i nowszych, odpornych na zniszczenia statków kosmicznych. To również stałe doskonalenie własnych umiejętności i poznawanie ograniczeń. Po prostu wspaniała historia dla samotników, których nie przeraża otwarta przestrzeń. Elite: Dangerous już zasłużyło na miano najważniejszego tytułu wydanego w 2014 roku, zaskakująco dobrze oddając we współczesnym języku gier najlepsze cechy swego pierwowzoru z połowy lat 80. Na możliwość lądowania na planetach przyjdzie nam jeszcze trochę poczekać. ■

✚ Gra stanowi realizację marzeń Davida Brabena, który zabiegał o jej stworzenie od lat.

## Voyager



**Zanim dojdziemy do wprawy**, często błąkamy się w kosmosie zastanawiając się, który z pojazdów w okolicy to pirat, za którego rozbite w pył szczątki obiecano nagrodę, albo gdzie orbituje poszukiwana czarna skrzynka czy inny nadajnik rebeliantów. Po drodze częstokroć wyhamujemy w koronie jakiejś gwiazdy albo zachwycimy się, patrząc na przelatującą tuż obok kometę. Fani eksploracji kosmosu w Elite: Dangerous już odkryli, że właśnie w tym miejscu gdzie powinny być w 3300 roku, wciąż przemierzają wszechświat sondy Voyager 1 i 2. Kto wie, jakie jeszcze tajemnice skrywa ta gra?



# Chaos Reborn

PC **ACCESS**

WYDAWCA Snapshot Games Wersja PL: nie

Sir Haszak

**Z** ogromnego świata pełnego czarodziejów, ruin, miast i magicznych przedmiotów pokazano jeden niemal gotowy składnik – moduł bitewny.

Obecnie da się rywalizować z czterema przeciwnikami w sieci lub offline. Kombinacja graczy i adversarzy sterowanych przez komputer jest dowolna. Można ustalić reguły pojedynku: liczbę tur, limit czasu w przypadku każdej z nich i zasady zwycięstwa – do ostatniego maga lub na punkty. Ponieważ Chaos Reborn stanowi nawiązanie do Chaos: The Battle of Wizards (1985), miłośnicy klasyki otrzymają tryb Chaos z losowymi czarami i mapami. Sterujemy magiem wyposażonym w jedną z wielu różdżek, np. Ładu, Chaosu, i talię kart zawierających zaklęcia i stwory. Podczas każdej

tury wolno rzucić czar, wykonać ruch stworami oraz nimi zaatakować. Kolejność akcji jest dowolna, co oznacza spore możliwości taktyczne. Stworów nie występuje zbyt wiele, ale za to każdy z nich posiada unikatową cechę: na przykład słoń nie jest specjalnie silny, za to doskonale nadaje się do niszczenia murów i skażenia. Co ciekawe, stworzenia te nie mają punktów zdrowia. Jeśli przejdą próbę wynikającą z ataku, zostają na mapie, jeśli nie – znikają. Skład talii maga zależy od rodzaju różdżki. Właściciel Łaski Chaosu otrzymuje więcej czarów i stworów chaosu. Udane zastosowanie zaklęcia danego typu przesuwają w tę stronę środowisko pola bitwy, co wpływa na prawdopodobieństwo rzucania kolejnych czarów. Im trudniejsze zaklęcie, tym mniejsza szansa, że jego użycie się powiedzie.

➤ Każde stadium tury wymaga osobnego potwierdzenia, dzięki czemu gracz zachowuje pełną kontrolę nad wydarzeniami.

➤ Mag w pozycji na jeźdźca jest znacznie trudniejszy do upolowania niż ten dający z buta.

➤ W grze na punkty (wyświetlane nad łaską) do wyniku liczy się każda udana akcja: rzucony czar, prowadzony stwór, zadane obrażenia.



## DUCHOWI OJCOWIE



### CHAOS

W podtytule The Battle of Wizards. Strategiczna gra turowa na ZX Spectrum wydana w 1985 r.



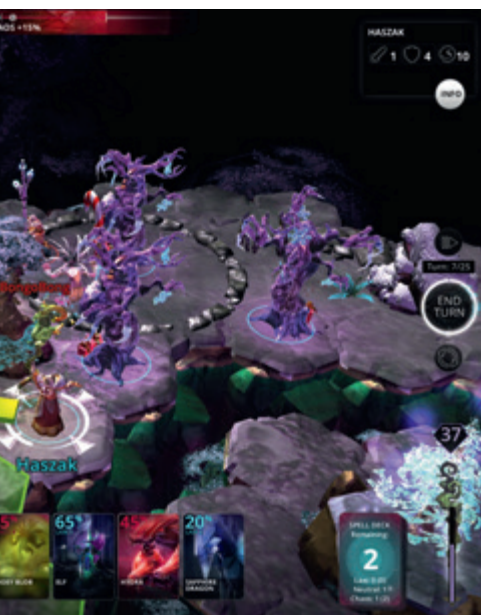
### UFO ENEMY UNKNOWN

Gra strategiczna wydana na PC, która łączyła pojedynki toczony w turach z akcją w czasie rzeczywistym.



## Mr. Gollop

Twórca gry był w 2014 roku w Krakowie. Podczas swojej prezentacji na konferencji Digital Dragons opowiadał o przyjemności tworzenia Chaos Reborn i chęci powrotu do czasów sprzed UFO Enemy Unknown, które robił już pod batutą MicroProse.



Na przykład przywołanie hydry udaje się w 40% przypadków. Przy 15-procentowym chaosie pola bitwy szansa ta wzrasta do 45%, a można ją jeszcze zwiększyć, inwestując zebraną manę. Zdobywa się ją poprzez zajęcie określonych pól mapy, zabicie przeciwnika lub spalenie karty. Jeśli nie chcemy ryzykować, możemy sprowa-

dzić widmo stwora. Widmo zachowuje się tak samo jak realny stwór, ale może zostać łatwo zniszczone czarem odwołania.

Już teraz moduł bitewny pozwala podjąć mnóstwo decyzji. A ma jeszcze pojawić się możliwość wyposażania i tworzenia własnych talii czarów, a także większa liczba uczestników.

➤ Nawet przy przewadze wroga w stworach mag nie pozostaje bez szans na zwycięstwo.

Również grafika wygląda już nieźle, choć na razie funkcjonują tylko zaśmieżone mapy (wszystkich środowisk będzie dziewięć). Muzyka brzmi co najmniej dobrze. Pozostaje czekać do maja, kiedy to z wizji Juliana Gollopa w swym ostatecznym kształcie wyłoni się Chaos Reborn. Jest spora szansa, że się w nim pograjemy. ■

REKLAMA

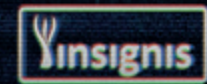
NAJNOWSZA POWIEŚĆ AUTORA METRA 2033



DMITRY GLUKHOVSKY  
FUTU.RE

Odkrycia naszego pokolenia zapewnią kolejnym nieśmiertelność. Nasze dzieci nigdy nie umrą. Ziemię zaludnią zdrowe, piękne i wieczne istoty. Ale każda utopia ma swoje cienie. Ktoś musi czuwać, by nowy wspaniały świat nie runął pod ciężarem przeludnienia, dbać, by ludzie porzucili swe zwierzęce instynkty i zaczęli żyć tak, jak przystoi nieśmiertelnym.

PREMIERA 4 MARCA





W trakcie gry pada deszcz albo szaleją burze, co urozmaica lekką monotonię podziału na tury.

# NEO Scavenger



WYDAWCA Blue Bottle Games Wersja PL: nie

Paweł Schreiber

## Blue Bottle



Studio odpowiedzialne za grę to praktycznie tylko jeden człowiek, otoczony wianuskiem współpracowników. Daniel Fedor pracował wcześniej przez 7 lat w BioWare, gdzie uczestniczył w produkcji takich blockbusterów jak Dragon Age czy Mass Effect.

**P**unkt wyjścia gry NEO Scavenger niczym mnie nie zaskoczył: bohater budzi się w tajemniczym laboratorium, nie pamięta, kim jest, a kiedy już wydo staje się na zewnątrz, okazuje się, że świat dotknęła jakaś apokaliptyczna katastrofa, z której ludzkość teraz z trudem się podnosi.

Dałem się temu zmylić i pomyślałem, że wiem, co mnie czeka - z łatwością pokonam setki mutantów, z porzuconej bazy wojskowej wygrzebię jakąś zapomnianą przez Boga i ludzi broń, a w końcu na pewno okażą się wybrańcem, który przywróci spokój na pustkowiu. Wyszedłem zatem na zewnątrz i spotkałem jakiegoś mężczyznę, który mając w nosie moje ambicje i oczekiwania, zatłukł mnie najwykleszszym kijem.

Potem przyszedł czas na kolejne próby i kolejne zgony: przyczynami bywały rany klute, nielezione złamane żebro, zatrucie pokarmowe oraz zapalenie płuc. Ba, można tu nawet umrzeć na cholera. A śmierć jest nieodwracalna, bo NEO Scavenger to roguelike pełną gębą.

W większości gier postapokaliptycznych świat pełen jest łatwych znalezisk - żywności, broni, cennych relikwów z przeszłości. Tu skarbami są znajdowane cudem zapalniczki czy stare śpiwory. Nie sposób daleko zajść bez opanowania skomplikowanego systemu craftingu, zaczynając od zupełnych podstaw - rozbicia opakowania po płycie kompaktowej na ostre odłamki czy związania kilku nitów w kawałek sznurka. Świetny turowy system walki skupia się na taktyce unikania ciosów i czekania,



Najpiękniejsze w NEO Scavenger jest to, jak gra stopniowo odkrywa przed nami swe kolejne warstwy.

aż przeciwnik się odsłoni. Mało tu efektownych, czystych akcji, a więcej brutalnych zagrywek, szamotaniny i (dosłownie) kopania leżącego. Taki to świat - budowany konsekwentnie i bez litości, ale właśnie dlatego wiarogodny i wciągający.

Kiedy już nauczymy się zdobywać resztki jedzenia, nagle znajdujemy starego laptopa, którego da się włączyć. Kiedy odwiedzimy dziesięć opuszczonych miasteczek, trafiamy wreszcie na miasto zamieszkane.

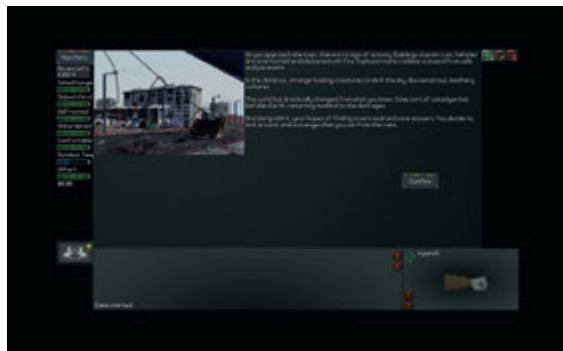
Kiedy już się nam wydaje, że wiemy, co tytuł ten ma do zaoferowania, pojawia się pierwsze zadanie fabularne, a gdzieś na horyzoncie zaczyna majaczyć szansa, że w końcu zrozumiemy, co stało się z naszym światem i kto w nim dzisiaj rozdaje karty. Dotarcie do każdej kolejnej warstwy, rzucającej zupełnie inne światło na to, jak i po co gramy w NEO Scavenger, to doświadczenie jedyne w swoim rodzaju.

Są oczywiście i wady. Niektórych odrzuci skromna oprawa graficzna. Prawie wszystkich w pewnym momencie zirytuje niedopracowany interfejs. Przeszkadza powtarzalność wielu wykonywanych czynności. Ale stanowczo przeważają głębia i bolesny realizm stopniowo odsłaniającej się przed nami ponurej rzeczywistości, przy której inne wizje postapokalipsy w grach to bez troski karnawał.

NEO Scavenger to rzecz nie dla każdego, podobnie jak jego najbliżsi krewni - hiperrealistyczne rogueliki Unreal World czy Dwarf Fortress. Ale ci, którzy będą mieć dość cierpliwości i wyobraźni, żeby wejść w świat tej pozycji głębiej, podzielą pewnie zdanie fanów towarzyszących NEO Scavenger w kilkuletniej drodze do wersji 1.0 - to jedno z tych nielicznych dzieł, w których warto raz po raz umierać, kłać pod nosem i zaczynać od nowa. ■

## Bourne

**Bohater gry,** Philip Kindred budzi się z kriogenicznego snu i nie bardzo wie dlaczego trafił do tak nieprzyjaznego świata. Jego cel jest w tym momencie jeden: przeżyć.



Nie jest to gra efektowna wizualnie, ale czyż zniszczony świat może być efektowny?

# ZMIERZ SIĘ ZE ZŁEM W NAJBOGATSZYM WYDANIU DIABLO III



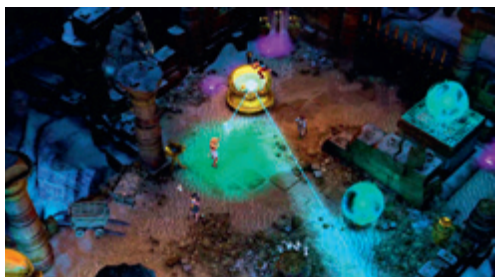
179<sup>99</sup>

DIABLO III ULTIMATE  
EVIL EDITION  
XBOX ONE/PLAYSTATION 4

SPRAWDŹ

 **cdp.pl**

WEJDŹ NA [CDP.PL/DIABLO](http://CDP.PL/DIABLO)  
ZAGRAJ DZIŚ WIECZOREM.



Na drodze stają nam kościotrupy, mumie, skara-beusze, wybuchające grubasy oraz krokodyle...



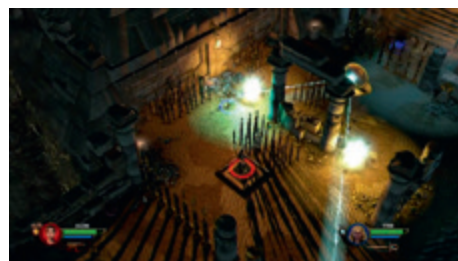
... wrogów jest jednak wyraźnie mniej niż w Guardian of Light.

# Lara Croft and the Temple of Osiris

PC PS4 XONE

WYDAWCA Square Enix Wersja PL: nie

Pocztar



Głosu Larze użycza angielska aktorka Keeley Hawes, związana z grami od czasu Tomb Raider Legend.

Kiedy seria Tomb Raider obniżyła loty, na gwałt szukano pomysłów na jej odświeżenie. W 2010 roku zdecydowano się wydać Lara Croft and the Guardian of Light, czyli niezły spin-off z izometrycznym rzutem na pole akcji. Teraz możemy zagrać w jego sequel.

Byłem fanem pierwszej części, tym razem jednak kilka elementów mnie rozczarowało. Najbardziej boli brak sensownej fabuły – od pierwszych minut gracz otrzymuje ledwie pretekst do eksploracji kolejnych grobowców i piramid. Do minusów należy zaliczyć też naprawdę kiepski, bezpłciowy wręcz voice acting. W tym przypadku im Lara mniej mówi, tym lepiej.

## Bóg Set

Był rzeczywiście wcale-niem zła. Egipcjanie widzieli w nim brata Ozyrysa, którego zresztą zabił. Z zakrzywionym ryjem i trójkątnymi uszami prezentował się jak krzyżówka osła, mrówkojada i szakala.

Na końcu każdego poziomu czeka fragment posągu Ozyrysa. Trzeba skompletować je wszystkie, aby wskrzesić zeznane boga i skorzystać z jego pomocy w walce z ostatnim bossem. Gracz przemierza przyjemnie wykonane lokacje, walcząc z hordami przeciwników za pomocą bogatego arsenału broni i umiejętności. Wrogów jest jednak wyraźnie mniej niż w pierwszej części. Korzystamy z kilku rodzajów klasycznego uzbrojenia, a z czasem w nasze ręce wpada wyrzutnia raket, granatnik czy miotacz ognia. Powróciły zdalne ładunki wybuchowe, które robią miązgę z przeciwników, ale są też niezbędne do rozwiązywania łamigłówek. Larę wspomagamy amuletami oraz pier-

ścieniami modyfikującymi umiejętności i rodzaj pocisków. Zakup przedmiotów za znalezione diamenty sprawia frajdę, jednak nie ma odczuwalnego wpływu na rozgrywkę. W Temple of Osiris da się grać same-mu lub w kooperacji (maksymalnie w czwórkę). Dwie osoby to najbardziej optymalna opcja – jedna wciela się w archeologa z liną z hakiem oraz pochodnią, a druga w obdarzone magicznymi mocami bóstwo. Akcja w obu trybach odrobinę się różni – na tyle, by zmusić graczy do współpracy. To bardzo krótka i prosta gra, którą ratuje możliwość ponownej zabawy – każda z lokacji oferuje sporo znajdziek, takich jak stanowiące walutę kryształy albo maski wymieniane na nagrody specjalne. Możemy też poprawiać swoje wyniki – niektóre bonusy i przedmioty dostępne są dopiero po spełnieniu określonych warunków, jak osiągnięcie pewnego pułapu punktowego lub pokonanie bossa w danym czasie. Mimo wszystko cena wyjściowa tytułu wydaje się zbyt wysoka jak na daleką od standardów nowej generacji grafikę i brak wielkiego wyzwania. Natomiast po obniżce warto ten tytuł zaliczyć, ze względu na jego przystępność i grywalność. ■

Eksploracja okazuje się prosta i przyjemna. W grze trudno się zaciąć, ale przygotowane zagadki nie urągają inteligencji gracza. Elementy zręcznościowe nie grzeszą oryginalnością. Ot, czasem trzeba trochę poskakać po platformach albo biec przed siebie, gdy most wali się pod nogami.



# Game of Thrones

■ PC ■ MAC ■ PS3 ■ PS4 ■ X360 ■ XONE ■ ANDROID

✚ Gra działa na tym samym silniku (Telltale Tool), co słynne Walking Dead.

WYDAWCA Telltale Games Wersja PL: nie

■ Shal

**J**est brzydka, płytka, nudna, liniowa do bólu. Z takimi zarzutami krytyków musi mierzyć się pierwsza część najnowszej produkcji studia Telltale - *Game of Thrones: A Telltale Game Series*, zatytułowana *Iron From Ice*.

Stanowczo nie zgadzam się z żadnym z nich i uważam, że Gra o tron w wykonaniu twórców *The Walking Dead: The Game*, *Tales from the Borderlands* i innych znakomitych visual novels jest pozycją wybor-ną!! Wielkość mistrzów opowieści z Telltale polega moim zdaniem na tym, że doskonale rozumieją specyficzny klimat dzieła, które adaptują na potrzeby swoich liniowych gier przygodowych z elementami zręcznościowymi. Tak było w przypadku *The Walking Dead*, najlepszego tytułu 2012 roku, tak jest i teraz z *Game of Thrones*, sześciocyfrową sagą rodu Forresterów, inspirowaną prozą George'a R.R. Martina oraz serialem HBO. Epizod pierwszy zadebiutował 2 grudnia na pecetach oraz konsolach siódmej i ósmej generacji. Zadebiutował i porwał mnie całkowicie! Pod względem mechaniki rozgrywki nie widać wielkich różnic

w stosunku do poprzednich dzieł Telltale. Po raz kolejny stajemy się więc obserwatorami dramatycznych wydarzeń, w tym wypadku mających miejsce w uniwersum Gry o Tron, od czasu do czasu podejmując decyzje, które wpływają na kierunek rozwoju fabuły. Tym razem jednak prowadzimy troje bohaterów, związanych z rodem Forresterów - zaufanych ludzi Starków. Opiekunowie żelaznych drzew z Ironrath znaleźli się w bardzo trudnej sytuacji, podczas gdy na Północy szaleje wojna domowa, a król Joffrey I szykuje się do ślubu z Margaery Tyrell...

Historia przygotowana przez scenarzystów wciągnęła mnie natychmiast. Jako wielki fan *Crusader Kings II* od razu zaangażowałem się w skomplikowaną intrygę polityczną, wokół której kręci się akcja najnowszej produkcji Telltale, a zakończenie pierwszej odsłony tytułu sprawiło, że zacząłem niecierpliwie odliczać dni do premiery epizodu drugiego. Miłośnicy sekwencji QTE będą nieco rozczarowani - w *Iron From Ice* jest ich bowiem mniej niż we wcześniej-

szych dziełach kalifornijskiego studia, mnie osobiście jednak w ogóle to nie przeszkadza.

Krytycy twierdzą, że decyzje, jakie podejmujemy w *Game of Thrones*, nie mają znaczenia. Cóż, w grach Telltale nigdy nie było pełnej swobody kształtowania losów bohaterów. Deweloperzy z San Rafael posiadają jednak umiejętność wywołania całkiem odwrotnego wrażenia. W Grze o Tron zastosowano ten sam trik co poprzednio i... znów się udało! Na pochwałę zasługuje również wybór konwencji estetycznej tej produkcji. Stylizacja na farbę olejną to znakomite posunięcie, które wraz z piękną oprawą dźwiękową buduje fenomenalny klimat rozgrywki. *Game of Thrones: A Telltale Game Series* to pozycja obowiązkowa dla fanów twórczości Martina i serialu. Ci, którzy do tej pory nie mieli do czynienia z tą niebywale wciągającą opowieścią, a lubią historie pełne zaskakujących zwrotów akcji, również powinni zapoznać się bliżej z tą produkcją. ■

**Prowadzimy troje bohaterów, związanych z rodem Forresterów, czyli zaufanych ludzi Starków. Opiekunowie żelaznych drzew z Ironrath znaleźli się w trudnej sytuacji...**



Telltale

Studio powstało w 2004 roku w kalifornijskim San Rafael, dokładnie tam gdzie wcześniej miało siedzibę LucasArts. Jej założycielami byli zresztą ludzie pracujący wcześniej u George'a Lucasa.



➤ Zastosowanie modnego widoku z perspektywy sterowanej postaci zwiększa realizm rozgrywki. Ten złośliwy szkieletor podczas ataku porusza nawet szczęką!

## W PODOBNYM KLIMACIE



### DUNGEON MASTER

Revolucja w cRPG. Gra zrobiona przez nieznaną firmę FTL Games wprowadziła do zmagania mocno udawane, ale jednak 3D.



### EYE OF THE BEHOLDER

Trzy lata po Dungeon Master ulepszoną, ładniejszą wersję czółgania się po lochach wypuściło Westwood Studios.



### LEGEND OF GRIMROCK

W 2012 r. Finowie dokonali powrotu do korzeni. Po ćwierćwieczu ten sam styl grania znów zdobył uznanie wśród fanów RPG.

# Dungeon Hunt

ATARI 400/800/XL/XE

WYDAWCA Jim Wilkinson Wersja PL: nie

■ Bartłomiej Kluska

S chodzę w głąb kolejnego lochu, nerwowo zerkając na wskaźnik zdrowia. Smok, którego zabiłem przed chwilą, trochę mnie jednak poturbował. Kończy się też olej do pochodni, więc za moment korytarze spowije mrok. Jak wtedy zobaczą potwora czającego się za zakrętem? Czuję, że moja spocona ze strachu ręka coraz mocniej zaciska się na toporze bojowym... Tfu! Na joysticku. Teraz żałuję, że po załadowaniu gry do pamięci wybrałem aż trzeci poziom trudności.

Ćwierć wieku temu, odwiedzając giełdę komputerową, patrzyłem z zazdrością, jak zamożni właściciele Atari ST i Amigi uruchamiają Dungeon Mastera, by w podziemnych labiryntach toczyć w czasie rzeczywistym

pojedynki z golemami, ogrami i smokami. Kanadyjczyk Jim Wilkinson, autor Dungeon Hunta, sprawił, że wreszcie i ja - ubogi atarowiec ośmiobitowy - mogę doświadczyć tego na własnej skórze. Jednak inaczej niż w słynnym pierwowzorze, tutaj do lochów nie wchodzi grupa bohaterów, tylko samotny śmiełek, wyposażony jedynie w topór, pochodnię, łuk i szczere chęci, by ubić każdą napotkaną po drodze maszkarkę. Grze nie towarzyszy też żadna historia o ratowaniu świata, królestwa czy księżniczki, możemy więc założyć, że anonimowego łowcę do działania motywuje po prostu złoto - za likwidowanie potworów program przyznaje wynagrodzenie w tym właśnie kruszcu. Rozgrywka polega na przemierzaniu dość monottonnych labiryntów (po-

✦ Na szczęście ten zajmujący pół ekranu duch nie jest odporny na precyzyjnie wymierzony cios toporem bojowym.

✦ Szarża fioletowego smoka zmusi do odwrotu nawet doświadczony łowcę potworów.

maga rysowana na bieżąco w dolnej części ekranu mapa) i walkach z przeciwnikami. Ci występują aż w piętnastu rodzajach: od względnie niegroźnych nietoperzy i szkieletów, przez duchy, minotaury, mumie, trujące węże i pająki, aż po przerażające samym wyglądem smoki i demony o głowach przypominających krowie łby. Potwory da się eliminować z bliska toporem (co oczywiście naraża nas na kontratak ze strony danego stwora) albo z dystansu - za pomocą łuku lub czarów (jednak zarówno strzały, jak i mana potrzebna do rzucania zaklęć bojowych to dobra raczej rzadkie, więc należy korzystać z nich rozważnie). Zabawę urozmaica poszukiwanie kluczy do zamkniętych drzwi, a także konieczność kontrolowania stanu oleju w pochodni, by w korytarzach nie zapanowały egipskie ciemności. Złoto zarobione na zabitych monstrach można wydać na manę, olej, zdrowie oraz zbroję. Surowce te porzucano też w mniej uczęszczanych korytarzach labiryntu, więc warto dokładnie badać lochy. Jak łatwo odgadnąć, im więcej przeciwników uda się zabić, tym bardziej wzrasta doświadczenie bohatera



(a więc jego siła i wytrzymałość). Jednak, co również nie powinno dziwić, im mocniejszy staje się nasz heros, tym trudniejsze do pokonania będą kolejne potwory, które napotka na swojej drodze. To, czy śmiałek zdoła dotrzeć żywy do końca ostatniego, dwunastego labiryntu, zależy wyłącznie od umiejętności gracza. Przydaje się zwłaszcza orientacja w przestrzeni, zdolność szybkiego podejmowania decyzji i refleks (bo monstra atakują, nie czekając na naszą reakcję). Pożądaną cechą jest także wytrwałość, by nie dać się pokonać szarym korytarzom. Dungeon Hunt nie zachwyca wizualnie, choć grafika - z zastosowaniem modnego widoku z perspektywy



## Sprzęt

✦ **Cieszą niewielkie wymagania sprzętowe.** Dungeon Hunt uruchomi się na każdym Atari z 48 kB pamięci RAM (czyli również na leciwych 400/800). Oprócz joysticka gra potrzebuje także stacji dyskietek (brak wersji kasetowej). Miła niespodzianka: na dyskietce można zapisać aktualny stan rozgrywki.

sterowanej postaci - jest schludna, przeciwnicy prezentują się wystarczająco strasznie, a wszystkie potrzebne elementy dostępne są na jednym ekranie, co eliminuje konieczność żmudnego przełączania się np. do inwentarza. Rozczarowani pozostaną za to melomani - penetrowaniu korytarzy nie towarzyszy żadna muzyka, a za całe tło dźwiękowe muszą wystarczyć odgłosy kroków, ciosów i strzałów. Grę obsługuje się jednocześnie za pomocą joysticka (chodzenie i topór) oraz klawiatury (zakupy, strzały, czary), co zwłaszcza w ferworze walki staje się bardzo irytujące. Jak każda porządna produkcja na Atari Dungeon Hunt został profesjonalnie przygotowany i wydany. Zapakowanej w gustowne tekturowe pudło dyskietce 5,25 cala towarzyszą 20-stronicowa instrukcja z kolorowymi ilustracjami, płyta CD z edytorem poziomów i kopią bezpieczeństwa dla emulatora, specjalny kod dla osób, które nie radzą sobie z trudami rozgrywki oraz elegancki breloczek-latałka (gadżet w sam raz do przemierzania mrocznych labiryntów). Jeśli zatem jesteś szczęśliwym posiadaczem atarynki ze stacją dysków i joystickiem, a ostatnimi czasy odczuwasz niedobór wartościowych nowości, koniecznie wypróbuj Dungeon Hunta. Gra stanowi świetny pretekst do wydobycia z gablot kolekcjonerskich maszyn i sprawdzenia czy nadal działają. To również silny kandydat do tytułu gry roku 2014 na wciąż żywe i kochane przez wielu komputery ośmiobitowe! ■

Dwanaście lochów, kilometry labiryntów, setki potworów i samotny bohater z misją: ubić każdą napotkaną po drodze maszkarę. Uważaj, masz tylko jedno życie!



## Kolekcja



✦ **W solidnym tekturowym pudle super edycja:** dyskietka 5,25 cala, płyta CD z kopią bezpieczeństwa, kolorowa instrukcja i elegancki breloczek, pomocny w penetrowaniu mrocznych podziemi.



# JUJU

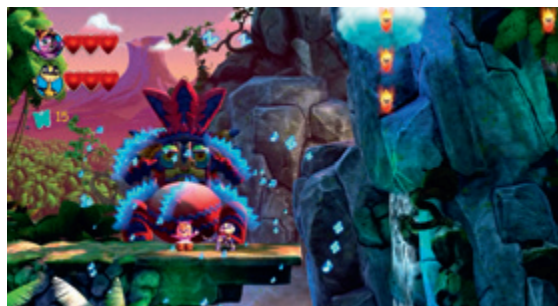
■ PC ■ PS3 ■ X360

WYDAWCA Flying Wild Hog **Wersja PL:** tak

■ Pocztar

**P**o trudnym i brutalnym Shadow Warrior rodzima ekipa Flying Wild Hog proponuje grę zgoła odmienną.

JUJU to ultrakolorowa platformówka, wzorowana na Super Mario Bros czy Raymanie. Jest to jednak tytuł banalnie prosty, przeznaczony głównie dla najmłodszych graczy. Hardkorowcy nie mają tu czego szukać. Wcielamy się w fioletową pandę o imieniu Juju, która wyrusza w podróż, by uratować swego ojca (a przy okazji i świat) przed wrednym... nietoperzem. W tym celu futrzak przemierza cztery lokacje, podzielone na 8 lub 9 mniejszych leveli. Przejście każdego z nich zajmuje około 10 minut. Jak łatwo policzyć, tytuł można ukończyć w 5-6 godzin. Sekwencje zręcznościowe nie wybiegają poza standard - czeka nas trochę skakania po platformach, latania, pływania i pokonywania wrogów za pomocą jednego przycisku na padzie (kolejne umiejętności dochodzą wraz z progresem w grze). Na każdym poziomie do naszych zadań należy odnalezienie



jak największej liczby kryształków z uwięzionymi w nich motylkami, które następnie wymienia się na złote monety. Aby je zdobyć, możemy także poszukać niebieskich drzwi prowadzących do sekretnych miejsc, gdzie w ciągu około 30 sekund trzeba złapać wszystkie znajdźki, szybując na podmuchach gorącego powietrza. Lokacje te są dość umownie poukrywane, a wyzwania, jakim musimy stawić czoła, szybko zaczynają się powtarzać, wymagając zapamiętania raptem kilku strategii i ruchów. Kolekcjonowanie monet nie daje jednak niczego poza satysfakcją, podejrzewam więc, że nie będzie się wam chciało powtarzać poziomów, żeby zebrać wszystko. Co za tym idzie, replayability JUJU może okazać się stosunkowo niskie. W trakcie gry zwiedzamy prastarą dżunglę, świat zabawek, nadmorską plażę i apetyczną krainę słodczy. Na każdym z etapów czekają nas po dwie potyczki z bossami, takimi jak gigantyczne żaby, robot na baterii,

■ To gra bajeczna i wesoła, w której nie uświadczymy fabuły ani dialogów.

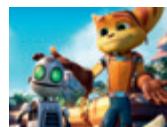
wielka ośmiornica albo... ogromny muffin. Plansze nie stanowią dla doświadzonego gracza żadnego wyzwania, a za sprawą hojnie rozmieszczonych checkpointów o frustracji nie może być mowy. Walki z szefami są odrobinę trudniejsze i najmłodszym mogą sprawić pewien kłopot. Koniec końców jednak wystarczy nauczyć się na pamięć sekwencji ataków owych przeciwników, by bez problemu ich pokonać. Tym, co może nieco zniechęcać do zakupu tej dwuwymiarowej platformówki, jest jej cena. 69 złotych wydaje się być dość sporą kwotą jak na tak prostą i mało zróżnicowaną rozgrywkę. Ponieważ jednak tytuł wart jest ogrania, rekomendowałbym zapolowanie na niego przy okazji którejś z atrakcyjnych promocji w niedalekiej przyszłości. ■

■ Jeśli nie macie dzieci, możecie zachęcić do gry w co-opie wasze dziewczyny.

## Klimat

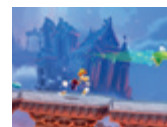
**Towarzysz nam** psychodeliczne dźwięki rodem z Teletubisiów i radosna, skoczna muzyka, jaką często słyszymy na przykład w grach na smartfony.

## ■ W PODOBNYM KLIMACIE



### RACHET AND CLANK

Para bohaterów zadebiutowała w 2002 r. na PlayStation 2. Do dziś powstało ponad 10 gier z tej serii.



### RAYMAN

Stworek Ubisoftu przeżywa przygodę w Rozdrożu Marzeń. Autor, Michel Ancel odpowiada też za Beyond Good & Evil.



### SONIC THE HEDGEHOG

Riposta Segi na sukces Maria. Sonic pojawił się w 1991 roku, pędząc dziko naprzód i zbierając pierścienie oraz dopalacze.



W IX wieku synowie skandynawskiego wodza Ragnara Lodbroka dokonywali wypadów na królestwa Anglów i Sasów.

Naszym zadaniem jest obronić się przed kolejnymi, coraz większymi falami wroga.

choćby rozwoju postaci, a dostępny arsenał okazuje się bardzo skromny. Drugi nowy tryb, czyli bitwa morska, to już w ogóle coś straszniejszego. W teorii dwa drakkarie miały stopniowo zbliżać się do siebie, a gracze najpierw strzelać, po czym wskakiwać z toporami na pokład wroga. W praktyce otrzymaliśmy tonę widowiskowych błędów, jak nurkujące pod falami statki, i zdecydowanie za małą przestrzeń.

Jest i nowa kampania, choć ta zadowolili głównie maniaków serii. Mamy mapę prezentującą północno-zachodnią Europę, są osady i postacie historyczne z okresu przed X wiekiem, a także wikińskie okręty umożliwiające zarówno szybsze przemieszczanie się, jak i toczenie morskich batalii. Nie brak nawet fabuły, złożonej z rozkosznie standardowych misji i drewnianych dialogów.

Parę lat temu ta ogólna prostota, dotycząca również całego interfejsu, byłaby urocza. Dziś formuła tytułu mocno trąci myszką, mimo ogromu detali doszlifowanych przez twórców – jakoś nie przełożyło się to na poczucie, że gram w coś nowego i wciągającego. Dodatkowo zirykowała mnie fatalna optymalizacja – 20 klatek na sekundę przy tak archaicznej grafice to niezły wyczyn.

Viking Conquest to najslabsza wizytówka serii, a że od dłuższego czasu szykowane jest Mount & Blade II: Bannerlord, cena 60 zł za wspomniany dodatek stanowi kwotę zdecydowanie zbyt wygórowaną. ■

# Mount & Blade: Warband Viking Conquest



WYDAWCA TaleWorlds Wersja PL: nie

b-side

Stary król spłodził bękartą. Ostatni dodatek to nie najlepsze pożegnanie z fanami. A przecież wydane w Polsce w 2008 roku Mount & Blade wzbudziło nie-małą sensację.

Grę z jednej strony cechowała szpetna grafika i prymitywna animacja, z drugiej pozycja ta stanowiła niesamowicie głęboką i złożoną symulację życia średniowiecznego rycerza. Tak, „symulacja” to najlepsze słowo. Tytuł posiadał i warstwę charakterystyczną dla klasycznych RPG, i przygodową, i tę najważniejszą – bitewną. A kiedy pojawił się także tryb wieloosobowy, można było się dosłownie rozpląnąć, uczestnicząc w zakrojonych na wielką skalę oblężeniach czy starciach na otwartym polu.

Twórcy zaskoczyli mnie jeszcze dwukrotnie – wypuszczając Ogniem i mieczem, kapitalne rozszerzenie przenoszące nas w czasy Sienkiewiczowskiej „Trylogii”, a następnie

wraz z Napoleonem Wars zapraszając do epoki muszkietów. W oba dodatki sporo pograłem i liczyłem, że skoncentrowany na wikingach powrót do wieków średnich okaże się równie miłą niespodzianką. Ładujące się po parę minut menu główne nastroiło mnie jednak niezbyt optymistycznie. Przede wszystkim najważniejszy dla społeczności M&B element, czyli multiplayer, nie prezentuje się okazałe. Zapowiadano kilka nowych trybów, ale de facto dostępne są tylko dwa. Pierwszy, Viking Invasion, oferuje następujący scenariusz: dołączamy do drużyny kontrolującej fort lub broniącej ruin, po przeciwnej stronie znajdują się sterowani przez komputer wikingowie o zadziwiająco wysokiej SI. Tworzenie żywego muru tarcz to świetne przeżycie, tak samo jak nerwowe szycie z łuku, gdy stoimy na fortyfikacjach i staramy się unikać ciskanych w nas kamulców czy włóczni. I to niestety jedyny aspekt, który mi się spodobał. Brakuje minimalnego

## Mount & Blade

Tureckie TaleWorlds opublikowało oryginalną grę w 2008 r. Potem powstał sequel ze słówkiem Warband w tytule, a następnie odpryskowa gra With Fire and Sword według Henryka Sienkiewicza.

# RimWorld

PC MAC EARLY ACCESS

WYDAWCA Ludeon Studios Wersja PL: nie

Gregorius



**R**zadko wspieram gry w fazie early access, bo nigdy nie wiadomo, co z nich wyjdzie. Jednak - wiedziony intuicją (czy też chwilowym zaćmieniem) - wydałem 30 dolarów na coś, co wyglądało jak kupa zrobiona przez nieznanego pseudoprogramistę.

Tym czymś była gra RimWorld. Co to dokładnie jest, ciężko wyjaśnić w jednym zdaniu - najprościej chyba określić tę pozycję mianem menedżera survivalu. Zależnie od ustawionego poziomu trudności i storytellera rozgrywka okazuje się śmiesznie łatwa lub naprawdę trudna. Storyteller to inaczej skrypt generujący sytuacje mające miejsce w naszej kolonii i doświadczenia, jakie stają się udziałem jej mieszkańców. Warunki, w których funkcjonujemy, mogą być w związku z tym przyjazne, normalne (poziom skomplikowania wyzwań wzrasta stopniowo) lub nacechowane chaosem i przypadkowością wydarzeń. Kolonią zarządzamy poprzez pla-

Ludeon

**Człowiekiem orkiestrą jest tu Tynan Sylvester.**

Na Kickstarterze udało mu się pod koniec 2013 roku zebrać na projekt 268 tysięcy dolarów. Od tego czasu Tynan wraz z grupką współpracowników rozwija RimWorld. Teraz opublikowano zaawansowaną wersję, zaś pełna ma być dostępna późną wiosną.

Naszym celem jest pomóc przetrwać trójce kolonistów, którzy przeżyli katastrofę statku kosmicznego.

nowanie rozmieszczenia i przeznaczenia budynków oraz wyznaczanie kolonistom zadań. Zadbac musimy dosłownie o wszystko - pożywienie, dach nad głową, dopływ energii elektrycznej, badania i rozwój, stosunki dyplomatyczne z innymi koloniami, obronę i zdrowie naszych podopiecznych. Na początku mamy ich trójkę - jednak liczba ta może wzrosnąć wraz z dobrowolnym przyjściem innych kolonistów, uratowaniem następnych rozbitków czy skuteczną indoktrynacją jeńców. Każdy kolonista opisany jest charakterystykami, jakich nie powstydziliby się potężna gra RPG z górnej półki, ma też zmienne nastroje - wpływają na nie otoczenie, zróżnicowanie diety oraz zaistniałe zdarzenia. Na przykład po ujrzeniu zwłok innego człowieka następuje długotrwałe pogorszenie samopoczucia, a to rzecz nie bez znaczenia - postać o kiepskim stanie nerwów potrafi wpaść w szal i zaatakować innych! Psychologia w RimWorld jest naprawdę na wysokim poziomie.

Sami twórcy przyznają, że inspirowali się serialem sci-fi „Firefly”. Do tego dodają Diunę oraz Warhammer 40,000.

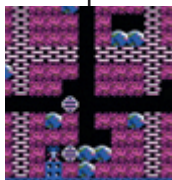
Generalnie w tej grze wszystko jest istotne i może zadecydować o życiu lub śmierci. RimWorld nie wybacza błędów, a premiuje rozsądne rozwiązania, chociaż sprawdzona metoda na sukces nie istnieje. Któregoś razu udało mi się przetrwać prawie dwa lata i stworzyć miniaturowe miasteczko, liczące ponad 20 mieszkańców! Kres moim staraniom położyła seria niepomyślnych okoliczności: rozbłysk słoneczny wyłączył wszystkie urządzenia elektryczne, więc nie działały automatyczne wieżyczki obronne. W tym samym czasie wrogie plemię przypuściło potężny atak, na domiar złego po poprzednim starciu nie zdążyła wyleczyć się część moich najlepszych strzelców. Po prawie dwudniowej walce koloniści niestety ulegli - głód, zmęczenie i odniesione obrażenia spowodowały u nich załamanie psychiczne i przestali poddawać się kontroli, a wzniecone przez atakujących pożary zniszczyły znaczną część osady. Innym razem kolonia utrzymała się tylko przez trzy miesiące, gdyż atak oszalałego dzika zranił mocno dwie z trzech zamieszkujących ją osób, a ta najbardziej zdrowa nie potrafiła leczyć. Zatem w wyniku zakażeń tamci podopieczni zmarli, a ostatni zginął w nieszczęśliwym wypadku (podпалиł się podczas gaszenia wywołanego piorunem pożaru dozownika pożywienia).

Choć tytuł nadal pozostaje w fazie alfa, stanowi jedną z najbardziej złożonych i intrygujących produkcji, jakie widziałem. Grafika jest klimatyczna, rozgrywka trudna i nieprzewidywalna, a zabawa - na całego. Aż strach się bać, co to będzie, gdy gra wejdzie w fazę beta. Polecam! ■



# HALL OF FAME

HISTORIE NAJWAŻNIEJSZYCH GIER, JAKIE KIEDYKOLWIEK POWSTAŁY I DZIEJE ICH TWÓRCÓW



46

**Ziemowit Poniewierski** pisze o Boulder Dashu, grze bez której nie mogło się obejść żadne Atari XL/XE.



48

**Ziemek** bierze na warsztat drugie słynne dzieło First Star Software, czyli trylogię Spy vs Spy. Nie dla każdego jest oczywiste, skąd firma zaczerpnęła ten temat?



50

**Piotr Mańkowski** rozmawia z założycielem i mózgiem First Star Software. Richard Spitalny opowiada o historii firmy, zdradza również kilka zakulisowych ciekawostek.



54

**Sir Haszak** w artykule, jaki w Polsce tylko on jest w stanie napisać. Oto szczegółowe przyjrzenie się fenomenowi Command & Conquer! Mało kto wie, że początkowo Westwood rozważał sztafąz fantasy dla swojej gry...



62

**Mac** podjął się szalonego wyzwania, by stanąć oko w oko z licznymi fanami Half-Life i napisać tekst, który ich zadowoli. A wszystkim pozostałym przedstawic po prostu niezwykłą historię o milionerze, który postanowił zrobić najlepszą grę wszech czasów.

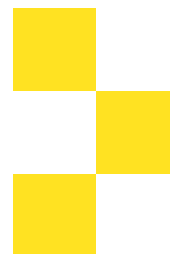


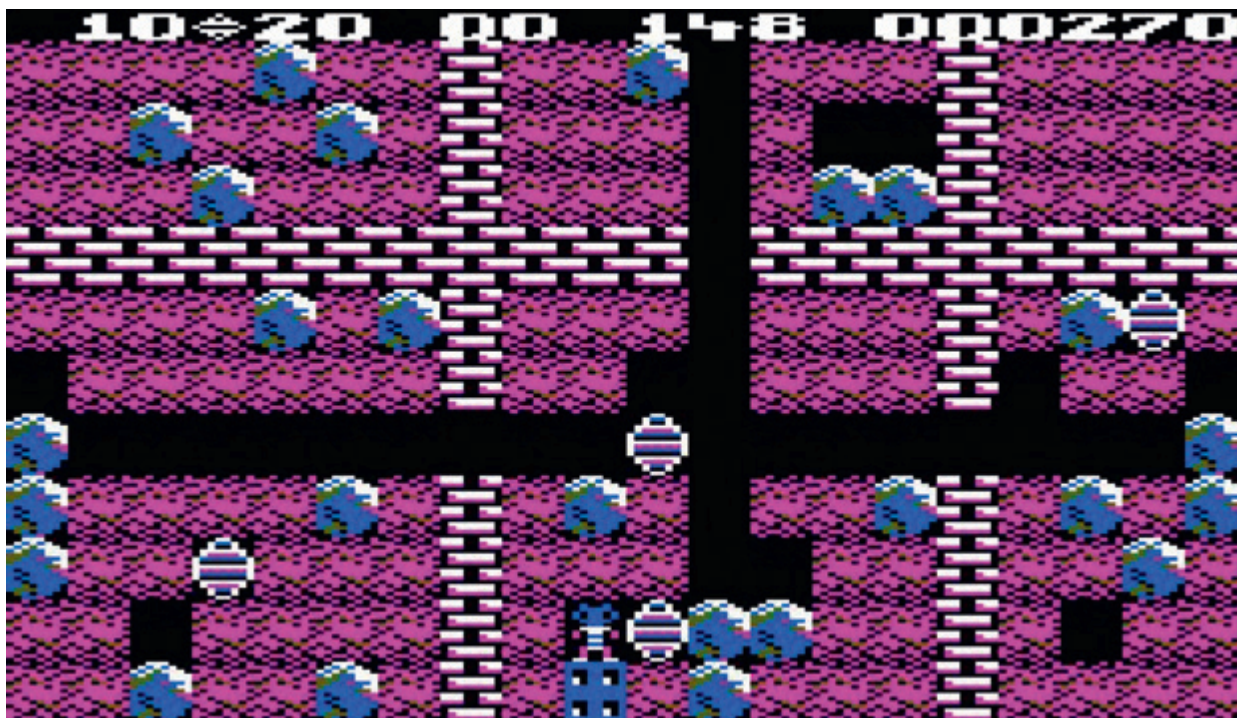
70

**Micz** fedruje meandry historii gier, przelom lat 70. i 80., gdy decydowały się losy hegemonia skupiającego w swych rękach 90% rynku.



**DZIAŁ MARKETINGU UWAŻAŁ, ŻE TYTUŁ COMMAND & CONQUER PASUJE DO PORNOSA SADO-MASO.**



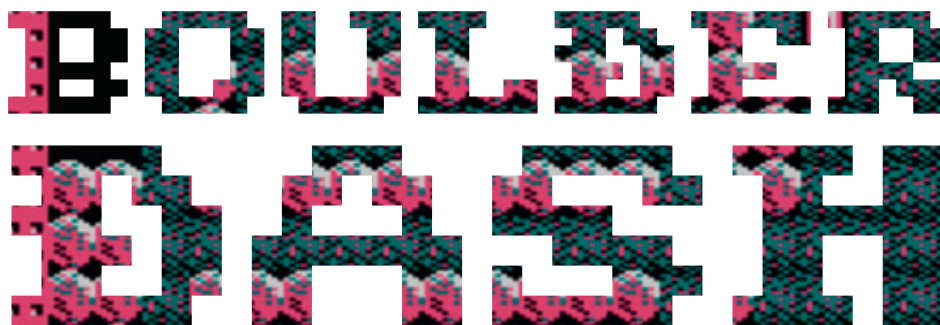


✚ Trzask oznajmiający pojawienie się Rockforda, łomot przewalanego głazu, szlachetne piknięcie spadającego diamentu, syk oznajmiający dotarcie do celu. To były dźwięki tkwiące w głowie każdego Atarowca.

**B**oulder Dash. Gra doskonała. Trzydzieści lat, jakie upłynęło od premiery, nie odcisnęło najmniejszego piętna na przygodach poszukiwacza diamentów, o którym wiemy tylko tyle, że ma na imię Rockford, jest z natury dość nerwowy (patologiczne tupanie i mruganie) i jest człowiekiem (choć jego wygląd temu przeczy). Dzieło Kanadyjczyka, pierwotnie dedykowane Atari XL, stało się ikoną komputerowego grania lat 80. i bezsprzecznie jednym z największych osiągnięć w historii produkcji zręcznościowo-logicznych.

Odwiecznym marzeniem projektantów gier (przynajmniej tych z ambicjami) jest stworzenie tytułu łączącego maksymalną prostotę zasad z nieskończonym potencjałem wyzwań i wciągających sytuacji. Boulder Dash realizuje ten schemat w sposób perfekcyjny. Kilka grafik o wielkości 16/16 pikseli: grudka ziemi, kamień, trzy typy ścian, animowany bohater i trzech przeciwników. Do tego plansza tytułowa i mamy wszystkie elementy potrzebne do powstania przeboju o nieograniczonej mocy angażowania.

Na pierwszy rzut oka Boulder Dash przypomina współczesne mu tytuły arcade pokroju Mr. Do! i The Pit. Tym,



Aż trudno uwierzyć, że autor tego majstersztyku nie napisał żadnej innej komercyjnej gry w całym swoim życiu.

■ Ziemek

co je różni, jest dynamika i skala. Działania Rockforda cechuje większe tempo, niezwykła precyzja i brak miejsca na opieszałość. Wiele plansz zostało wręcz tak skonstruowanych, by karać śmiercią za najmniejszy błąd. Czy to przeszkadza w zabawie? Przeciwnie - wciąga na maksa. Aż trudno uwierzyć, że autor tego majstersztyku - Peter Liepa - nie napisał żadnej innej komercyjnej gry w całym swoim życiu. Historia powstania Boulder Dasha jest równie pasjonująca jak

### ■ Pac-Man?

**A może Dig Dug?**  
Wydaje się, że to były dwie najbliższe inspiracje do powstania The Pit, a co za tym idzie, Boulder Dasha. W grze Petera Liepy była jednak szlachetność nieobecna w tamtych trzech jarmarcznych tytułach.

sama gra, choć niewiele ma wspólnego z romantycznymi poczynaniami słynnych twórców z tamtych czasów. Peter od wczesnych lat miał zadatki na programistę. Studiował matematykę, by ostatecznie podjąć pracę w korporacji. Zanim jednak na dobre ugrzązł w kieracie „poważniejszych” obowiązków, dał się zafascynować komputerowej rozrywką. Mając solidne przygotowanie teoretyczne, szybko stwierdził, że potrafiłby tworzyć lepsze projekty niż to, co



oferował ówczesny rynek. Zakup Atari 800 był pierwszym krokiem do sławy, drugim okazał się kontakt z wydawcą i negocjacja kontraktu, trzecim praca nad grą. Na dodatek nie swoją. Być może nie tego oczekiwaliśmy od legendy naszego dzieciństwa, ale Peter najpierw zadbał, żeby ktoś za jego trud płacił, a następnie zgodził się rozwinąć projekt innego programisty - Chrisa Graya, który już od jakiegoś czasu starał się opracować kłona przeboju arcade The Pit. Liepie prototyp się nie spodobał: mało wydajny kod, mechanika na skryptach, brak wyzwań, nuda. Zaczął więc eksperymentować z podstawami rozgrywki: fizyką spadania kamieni i usuwania ziemi. Kilka dni później miał gotowy engine oferujący nieporównywalnie więcej swobody i frajdy niż oryginał Graya. Od tego momentu wpływ Petera na całość kształtu dzieła radykalnie wzrósł. Naturalnie Chris nie przyjął tego z zadowoleniem.

W przejściu władzy pomogły Peterowi okoliczności zgoła niemyślnie. Praca zorganizowana w formule zdalnej, sporadyczne spotkania oraz znaczna odległość pomiędzy domostwami obu panów zrobiły swoje. Chris co prawda starał się nadać poczynaniom kolegi własny kierunek, ale to Peter tworzył finalny kod. Doszło do tego, że pojawiła się kwestia wysokości udziału Chrisa w zyskach, a w konsekwencji nieprzyjemne spięcie i konieczność zatrudnienia prawników.

Czy Peter Liepa faktycznie jest ojcem Boulder Dasha? Bez wątplenia.

Potrzeba eksperymentowania z me-



chaniką i gameplemem spowodowała, że spod ręki Kanadyjczyka wyszedł twór oryginalny, grywalny i niebędący klonem żadnego tytułu arcade. Peter twierdzi wręcz, że nie znał The Pit i wszystkie zastosowane rozwiązania są efektem testów przeprowadzonych na prototypie Chrisa. Jakkolwiek było naprawdę, po sześciu miesiącach prac powstała gra ikoniczna, nosząca wszelkie znamiona geniuszu. Mimo obiecującego startu Peter nie pozostał w branży na dłużej. W momencie wydania Boulder Dasha był już zatrudniony w firmie produkującej edytory tekstów. Jak sam twierdzi - wypaliła go praca w domu i brak bodźców. Tym bardziej zaskoczył go sukces gry. Nie tylko jego zresztą, ale i samego wydawcę - First Star Software, dla którego przygody Rockforda okazały się najcenniejszym tytułem w portfolio. Zgodnie z prawami rynku

nie obeszło się bez kontynuacji, choć rola Petera była systematycznie marginalizowana. Do części trzeciej nie napisał już ani linijki kodu, w czwartej poprawiał tylko błędy. Ta ostatnia pozycja jest o tyle ciekawa, że została skonstruowana jako edytor plansz. Właściciele C64 i Atari XL/XE do dziś pamiętają dziesiątki fanowskich Boulderów sprzedawanych na giełdach jako pełnoprawne sequele. Z innych ciekawostek warto wspomnieć, że wygląd głównego bohatera został poniekąd wymuszony przez wydawcę. Początkowa postać ludzka w rozdzielczości 8/8 pikseli nie spodobała się nikomu. Większa rozdzielczość wymagała co prawda zmiany koncepcji plansz i wprowadzenia przesuwanych ekranów, ale Peter dokonał poprawek bez szemrania. Bardziej zaprzętała go jakość animacji, a zwłaszcza tupanie i mruganie pozostawionego bez opieki Rockforda, które stały się elementem rozpoznawczym całej serii. Hit Kanadyjczyka został też, jako jeden z niewielu rdzennie komputerowych tytułów, przeniesiony na maszynę arcade, a nawet doczekał się automatowego spin-offu o nazwie (tu bez niespodzianek) - Rockford. Stworzony na użytek platformy Arcadia nie oferował już tej samej jakości co oryginał, co nie przeszkodziło w ponownym skonwertowaniu go na komputery domowe. Niestety, nieciekawa grafika i zauważalnie słabsza dynamika rozgrywki komercyjnie położyły ten projekt. ■



➤ Jedna z grafik reklamowych Boulder Dash 30th Anniversary.



## Twórca



**Peter Liepa** nigdy nie wrócił do branży. Przez wiele lat rozwijał algorytmy do Mayi, czyli programu do grafiki 3D. Kiedy w roku 2006 Autodesk przejął właścicieli Mayi, firmę Alias, Peter Liepa zdecydował się na pracę niezależną. Dzisiaj pisze bloga, udziela wywiadów, regularnie dostaje też maile z podziękowaniami i wyrazami szacunku od fanów. Trzeba uczciwie przyznać, że to zasłużona sława.

# SPY vs SPY

Przypadkowe rozmieszczenie pokoi w budynku, inne za każdym razem lokalizacje tajnych planów i składników pułapek oraz odmienne metody ich rozbrajania to tylko wyjściowe elementy układanki.

■ Ziemek



**S**py vs Spy jest jedną z najchętniej wspominanych gier na komputery domowe z lat 80. Oryginalna, pełna doskonałych rozwiązań przygoda dwóch szpiegów nie tylko zachwyca jakością wykonania i bogactwem interesujących sytuacji, ale również skrzy się niepowtarzalnym humorem wprost z kreskówek i komiksowych stripów.

Gdyby pozbawić Spy vs Spy owych walorów, odrzec z grafiki, atrakcyjnego gameplayu, a nawet usunąć głównych bohaterów, pozycja ta i tak byłoby godna zainteresowania z jednego tylko powodu - rywalizacji na podzielonym ekranie. Granie w dwie osoby na jednym komputerze nie było może zjawiskiem nowym w roku 1984, produkcje samochodowe (Pitstop, Dragster) stosowały to rozwiązanie już wcześniej. Niemniej dla ogromnej

## ■ Kosmos?



**W finale trzeciej części** gry zwycięski agent odfruwal rakietą. Było więc jasne, że czwarta część powinna rozgrywać się w kosmosie. Zwiastuje że szpiegdy z magazynu MAD już tam grasowali. Niestety, Spy vs Spy 4 nigdy nie powstał.

rzeszy użytkowników to właśnie kontakt ze Spy vs Spy stanowił moment uświadomienia sobie najprostszej w życiu prawdy, że nic tak nie cieszy jak zwycięstwo nad żywym przeciwnikiem w bezpośrednim pojedynku. Żywiotowe współzawodnictwo z drugą osobą za pośrednictwem komputera stanowiło sporą odmianę od typowych rozwiązań z epoki. W momencie wydania Spy vs Spy na C64 oraz Apple'a II, nawet progresywny rynek arcade eksperymentował dopiero z nowym paradygmatem za sprawą protoplasty wszystkich bijatyk - Karate Champ. Spy vs Spy nie tylko wpisywało się w ten trend, co wręcz go wyprzedzało, dostarczając wrażeń o jakie trudno było w innych grach. Na czym dokładnie polegała owa przełomowość? Zmagania czarnego i białego szpiega na terenie ambasady łączyły dwie, pozornie sprzeczne, idee.

Z jednej strony mieliśmy do czynienia z ogromną dozą losowości. Przypadkowe rozmieszczenie pokoi w budynku, inne za każdym razem lokalizacje tajnych planów i składników pułapek oraz odmienne metody ich rozbrajania to tylko wyjściowe elementy układanki. W trakcie zabawy każdy ze szpiegów dokładał ich więcej, dowolnie instalując druty potykacze, kubły z elektryczną wodą i bomby, których celem było co prawda pognębienie przeciwnika, ale równie dobrze mogły zaszkodzić nam samym.

Przeciwwagą dla losowości stanowiła totalna kontrola i wgląd w sytuację w trakcie rozwoju wydarzeń. O ile w strzelaninach FPP podzielony ekran zazwyczaj psuje efekt niespodzianki i skutecznie neutralizuje zasadzki, o tyle w Spy vs Spy stanowił on konieczny aspekt zabawy.

Nie tylko musieliśmy pamiętać, które pokoje są bezpieczne, a które szafki zaminowane, zaś drzwi wolne od samopałów, ale na dodatek ani na chwilę nie wolno było zignorować tego, co robi przeciwnik. A ten robił sporo, nawet jeśli reprezentował go tylko AI (skądinąd znakomicie udające żywego człowieka). Sytuacja zmieniała się z sekundy na sekundę:

na epatowanie przemocą. Rezultaty okazały się znakomite, zwłaszcza gdy porównamy produkt z oryginałem, na którym bazuje. Wydawany od lat 60. komiks o tym samym tytule z zasady przedstawiał momenty wybuchów dość dosłownie, nie szczędząc czytelnikom widoku urwanych kończyn i tym podobnych detali. W grze, jak już wspominałem, poddano to pewnej cenzurze, nie na tyle jednak, by zabawa straciła na żywiołowości i by pozbawić gracza satysfakcji z doprowadzenia do kolejnej eksplozji. Estetyczna grafika, świetnie animowane postacie bohaterów, bezpośredniość starć i dynamika rodem z gier arcade, w szczególności zaś humor

## Mike Riedel

Po *Spy vs Spy* dalej pisał gry, w tym tak odmienne od siebie jak *Ulica Sezamkowa* na NES-a i brutalny *Postal* na PC. Mniej więcej dekadę temu zmienił branżę i obecnie zajmuje się oprogramowaniem użytkowym.

Zwiększeniu uległa też paleta możliwych zachowań oraz miejsc zastawienia zasadzek. Nie zmieniła się natomiast sama idea zabawy. Wciąż obserwowaliśmy poczynania przeciwnika, doskonale orientując się, gdzie jest, co robi, jak wiele znajdziek już zgromadził i dokąd zmierza. Gra zebrała znakomite recenzje i po latach została uznana za najlepszą część cyklu.

Przygoda na wyspie kończyła się odnalezieniem trzech fragmentów rakiety i ewakuacją łodzi podwodną. Łódź pełniła tu rolę zgrabnego łącznika między odsłoną drugą a trzecią. To za jej pomocą docieraliśmy na arktyczną wyspę w *Spy vs Spy: Arctic Antics*.



jeszcze przed chwilą biegliśmy do pokoju obok, by wydrzeć część planu drugiemu graczowi, a już trzeba było szukać parasola chroniącego przed oblaniem żrącym płynem. Jak bardzo taka mechanika dynamizuje rozrywkę, przekonać się można, porównując oryginalne *Spy vs Spy* z pozbawioną opcji podzielonego ekranu edycją na klasycznego *Game Boya* z roku 1993. To dwie różne gry.

Oprócz oryginalnego i świetnie skonstruowanego gameplayu *Spy vs Spy* wygrywało czymś, co z braku lepszego określenia nazwę pazurem. Mike Riedel, odpowiedzialny za wizualną stronę gry, i Richard Spitalny, projektant i szef studia, przyjęli bardzo ambitne założenie połączenia graficznej dosadności pułapek z umownością kreskówki. Richard wprost oświadczył, że w *Spy vs Spy* będzie grać jego córka i że w związku z tym on nie pozwoli

i świeżość koncepcji sprawiły, że *Spy vs Spy* sprzedało się znakomicie. Opracowano porty na każdą możliwą platformę, powstała też kontynuacja. Już w roku 1985 wydane zostało *Spy vs Spy: The Island Caper* i znowu zaczęło się szpiegowskie szaleństwo. First Star Software bynajmniej nie próbowało odcinać kuponów i wprowadziło szereg zmian urozmaicających rozrywkę. Najbardziej zauważalną nowinką było wyjście poza mury ambasady i przeniesienie akcji na tropikalną wyspę.

Gra witała nas animowanym intro, prezentującym lądowanie obu szpiegów - rzecz nieoczywista w połowie lat 80., zwłaszcza w kasetowych wydaniach na komputery domowe. Oprawa graficzna zachwycała kolorami i bogactwem szczegółów, pojawiły się naturalne pułapki pokroju głębokiej wody czy ruchomych piasków.

➤ Ilość ciekawych akcji, jakie można było przeprowadzić w *Spy vs Spy* dosłownie szokowała. Atakowanie się parasolkami, możliwość wpadnięcia w ruchome piaski, zastawianie pułapek na drzwiach, odzyskiwanie energii w igloo: to były rzeczy poszerzające pojęcie interaktywności w połowie lat 80.

Ostatnia część serii nie wprowadziła wielu nowości i bardzo przypominała wielu pojedynek w tropikach. Również sama formuła rozgrywki i wizualizacji (mieliśmy rok 1987) zdążyła spowszednieć. Być może dlatego zapowiadany w outro *Arctic Antics* lot w kosmos (*Spies in Space*) nigdy nie doczekał się realizacji.

First Star Software próbuje co jakiś czas odświeżyć serię, ostatnio także na platformach mobilnych, niczego jednak nie da się porównać z intensywnością emocji, jakich doświadczyliśmy, stykając się z oryginałem 30 lat temu. Kasety w wersji na C64 i ZX Spectrum pojawiają się na aukcjach w cenie około 15 złotych i jest to zdecydowanie niewielki koszt za chwilę niepowtarzalnej rozrywki retro. Polecam z całego serca, tym bardziej że *Spy vs Spy* to solidny kawał historii. ■



# RICHARD SPITALNY

## FIRST STAR SOFTWARE

Z założycielem firmy odpowiedzialnej za Boulder Dasha i Spy vs Spy rozmawia Piotr Mańkowski

**P** To prawda, że zanim zacząłeś działać w branży gier komputerowych, pracowałeś jako hollywoodzki producent?

Tak było. Robiliśmy filmy, choć może określenie „hollywoodzki producent” nie bardzo tu pasuje, zważywszy, że siedzibę mieliśmy w Nowym Jorku. Wyprodukowałem kilka obrazów, spośród których najbardziej znanym stała się komedia muzyczna „Kryształ górski” („Rhinestone”) z 1984 roku. Współproducentem było hollywoodzkie studio 20th Century Fox, zaś główne role grali Dolly Parton i Sylvester Stallone.

**P** Widziałem to w czasach obiegu VHS! Sły próbował udawać Travoltę, a Dolly - Olivię-Newton John.

Sły nie byłby raczej zadowolony z takiego komentarza. Ale zapewne nie wiesz, że był to film o budżecie 28 mln dolarów! Niemal takim jak w przypadku „Blade Runnera”. Początkowo planowaliśmy cztery razy tańszy projekt z Sissy Spacek i Michaeliem Keatonem. Potem do gry włączyły się duże nazwiska i duże pieniądze, w wyniku czego Sły uparł się, żeby przepisać na nowo scenariusz. Dodatkowo nie bardzo dogadywał się z Dolly. No i film nie stał się tym, czego się spodziewaliśmy.

**P** W którym momencie postanowiłeś zmienić branżę?


Moim partnerem biznesowym był w tamtym czasie Billy Blake. Zainwestował w sklep komputerowy, którego dyrektorem został Fernando Herrera. Fernando był wspaniałym

programistą amatorem, jednym z pierwszych działających na Atari 400. Wtedy, na początku lat 80., dzwoniło się do Atari i można było bezpośrednio rozmawiać z inżynierami. Fernando pokazał więc Atari, jak uzyskać 256 kolorów zamiast 128, którymi oficjalnie chwalili się w tamtym czasie. Był też pierwszą osobą zdolną na tym komputerze zaprogramować sytuację, w której obiekt - dotarłszy do prawej krawędzi ekranu - automatycznie pojawiał się z lewej. Siedliśmy wtedy z Billym i doszliśmy do wniosku, że mając takiego pracownika jak Fernando, sami możemy zacząć produkować oprogramowanie i zajmować się tym właśnie, zamiast użerać się z hollywoodzkimi studiami, żeby wprowadzić jakiś film do kin.

**P** I w ten sposób w 1982 roku powstało w Nowym Jorku First Star Software...

Tak. Na początku była nas tylko czwórka. Ja, Billy, Fernando i Diana Loomis. Ona wcześniej pracowała jako asystentka przy produkcjach filmowych, a po uruchomieniu First Star Software zajęła się public relations naszej firmy. Billy przy okazji był współwydawcą Millimeter Magazine, czyli czołowego magazynu w branży filmowej. Ale nie mieliśmy jeszcze nazwy. Mało kto wie, skąd się ona wzięła. Opowiem, bo to ciekawa historia. Otóż dwuletniego synka Fernanda dotknęło nieszczęście w postaci niedowidzenia. Fernando napisał program wyświetlający na ekranie tablicę, jaką mamy u okulisty, z wielkim E na górze. Dzięki temu odkrył, że po kolejnych operacjach wzrok małego poprawił się.



 Postać szpiega z magazynu MAD.



✦ Boulder Dash nigdy nie ukazał się w wersji na Amigę. Gracze otrzymali za to niemiecką podróbkę zatytułowaną Emerald Mine.





Unikalne zdjęcie prezentujące stoisko First Star Software na targach CES w 1984 r. Widać równy podział stanowisk pomiędzy komputery Atari i Commodore.

Wydanie Boulder Dash Construction Kit zmieniło rynek gier w ogóle. Wcześniejsze edytory poziomów z innych gier nie dostarczały takiej przyjemności.



wydana przez Parker Brothers w 1983 roku. Zapłacili nam za licencję 250 tysięcy dolarów.

Firmie Richarda Spitalny'ego zdarzały się również wpadki, takie jak Superman z 1986 r. Po niesamowitym intrze mieliśmy do czynienia z grą niegodną epoki w której powstała.



**P** A co było największym hitem na automatach?

No jak to co? Boulder Dash! Pojawił się w salonach w czterech wersjach.

**P** To powiedz, skąd w ogóle wzięła się ta gra? Gdzie znalazłeś jej twórcę Petera Liepę?

To ja byłem tą osobą, która otworzyła kopertę z dyskietką, przyslaną przez Petera do First Star Software. Była to wersja na Atari 400. Uruchomiłem ją jako pierwszy i natychmiast zostałem wciągnięty przez świat podziemnych komnat. Gra była prosta i jednocześnie opierała się na intuicji. Nieraz spóźniłem się na spotkanie, chcąc tylko kilka minut pograć w Boulder Dasha.

**P** A dlaczego Peter Liepa zrobił Boulder Dasha akurat na ośmiobitowe Atari? To nie była zbyt popularna platforma dla programistów.

Peter po prostu pracował na tej platformie. Poza tym pamiętaj, że na Atari pracował również Fernando, więc łatwo nam było podpowiadać pewne rzeczy. Zmieniło się to dopiero po tym, gdy Commodore 64 stał się tak bardzo popularny.

**P** Kto wymyślił imię Rockford?

Z tego, co pamiętam, to ja. Również ja wymyśliłem imię Crystal, gdy wiele lat później wprowadziliśmy możliwość gry postacią męską lub kobiecą. To było w Boulder Dash Treasure Pleasure.

**P** Czy tworząc Boulder Dash Construction Kit, nie obawialiście się, że robicie sobie poniekąd konkurencję?

Stworzył wówczas następny program, który nazwał My First Alphabet. Zgłosił go na organizowany przez Atari konkurs. Nie tylko wygrał w kategorii najlepszego programu edukacyjnego, ale zwyciężył również w kategorii na najlepszy program w ogóle i otrzymał nagrodę nazywaną „first star”. Uznałem wówczas, że to dobra nazwa dla firmy: First Star Software. Podjęliśmy decyzję, żeby rzucić branżą filmową i zacząć wydawać pisane przez Fernanda gry. Pierwszą z nich było Astro Chase, które z miejsca stało się hitem.

**P** No właśnie – Astro Chase. Strzelanina z widokiem przesuwającym się na ekranie jak w Defenderze. Wydaliście ją na Atari 5200 i na automaty. Czy jest duża różnica między produkcją gier na takie platformy a opracowywaniem ich na komputery?

Najpierw stworzyliśmy wersje Astro Chase na Atari 400/800, na C64 i na Apple'a II. Dopiero potem powstała edycja na automaty. Początkowo wyglądało to tak, że do wnętrza automatu wsadzaliśmy komputer Atari. Podstawowa różnica pomiędzy automatami a komputerami jest taka, że te pierwsze muszą być nieustannie karmione monetami. W związku z tym presja czasowa powinna być większa. Mówiąc wprost, automaty muszą być bardziej zabójcze, szybciej zabierać życia.

**P** Z automatów były duże pieniądze?

Dam ci przykład. Automatowa wersja Astro Chase została



Szkice koncepcyjne z 30th Anniversary.

Wypuściliśmy grę wkrótce po premierze Boulder Dasha: Rockford's Revenge. Masz rację, była dyskusja, czy nie podcinamy gałęzi, na której siedzimy. Ale działa się to już w czasie, gdy skoncentrowaliśmy się na serii Spy vs Spy i nie trzymaliśmy się kurczowo jedynie Boulder Dasha.

**P Jesteś w stanie powiedzieć, ile łącznie sprzedało się kopii Boulder Dasha?**

Dokładnie to nie, bo w tamtych czasach nie prowadzono takich zestawień jak obecnie. Poza tym nigdy nie podejrzewaliśmy, że będziemy wydawać Boulder Dasha przez 30 lat, więc nie zliczaliśmy raportów. Było też kilka sequeli na zasadzie „spróbuj i kup”, co dodatkowo utrudnia takie wyliczenia - choćby Boulder Dash Treasure Pleasure albo Pirates Quest. W praktyce wygląda to tak: jakieś 2 - 3% osób ściągnających grę dostępną na wspomnianej zasadzie decyduje się ją kupić. Gdyby to wszystko policzyć, wyszłoby pewnie kilkadziesiąt milionów pobrań gry i kilka milionów sprzedanych sztuk.

**P Jak udało się wam zdobyć licencję na Spy vs Spy od magazynu satyrycznego MAD?**

Do końca 1983 roku 50% First Star Software sprzedaliśmy Warner Software, które było oddziałem Warner Publishing, stanowiącego z kolei część Warner Communications. Pojechaliśmy więc w którąś sobotę do Nowego Jorku na burzę mózgów i tam uszyszeliśmy, że będziemy mogli korzystać z portfolio Warnera. W ten sposób staliśmy się siostrzaną firmą E.C. Publications, które wydawało MAD Magazine. Licencję otrzymaliśmy, rzecz jasna, pod pewnymi warunkami. Potem jeszcze uzyskaliśmy licencję na Supermana.

**P Co wyróżniało Spy vs Spy?**

Gdy obmyślałem wraz z Mikiem Riedelem kształt tej gry, nie było możliwości zabawy przez internet, ale była możliwość podłączenia do komputera dwóch joysticków. Rozgrywka składała się z tur. Ty wykonujesz swój ruch, potem przeciwnik. Tymczasem w komiksowym Spy vs Spy każdy ze szpiegów załatwiał swoje własne sprawy, nie wie-

dząc, co robi drugi. To była istota tej opowieści i właśnie ją chcieliśmy przenieść na komputery. Zapytałem Mike'a, czy będzie w stanie podzielić ekran na dwie części, by każdy ze szpiegów widział siebie w jednej z nich. Odpowiedział: „Nie wiem, ale mogę spróbować”. Cała reszta to już historia. Nazwaliśmy tę cechę „simulplay”. Nie chcę skłamać, ale była to zupełna nowość w branży gier.

**P Co się stało z First Star Software pod koniec ery ośmiobitowej? Dlaczego nie zaczęliście produkować gier na Amigę i Atari ST?**

Wypuściliśmy kilka odświeżonych wersji naszych gier. Na Amigę i ST ukazały się Boulder Dash Construction Kit oraz wszystkie trzy części Spy vs Spy, a także Superman: Man of Steel. Nowych gier nie produkowaliśmy zbyt wiele, ale wspomnę na przykład o Omnicron Conspiracy z 1990 roku, czyli takiej naszej małej międzygwiazdnej sadze. Amiga Action podsumowało ją w zabawny sposób: „To nie jest zła gra, ale gry Sierry są lepsze”.


**P Przechodząc do teraźniejszości, powiedz o tytule Boulder Dash 30th Anniversary. Niedawno wypuściliście go w wersji na urządzenia mobilne.**

To historyczne wydarzenie. Jest to bowiem pierwsze od 30 lat wspólne dzieło Petera Liepy i Chrisa Graya, czyli dwóch oryginalnych twórców Boulder Dasha! Jest to zarazem pierwsza z dostępnych za darmo gier z serii Boulder Dash na system iOS. Produkcja ta trafiła u Apple'a do zestawienia Top 50 Free Puzzle Games. Wkrótce potem została wydana na Androida i tablety. Przebijamy się w niej przez jaskinie zawierające elementy 3D. Ale chodzi o to samo - o zbieranie diamentów, uważanie na spadające kamienie i unikanie przeciwników. Do przemierzenia jest 12 odrębnych światów po 20 poziomów każdy. Nie są to światy o charakterystyce geometrycznej. Nazwałbym je raczej „organicznymi”. Bohatera można wybrać sobie spośród 9 postaci. Dodatkowo można zbierać dopalacze i bonusy. Mówiąc krótko, jest to zabawa na wiele, wiele godzin.

**P Nie miałeś kiedyś pokusy, żeby spróbować uczynić z Rockforda postać tak popularną jak Mario, występującą w wielu różnych grach?**


Odpowiedź brzmi: nie. Aż do teraz, do momentu, gdy zadałeś to pytanie.

**P To jeśli się już zdecydujesz krzewić kult Rockforda, wiedz, że w Polsce jest on bardzo popularny do dziś. Gracze mający za sobą 8-bitową przeszłość obowiązkowo grali w Boulder Dasha. Byłeś kiedykolwiek w Polsce? Nie byłem. Ale zdaję sobie sprawę, że w Polsce Boulder Dash był otoczony kultem. Po raz pierwszy odkryliśmy to, gdy wydawaliśmy na telefony komórkowe Boulder Dash M.E. i potem jego sequel. Podpisaliśmy umowy z polskimi firmami i sprzedaż okazała się zaskakująco dobra.**

Życzę równie udanej sprzedaży w przyszłości i dziękuję za rozmowę. 

## Rocznica

**Boulder Dash 30th Anniversary** ukazał się w 2014 r. w wersjach na iOS i Androida. Reklamowano go jako efekt pierwszej od 30 lat współpracy twórców oryginału. Gra posiada bajkową grafikę i ponad 200 poziomów osadzonych w kilku różnych światach. Brak tu oczywiście magii oryginału, ale fani koniecznie powinni ją sobie uruchomić. Zwłaszcza że w obu wersjach dostępna jest za darmo!

 Boulder Dash Treasure Pleasure pojawił się w 2003 r. W grze można kierować zarówno Rockfordem, jak i miedzianowłosą Crystal.



 Twórcą postaci był Antonio Prohias.

■ Gdy w 1995 roku do świadomości graczy dotarły nazwy GDI i NOD, nieważne było co się za nimi kryło. Liczyło się tylko to, że jedni są dobrzy i żółto-brązowi, a drudzy źli i czerwoni.



# COMMAND & CONQUER

## CZYLI UWIĘZIENI W RTS

Gra miała być o rycerzach i magach, ale prezydent George Bush nieświadomie podsunął inny pomysł. Brett Sperry go podchwycił. Tym samym wojna z terroryzmem wybuchła w popkulturze sześć lat przed atakiem na World Trade Center.

■ Sir Haszak

**K**iedy w 1985 roku Louis Castle zakładał z Brettem Sperrym w swoim garażu w Las Vegas Westwood Associates, nie przypuszczał, że staną się prorokami nowoczesnej wojny, uwiadą swoją wizją miliony i miliony na niej zarobią. Tym bardziej że przez pierwsze lata firma rozwijała się powoli. W momencie przejęcia jej przez Virgin Games w 1992 roku zatrudniała 28 pracowników i miała jeden duży sukces na koncie - Eye of the Beholder (1990). Wtedy też zmieniła nazwę na Westwood Studios, a jej właściciele wpadli na pomysł, by zrobić grę strategiczną osadzoną w świecie Dungeons & Dragons.

Virgin posiadało licencję na komputerową adaptację sagi Franka Herberta (Dune), a Westwood Studios było jedną z dwóch firm, które ową adaptację przygotowały. W Dune II (1992) skupiono się na walce o pustynną planetę Diuna. Gra łączyła elementy strategicznych planszówek z działaniem pod presją czasu. I choć nie była pierwszą strategią pozbawioną tur, dała początek grom strategicznym czasu rzeczywistego (Real Time Strategy - RTS), których cechy skryształizowały się w seriach Command & Conquer i Warcraft.

### ■ Westwood

**Firma została założona** w Las Vegas przez Bretta Sperry'ego i Louisa Castle'a. W 1992 r. została kupiona przez Virgin Interactive, a kilka lat później sprzedana Electronic Arts. W 2003 r. zniknęła jako marka podczas reorganizacji studiów developerskich EA. Wielu pracowników odeszło wtedy do Petroglyph Games.





### ZAJMUJĄCE SADO-MASO

Już podczas produkcji Dune II Brett Sperry chciał zrobić coś całkowicie własnego. Początkowo akcja miała rozgrywać się w świecie fantasy. Powstał nawet pięciostronicowy design doc. Opinie co do jego zawartości są rozbieżne. Joe Bostic, główny programista, uważa, że walczyć ze sobą mieli ludzie, magowie i smoki. Rade Stojsavljević, producent pierwszych części serii C&C - że ludzie, nieumarli i insektoidy. Cokolwiek tam wymyślono, uznano, że nie należy iść tą drogą. Sperry stwierdził, że lepiej postawić na nowoczesność. Przemawiał za tym ciągła obecność w mediach pierwszej wojny w Zatoce Perskiej i niszowości gatunku fantasy. Poza tym Sperry był przekonany, że współczesny konflikt rozegra się między sprawnie funkcjonującym państwem a słabo uzbrojoną organizacją terrorystyczną, która będzie atakować z zaskoczenia. Tak powstały: Global Defence Initiative, wyposażone w ciężkie, zaawansowane technicznie i drogie jednostki, oraz Brotherhood of Nod, atakujące

### Command & Conquer było wynikiem netto oczekiwań względem Dune II - Brett Sperry, współzałożyciel Westwood Studios.

zniecka i dysponujące lekkimi, szybkimi oddziałami. Osią sporu była walka o wysokoenergetyczny, a zarazem groźny surowiec - tyberium. Jego nazwę wymyślił Sperry, ale sam pomysł zaczerpnął z filmu science fiction klasy B o tytule „The Monolith Monsters”. Prace trwały 2,5 roku. Im bliżej było premiery, tym stawały się trudniejsze. Dział kontroli jakości, codziennie sprawdzający grę i raportujący błędy, przeciągał testy, by jak najdłużej pograć. Grali też programiści pod pozorem wyszukiwania niedoróbek. Pracownik poproszony o zbadanie konkretnego błędu po całym dniu meldował, że polecenia nie udało mu

się wykonać, ale wieże rakietowe są za silne. Do twórców zaczęło docierać, że robią coś wyjątkowego. Mieli jednak kłopot z określeniem, o czym traktuje ich dzieło. Najkrócej ujął to Sperry: Command & Conquer. Dział marketingu początkowo nie chciał się zgodzić. Uważał, że to doskonały tytuł dla pornosa sado-maso, w końcu jednak dał się przekonać. W grze znalazło się mnóstwo nowych pomysłów. W wersji DOS gracz trafiał na animowany instalator, który do niego przemawiał. Potem były misje przechodzące w kolejne na tej samej rozszerzonej mapie, pojawiały się następne cele, fascynujące technologie i prosta, kontekstowa obsługa myszą (wskazanie wroga - atakuj, mapy - przesuń się do danego punktu) wraz z tworzeniem dowolnych grup jednostek. Na koniec spinające fabułę wstawki filmowe z demonicznym Kane'em. Przede wszystkim jednak udało się stworzyć dwie frakcje różniące się jednostkami i taktyką. Niemal od początku były one testowane pod

✚ C&C: Red Alert. Początek walki o rudę, która w tej serii zastąpiła tyberium.

### Dinozaur



**Dodatek C&C Cover Operations** zawierał ukrytą minikampanię z dinozaurami. Jej pomysłodawcą był Bostic, wykonawcą projektów Hewitt IV, a najbardziej wkurzonym osobnikiem Sperry, bo dowiedział się o niej przypadkiem, dopiero gdy zajrzał do pokoju programistów i zobaczył dziwną mapę.



kątem równowagi w grze wieloosobowej. Ponieważ większość grała GDI, odsetek zwycięstw tej frakcji był wyższy. Wszyscy marudzili, że gra jest nie zrównoważona. Potem nauczyli się grać Bractwem NOD i statystyki zaczęły się wyrównywać.

O ile rozgrywka w multi działała bez zarzutu, o tyle misje jednoosobowe opierały się na kancie. Joe Bostic wyznał: „W 1992 roku komputery, zwłaszcza domowe, nie mogły się równać z umysłem człowieka. By zmniejszyć przewagę gracza, sztuczna inteligencja (SI) zaczynała bitwy niejednokrotnie z częściowo wybudowaną bazą. Zapewne wtedy, a na pewno teraz, byłoby to uznane

🏆 C&C: Joe Kucan jako Kane. Wcześniej podkładał głos Brandonowi w Legend of Kyrandia oraz dwóm NPC w Lands of Lore.

🏆 C&C: Sole Survivor. Do 51 graczy na mapie - jedyne osiągnięcie twórców w tej grze.

za oszukiwanie. Jednak dzięki temu gra stanowiła wyzwanie”.

Nawet jeśli baza nie była wybudowana, powstawała na podstawie skryptu - kolejność budowy zawsze okazywała się ta sama. Dopiero podczas prac nad drugą częścią C&C Bostic stworzył SI, umożliwiającą stawianie bazy zależnie od potrzeb. I bardzo trudną do pokonania.

Gracze nie dostrzegali takich niuansów. O popularności przesądził także sposób wydania. C&C ukazało się na dwóch płytach: osobnej dla GDI i dla NOD. Kupując jeden egzemplarz, można było grać z kolegą w trybie wieloosobowym.

Gra, która zyskała potem podtytuł Tiberian Dawn, pojawiła się na rynku 31 sierpnia 1995 roku. Odniosła ogromny sukces: sprzedano 3 mln egzemplarzy, a średnia ocena w prasie wyniosła 94/100. Tytuł uzupełnił dodatek The Covert Operations, wypuszczony w kolejnym roku. Wydawało się, że Westwood natrafił wreszcie na złotą żyłę, do której dotąd nie mógł się dokopać.

### SIERPEM I MŁOTEM ZACHODNIĄ HOŁOTĘ

Wiosną 2006 zaawansowane były już prace nad nowym projektem.

- Początkowo gra miała nazywać się Command & Conquer World War II - opowiadał Joseph B. Hewitt IV, grafik. - Wszyscy robili rzeczy z drugą wojną światową.

Chciano jednak stworzyć coś oryginalnego. Odpowiedzią była alternatywna rzeczywistość z gry C&C: Red Alert, stanowiącej prequel pierwszej części. Akcja zaczynała się w 1946 roku, gdy Albert Einstein opracowuje wehikuł czasu, cofa się do młodości Adolfa Hitlera i zabija go. W efekcie tego nazistowskie Niemcy nie powstają, zaś przeciwnikiem zachodnich demokracji w wojnie światowej staje się Związek Radziecki. Doradcą Stalina jest Kane, który zaognia konflikt, by skorzystało na nim Brotherhood of Nod.

Gra miała ciekawą fabułę wspartą filmami z profesjonalnymi aktorami, kolorową grafikę i sporo humoru. Do tego fantastyczne jednostki i budowle. Alianci dysponowali chronosferą przenoszącą oddziały w wybrane części mapy, a Armia Czerwona używała żelaznej kurtyny, która na krótki czas czyniła jednostki niezniszczalnymi. Pozycja ta wyszła w październiku 1996 roku. Przypadła do gustu graczom i recenzentom, osiągając średnią ocen 90/100. Jednak sprzedaż dodatków Counterstrike i The Aftermath, wydanych w kolejnym roku, była co najwyżej dobra.

### PORAŻKA ŻĄDZY ZYSKU

Rok 1997 zapisał się pojawieniem się w ramach eksperymentu gry online C&C: Sole Survivor. Tym razem dowodziło się tylko jednostką piechoty. Gdy znalazło się granat, stawiało się granadierem, gdy wsiadło do czołgu, kierowało czołgiem. Westwood Studios uważał, że za 3-5 dolarów produkt miałby szanse powodzenia. Virgin Interactive potrzebowało jednak pieniędzy i dało zaporową cenę 20 dolarów. Nieliczni, którzy się skusili, narzekali na niezrównoważoną rozgrywkę - na przykład kierowanie ciężkim czołgiem było samobójstwem ze względu na jego straszłą powolność.

Porażka okazała się tak wielka, że serwery wyłączono niedługo po premierze, a gra nie pojawiła się w żadnej kompilacji C&C. Był to zarazem symboliczny koniec „starego” Westwoodu.





✚ C&C: Tiberian Sun. Wpływ na walkę miał podział na dzień i noc, wysokość terenu i pogoda – burze jonowe unieruchamiały sprzęt elektroniczny.

Był to ostatni projekt zrealizowany pod skrzydłami Virgin Interactive. Mimo sukcesu C&C sytuacja finansowa pozostawała fatalna. Westwood za 123 mln dolarów zostało sprzedane Electronic Arts (EA). Nowy wydawca kupił też studio deweloperskie Virgin Interactive w Irvine i zmienił jego nazwę na Westwood Pacific.

#### NIEDOROBIONY SUKCES

Gdy EA przejęło Westwood, deweloper kończył właśnie prace nad kontynuacją fabuły z pierwszej części

świata tyberium. W C&C: Tiberian Sun tyberium rozprzestrzeniło się na kolejne obszary naszego globu. GDI chroniło się na terenach arktycznych, a NOD pod ziemią. Wystawieni na działanie kryształów tyberium ludzie stawali się mutantami.

W sposobie rozgrywki co nieco poprawiono. Dzięki wykorzystaniu technologii MegaVoxel, znanej z Blade Runnera, środowisko i pojazdy stały się trójwymiarowe. Żołnierze pozostali sprite'ami. Przesunięcie czasu o 20 lat naprzód sprawiło, że w szeregach GDI pojawiły się droidy. Za to NOD atakował spod ziemi. W kampanii można było pomijać misje, przez co kolejne okazywały się trudniejsze.



Gra miała znacznie większy budżet niż poprzednie części. Dlatego w przerwaniach filmowych wystąpili m.in. Michael Biehn i James Earl Jones. Za to niemal nie było Joe Kucana. Kane'a mogliśmy zobaczyć przez chwilę w samym finale.

EA nie ingerowało w zawartość, ale naciskało na szybkie ukończenie gry. Premiera i tak miała dziewięćmiesięczny poślizg, a mimo to wielu pomysłów nie zdążono zrealizować. Na przykład wpływ terenu na walkę nie został wyważony, a Zapomniani (mutanci) nie byli grywalni.

Mimo to w ciągu pierwszego miesiąca od premiery w sierpniu 1999 roku sprzedało się 1,5 mln egzemplarzy. Był to najlepszy wynik w historii EA. Nie zmieniło to faktu, że gracze po raz kolejny dostali coś podobnego. Wiosną 2000 roku ukazał się dodatek Firestorm.

#### WIĘCEJ CZERWONYCH

Dalszą część pojedynku między Zachodem a Związkiem Radzieckim przygotowało studio z Irvine, które zmieniło nazwę na EA Pacific. C&C: Red Alert 2 traktowało o konflikcie z alternatywnych lat 70. W grze pojawiły się dużo zabawniejsze filmy

✚ C&C: Red Alert 2. Pierwsze poważne ostrzeżenie: poza Westwoodem też można zrobić dobrą grę C&C.



✚ C&C: Tiberian Sun. Autobus Zapomnianych nie przeżyłby kontroli drogowej. Chyba, żeby ona nie przeżyła jego.



✚ C&C: Renegade. W tym FPS-ie gracz wcielał się w postać Nicka „Havoka” Parkera, członka Dead Six, oddziału sił specjalnych GDI.



i jeszcze bardziej pokręcone jednostki niż w części pierwszej, m.in. latająca piechota rakietowa i ogromne radzieckie kałamarnice, których przeciwnikami były alianckie delfiny. Do tego ZSRR straszły pociskiem nuklearnym, rozwalającym pół bazy. Aliancka superbroń - system sterowania pogodą rażący piorunami - wyglądała przy nim jak generator błyskawic zasilany baterią AA przy pięciokilowym młotku.

Gracze ciepło powitali nową wersję Red Alertu, wydaną w październiku 2000 roku. Docenili zarówno humor, jak i taktyczną głębię. Uzupelnienie stanowił dodatek Yuri's Revenge, którego premiera miała miejsce rok później.

### ZROBIENI W 3D

Westwood Studios znalazło się na zakręcie. Mogło dokonać większych zmian w serii, ryzykując jednak utratę starych fanów i brak nowych. Ostatecznie zdecydowano się na przeniesienie uniwersum gry do innego gatunku. Wybór padł na strzelaniny z widokiem z perspektywy gracza (First Person Shooter - FPS), których popularność wtedy gwałtownie wzrosła.



✚ C&C: Generals. Udany początek nowego rozdziału.

Akcja C&C: Renegade toczyła się w czasach pierwszego C&C. W trakcie walki używano znanej broni i pojazdów przeciw znanym czarnym charakterom. Celem było zazwyczaj zdobycie bazy wroga. Do wygenerowania świata studio opracowało własny silnik 3D.

Od listopada 2001 roku rozpoczęto zamknięte testy wersji beta. W ciągu trzech miesięcy bez przerwy grę sprawdzało równocześnie 250-300 graczy po 12-13 godzin na dobę. - Nie wiem, jak ci ludzie zarabiali na życie - przyznał Louis Castle. - Ale wiem, że w Renegade'a grali dużo.

Okazało się, że jednak za mało. W trybie solo raz była słaba sztuczna inteligencja, w wersji wieloosobowej - kiepska obsługa sieci i mapy gorsze niż w tytułach konkurencji. Sypał się dźwięk, zawodziło kierowanie pojazdami. Do tego typy broni były do siebie zbyt podobne i zbyt potężne. Gra ukazała się w lutym 2002 roku. Szybko stało się jasne, że kolejna wyprawa poza gatunek RTS zakończyła się porażką.

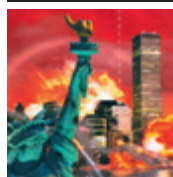
### NOWY WSPANIAŁY ŚWIAT

Wtedy jak króliki z kapelusza zaczęły wyskakiwać kolejne projekty, które z C&C miały wspólny tylko tytuł. W planach pozostały: FPS Renegade 2, RTS C&C 3: Tiberian Incursion, MMORPG C&C: Continuum. MMO Earth & Beyond zostało wydane i okazało się ogromną porażką

finansową. Doprowadziło to do rozwiązania w 2003 roku wszystkich studiów EA na zachodnim wybrzeżu USA: Westwood Studios, EA Pacific i DreamWorks Interactive. Połączono je w EA Los Angeles. Spora część pracowników Westwood wówczas odeszła i założyła w Las Vegas Petroglyph Games.

Gdy doszło do owych przekształceń, EA Pacific miało na ukończeniu C&C: Generals. Otwierało ono kolejny świat C&C, tym razem bliski współczesności. Do walki z terroryzmem reprezentowanym przez GLA (Global Liberation Army) przystępowały USA i Chiny. Gra była pierwszym w pełni trójwymiarowym RTS-em w serii C&C. Wykorzystywała SAGE - udoskonalony silnik Renegade'a. Zmianie uległo mnóstwo elementów. Pojawili się generałowie wybierani przed misją, którzy dawali armii premie. Zniknął boczny pasek, a dolne menu stało się kontekstowe - jego zawartość zależała od wybranej jednostki. Poza tym nie było filmów między misjami. Może dlatego fabuła została uznana za słabą. Fanom serii gra spodobała się umiarkowanie, za to miłośnikom RTS-ów - bardzo. Pozycja ta wyszła w październiku 2003 roku. Od razu została zakazana w Chinach - władze uznały ją za niepoprawną politycznie. Dwa miesiące po premierze w Niemczech zabroniono jej sprzedaży osobom poniżej 18 roku życia. EA szybko wydało

## Polityka



**Seria Command & Conquer** zaczęła się z bieżącej polityki i kilka razy padła jej ofiarą. Po raz pierwszy zdarzyło się to po ataku na Twin Towers z 11 września 2001 roku. Trzeba było zmienić okładkę gry Red Alert 2. W nowej sytuacji zdjęcie Dwoch Wież z hasłem „Rozpoczęła się inwazja” stało się źle widziane. Za to dodatek do gry, Yuri's Revenge ukazał się bez przeszkód już w październiku 2001 roku.

C&C: Generäle. Nie było tam frakcji odnoszących się do realnego świata i walki z terroryzmem, a żołnierze jak zwykle zostali zamienieni w cyborgi. Uzupełnienie gry stanowiło Zero Hour wypuszczone we wrześniu 2003 roku.

### WCIAŻ BARDZIEJ OBCY

Przyszła czas na powrót do bezpiecznego świata w C&C 3: Tiberium Wars. Zostało trójwymiarowe środowisko pracujące na silniku SAGE, była dobra fabuła wsparta ponad godziną filmów, pojawił się Kane, a w jednej z ról wystąpił Michael Ironside, jednak rozgrywka nie oferowała nic świeżego. Wróciło nawet boczne menu.  
- Pamiętam, jak próbowaliśmy wymyślić coś nowego - wspominał Joseph B. Hewitt IV. - To było tak: „Cóż, może spróbowałibyśmy najazdu obcych? A nie, nie możemy zrobić inwazji obcych, bo to cała tajemnica Command & Conquer”.

Tym razem obcy jednak się pojawili (jako Scrinowie) i tylko to zaskoczyło fanów. By nimi zagrać, trzeba było ukończyć kampanie GDI i NOD. Wydana w marcu 2007 roku gra spodobała się graczom i recenzentom. W pierwszym tygodniu sprzedaż zbliżyła się do 130 tysięcy, a po dwóch miesiącach przekroczyła milion egzemplarzy. W marcu 2008 ukazał się dodatek Kane's Wrath.

### PRÓBA SKOKU W BOK

Po trzeciej części C&C szykowano Tiberium. Tego FPS-a chciano osadzić w realiach trzeciej wojny o tyberium. Został pomyślany jako gra zespołowa.



Był w zaawansowanej wersji alfa, gdy projekt skasowano we wrześniu 2008 roku.

Miesiąc później wydano C&C: Red Alert 3. Tym razem o prymat nad światem walczyły zachodnie demokracje, ZSRR oraz zmilitaryzowana i stecniczowana Japonia. W grze wprowadzono nowy element - tryb kooperacji w kampanii, wzrosło też znaczenie marynarki wojennej. Na każdej mapie występował solidny kawałek wody, dlatego pojawiło się wiele okrętów oraz jednostek wodno-lądowych. Część miała inne statystyki na morzu i na lądzie.

🚩 C&C 3: Tiberium Wars. Pojawiają się obcy.

Dodatkowe atrakcje zapewniło kontrolerskie zabezpieczenie SecuROM-em i brak w części instrukcji jednego znaku z numeru licencji do gry. Mimo to produkcja wydana w październiku 2008 roku została uznana za godną kontynuatkę serii. Narzekano, że nie oferuje niczego nowego, ale chwalono tryb współpracy, humor, zwariowane jednostki i kolorową, radosną grafikę. Tradycyjnie wkrótce potem ukazał się dodatek - Uprising.

### ODEJŚCIE BOHATERA

W lipcu 2009 pojawiły się zapowiedzi C&C 4: Tiberian Twilight wraz z informacją, że zakończy ono linię fabularną świata tyberium. Tym razem fani dali się zaskoczyć. Przede wszystkim kompletnie zmieniono rozgrywkę: zlikwidowano zbieranie surowców, drzewka technologii, a zamiast budynków występowały mobilne bazy. Surowców dostarczały punkty kontrolne zajęte na mapie, a w bazie produkowało się jednostki wszystkich poziomów. Doświadczenie i umiejętności zbierało się globalnie w trakcie kampanii, pojedynków i gier online.

Problemem było to, że podczas zabawy konieczne okazało się stałe połączenie z internetem. Jeśli gracz -

🚩 C&C: Red Alert 3. Może morze było dotąd niedoceniane?





Problem z C&C i Red Alertem 3, ale też innymi naszymi tytułami, polega na tym, że kiedy rozpoczynasz pojedynek, dostajesz 20 jednostek, 10 specjalnych mocy i całą resztę bałaganu i nie masz szans na ogarnięcie tej gry - Sam Bass.

■ C&C 4: Tiberian Twilight. Kompletna rewolucja we wszystkim oprócz walczących frakcji.

tyberium i Red Alertu. Oczywiście planowane były mikropłatności, ale jedynie przyspieszające rozgrywkę. Żadnego kupowania zwycięstw. W kwietniu 2013 zaczęto zamknięte beta-testy, na grudzień planowano otwarte. Tymczasem 29 października pojawiła się informacja, że projekt zostaje odwołany. Dzień później wyłączono serwery i rozwiązano studio. Na jego stronie znalazła się wiadomość: „Opinie z testów alfa są jasne: nie robimy gry, w jaką chcecie grać”. Kurtyna. Gasną światła.

## ■ Dźwięk

**Frank Klepacki** skomponował muzykę niemal do całej serii C&C. We wczesnych wersjach utworów do Tiberium Dawn umieścił sample z głosami pracowników biura. Większość usunął, bo nakładały się na dźwięki w grze. Jednak na płycie CD ze ścieżką dźwiękową z C&C utwory ukazały się w wersji oryginalnej. Nie było tam za to przeróbki tematu „Lotu Walkirii”, którą fani wygrzebalali z kodu gry. Podczas produkcji służyła ona jako dźwiękowy wypełniacz.

Czyżby seria C&C, która w tym roku będzie obchodzić 20 rocznicę powstania, miała tak właśnie skończyć - grą w przeglądarce?! Przecież do 2009 roku sprzedano 30 milionów egzemplarzy! Podobno EA szuka studia, które dokończy C&C Free 2 Play. W końcu Kane'a już tyle razy uznawano za zmarłego, że jego śmierć jest mniej prawdopodobna od wygranej w Lotto. Bo jak mówi Sam Bass, projektant C&C 4: „On jest na jakieś diecie z ludzkich hormonów albo komórek macierzystych. Zupełnie nie wiem, co jest grane - ten facet wcale się nie zmienia”. Podobnie jak rozgrywka w C&C. I tego się trzymajmy. ■

w przypadku rozłączenia - nie wykazał się refleksem i nie zapisał natychmiast stanu rozgrywki, nie był łączony z serwerami EA.

Do tego zakończenie z Kane'em opuszczającym Ziemię nie przypadło graczom do gustu. Jego misja dobiegła końca 16 marca 2010, w dniu premiery C&C 4, po niemal 15 latach. Louis Castle miał pretensje, że zespołowi nie zapewniono takich środków, by gra miała szansę odnieść sukces.

### ZAMKNIĘCI ZA DARMO

Świat C&C żył jednak nadal. W maju 2012 ukazała się przeglądarkowa pozycja C&C: Tiberium Alliances niemieckiego studia EA Phenomic. Gracze muszą w niej zawierać sojusze, które rywalizują lub współpracują ze sobą, mają swoich dowódców i hierarchię. Często zaczyna się grę od pojedynków z wojskami Zapomnianych. Celem jest przejęcie Zapomnianej Fortecy znajdującej się w centrum mapy. Dostaje się za to odznaki i... odrodzoną, silniejszą twierdzę do zdobycia.

Na początku zamysłem było, by wybrać stronę i tworzyć sojusze tylko z graczy GDI lub NOD. Z czasem EA z tego zrezygnowało i sojusze mogą być mieszane. Obecnie działa na świecie ponad 100 serwerów z tym tytułem. Każdy jest osobnym uniwersum liczącym do 50 tysięcy aktywnych graczy. Nie ma już za to EA Phenomic. Studio zamknięto podczas restrukturyzacji w lipcu 2013 roku i jest ono jak dotąd ostatnią ofiarą tyberium.

■ C&C Free 2 Play. A miało być tak pięknie...

### DEGRADACJA GENERALÓW

Jednak nie ono wystąpiło w finalnym akcie dramatu C&C. Ten rozpoczął się w grudniu 2011 roku ogłoszeniem prac nad C&C: Generals 2 przez BioWare Victory, przemianowane później na Victory Games. Podobnie jak w oryginale mieliśmy dowodzić wojskami USA, Chin lub GLA. Gra powstawała na kolejnych wersjach silnika Frostbite używanego w serii Battlefield. Wyglądała znakomicie. Teren mógł być odkształcany, woda oszalała, wybuchy i dymy zachwycały. W sierpniu 2012 roku okazało się, że całe to dobro będzie do grania za darmo - produkcja zmieniła tytuł na Command & Conquer i stała się bezpłatnym MMORTS-em. Szef studia Jon Van Caneghem opowiadał z entuzjazmem, jakiego łupnia da cheaterom dzięki wprowadzeniu technologii klient-serwer. Do tego użytkownicy mieli dostawać regularne aktualizacje gry, silnika, nowe jednostki i mapy, a z czasem otrzymać także dostęp do światów





# HALF -LIFE STORY

Half-Life to jedna z najlepiej ocenianych serii gier w dziejach wirtualnej rozrywki. Jej powstanie wiąże się z narodzinami i rozwojem firmy Valve.

■ PC ■ MAC ■ PS2

■ Mac

**G**abe Newell był jedną z około sześciu tysięcy osób określanych mianem „Microsoft Millionaire”. Spędził w firmie Gatesa, w okresie jej gwałtownego wzrostu, aż trzydzieści lat, a dzięki akcjom dla pracowników dorobił się niemałych pieniędzy. Sam uważał się za producenta trzech pierwszych wersji systemu Windows. W praktyce zajmował się głównie zapomnianą już dziś aplikacją Multiplan, edytorem Word dla Macintosha oraz rozwojem działu multimediiów firmy z Redmond.

Jednym z problemów zauważanych przez Newella, jeszcze w czasach przed premierą Windowsa 95, było postrzeganie okienek jako systemu niezbyt nadającego się na platformę do grania. Gdy na rynku pojawił się Doom w wersji shareware, Gabe skontaktował się z Johnem Carmackiem i zaproponował bezpłatne przygo-

towanie portu gry dla Windows. W przedsięwzięcie to zaangażował się jego przyjaciel Michael Abrash, ceniony programista, który wkrótce pożegnał się z Microsoftem i dołączył na stałe do ekipy id Software, aby pracować przy Quake Engine. Był on zresztą jedną z osób, które wielokrotnie brały udział w projektach Valve. Wiele lat później stał się członkiem tego zespołu – ma na swoim koncie m.in. grę Portal 2. Wreszcie w marcu 2014 roku opuścił Valve i wzmocnił team zajmujący się projektem Oculus, który kilka dni wcześniej stał się częścią Facebooka.

W 1996 roku to jednak inny człowiek z Microsoftu odegrał kluczową rolę w powstaniu Valve. Był nim Mike Harrington, programista systemu Windows NT, mający już pewne doświadczenie w branży gier. Pracował wcześniej w studiu Dynamix, zanim zostało ono wykupione przez Sierrę.



### Z MICROSOFTU NA SWOJE

Harrington i Newell za radą i namową Michaela Abrasha i Johna Carmacka opuścili Microsoft w czerwcu 1996 roku, by miesiąc później powołać do życia Valve. Zamierzenia były ambitne. Pierwsza gra, czyli Half-Life, miała pojawić się na rynku już w listopadzie 1997 roku. Firma dzięki zasobności portfela założycieli nie musiała się martwić o finansowanie projektu. Stosunkowo szybko udało się też pozyskać wydawcę. Choć koncepcja tytułu, czyli połączenie strzelaniny FPP z grą przygodową w klimatach horroru dla wielu wydawała się zbyt ryzykowna, to projektem zainteresowała się Sierra On-Line. Zespół szybko rozrósł się do dwudziestu ośmiu osób. Sporo jak na tamte czasy, zważywszy na fakt, że nie zdecydowano się stworzyć własnego silnika do gry, tylko oparto się na licencjonowanym Quake Engine autorstwa id Software. Jak później przyznał Mike Harrington, który objął funkcję głównego programisty, w trakcie prac nad Half-Life rzeczywistość zmusiła jego ekipę do przerobienia około 70% kodu silnika. To wszystko jednak było wtedy dopiero przed nimi. Ekipa z Kirkland (małego miasteczka położonego niemal na przedmieściach Seattle), bo tam właśnie znajdowała się pierwsza siedziba Valve, postanowiła skupić się na designie, animacji i grafice.

Świat po raz pierwszy ujrzał Half-Life w Atlancie na targach E3 w czerwcu 1997 roku. Wśród gier nazywanych wtedy powszechnie klonami Doom znalazły się też Unreal, Quake II, Star Wars: Jedi Knight Dark Forces II i GoldenEye 007. Half-Life poradziło sobie w tym towarzystwie całkiem dobrze. Grę chwalono szczególnie za animację i system sztucznej inteligencji przeciwników. Mimo to zespołowi pod wodzą Newella daleko było do euforii.

### ZACZYNAJEMY OD NOWA

Zakładany termin wydania, czyli listopad 1997 roku zbliżał się wielkimi krokami, a deweloperzy wcale nie byli zadowoleni z tego, co stworzyli. O tym, jakie nastroje dominowały wówczas w firmie, opowiedział dwa lata później



w serwisie Gamasutra Ken Birdwell, jeden z kluczowych programistów. W Valve panowało przekonanie, że to, co zrobiono jakoś działa, że udało się opracować wiele ciekawych rozwiązań technologicznych, ale gra jako całość nie jest fajna, nie sprawia oczekiwanej radości. W sierpniu do zespołu dołączył pisarz science fiction Marc Laidlaw,

który miał zapanować nad fabułą tytułu. We wrześniu zapadła decyzja, by prace nad rozgrywką rozpocząć od nowa.

Na początek postanowiono, korzystając ze wszystkiego, co dotychczas powstało, opracować jeden mały, grywalny poziom, który usatysfakcjonuje cały zespół. Zaangażowano w to

**Valve dzięki zasobności portfela założycieli nie musiało się martwić o finansowanie produkcji Half-Life.**



### Fakty

**Half-Life.** Premiera: 19 listopada 1998 roku. Ranking Metacritic: 96.  
**Half-Life 2.** Premiera: 16 listopada 2004 roku. Ranking Metacritic: 96.  
 Story do gry napisał Marc Laidlaw, zaś muzykę skomponował Kelly Bailey. Obaj bez wcześniejszych większych sukcesów. Dzięki Half-Life zarówno oni, jak i inni biorący udział przy produkcji, stali się gwiazdami.

✚ Jedna z najbardziej znanych lokacji w historii gier. To tu otworzyło się przejście do świata Zen.

każdego członka ekipy, niezależnie od specjalności poszczególnych osób. Po miesiącu poziom był gotowy, co miało stanowić przełom. Ken Birdwell w swojej analizie poruszył trzy zasadnicze kwestie, które dziś mogą wydawać się oczywiste, ale w 1997 roku wcale takie nie były. Pierwsza to teoria tzw. „gęstości doświadczeń”, czyli ilości bodźców i wydarzeń, jakie powinny czekać na gracza na mapie. Zespół próbował wyliczyć, jak wiele ich potrzeba, aby z jednej strony nie odczuwać nudy, a z drugiej nie czuć się osaczonym. Druga istotna sprawa to reakcje świata gry na poczynania gracza. Uznano, że każde działanie musi mieć swoje odzwierciedlenie na ekranie, że sam efekt dźwiękowy to za mało. Trzecią ważną rzecz stanowiła konstrukcja gry - miała być taka, by gracz winą za wszystkie niepowodzenia obarczał siebie. A zatem nie mógł ginąć bez ostrzeżenia, za to zawsze musiał wiedzieć, co się wydarzyło,

## BOSS



**Gabe Newell** urodził się 13 listopada 1962 r. Podjął studia na Uniwersytecie Harvarda, które jednak szybko przerwał, by rozpocząć pracę w Microsoftzie. Jego ulubione gry to Star Trek z komputera mainframe, Doom oraz Super Mario 64.

**W Valve panowało przekonanie, że to, co zrobiono jakoś działa, ale gra jako całość nie jest fajna, nie sprawia oczekiwanej radości.**

gdzie popełnił błąd i co należało zrobić inaczej, by przeżyć. Valve zrezygnowało z poszukiwań głównego projektanta. Zamiast tego zaczęto regularnie organizować spotkania nazywane sesjami Cabal. Brali w nich udział członkowie zespołu o różnych specjalnościach - w ramach burzy mózgów omawiano wszystkie aspekty gry. Sesje te trwały przez pięć miesięcy, cztery dni w tygodniu, po sześć godzin. Ich efektem był 200-stronicowy dokument opisujący każdy element tytułu. Aby mieć pewność, że wszystko to działa, rozpoczęto też regularne badania focusowe. W trakcie kilku miesięcy odbyło się ich ponad dwieście - podczas tychże testów rekrutowani z zewnątrz ochotnicy grali na przygotowywanych

poziomach, a twórcy obserwowali ich zmagania, nie mając prawa reagować czy doradzać. Według Birdwella to właśnie takie podejście do procesu projektowania gry okazało się ostatecznie decydujące dla finalnej jakości rozgrywki.

**BEZ BEZMYŚLNEJ STRZELANKI** Half-Life to jednak też, a dla wielu przede wszystkim, fabuła i wyraziste postacie. Gabe w udzielonym kilka lat temu The Cambridge Student wywiadzie powiedział: „Half-Life pod wieloma względami było naszą odpowiedzią na postępującą wtedy banalizację, szczególnie w grach z widokiem pierwszoosobowym. Wielu z nas zakochało się w grach wideo



ze względu na ich fenomenologiczne możliwości, czując jednocześnie, że przemysł gier komputerowych sprwadza owe możliwości do jednego mianownika, zamiast wykorzystać i poszerzać ich potencjał". Dodał też: „Mielśmy nadzieję, że budowanie światów i postaci będzie ciekawsze niż tworzenie bezmyślnej strzelanki". Jedną z inspiracji dla fabuły gry było opowiadanie Stevena Kinga z 1980 roku pod tytułem „Mgła”. Oto w wyniku eksperymentów w ośrodku wojskowym nad pobliskim miasteczkiem Bridgton w stanie Maine pojawiła się gęsta mgła, a w niej tajemnicze, krwiożercze stworzenia. Nazwa kodowa gry przez długi czas trwania prac nawiązywała zresztą wprost do tej historii, bo brzmiała „Quiver” (ang. kolczan). Ostatecznie zdecydowano się na „Half-Life”, czyli nazwę zaczerpniętą od zjawiska z dziedziny fizyki, jakim jest okres połowicznego rozpadu, gdyż lepiej pasowała do finalnej fabuły gry. Half-Life zadebiutowało na rynku w listopadzie 1998 roku na komputerach PC, dwa lata później pojawiła się też wersja na PlayStation 2. Wydania na inne platformy, w tym długo wyczekiwane na konsolę Dreamcast, anulowano, jednak to ostatnie jakiś czas później trafiło do sieci w formie pliku obrazu płyt i do dziś dość łatwo je znaleźć. Produkt spotkał się z entuzjastycznym przyjęciem zarówno graczy, jak i recenzentów. Otrzymał ponad 50 tytułów gry roku.

#### EKRANIZACJA I REMAKE

Wkrótce po premierze pojawiły się też pogłoski o możliwej szybkiej ekranizacji dzieła Valve. Nic z tego jednak nie wyszło - jak w jednym z wywiadów zdradził Gabe Newell, propozycji scenariuszy było mnóstwo, ale żaden z nich nie okazał się wart realizacji. Zrobiono tylko pięciominutowy film Half-Life: Uplink, nakręcony na zlecenie Sierry przez brytyjską agencję reklamową Cruise Control, planowany jako element kampanii promocyjnej gry.

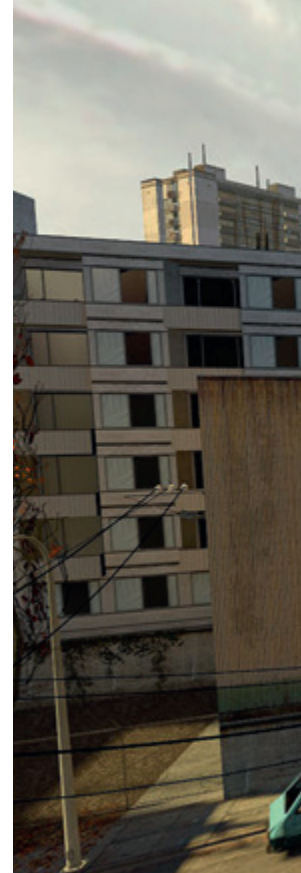


**Half-Life pod wieloma względami było odpowiedzią na postępującą wtedy banalizację, szczególnie w grach z widokiem pierwszoosobowym.**



Jego bohaterem był dziennikarz śledczy Jaz Meadows, próbujący dostać się do kompleksu Black Mesa. Film miał premierę w marcu 1999 roku i został chłodno przyjęty, a wkrótce potem wycofano go w związku z problemami dotyczącymi praw autorskich. Dziś można znaleźć go na YouTube. Temat ekranizacji powrócił w 2013 roku, kiedy to podczas DICE Summit spotkali się Gabe Newell i J.J. Abrams, reżyser znany ostatnio z restartu kinowej serii Star Trek oraz z szykowanego siódmego epizodu Star Wars. Wkrótce Newell miał stwierdzić, że rozmowy osiągnęły punkt, po którym pora na kolejne kroki. Co z tego jednak wyniknie, czas pokaże. Nieoficjalnie mówi się zarówno o filmie w uniwersum Half-Life, jak i o grze na podstawie scenariusza Abramsa. Warto jeszcze wspomnieć o dwóch remake'ach gry. Pierwszy autorstwa Valve to Half-Life: Source. Gra została wydana w 2004 roku i stanowi wierna przeniesienie pierwowzoru na nowy, autorski silnik stworzony na potrzeby drugiej części. Z nowości wprowadzono właściwie jedynie dynamiczne oświetlenie. Zupełnie czymś innym jest Black Mesa. Projekt trwający już ponad 10 lat zaczynał jako modyfikacja do Half-Life 2. Ambicją ponad czterdziestoosobowego zespołu jest odtworzenie pierwszej części przygód Gordona

✦ Większość akcji Half-Life 2 dzieje się w otwartej, miejskiej przestrzeni.





stawiano na rozwój silnika fizyki. Chciano jak najbardziej ożywić świat i pozostawić w nim graczy jak najwięcej wolności. Ograniczenie się do oskryptowanych czynności, jak splukanie wody w toalecie, nie wchodziło w grę. Szybko więc stało się jasne, że technologia jaką dysponuje Valve, nie udźwignie ambicji projektantów. Po krótkim researchu uznano też, że nie ma na rynku gotowego silnika, który spełniałby ich wymagania. Zdecydowano więc, że tym razem trzeba będzie stworzyć go od podstaw. Było to jednak zadanie na realizację którego nie bardzo miał ochotę główny programista, a jednocześnie współzałożyciel firmy – Mike Harrington. Choć to Gabe był twarzą Valve, to jednak Mike wziął na siebie dużą część odpowiedzialności za powstanie pierwszej odsłony cyklu i jak później wspominał, nie miał już sił ani zapału, by kilka miesięcy po zakończeniu projektu rozpocząć wszystko od nowa. W styczniu 2000 roku ostatecznie rozstał się z Valve. Wkrótce potem zaczął budować swoją wymarzoną 77-metrową łódź i wraz z żoną Monicą na kilka lat wyruszył w podróż po świecie. Do pracy powrócił dopiero w 2005 roku, zakładając nieistniejący już dziś serwis Picnik.com. Następnie związał się na niewiele ponad rok z Google Inc., współtworzył też kilka start-upów technologicznych, jednak bez większych sukcesów. Dla Newella odejście współnika i jednocześnie przyjaciela jeszcze z czasów Microsoftu było sporym ciosem. Jak powiedział w jednym z wywiadów: „Mike był jedyną osobą, z którą mogłem rozmawiać szczerze o tym, co mnie martwi”.

#### STEAM I HALF-LIFE OD NOWA

Prace koncepcyjne przyspieszyły w drugiej połowie 2001 roku. Pojawił się nawet pomysł, by grę zademonstrować publicznie już na targach E3. Wtedy to z aktywnego udziału w projekcie wycofał się Gabe Newell. Jak twierdził, chciał zająć się czymś innym, aby – gdy przyjdzie czas oceny tego, co powstaje – mieć jak najmniejszą emocjonalną więź z tytułem i podejść do sprawy na chłodno.

Freemana, wykorzystując wszystkie możliwości nowego silnika. Trzeba przyznać, że wizualnie gra wygląda niesamowicie. Kilka miesięcy temu pojawiła się informacja, że Valve zgodziło się, by Black Mesa było rozpowszechniane jako niezależny, samodzielny twór również za pośrednictwem platformy Steam. Trudno jednak powiedzieć, kiedy to nastąpi, bo mimo tylu lat gra nadal nie jest skończona. Na tę chwilę brakuje ostatnich poziomów umiejscowionych w świecie Xen. Nieskończoną, ale działającą grę jeszcze w formie moda, można pobrać ze strony [blackmesasource.com](http://blackmesasource.com).

#### TYLKO NAJLEPSZA GRA WSZECH CZASÓW

Wróćmy jednak do 1998 roku. Half-Life okazało się na tyle dużym sukcesem, że powstanie kolejnej części było oczywistością. Z drugiej strony Valve wcale nie musiało się spieszyć, gdyż firma cieszyła się świetną kondycją finansową. Bez wielkiej presji prace koncepcyjne ruszyły w czerwcu 1999 roku.

- Tym razem stawka jest inna. Będziemy pracować nad kontynuacją najlepszej gry wszech czasów – miał powiedzieć swoim ludziom Newell.  
- Nie mam zamiaru spędzić kilku lat swojego życia nad czymś, co nie



■ Cytadele to wielkie konstrukcje, które przypominają drapacze chmur górujące nad miastem. To one zapewniają przewagę militarną, dzięki której Kombinat rządzi światem.

będzie innowacyjne – dodał. Half-Life 2 nie było planowane jako prosty sequel pierwszej części, żerujący na popularności tytułu. Choć pojawił się pomysł, aby w tej odsłonie Freeman przemieszczał się pomiędzy kolejnymi światami i walczył z kolejnymi falami przeciwników z Xen, szybko został on zarzucony. Drugie Half-Life miało być projektem ambitnym i – podobnie jak pierwsza część – zdefiniować na nowo gatunek gier FPS.

#### ROZSTANIE

Pierwsze lata prac nad grą, czyli okres preprodukcji, cechował brak limitów kosztów i czasu. Znów wróciły niekończące się burze mózgów. W sferze fabuły deweloperom zależało na stworzeniu wyrazistych postaci, z którymi gracze poczują prawdziwą więź. Jeśli zaś chodzi o technologię,

Nie pojechał jednak na wakacje, a wolny czas postanowił poświęcić innemu projektowi firmy, który zresztą według wielu dziennikarzy i analityków nie miał prawa się udać. Chodzi o przeznaczoną do cyfrowej dystrybucji gier platformę Steam. Podczas Game Developers Conference w marcu 2002 roku Gabe przedstawił jej ideę jako narzędzia, które mogłoby uwolnić twórców od pazernych wydawców. Zdaje się, że właśnie to wystąpienie zakończyło okres stosunkowo bezproblemowej współpracy Valve z własnym wydawcą, Sierrą, a później Vivendi Games, które wkrótce zaczęło prowadzić z firmą pod różnymi pretekstami kolejne batalie sądowe. Oczywiście, Valve nie zamierzało pozostawać na tym polu dłużne.

Przyszła wreszcie czas pierwszej prezentacji gry. Zespół projektantów został wezwany do sali konferencyjnej. Przy komputerze zasiadł sam Gabe Newell, pozostali mieli czekać i obserwować. Werdykt brzmiał: świetna robota, ale to powinno być coś więcej. Od tej chwili spokój wewnątrz zespołu oraz poczucie nieograniczonego czasu i budżetu nieodwracalnie zniknęły.

Jesienią 2002 roku Newell ogłosił bardzo ambitny harmonogram: gra zostanie pokazana na najbliższych targach E3, a do graczy trafi 30 września 2003 roku. W Valve rozpoczął się więc okres nerwowego crunchu. Ambitne plany dotyczyły też szykowanej wersji demonstracyjnej. Według założeń jej główna bohaterka Alyx miała oprowadzać gracza po laboratorium, gdy nagle to zostałyby zaatakowane.



✚ G-Man określany jako złowrogi biurokrata międzywymiarowy to najbardziej tajemnicza postać w całej serii. Nie wiadomo kim jest, skąd się wziął ani jakie są jego prawdziwe cele.



✚ Wiele elementów City 17 zostało zainspirowanych prawdziwymi lokacjami Sofii, czyli rodzimego miasta dyrektora artystycznego Valve, Wiktora Antonowa.

Nic z tego jednak nie wyszło - materiału nie udało się przygotować na targi, co powinno stanowić wyraźne ostrzeżenie. Valve ratowało się więc wcześniejszym, niewiele poprawionym demem technologicznym, w którym graczy witał G-Man. Mimo to prezentacja okazała się sukcesem, szczególnie w odbiorze fanów. Wśród dziennikarzy pojawiły się natomiast pierwsze sceptyczne głosy i niedowierzanie, że zespół będzie w stanie wkrótce dostarczyć skończoną grę, skoro na targach przedstawia tylko mało zaawansowane pod względem rozgrywki demo. Valve jednak zdecydowanie potwierdziło datę 30 września jako dzień premiery.

#### NIEREALNE PLANY

Wewnątrz firmy dla wszystkich stało się jasne, że nie ma najmniejszych szans, by zakończyć prace w wyznaczonym czasie. Dla wszystkich poza Newellem. Chwila opamiętania przyszła dopiero w połowie lata. Zaczęto wtedy szukać koła ratunkowego. Jednym z rozwiązań było drastyczne zmniejszenie rozmiaru gry. Gdy jednak zaprezentowano, jakie sceny trzeba by wyciąć, Gabe pojął, że nie uda się dotrzymać terminu, bo na takie cięcia pozwolić nie może. Mimo to Valve jeszcze długo upierało się, że tytuł pojawi się na rynku 30 września. Oświadczenie o przesunięciu daty bez podania nowej, wydano dopiero 23 września 2003 roku. Gracze poczuli

się oszukani, dziennikarze, których tak długo zwodzono, byli wściekli. Jak przyznał później szef Valve, brak wcześniejszego komunikatu był dużym błędem, jednak złożona obietnica, a także fakt, że nie znał nowej, realnej daty zakończenia prac nad grą, zadziałały paraliżująco.

#### DZIEŃ W ALCATRAZ I OSAMA BIN LEAKER

30 września 2003 roku był jednym z najtrudniejszych dni w życiu Newella. Co gorsza, nie mógł on zaszyść się owego wtorku w swoim biurze, bo w związku z tym, że tak długo potwierdzano datę premiery, sponsorzy i partnerzy zaplanowali z tej okazji przeróżne wydarzenia promocyjne. Musiał się więc między innymi wybrać do zabytkowego więzienia na wyspie Alcatraz, gdzie producent układów graficznych ATI organizował Half-Life 2 Launch Party. Gabe pojawił się o ustalonej godzinie na scenie, jednak w ogóle nie odniósł się do całej sytuacji, podziękował tylko firmie ATI za współpracę oraz przedstawił demo techniczne silnika Source.

To jednak nie koniec kłopotów Valve z tego okresu. Nagle w siedzibie firmy wystąpiły niepokojące zakłócenia w działaniu sieci informatycznej. Problem okazał się poważny. Na kilku komputerach znaleziono dziwne oprogramowanie. Pilnie odłączono cały sprzęt od internetu. Było już jednak za późno. 4 października w sieci

pojawił się kod źródłowy Half-Life 2. Za atakiem stał 21-letni Niemiec, Alex G., który sam siebie nazywał Osama Bin Leakerem. W Valve zapanowała grobowa atmosfera. Dopiero co firma zaliczyła gigantyczną wpadkę z premierą swego dzieła, a teraz jego niedokończona wersja pojawiła się w sieci. Co gorsza, z tego co wyciekło, szybko wyciągnięto wnioski, że Valve od dawna wiedziało, iż nie ma szansy ukończyć prac do 30 września, a demo pokazywane na E3 nie miało nic wspólnego z prawdziwą grą. Wszystko to mocno podważyło wiarygodność firmy, a szczególnie jej założyciela.

Namierzenie włamywacza okazało się wprawdzie dość proste, bo ten sam zgłosił się do deweloperów z pytaniem, czy nie zaoferowano by mu pracy. Takiej okazji wezwane na miejsce FBI nie mogło przepuścić. Alex G. poczuł się na tyle pewnie, że umówił się na rozmowę kwalifikacyjną w siedzibie firmy. Zapytał nawet, czy może zabrać ze sobą ojca i brata. Ostatecznie to jednak niemiecka policja aresztowała hakera. Gdyby wsiadł do samolotu i znalazł się w USA, jego los byłby jeszcze mniej wesoły. Tymczasem dla Valve jedynym honorowym wyjściem było jak najszybsze ukończenie gry, bez kompromisów co do jej jakości i długości. Koszty produkcji wynosiły milion dolarów miesięcznie. Choć firma miała na to pieniądze, to ze względu na wszystkie zaistniałe okoliczności trzeba było się mocno spieszyć. Gabe w znacznej

mierze wziął na siebie obowiązek kontaktu ze społecznością.

### PINATA

W marcu 2004 roku gotowa była wersja alpha. Główne testy jakościowe ponownie spoczęły na barkach szefa Valve. Oczywiście produktowi daleko było do ostatecznej postaci, poziomy wciąż były niekompletne i z mnóstwem błędów, ale grę dawalo się przejść od początku do końca. Tym razem werdykt brzmiał: mamy to, to jest świetna gra! Ekipę czekało jednak jeszcze kilka miesięcy morderczego wysiłku przy kończeniu dzieła.

Niemal finalną wersję przekazano Vivendi Games 15 września 2004 roku. Mimo to w firmie nadal intensywnie dokonywano poprawek. Uformował się już jednak wówczas tak zwany „klub zero”, do którego trafiają osoby, niemające już nic do zrobienia przy grze.

Presja była przeogromna, zwłaszcza ze strony sprzedawców, którzy chcieli dostać produkt w okresie przedświątecznym. 30 września pracownicy Valve zawiesili w biurze olbrzymią pinatę w kształcie jednego z przeciwników z gry. Jej zniszczenie było symbolicznym uwieńczeniem prac nad tytułem. Godzina zero wybiła 14 października. Ponad pięcioletni okres twórczego wysiłku, który kosztował firmę około 40 milionów dolarów, właśnie się zakończył.

Half-Life 2 ukazało się 16 listopada 2004 roku. Ponad rok później niż przez długi czas obiecywano. Mimo to




✚ Zniszczenie piniaty w kształcie Houndeye'a, jednego z przeciwników z Half-Life, stanowiło symboliczny koniec prac nad Half-Life 2.

✚ Pozbawieni emocji, zimni, źli. Przybyli na Ziemię po tym jak dowiedzieli się o inwazji Zen. Zdobyli planetę w ciągu siedmiu godzin.

spotkało się z entuzjastycznym przyjęciem zarówno fanów, jak i dziennikarzy. Zdobyło kilkadziesiąt tytułów gry roku. Średnia ocen w serwisie Metacritic wynosiła 96 punktów. Spośród wielu modów, jakie pojawiły się do Half-Life 2 w kolejnych latach, warto wspomnieć o opublikowanym w listopadzie ubiegłego roku Cinematic Mod od Fake Factory. Modyfikacja dostarcza tekstury wysokiej rozdzielczości oraz nowe, uszczegółowione modele postaci. Więcej na ten temat można znaleźć na stronie [www.cinematicmod.com](http://www.cinematicmod.com).

### VALVE LICZY DO TRZECH

Kiedy doczekamy się Half-Life 3? Odpowiedź na to pytanie jest bardzo prosta. Gdy Gabe Newell uzna, że ma gotową grę, która jest najlepsza na świecie i która na nowo zdefiniuje rynek produkcji FPS. Kondycja finansowa Valve jest świetna, więc stać ich, by pracować nad swym kolejnym dziełem właściwie nieskończenie długo. A i zapowiedzi tytułu raczej się nie spodziewajmy, zanim ten nie znajdzie się w wersji alpha. Choć można by przyjąć, że roczne opóźnienia są już tradycją tej serii, to Gabe raczej nie będzie chciał ponownie przeżyć sytuacji z 30 września 2003 roku. A jeśli ktoś ma ochotę zapytać go o to, proszę bardzo - Newell często sam odpowiada na listy, o czym ostatnio przekonali się na przykład polscy twórcy gry Hatred. Jego adres to: [gaben@valvesoftware.com](mailto:gaben@valvesoftware.com) 







## Dig Dug

Japońska gra wypuszczona przez Namco w 1982 roku została dostrzeżona przez Atari. Gigant wykupił licencję do wydań na konsole, komputery domowe, wstawił też do salonów gier legendarny automat z tym tytułem.

# DRUGIE DNO ATARI

Jest 28 grudnia 1978 roku, sądny dzień dla całej branży wirtualnej rozrywki. Z dzisiejszej perspektywy patrząc, był to moment ważniejszy niż premiera Ponga, bo doprowadził do nadejścia złotej ery gier wideo.

■ Micz



**K**alifornijskie Sunnyvale, dwupiętrowy biurowiec przy Borregas Avenue 1265. Tego dnia założyciel Atari Nolan Bushnell i jego druh Joe Keenan dowiadują się, że szefostwo Warner Communications życzy im powodzenia w kontynuowaniu kariery poza strukturami firmy. Mówiąc zaś wprost, Atari pozbywa się ich jak niepotrzebnych gratów.

**ZBYT SILNY PATRON**  
 Żeby nakreślić tło konfliktu, który doprowadził do znaczących przemian w całym przemyśle gier wideo, trzeba się cofnąć o rok. Wtedy to zakończył się dziewiczy okres w historii założonego w 1971 roku Atari, czas, gdy autorzy gier, inżynierowie i kadra zarządzająca traktowali się po partnersku. Niewiele było sporów kompetencyjnych, godziny pracy pozostawały ruchome, zaś organizowane w piątki imprezy przechodziły do historii firmy. Bushnellowi zależało na tym, by pracownicy stanowili jedną wielką rodzinę. Jedno z jego sztandarowych haseł brzmiało:

„Musisz być dobry w pracy, ale jeszcze lepszy w grze”. Sam szef dał personelowi przykład, poznając w klubie Khartoum kelnerkę, która wkrótce wyszła za najlepszą partię w całej Dolinie Krzemowej. Firma funkcjonowała sobie spokojnie z Joem Keenanem jako dyrektorem generalnym i Bushnellem jako szefem rady nadzorczej.

Atari zostało kupione przez Warner Communications, ponieważ Bushnell obawiał się, że sam nie poradzi sobie z wprowadzeniem na rynek pionierskiej konsoli VCS (Video Computer System). To on przyszedł do prezesa Warnera, Stevena Rossa, a nie odwrotnie. Przejęcie odbyło się na cywilizowanych warunkach. Bushnell pozostał

✚ Odbывające się w Las Vegas w 1983 roku targi Consumer Electronics Show były największą imprezą dla branży gier wideo.

Analitik z Wall Street przyjrząwszy się VCS, ujrzał nadchodzącą komputeryzację, świat opleciony informatyczną pajęczyną - i zarekomendował Warnerowi kupno Atari.



## Atari VCS

Konsola ukazała się w październiku 1977 roku. W jej sercu tykała lekko zmodyfikowana wersja procesora MOS 6502. Długo oczekiwany produkt, sprzedawany za 199 dolarów, był o wiele tańszy od Apple'a II, a do tego wspomagano go solidną kampanią promocyjną w telewizji i prasie.

formalnym mózgiem kolosa, tyle że gdzieś tam w tle rozpoczęły się klasyczne korporacyjne podchody. Latem 1977 roku pojawił się problem stołówki. Wcześniej wszyscy jadali wspólnie, a teraz coraz więcej menadżerów przenosiło się do bardziej luksusowych knajp. To był pierwszy sygnał wyraźnie dostrzegany przez lud. Zaczęto się również coraz dokładniej przyglądać nowemu człowiekowi przysłanemu przez Warnera, któremu na początek przydzielono funkcję dyrektora ds. rozwoju produktu. Nazywał się Ray Kassar. Miał 50 lat, korporacyjną przeszłość, nie znał się na grach, ale dysponował rzadko spotykanym w tej branży instynktem.

Kassar odmówił osiedlenia się w Sunnyvale, preferując wielkomięskie uroki San Francisco. A ponieważ dotarcie z jego rezydencji do firmy zajmowało ponad dwie godziny, kolejnym wymogiem było posiadanie szofera. Stawało się jasne, że ten siwy pan, na razie tylko obserwujący to, co dzieje się w Atari, jest de facto namiestnikiem centrali Warnera.

### NIE NASZ ŚWIAT

Bushnell początkowo niewiele sobie z tego robił. Żył w przekonaniu, że Warner nie może się bez niego obejść - w końcu był przecież „ojcem gier wideo”. Sycił się sławą i wycenianymi na 15 mln dolarów osobistymi przychodami, uzyskanymi w wyniku wspomnianej transakcji. Kupił liczący 37 pokoi pałac po magnacie kawowym, do którego wkrótce wprowadził się wraz z żoną.

Warner rządził Atari za pomocą prawej ręki Stevena Rossa, czyli analityka Manny'ego Gerarda. To on właśnie napisał słynne memorandum zachęcające zarząd Warnera do kupna Atari. Zrobił tak, ponieważ widział w VCS przyszłość nie tylko elektronicznej rozrywki, ale i całego multimedialnego świata. Układy w Atari zostały tak sformalizowane, że zarówno Bushnell, jak i Keenan nie mogli podejmować kluczowych decyzji bez akceptacji Gerarda. W ten sposób Warner

### Ray Kassar



Do pracy przyjeżdżał prowadzonym przez szofera rolls-roycem. Ubrany w szyte na wymiar u krawca garnitury, jadający tylko w drogich restauracjach, był zniechęcony przez pracowników Atari.

Nowy dyrektor generalny Atari szybko popadł w konflikt z projektantami gier, nazywając ich „primadonnami”. Nikogo co prawda osobiście nie wyrzucał z firmy, ale budował napiętą atmosferę.

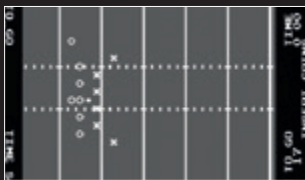
zapewnił sobie kontrolę nad firmą. Istniał jeszcze drugi problem. Otóż w 1977 roku Bushnell dokonał prywatnej inwestycji, powołując do życia Chuck E. Cheese's Pizza Time Theatre. Pierwszy lokal został uruchomiony w San Jose. A w środku? Jedzenie, napoje, automaty i przebierańcy mający zapewnić rozrywkę dzieciom i ich rodzicom. Tyle tylko, że Bushnell zdawał się wykorzystywać w swojej niezależnej działalności markę Atari, a ponadto istniał tu pewien konflikt interesów, gdyż trudno było pogodzić zajmowanie się siecią lokali rozrywkowych z prowadzeniem największej

firmy w branży gier wideo. Doradcy prezesa centrali Warnera z Mannyem Gerardem na czele sugerowali, żeby dopóki nic się nie dzieje, nie wykonywać żadnych gwałtownych ruchów. Jednak coś zaczęło się dziać jesienią 1978 roku. Wprowadzona na rynek rok wcześniej konsola VCS radziła sobie dość słabo. A przecież to głównie z jej powodu Warner kupił Atari. Jednocześnie w urządzenie to zdawał się nie wierzyć sam Nolan Bushnell, wypowiadając się sceptycznie na temat perspektyw sprzedaży. Centrala żądała wyników, więc Manny Gerard przekonał ją, by zaczekać do świąt,



## Złoty Wiek

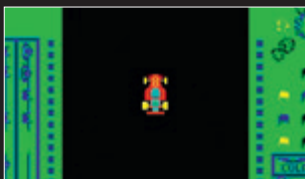
Równoległe z personalną burzą, Atari przecierało nowe szlaki. Dział automatów pod dowództwem Gene'a Lipkina wypuszczał na rynek maszyny przynoszące miliony dolarów i piszące historię gier.



**Atari Football (1978).** Pierwsza popularna gra wykorzystująca kulę jako sterownik. Była przeznaczona dla dwóch graczy i choć piłkarze wyglądali jak kółka i krzyżyki, a zabawa wymagała dzikiego klepania w klawisze, grywalność tego dzieła była wielka.



**Asteroids (1979).** Gra prostsza od wydanego równoległe, podobnego graficznie Lunar Landera, stała się jednym z hitów wszech czasów.



**Monte Carlo (1980).** Rewolucja w wyścigach samochodowych. Problem z widokiem zza kierownicy w Night Driver został rozwiązany. Gra była kolorowa i bardzo dynamiczna.



**Star Wars (1983).** Wielka legenda automatów. Odgłosy, jakich nigdy wcześniej nie słyszano w salonach gier. Mistrzem Star Wars stał się Robert Mrucecz, który pobił światowy rekord po 50 godzinach gry non stop. Mrucecz jest aktywny do dziś, a jego posty można znaleźć na Twitterze.



Sukces Tank (1974) uratował Atari przed bankructwem, do którego omal nie doprowadziły straty związane z grą Gran Trak 10 oraz zbyt szybki rozwój firmy.

podczas których jego zdaniem miał nastąpić przełom. Argumentował, że dzięki ofercie VCS obecnej w popularnych katalogach firmy Sears wiele osób wybierze stanowiącą technologiczną nowinkę konsolę na prezent pod choinkę. Gerard położył na szali swoją głowę i poprosił, by poczekać. Jednocześnie był świadkiem kuriozalnego zdarzenia. Oto pewnego dnia, przybywszy do siedziby przy Borregas Avenue, został zaczepiony przez jednego z pracowników słowami „Pan też na radę nadzorczą?”. Nie miał pojęcia, o co chodzi, ponieważ właściciel Atari nie organizował w tym czasie żadnego spotkania. Okazało się, że Bushnell złamał statut, zwołując radę nadzorczą bez udziału ludzi z Warnera. To był wystarczający powód do natychmiastowego pozbycia się go, ale twardo czekali do świąt. Gdy na biurko Stevena Rossa dotarły wyniki sprzedaży tuż sprzed Bożego Narodzenia, stało się jasne, że VCS poradziło sobie z konkurencją w postaci relikwiotowego już Magnavox Odyssey, ale przede wszystkim ze znacznie poważniejszym rywalem - konsolą Fairchild Channel F. Prognoza Manny'ego Gerarda okazała się trafna. Steven Ross, jak na skutecznego menadżera przystało, od słów przeszedł do działania. W siedzibie Warnera zezwolono na dokonanie kadrowej rewolucji w Atari.

Piastujący funkcję szefa rady nadzorczej Bushnell został zdegradowany do stanowiska konsultanta, w podobnie brutalny sposób pryncypał obszedł się z Joem Keenanem, który funkcję dyrektora stracił równie szybko, jak mu ją powierzono. Obaj panowie wkrótce sami zwolnili się z Atari. Bushnellowi pozostało w tym momencie zajęcie się Chuck E. Cheese's, zaś Keenan zatrudnił się jako handlowiec w IBM-ie. Nowym dyrektorem generalnym został Ray Kassar, chociaż - jak twierdził Keenan - równie dobrze to właśnie on mógł stać się kozłem ofiarnym. Chyba jednak Keenan nieco podkoloryzował sytuację. W końcu nie był geniuszem strategii. To z niego po latach śmiano się z powodu legendarnego już tekstu wygłoszonego do Steve'a Jobsa i Steve'a Wozniaka, gdy ci przyszli, by w 1976 roku próbować sprzedać mu Apple'a II. Padło wówczas: „Zabierać nogi z mojego biurka, wynocha stąd, bo śmierdzicie, a ja nie zamierzam kupować waszego produktu!”. Tak więc od stycznia 1979 roku decyzje w Atari podejmował Ray Kassar. Warner uwolnił go od cerbera w postaci Manny'ego Gerarda i pozwolił na całkowitą samodzielność. Założenie było jedno: Atari nie może generować strat.



**Nolan Bushnell i Chuck E. Cheese.** Już w 1979 roku niedoszły wspólnik Bushnella uruchomił kopię jego sieci restauracji. Biznes został dobitny przez krach gier wideo.



## Asteroids

**W momencie premiery był to exclusive** dostępny wyłącznie w wersjach na automaty oraz konsolę Atari VCS. Mocno przyczynił się do megapopularności tej ostatniej platformy.



## NOWY WSPANIAŁY ŚWIAT

Warto pamiętać, że pozbycie się Bushnella i Keenana nie oznaczało wyrzucenia całego zespołu. Kluczowe dla rozwoju firmy osoby pozostały i nie zmieniono im kompetencji. Mowa o takich postaciach jak Al Alcorn (Pong), Gene Lipkin (dział automatów) czy Noah Anglin (wiceszef od technologii). Ludzie ci byli prawdziwymi fachowcami i nadal zajmowali się tym co dawniej. Aż do momentu, gdy Kassar zaczął dokonywać cięć. Pierwszym ważnym posunięciem nowego dyrektora było zamrożenie produkcji gier na VCS. Alcorn nie rozumiał, co się dzieje. Jak to, kasować dział rozwoju oprogramowania na wymśnienie sprzedającą się konsolę? Chwilę później zdziwił się Gene Lipkin, gdy zamknięto dział flipperów. Drapał się za uchem, mamrocząc pod nosem: „Panował tu faktycznie pewien bałagan, ale wtyczkę wyciągnięto jednak zbyt wcześnie”. Jeszcze bardziej rozżalony był Anglin, uważający, że likwidując flippery, Kassar zabił źródło największej kreatywności w Atari. Powiadał: „Nasze maszyny były klęską rynkową, ale jednocześnie stanowiły arcydzieła gatunku. Nad takim Supermanem pracowaliśmy po siedem dni w tygodniu, a potem został on po prostu zabity. Tego nie wybaczę firmie nigdy”.

✚ W kalifornijskim Sunnyvale, na Borregas Avenue 1265 mieściła się siedziba Atari za czasów aliansu z Warnerem.



## Steven Ross



Były przedsiębiorca pogrzebowy szefował firmie, która w 1969 roku kupiła podupadające studio Warner Bros i uczynił z niego filmowego lidera lat 70.

Sytuacja ta pokazuje, z jakimi trudnościami musiał się zmagać Kassar. Z biznesowego punktu widzenia jego poczynania były racjonalne i nad wyraz trafne. Zlikwidował źródła finansowych strat, rozpuścił towarzystwo żyjące przeszłością i wierzące w hasło „My, Atari, potrafimy wszystko”. A przy tym nie działał na zasadzie czystek personalnych. Kluczowych pracowników, takich jak Lipkin czy Alcorn, starał się trzymać w szeregach tak długo, jak było to możliwe, zwiększając im nawet uposażenie. Jednocześnie Kassar nie blokował prac w sektorach przynoszących dochody. Atari cały czas produkowało udane maszyny, które zdobyły salony gier. Atari Football, Asteroids, Lunar Lander, Centipede, Battlezone, Tempest - czy trzeba dodawać coś więcej? Przecież to trzon złotego wieku automatów, pozycje będące technologicznym przełomem, w jakie nie można było pograć sobie w domu, tylko trzeba

było biec do salonu gier, ponieważ tylko tam stały urządzenia zdolne udźwignąć wizualną potęgę tych dzieł. Przychód firmy został w lwiej części oparty na VCS i licencjonowanych grach. W 1980 roku sprzedano około 2 mln egzemplarzy konsoli oraz miliony sztuk gier, co dało rekordowy przychód na poziomie 2 mld dolarów. Atari znalazło się u samego szczytu. To doprawdy przewrotna, niesamowita sytuacja, że człowiek, który przez własne środowisko był nielubiany, dzięki swej konsekwencji dotarł tam, dokąd zmierzał. Pozycja Raya Kassara zdawała się

W 1980 r. Atari z przychodem na poziomie 2 mld dolarów stało się najszybciej rozwijającą się firmą w dotychczasowej historii USA.



być niczym niezagrożona. Jedno z ówczesnych haseł reklamowych kierowanej przez niego firmy brzmiało: „Nikt nas nie pokona w naszej własnej grze”. Oznaczało to mniej więcej tyle, co przekonanie, że żaden Mattel czy Coleco nie będą w stanie zagrozić branżowemu nestorowi. Bushnell, któremu już w tamtym czasie słabo szło w Chuck E. Cheese’s, zagryzał wargi. No jak to? Jak mogło się udać temu bucowatemu staruszkowi w garniturze za kilka tysięcy papierów, który nigdy nie skalał sobie rąk prawdziwą pracą? Ano - udało się. Jednak nie do końca, co pokazały kolejne lata.

## AŻ 50 BUDYNKÓW?

Atari tak naprawdę nie pogryzło żadne tam E.T. czy nieudana wersja Pac-Mana na VCS. To są symbole epoki, które ładnie wyglądają, gdy się je przywołuje, ale w skali obracającej miliardami firmy to nie one okazały się dziurą w Titaniku. Atari rozsadził od wewnątrz rozrost korporacyjnych uzależnień i układów pracowniczych. Oczywiście nadszedł też pechowy 7 grudnia 1982 roku, gdy akcje Atari w ciągu jednego dnia spadły o 32% w następstwie ogłoszenia słabych wyników finansowych za czwarty kwartał, które to wyniki z kolei stanowiąły rezultat zwrotów E.T. i innych niesprzedanych kartridżów. Jednak największe zagrożenie kryło się w niekontrolowanym rozroście firmy. W samym tylko Sunnyvale i okolicach kilkadziesiąt tysięcy pracowników zajmowało ponad 50 budynków biurowych, podczas gdy za czasów Bushnella zatrudniano raptem tysiąc osób! Do tego dochodziły fabryki rozrzucone od Teksasu



George Lucas osobiście testuje automat ze Star Wars, ostatnie wielkie dzieło inżynierów Atari.

przez Irlandię aż po Daleki Wschód. Mimo zamiany inżynierów na ludzi od marketingu nie dawało się sprawnie kontrolować takiego konglomeratu. Żartowano, że w Atari nie ma ani jednej osoby, która wie, co tak naprawdę dzieje się w firmie. I to właśnie brak globalnej strategii okazał się najbardziej zabójczy. Pięć milionów kopii E.T. wartych kilkadziesiąt milionów dolarów nie mogło samo zatopić giganta. Łańcuszek zdarzeń doprowadził do tego, że począwszy od 1980 roku firmę masowo zaczęli opuszczać ludzie, których trudno było zastąpić. Bill Whitehead, Al Alcorn, Gene Lipkin, a i wreszcie Noah Anglin odeszli, bo nie chcieli autoryzować polityki technologicznej wstrzemięźliwości lansowanej przez Kassara. Byli przyzwyczajeni do tego, że Atari wyznaczała horyzonty branży elektronicznej rozrywki, a tutaj wpajano im minimalizm. Następcą konsoli VCS, Atari 5200, okazał się rynkową katastrofą. W czasie, gdy na rynku zaczynał rządzić NES, Atari zaprezentowało coś, co było jedynie lekko podrasowaną wersją sprzętu sprzed pięciu lat. Zadziałało również to, czego później doświadczyliśmy na własnej skórze w Polsce, czyli dramatycz-

## Najbardziej zabójczy okazał się brak globalnej strategii. Pięć milionów kopii E.T. wartych kilkadziesiąt milionów dolarów nie mogło zatopić giganta.

### Joe Keenan



Keenan początkowo działał pod szyldem Kee Games, stanowiąc przybudówkę firmy z Sunnyvale, potem został dyrektorem generalnym Atari. Zawsze jednak był tylko „tym drugim” po zdolniejszym Bushnellu.

ny niedobór gier na komputery Atari. Zabrakło ich nie dlatego, że parametry systemu były słabe, lecz dlatego, że mało kto chciał robić gry na tę platformę. Przyczyną należy doszukiwać się w lansowanej przez Warnera na początku lat 80. taktyce, by nad wszystkim sprawować pieczę, konsekwencją której był proces wytoczony Activision z powodu produkowania przez tę firmę gier na VCS. Ray Kassar sprzeciwiał się robieniu E.T. Mimo to właśnie jego uznano winnym spadku akcji Warnera. Po latach wyznał z rozbijającą szczerością: „Nie miałem zdania na temat gier wideo, ponieważ przed przyjściem do Atari nigdy w nie nie grałem”. W lipcu 1983 roku został przez Manny’ego Gerarda wezwany do Nowego Jorku i tam dowiedział się, że wylatuje z pracy. To nie Steven Ross go wylał. Szef nigdy nikogo osobiście nie zwolnił, gdyż z zamiłowaniem lansował mit dobrego wujka.



**E.T.**  
**Une grande star du cinéma, nouvelle vedette des jeux vidéo Atari.**

E.T.: la star du film de Spielberg, en vedette chez vous! E.T. qui a besoin de vous, qui est perdu sans vous. E.T. C'est la nouvelle exclusivité Atari. Un jeu vidéo vraiment fantastique! Pour joindre les siens, E.T. doit reconstituer les 3 morceaux de son téléphone interplanétaire. Aidez-le à éviter les agents du FBI qui veulent les lui voler. Sauvez-le des savants qui veulent faire d'E.T. un cobaye. Évitez-lui les pièges, les trappes, tous ces puits profonds où les hommes cherchent à le faire tomber... Sauvez E.T. des Terriens! Et dépêchez-vous. Ses réserves d'énergie s'épuisent... Retrouvez l'univers merveilleux du film de Spielberg en découvrant ce nouveau et passionnant jeu vidéo Atari.

**ATARI**  
Plus de 1500 jeux vidéo qui déchaînent les passions.

Dokładnie 26 września 1983 roku na pustyni w stanie Nowy Meksyk Atari w tajemnicy dokonało pogrzebu niepotrzebnych kartridżów. Ekshumacja nastąpiła 41 lat później.

Pięć ostatnich lat istnienia „starego” Atari to arcyciekawa, zapomniana dziś trochę historia. Kassar w jednym z wywiadów słusznie zauważył, że gdyby nie przejęcie Atari przez Warnera, to sam Bushnell położyłby firmę około 1980 roku, gdyż już cztery lata wcześniej zaczął generować potężne straty. Wejście dużego biznesu do świata gier w krótkiej perspektywie czasowej okazało się zbawienne, jednak po owych pięciu latach zakończyło się krachem. Nabyte w 1984 roku przez Jacka Tramiela Atari było błędym cieniem Atari z czasów Kassara. Gdy kupowaliśmy w Peweksie czy Baltonie swój wymarzony egzemplarz 800XL, nic nie wiedzieliśmy o przewrotach w firmie. Dla nas kosztująca sto dolarów z kawałkiem maszyna stanowiła technologiczny szczyt marzeń. Prawdziwą historię Atari poznajemy dopiero od niedawna, gdy uczestnicy tamtych wydarzeń zaczęli udzielać wywiadów. ■

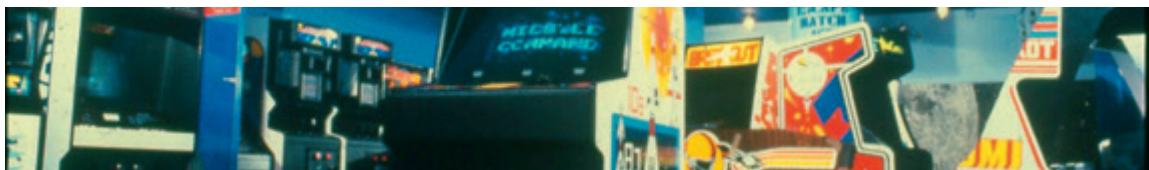
# secret level



78

## Silly Venture

to impreza, na którą przybywają fani komputerów Atari i pokazują tam dzieła niezwykłe.



80

**Salony gier w PRL,** czyli tekst jakiego jeszcze nie było. Różne podejrzane gralnie z dawnych czasów.



86

## C64 i jego bebechy

w tekście skupiającym się na technologicznych aspektach komputera.



90

## Paragrafówki.

Ich kariera rozpoczęła się u nas w momencie, gdy tygodnik Razem opublikował Dreszcza.



94

**Kosmos i jego paradoksy** widziane okiem Usera Jamy. Tym razem przyglądamy się jak symulować grawitację.



96

## Felieton Krupika

nie powie jak skończyć daną grę, ale dostarczy uwag na temat growej rzeczywistości.



98

## Śledziu w Pixelu

wprowadza nową formę literacką, czyli felieton obrazkowy. Niebawem inni zaczną go kopiować.

**KUPUJE SIĘ JE W KSIĘGARNI, DO GRY NIE POTRZEBA ŻADNYCH ŻETONÓW.**



1



2



3

# SILLY VENTURE

## 2k14

Grudniowe trzy dni w gdańskiej szkole podstawowej. Nolan Bushnell nie przyjeżdża na tego typu imprezy, ale zjawia się tu ponad dwustu najbardziej wyrafinowanych fanów Atari z Polski i zagranicy. Prezentują najlepsze grafiki i dema, jakie widział świat.

■ Voyager

**K**omputery i konsole z logo Atari mają dziś swoje szczególne miejsce w historii branży, stały się też celem pielgrzymek - to właśnie do Gdańska pod koniec każdego roku przyjeżdżają grupy scenowców z całej Europy, by bawić się przy dźwiękach Pokeya (Atari XL/XE) i YM2149 (Atari ST/STE). Niewielka sala gimnastyczna szkoły podstawowej pod koniec 2014 roku pomieściła 230 gości i była wypełniona po brzegi sprzętem Atari - od małych, coraz bardziej rozbudowanych 8-bitowców po wyposażone w karty z Motorolą 68060 egzemplarze Falcona. Tylko gdzieś można było dostrzec wyróżniających się wzornictwem reprezentantów ojca rodu, czyli Atari 800, i wyjątkowe, jak rodzynki w cięście, modele Spectrum i Amigi.

Silly Venture na mapie scenowych imprez Europy stanowi wydarzenie niepowtarzalne - z jednej strony zrealizowane z rozmachem przez zaledwie kilka osób, z drugiej - zachowujące klimat dawnych eventów, głównie za sprawą wykorzystania jako miejsca przeznaczonego na pokazy szkolnej sali gimnastycznej, a w roli miejsc do spania - sal lekcyjnych. Trochę przypomina to stylem dawne copy party, mające w sobie coś z ducha giełd komputerowych, a zarazem pochłonięte już przez scenę komputerową. Zanim nastąpił punkt kulminacyjny, czyli prezentacja prac konkursowych - każdy rozmówany w gadżetach retro, odbywszy ekspresową podróż w przeszłość, mógł rozejrzeć się wśród stolików w kształcie dyskietek

1

**Atari Falcon**  
Tere Ra1 - Cerebral Vortex & Dune & Sector One.

2

**Atari STE**  
Atari City - Exocet - Checkpoint.

3

**Atari ST/STE**  
Thunderdome The Demo - Checkpoint.

4

**Atari XL/XE**  
I came here to destroy your world - Odyntec.

czy wykonanych z metalu pokazanych rozmiarów plakatów udających dyskietki albo usprawnić 8-bitowe Atari, wyposażając je w czytnik kart pamięci, rozszerzenie RAM-u do 1 MB, dźwięk stereo, covoxa i kartę graficzną VBXE, bądź wzbogacić Jaguara o kartridż Skunkboard, który pozwala uruchamiać gry i aplikacje skopiowane do wbudowanej pamięci oraz nabyć kilka zupełnie nowych tytułów na tę konsolę. Wielbiciele zgrabnych rozwiązań mogli też kupić MIST-a, produkowany w Polsce emulator sprzętowy Atari ST, który udaje też kilka innych dawnych maszyn. I tak pierwszy dzień imprezy upłynął w iście rozrywkowej atmosferze - specjalnie dla sceny w klubie Kwadratowa na dwóch ST-kach zagrał Stu, a następnie w przybytku wypełnionym Atari swoje show zaprezentowały dwie diabllice... Sobota upłynęła pod znakiem spotkania z postaciami znanymi i lubianymi: Sławomirem Łosowskim

przedstawiono łącznie ponad 220 prac, wśród których większość stanowiły dzieła muzyczne i graficzne. Silly Venture wprowadziło zupełnie nowe kategorie konkursowe, oprócz standardowych (grafika na 8-bitowe Atari, Atari ST i Falcona) można było podziwiać pierwsze prace wykorzystujące kartę graficzną VBXE. Konkurencje muzyczne obejmowały utwory napisane z użyciem Pokeya (Atari XL/XE), GTIA (ponownie Atari XL/XE, grające za pomocą układu graficznego), YM2149 (układ do syntezy dźwięku wbudowany w Atari ST/STE), 4-kanałowe moduły muzyczne oraz utwory napisane na Atari Falcon. Kategorię produkcji kodowanych zdominowała grupa Lamers, zwyciężając w demo compo na Atari XL produkcją CyberPunk i zdobywając drugie miejsce za demo Takeover na Atari STE. W tej ostatniej konkurencji rzeczy niemożliwe i niewyobrażalne ponownie pokazał niemiecki

## Przedstawiono łącznie ponad 220 prac, wśród których większość stanowiły dzieła muzyczne i graficzne. Scena coraz lepiej radzi sobie też z małym Atari.

i Liroyem, którzy opowiadali o tym, jaką rolę w ich karierze muzycznej odegrały komputery opracowane przez inżynierów Atari (można było również zdobyć płytę i autograf). Na konkursy trzeba było cierpliwie poczekać do późnego wieczora i być bardzo wytrwałym - ostatnie prace ujrzeliśmy około 4:30 nad ranem. Niewątpliwie polska scena coraz lepiej radzi sobie z małym Atari i coraz częściej walczy na polach, na których jeszcze do niedawna miała niewiele do pokazania. Podczas SV2014

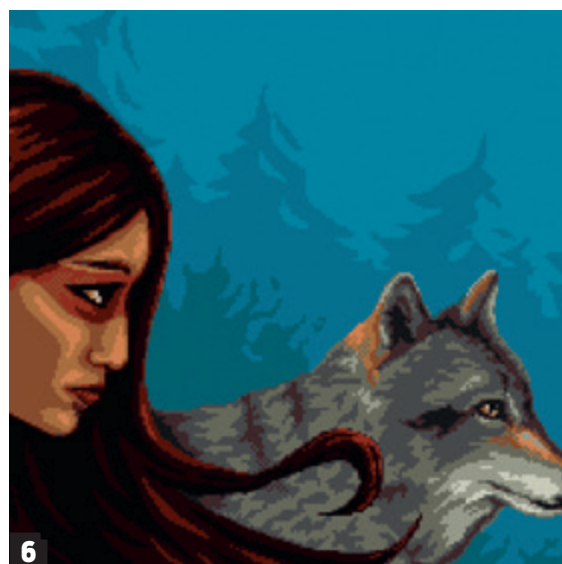
Checkpoint w demie Thunderdome. Oprócz konkursowych dem na Falcona (wygrało świetnie technicznie Tere Ra'i) na party można było obejrzeć również demo Rift grupy TBL przeportowane z Amigi. Nowością był konkurs na intra uruchamiane z boot sectora dyskietki na Atari ST/STE oraz slideshow zademonstrowany na konsoli Atari Lynx. Silly Venture 2015 ponownie odbędzie się w Gdańsku, jednak w innym terminie (prawdopodobnie w lipcu) oraz miejscu. Organizator imprezy postanowił również połączyć wodę z ogniem i zaprosić na wspólną salę posiadaczy Atari i C64. Zobaczymy, co z tego wyniknie, niemniej jedno jest pewne - będzie się działo. I oby koderzy, muzycy i graficy popisali się co najmniej tak samo jak w 2014 roku. Zetknięcie się tych dwóch komputerowych retrokultur niewątpliwie może mieć dobry wpływ na poziom produkcji. ■



4



5



6

**5**  
Atari XL/XE  
Wanderer - Jok.

**6**  
Atari STE  
Pathfinder - PikkuMyy.



**1 2 3 4**

**FLASHING ROUND = PRIZE PUZZLE**

# AUTOMATY W NASZYM BARAKU

Nazwa „salon” kojarzy się z czymś szykownym, ale już „salon gier” traci ową elegancję. Przypomina to nieco zestawienie demokracji z obecną m.in. w Polsce do 1989 roku demokracją ludową.

■ Łukasz Dziatkiewicz

**A**ktualnie takie miejsca dość jednoznacznie utożsamia się z hazardem. W ustroju słusznie minionym wyglądało to nieco inaczej, a postrzeganie ich było uzależnione głównie od wieku. Dorośli traktowali je co najmniej podejrzliwie, mimo że nie o odium hazardowe chodziło. Za to dzieciakom i młodzieży jawiły się jako - nomen omen - arkadie.

## POLSKIE ZAŁĄŻKI

Według niektórych źródeł zachodnie maszyny wrzutowe (czyli na monety) do gry dotarły do PRL-u u schyłku lat 60. Pierwsze przywozili marynarze, dlatego najpierw pojawiły się na polskim wybrzeżu. Były to flippery (ang. pinball), a później również inne elektromechaniczne urządzenia zręcznościowe. Początkowo bawili się na nich głównie dorośli. Moja przygoda z maszynami arcade, a i szerzej z grami wideo, zaczęła się pod koniec lat 70. w salonie gier na krakowskim Kazimierzu. Przed parterowym budynkiem na specjalnym podeście dzieciarnia jeździła elektrycznymi samochodami, a w środku starsi grali na flipperach i innych automatach, np. strzelnicach. Niedługo potem dołączyły do nich - i z czasem zaczęły je wypierać - nowe, wyposażone w monitory. Zapamiętałem stamtąd tylko jedną maszynę. Jej rysunek przewodni przedstawiał drapieżnego dinozaura walczącego z roślinożercą.



“

**SŁOWA „ARCADE” ZACZĘ-  
TO UŻYWAĆ W LATACH 20.  
W ODNIESIENIU DO PARKÓW  
ROZRYWKI MIESZCZĄCYCH  
STRZELNICE I KRĘGIELNIE.**

1903

**ZAŁOŻONO  
LUNA PARK  
NA CONEY  
ISLAND**



Pamięć jest zawodna, bowiem dałbym sobie głowę uciąć, że tego flippera wyposażono w liczniki elektroniczne. Tymczasem po sprawdzeniu okazało się, że Four Million B.C. (1970) to jeszcze „elektromechanik”, czyli automat posiadający obrotowe liczniki bębnowe (zmiana ich technologii nastąpiła w 1977 roku). Jednak mogę mieć rację co do obecności w tym przybytku wideogier arcade, gdyż pierwsze masowo produkowane urządzenie tego rodzaju to Pong Atari z 1972 roku. Sześć lat później miał miejsce prawdziwy przełom – grą o randze kamienia milowego okazało się Space Invaders, którego kolejnym twórczym rozwinięciem było Galaxian (1979), w tym samym roku na rynek weszło też Asteroids; jak widać kosmos wówczas rządził zdecydowanie. Pierwszy polski salon gier otworzył swe podwoje prawie na pewno w Warszawie na MDM-ie, na rogu Marszałkowskiej i Koszykowej w 1972 roku! Dowód jest na YouTube, wystarczy wpisać: „automaty Polska”. Urządzeń postawiono kilkanaście,

## Biznes ów działał pod pieczęcią Zjednoczonych Przedsiębiorstw Rozrywkowych. Zwykle w lokalach były też maszyny zwane jednorękami bandytami.

w tym większość flipperów, reszta to elektromechaniczne arcade plus (uwaga!) Pong. To nie pomyłka, przywieziono wyłącznie nówki! Jak się to opłacało? Ano wydawano pieniądze państwowe, czyli niczyje, więc rachunek ekonomiczny nie był istotny. Biznes ów – podobnie jak kolejne – działał pod pieczęcią Zjednoczonych Przedsiębiorstw Rozrywkowych. Co więcej, lokum od razu zyskało charakter jaskini hazardu, gdyż na piętrze stały maszyny zwane jednorękami bandytami; tam mieli wstęp wyłącznie pełnoletni. Ale niewiele mniejsze emocje, bo wzmocnione grą na pie-

niądze, narodziły się i na dole, gdzie o coraz większe stawki rywalizowano na flipperach. Najbardziej oblegane były te, na których mogły zmierzyć się ze sobą cztery osoby. Wspomina warszawski weteran pinballowy: - Dla mnie i kumpli pierwsza wizyta w tym salonie gier przypominała wejście do magicznej krainy! Szczególnie urzekły nas kolorowe, świecące flippery, wtedy się w nich zakochałem i pozostało mi to do dziś, dlatego z tym większą przyjemnością zajmuję się hobby-stycznie ich renowacją. Poza tym traktuję je jako symbol mojej drugiej ojczyzny – Ameryki. Automaty w tym pionierskim obiekcie przyjmowały wyłącznie oryginalne żetony, przy czym inne przeznaczono do tych hazardowych, a inne do stricte zabawowych. Wymieniało się je w kasie na pieniądze i na odwrót. Jako że wszystko postawione było na głowie, więc te same żetony za żelazną kurtyną miały wielokrotnie większą wartość. Nic zatem dziwnego, że pewnego dnia żetonów w salonie na MDM-ie gwałtownie ubyło.

## Hymn



**Last Starfighter** z 1984 r. był filmem, który mocno wniknął w umysły pokolenia dzieci gier wideo. Wyreżyserował go Nick Castle, który wcześniej zagrał mordercę w horrorze „Halloween”.



„Wyemigrowały” one na Zachód, a tam zamieniono je na twardą walutę z wielką przebitką. Zapewne był to jeden sztos, ale ktoś nieźle się obłowił. Dobrze poinformowany człowiek z branży powiedział mi, że wyglądało to tak: „Goście z Wybrzeża, prawdopodobnie marynarze, wyczaili, że identyczne żetony używane są w salonach w Szwecji. Wywieźli ich znaczne ilości i obłowili się, i to nie tylko na różnicy w cenie, ale także dzięki prawu wielkich liczb. Grali, grali, aż wygrali”.

Jak widać zarabiali tutaj różni ludzie z wyjątkiem dokładającego do tego interesu państwa... A co do rozgrywkii na pieniądzu, to popularne stały się tzw. obstawki (przegrywający płacił za następną grę). Niemniej i rywalizacja o większe sumy pozostała znanym zjawiskiem, podobnie jak w przypadku innych gier knajpianych.

Koniec lat 70. to początek złotej ery automatów video arcade, które wypierały flippery. Jednak nadal używano tej nazwy, zwłaszcza we zwrocie „iść na flippery”, mając na myśli wizytę

■ Na warszawskim rondzie ONZ w latach 80. stał salon gier przypominający wóz Drzymały.

## W połowie lat 80. największe przeboje z automatów wydawane potem w wersjach na ZX Spectrum czy C64 przypominały oryginały jedynie z nazwy.

w salonie z grami, zwanymi wówczas oficjalnie telewizyjnymi (od monitorów kojarzących się z odbiornikami TV) lub po prostu zręcznościowymi. Zdarzało się, że w niektórych takich lokalach nie sposób było uświadczyc choćby jednego flippera... W growej rewolucji nie chodziło tylko o zmianę na coś bardziej atrakcyjnego, ale również na coś mniej awaryjnego. Na pinball składają się bowiem m.in. podzespoły mechaniczne, elektromechaniczne i elektroniczne oraz elementy, w które uderzają kule, zaś wideogra to najczęściej pudło z ekranem, parę klawiszy, jakiś sterownik (zwykle joystick) i nieco elektroniki. Dlatego często wystarczyło przełożyć płytę z zapisaną na niej grą, by otrzymać nową w starej obudowie, co w przypadku flipperów nie było możliwe.

### REGUŁY GRY

Na początku lat 80. gry komputerowe i gry na konsole dzieliła od tytułów z automatów przepaść jakościowa. Wtedy powstały m.in. takie hity jak: Pac-Man i Dig Dug, kosmiczne strzelanki Defender i izometryczny (tzw. 2,5D) Zaxxon, a także platformówki Donkey Kong i Mario Bros. czy jedyne w swoim rodzaju Frogger i Joust. Każda z nich weszła do kanonu gier video arcade, na które boom trwał do połowy lat 80. Ramy te obowiązywały, rzecz jasna, w cywilizowanym świecie, gdzie wraz ze spadającymi cenami coraz dostępnejsze stawały się domowe komputery i konsole. U nas następowało to ze sporym opóźnieniem i na znacznie mniejszą skalę, dopiero w końcu lat 80. granie na prywatnym sprzęcie powoli stawało się czymś codziennym. Mimo to porównania nadal nie było – przeboje firmy Capcom, takie jak 1942 czy Commando (zbieżność tytułu z filmem ze Schwarzeneggerem również z 1985 roku, wbrew temu, co pisał Bajtek, jest przypadkowa), w wersjach na ZX Spectrum przypominały oryginały głównie z nazwy.

Ówczesne branżowe magazyny komputerowe proponowały jako rodzimy odpowiednik joysticka termin „drążek sterowy”, zaś interfejsu... „między-mordzie”!

Salony gier bywały rozmaite, towarzysztwa także, zależnie od okolicy, pory i dnia tygodnia. Przy części z nich kręciło się sporo nieciekawych osobników: od koników przez trudną młodzież po oszustów, opryszków i innych typków spod ciemnej gwiazdy. Sam kojarzę jednego niezłego flipperowca, który rzekomo był złodziejem.



■ W polskich salonach gier nie było wielu maszyn z Mario. Jedyne relikwiny Donkey Kong brzęczały w co uboższych lokalach.

## Saloon i salon



Wbrew przyjętemu w Polsce nazewnictwu w nomenklaturze angielskiej arcade machine to nie tylko automaty z grami wideo wyposażone w monitory. Nazwą tą określa się wszystkie gry i zabawy działające poprzez uiszczenie opłaty (współcześnie są to części banknoty, karty bankowe i kredytowe lub specjalne, przeznaczone do obsługi maszyn w konkretnym miejscu). Zalicza się więc do nich także: flippery, redemption games, czyli wydające bilety lub nagrody, a nawet łapy szczęścia, bokserzy, siłomierze itp. Zanim do naszej ojczyzny zaczęto przywozić zagraniczne arkadowki, działały rodzime samoróbki. Szczególną popularnością cieszył się automat zwany u nas pajacykiem, będący grą zręcznościową nagradzającą sukces wypłatą. Z kolei video arcade to w języku angielskim lokal z grami tego typu.

## Arcade machine



Historia maszyn wrzutowych sięga zjawczego w I wieku n.e. Herona z Aleksandrii. Maszyna tego starożytnego greckiego matematyka, fizyka, mechanika, wynalazcy i konstruktora za monety sprzedawała... świętą wodę! Był to zarazem początek vendingu, czyli automatów sprzedażowych. Kolejne urządzenia tego rodzaju pojawiły się w Anglii w XVII wieku i serwowały tytoń. Na początku lat 80. XIX wieku w Londynie oferowano w ten sposób kartki pocztowe. W ciągu następnej dekady automatowa nowość dotarła do USA, gdzie zaczęła się prawdziwa eksplozja branży. Wszystkie tamtejsze przedsiębiorstwa miały swoją lokalizację w Chicago, które zwano światową stolicą maszyn wrzutowych. Co do gier, to w 1891 roku w Nowym Jorku narodził się protoplasta jednorekłych bandytów. W latach 30. ubiegłego wieku pojawiły się flippery działające na bilon, choć były one jeszcze pozbawione łapek.



W Polsce były to początkowo barakowozy wchodzące w skład cyrków, potem lokale wolnostojące, knajpy, kluby oraz dyskoteki, domy wczasowe i hotele pracownicze.

### TO SE NE VRATI

Większości młodszych bywalców tych przybytków znany był proceder „pożyczania” lub dawania drobnych. Odmowy zwykle nie przyjmowano z wyrozumiałością. Bardziej wyrafinowana metoda polegała na „pomocy” w grze – uczynny wyjadacz przejmował stery, a fundator mógł sobie postrzelać. Jak na tym tle prezentował się arcade parlour w amerykańskim miasteczku w 1986 roku, nie muszę chyba opisywać. Pod względem liczby, stanu, wyboru i wieku maszyn bił dowolny nasz na głowę, zabawa natomiast była droższa, kosztując 25 centów. Wówczas nawet gry na tamtejszych



➤ Bohater święcącej triumfy na automatach gry Frogger nie zdołał przebić się do tej samej ligi co Mario.

uniwersyteckich pecetach miały się do „salonówek” jak salowa do salonki. Ani w USA, ani w najweselszym baraku demoludów, czyli w PRL-u, ani w innych krajach maszyny te nie funkcjonowały jedynie w przypisanych wyłącznie im punktach. Na biznes nie narzekano, jak opowiadał mi ówczesny tzw. operator (właściciel maszyn zarabiający na ich udostępnianiu), pierwszego flippera do akademika kupili we trzech, a po jakimś kwartale mieli pieniądze na drugiego. I nie był to specjalny wyczyn, bo taka inwestycja mogła zwrócić się już nawet po miesiącu! Specyfiką polską i zapewne innych krajów z tzw. bloku wschodniego była eksploatacja automatów arcade video do ich zdercia lub braku zainteresowania, a i wtedy ratowano się wkładaniem nowych gier w stare obudowy czy choćby wykorzystaniem ich części. Nierzadko je przerabiano, dokładając przyciski lub joysticki, zdarzały się nawet poważniejsze ingerencje, dlatego większość zachowanych do dziś w Polsce egzemplarzy nie jest w pełni oryginalna. Polak zawsze potrafił, czego szczególnie dowód ujrzałem w tamtych latach w Zakopanem. Działał tam salon gier z... 8-bitowymi komputerami Atari.

### WZLOT I UPADEK

Lata 90. przyniosły w Polsce oczywistą poprawę opisywanych przybytków i ich oferty. Co więcej, w ogóle nastąpił

➤ Wydawało się, że Dragon's Lair w 1983 r. stanie się ratunkiem dla podupadających w USA salonów gier. Niestety, moda na gry na dyskach optycznych nie przyjęła się.



➤ Flipper Zip-A-Doo już w roku 1972, czyli dwa lata po premierze, pojawił się w warszawskim salonie gier na placu MDM.



wręcz renesans arcade, maszyny te nie były tak popularne od czasów Pac-Mana! Trend ten zapoczątkował epokowy Street Fighter II (1991), który zainicjował także modę na gry walki. W efekcie powstał Mortal Kombat (5 części automatowych, pierwsza z 1992 roku) i inne bijatyki. Wzięciem cieszyły się ponadto wyścigi, wtedy też narodziły się pierwsze odsłony Metal Sluga i Resident Evil. Był to również dobry czas dla flipperów – The Addams Family (1992), oparte na popularnym filmie, wyprodukowano w absolutnie rekordowej liczbie 20 270 sztuk. Jednak nieubłaganie zbliżał się schyłek automatów do gier, bowiem w połowie lat 90. pojawiła się zabójcza dla nich piąta generacja konsol oraz zaawansowane komputerowe karty graficzne 3D. W efekcie w 1999 roku rynek maszyn arcade w USA wart był 1,33 mld dolarów, zaś pięć lat później zaledwie 866 mln. Nic więc dziwnego, że flippery nieomal odeszły wtedy w niebyt, a w nowe tysiąclecie wkroczyły tylko z jednym producentem. Zanim to jednak nastąpiło, firma WMS, posiadająca takie kultowe marki jak Williams i Bally oraz Midway (Mortal Kombat, Spy Hunter), próbowała ratować się hybrydą flippera z grą wideo. Nazwano ją Pinball 2000 i wypuszczono dwa modele. Niestety, rynek nie przyjął ich wystarczająco dobrze, więc zamknięto cały oddział flipperowy, skupiając się na jednorę-

## Pierwszy!



**Pierwsza gra video arcade** to powstałe w jednym egzemplarzu Galaxy Game (1971), wzorowane na Spacewar! z 1962 roku, który często uznawany jest za pierwszą w dziejach grę video sensu stricto.



Wideo maszyny arcade, szczególnie flippery, stały się ostatnimi laty bohaterami wielu filmów dokumentalnych. Bodaj najsłynniejszym jest „The King of Kong: A Fistful of Quarters” (2007) traktujący o maniakach klasycznych gier.

kich bandytach. Tak to liberalizacja hazardu w tej formie w USA i innych krajach okazała się kolejnym z gwóźdźmi do trumny. Widoczne stało się to także w Polsce, gdzie ludzie z branży przeczuli się na te znacznie bardziej dochodowe maszyny. Obecnie cały ów biznes ma się niewiele lepiej niż kosmiczny samochodzik z Moon Patrolu po oberwananiu rakieta. Szczegóły tak odmalowuje specjalista, były operator, a od lat redaktor branżowego magazynu Interplay: „Tablety i smartfony dobiły ostatecznie tradycyjne gry wideo, choć zdarza się, że jakieś amerykańskie firmy próbują wskrzesić je w nowej formule z wykorzystaniem dużych ekranów LED. Sukces odnoszą jednak tylko te, które dają nagrody lub wymienne bilety. Coraz lepiej wyposażone w kierownice, pedały i pistolety konsole do gier eliminują z rynku symulatory jazdy (driving games) i wideostrzelnice (video shooting games). Mały salon gier nie ma najmniejszych szans w obecnych czasach. Jakikolwiek zarobki gry wideo dają operatorom maszyn tylko w sezonie wakacyjnym lub w sieciach gastronomicznych”.

## POWRÓT DO PRZESZŁOŚCI

Istniejąca od wielu lat moda na retrogaming samej branży automatów video arcade jakoś niespecjalnie pomaga. Jeśli nawet pojawiają się maszyny w rodzaju pseudoreplik, czyli w formie 2 w 1, jak strzelanka Galaga pożeniona Ms Pac-Man, to są one jedynie efemerydami.

Do tego mamy różne miniaturki automatów, pozwalające np. zmieniać własny pad w miniarkadówkę (przypadek iCade'a do iPada) oraz całą masę konwersji na współczesny sprzęt, w tym wersje online oraz produkty bazujące na oldskulu. Jednocześnie oryginalne automaty drożeją jako towar poszukiwany przez kolekcjonerów, pragnących mieć taką zabawkę do dyspozycji w domu lub firmie. Część trafia do muzeów gier wideo lub flipperowych (jak największe w Europie budapesztańskie) bądź poświęconych im placówek (jak te niedaleko Pragi), czasem zaś do knajp (nierzadko łączących funkcję baru z gralnią). W nieco lepszej sytuacji znajdują się flippery, bo po dekadzie monopolu firmy Stern Pinball, obecnie działa jeszcze dwóch liczących się producentów i kilkunastu pomniejszych. Tyle tylko, że większość nowych pinballi przygotowująca jest z myślą o prywatnych domach i kolekcjach, a to oznacza zamknięcie w getcie, na dodatek getcie kurczącym się, co może doprowadzić do jeszcze większej karłowatości tego światka, a nawet do jego śmierci. Pamiętam, jak z końcem lat. 90. odpaliłem na PC pakiet MAME ze starymi produkcjami z automatów. Gdy ponownie zagrałem w takie tytuły jak Green Beret, Time Pilot czy Gun. Smoke w wersji 1:1, tak jak dekadę wcześniej, to naprawdę miałem łzy w oczach. Chyba właśnie wtedy zrozumiałem, że tak gry wideo, jak i ja mamy już za sobą szmat historii. ■



# commodore 64 Wnę

O firmie Commodore słyszał każdy fan komputerów domowych w latach 80. i później. Nazwa ta była najbardziej rozpoznawalną marką producenta tego typu sprzętu.

■ Duddie

**N**ic dziwnego, wszak Commodore 64 trafił do „Księgi rekordów Guinnessa” jako najlepiej sprzedający się model. Według różnych źródeł nabywców znalazło od 12 do 17 milionów sztuk.

Powstało około 10 tysięcy tytułów oprogramowania dostępnego komercyjnie, a jeśli doliczyć oprogramowanie hobbystyczne – to o wiele więcej. Czym C64 zasłużył sobie na taką popularność? W Wielkiej Brytanii konkurował z drugim topowym urządzeniem, czyli ZX Spectrum. O ile jednak Sinclair postanowił oferować tani i przez to niezbyt imponujący pod względem parametrów technicznych oraz wykonania sprzęt, o tyle jego rywal poszedł inną drogą.

Commodore 64 był następcą modelu VIC-20. Firma wcale nie spieszyła się z jego zaprojektowaniem i produkcją, gdyż VIC-20 doskonale się sprzedawał – wytwarzano około 9 tysięcy sztuk dziennie, a zbyt osiągnął wielkość 800 tysięcy sztuk. Gdyby tylko szefostwo wiedziało, jakim sukcesem okaże się kolejny komputer...

Ówczesny boss firmy, znany nam skądinąd Jack Tramiel, postanowił pokazać C64 na targach CES w Las Vegas w styczniu 1982 roku. Czasu było mało – prototyp opracowano w zaledwie dwa dni i pod koniec 1981 roku wykonano 5 sztuk tejże wersji, używając nieco przekonstruowanego języka programistycznego Microsoft Basic, zastosowanego w VIC-20. Specyfikacja komputerów zaprezentowanych na targach CES

zachwycała, przewyższając wszystko, co było wówczas dostępne na rynku.

Jednocześnie z niedowierzaniem przyjmowano podawaną przez przedstawicieli firmy cenę – tylko 595 dolarów amerykańskich (równowartość obecnych 1500) za taki sprzęt? Za 1200 dolarów oferowano wtedy Apple'a II, wprawdzie razem z dedykowanym monitorem i stacją dysków, jednak z gorszą specyfikacją ogólną. Za 399 dolarów można było stać się posiadaczem TRS-80 z 4 KB pamięci RAM i słabszymi możliwościami graficznymi oraz dźwiękowymi. Cena C64 była zatem więcej niż zadowalająca, jednak niewiele osób wiedziało, że koszt wytworzenia jednej sztuki początkowo wynosił zaledwie 135 dolarów.

Jakim cudem było to możliwe? Po pierwsze – postanowiono wykorzystać gotową już obudowę i klawiaturę z modelu VIC-20, nieco tylko modyfikując układ złącz, np. gniazda kartridża, zmniejszając je o połowę i robiąc miejsce na wewnętrzny modulator TV. Zmieniono jedynie kolor z kremowego na beżowy, barwa klawiszy pozostała ta sama (dopiero w późniejszych wersjach C64 klawisze funkcyjne z pomarańczowych stały się beżowe). Ale tak naprawdę źródło oszczędności leżało gdzie indziej: firma Commodore przejęła w 1976 roku firmę MOS – producenta układów scalonych.

W latach 70. produkcja chipów dopiero raczkowała – z wytwarzanych fabrycznie około 70% układów było wadliwych. Nietrudno się domyślić, że ich koszt był ogromny, skoro prawie 3/4 trafiało do śmieci.



## The Man



**Jack Tramiel (1928-2012)** był mózgiem i twarzą Commodore International, choć głównym udziałowcem firmy pozostawał Irving Gould. Dopóki wszystko szło dobrze, władza Tramiela wydawała się nieograniczona. Problem pojawił się na początku 1984 r., gdy doszło do awantury pomiędzy Gouldem a Tramiellem. W jej wyniku ten drugi odszedł z Commodore.

Dlaczego tak się działo? Tu należy pokrótce objaśnić, jak powstają układy scalone. Otóż mamy gotową maskę w skali 1:1, którą należy zmniejszać (podobnie do zmniejszania kserokopii) tak, aż zmieści się na waflu krzemowym. Robi się to jednak stopniowo, do osiągnięcia mikroskopijnych rozmiarów. Niestety, im maska jest mniejsza, tym większe ryzyko powstania błędów. Po wytrawieniu wafla krzemowego przeważnie okazywało się, że tylko około 30% układów działa. MOS opracował więc metodę naprawy masek w trakcie ich zmniejszania, co zaowocowało sukcesem – już tylko 30% układów stanowiły odpady. Zmieniły się więc proporcje i tym samym cena pojedynczego chipa. W 1975 roku firma zaprojektowała pierwszy procesor serii 6501.

# trze i historia



✚ Gdy C64 wchodził na rynek, Apple II już umierało, zaś komputery Atari nie radziły sobie głównie z powodu braku oprogramowania i błędów marketingowych.

✚ Przełomowe styczniowe targi CES w 1982 roku, na których odbyła się premiera C64. Produkcję masową rozpoczęto trzy miesiące wcześniej. W tym czasie decyzja o włożeniu do komputera 64KB RAM była bardzo ryzykowna, gdyż sam ten komponent kosztował około 100 dolarów.

**Jack Tramiel zdołał przekonać księgowego Irvinga Goulda, że kontrolowanie kompletnego procesu produkcyjnego, włącznie z wytwarzaniem chipów, pozwoli przetrwać ciężkie czasy. Czas zweryfikował to przekonanie.**

Chwilę później pojawił się słynny i dobrze wszystkim znany 6502. 6502 był taktowany zegarem 1 MHz - takim samym jak Motorola 6800, jednak obliczenia wykonywał czterokrotnie szybciej, a kosztował raptem 25 dolarów! Oczywiście tym dokonaniem firma MOS zwróciła na siebie uwagę konkurencji. Motorola nie omieszkała posądzić jej o kradzież patentów - chodziło o to, że układ 6520 z serii 65xx jest identyczny z układem 6820 Motoroli. Na nieszczęście dla MOS-a Motorola miała coś, czego nie posiadał MOS,

czyli pieniądze. Wojna trwała kilka lat. Prawnicy Motoroli wynegocjowali 200 tysięcy dolarów amerykańskich odszkodowania od firmy MOS, których ta nie była w stanie zapłacić, została więc przejęta przez Commodore'a. Tak naprawdę stało się to dzięki Jackowi Tramielowi, który przekonał księgowego Irvinga Goulda, że kontrolowanie kompletnego procesu produkcyjnego, włącznie z wytwarzaniem chipów, pozwoli przetrwać ciężkie czasy. MOS mogło produkować prototypowe układy w zaledwie

kilka dni. Inne firmy, np. Apple czy Atari, czekały na to miesiącami, co opóźniało wprowadzanie innowacyjnych rozwiązań. Wkrótce potem nazwę MOS zmieniono na Commodore Semiconductor Group (CSG), chociaż logo MOS było używane aż do 1989 roku.

Tymczasem Jack Tramiel opuścił Commodore w 1984, a Irving Gould, szukając oszczędności, nie pozwolił na wdrożenie do produkcji układu 16-bitowego, co spowodowało, że projektant Bill Mensch również rozstał się z firmą i założył własną, istniejącą do dziś Western Design Center (WDC) - tu właśnie powstał następca 6502, 16-bitowy 65C816, mający również tryb 6502. Sytuacja ta spowodowała, że Commodore, nie dysponując układem 16-bitowym, w swojej Amidze musiał sięgnąć po konkurencyjną Motorolę 68000. Ciekawe, jak potoczyłyby się losy Amigi, gdyby była wyposażona w 65C816 i zgodna programistycznie z C64?

Wróćmy jednak do naszego bohatera. Co z technicznego punktu widzenia było w nim tak wyjątkowego? Co różniło go np. od ZX Spectrum, które pojawiło się mniej więcej w tym samym okresie? Otóż zastosowano tu szereg bardzo nowoczesnych rozwiązań, ponieważ nie musiano oszczędzać, choćby na produkcji chipów. C64 otrzymał absolutnie najnowocześniejszy układ dźwiękowy tamtych czasów - 6581, czyli tzw. SID (Sound Interface Device). Układ ten miał bardziej precyzyjną kontrolę częstotliwości

## Synowie

**Jack Tramiel miał ich trzech: Sama, Leonarda i Gary'ego.** Nie byli tak utalentowani jak ojciec, a ich ostre promowanie w strukturach Commodore bardzo denerwowało Irvinga Goulda.

niż u konkurencji, a także generatory obwiedni oraz filtry. Pozwalało to na symulację w zasadzie dowolnych instrumentów. Można było tworzyć na nim muzykę, co w rozwiązaniach innych firm okazało się mocno utrudnione - cechowała je prosta regulacja głośności i generatory szumów, a brak filtrów i generatorów obwiedni powodował, że przebieg wytwarzany przez te układy był prostokątny. SID potrafił generować także przebieg sinusoidalny, trójkątny oraz piłokształtny.

Komputer został wyposażony w 64 KB pamięci RAM - więcej niż konkurencyjne ZX Spectrum czy Atari 400/800. Firma mogła sobie na to pozwolić, oszczędzając na innych elementach. Układ graficzny VIC też wyróżniał się nowoczesnością w stosunku do użytych w Apple'u czy Atari. Urządzenie otrzymało również bardzo solidną klawiaturę. Niestety, nie udało się uniknąć wad.

Jedną z nich była bardzo prymitywna wersja Basica, zastosowana jeszcze w VIC-20. Dlaczego nie skorzystano z nowoczesnego Basica 4.0, który pojawił się w maszynach z serii PET? Wymagał on bowiem więcej pamięci ROM, niż można było użyć w C64. Uproszczono także obsługę klawiatury - brak dedykowanego układu wymusił zapożyczenie co 1/50 sekundy układów obsługujących joysticki i wiósełka. Powodowało to zgłaszanie naciśniętych klawiszy - jeśli w trakcie zapożyczenia joystick był w innej pozycji niż spoczynkowa, wystarczyło nim poruszyć i na ekranie pojawiały się znaki.

Kolejną, ogromną wadę, która spowodowała, że C64 nie był postrzegany jako sprzęt dla biznesu, stanowiła bardzo wolna stacja dysków. Jako jeden z nielicznych komputerów miał wbudowany do pamięci system DOS. Ten fakt oraz wolna transmisja szeregową sprawiły, że C64 zyskał opinię zabawki, w przeciwieństwie do na przykład Apple'a czy innych wykorzystywanych w biurach maszyn, ponieważ aplikacje dla biznesu wymagały częstych operacji dyskowych.



### Killer Game

**Maniac Mansion** ukazał się na C64 jesienią 1987 r. Z miejsca stał się flagowym tytułem do prezentacji możliwości tego komputera. Obecnie twórcy tego przeboju, Ron Gilbert i Gary Winnick powracają z niezależną przygodówką Thimbleweed Park.



## Wbudowany do pamięci DOS oraz wolna transmisja szeregową sprawiły, że C64 zyskał opinię zabawki, w przeciwieństwie do np. Apple'a.

Dodatkowo stacja Commodore'a nie miała udokumentowanej zdolności do odczytu pierwszej ścieżki, co poskutkowało brakiem nowoczesniejszych systemów operacyjnych ładowanych do pamięci komputera. Układ 6522, czyli VIA (Versatile Interface Adapter), stosowany jako układ wejścia-wyjścia w VIC-20 miał źle zaprojektowaną część interfejsu szeregowego (szeregowy rejestr przesuwający był uszkodzony), co z kolei sprawiło, że procesor 6502 musiał przejąć obsługę stacji dysków ściśle programowo, więc wysyłany był jeden bit zamiast całego bajtu (normalnie układ wejścia-wyjścia przejmuje tę operację, zajmując się danymi, hand-shakingiem i zegarami). Ale zaraz...

W C64 zastosowano przecież układ 6526, który miał część szeregową poprawioną... Zgadza się! Jednak nie można było skorzystać z tej cechy, ponieważ postanowiono, że stacja VIC-1541 musi pasować do C64, więc transmisja pozostała wolna. Ten fakt dał pole do popisu programistom tworzącym różnego rodzaju procedury przyspieszające transmisję, używane np. w kartridżach Final.

Tym samym zemściła się na firmie chęć oszczędności i zastąpienie



Commodore 128 ze stacją dysków zadebiutował na targach CES w 1985 roku. Kilka miesięcy później zaprezentowano Amigę...

szybkiej magistrali równoległej IEEE-488 uproszczoną, a zatem tańszą, magistralą szeregową. Oczywiście firma poprawiła te błędy w następcy C64, czyli Commodore 128. Ten komputer miał już cechy maszyny biznesowej. Posiadał dwa procesory, w tym Ziologa Z80, oraz 128 KB pamięci RAM, co pozwalało uruchamiać system CP/M. Zaprojektowano do niego także bardzo udaną stację dysków 1571, która potrafiła odczytywać dyskietki CP/M, czyli utworzono pomost między IBM PC a maszynami z serii Commodore.

Mimo wszystkich tych poczynąń C64 ani C128 nie zdołały zagościć na dobre w biurach. Stały się za to symbolami rodzącej się epoki gier komputerowych. ■



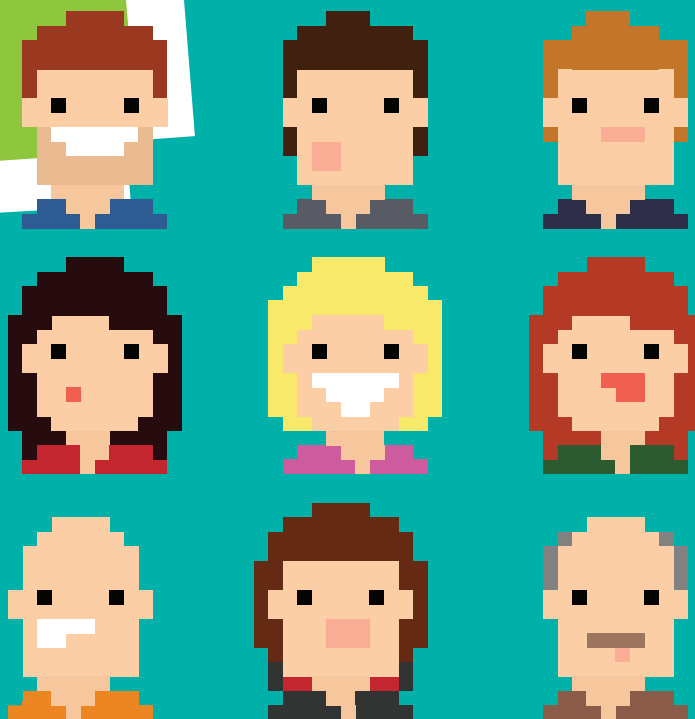
### Fanfary

**MOS Technology SID** był jednoukładowym, 3-głosowym syntezatorem muzycznym odpowiedzialnym za znakomitą dźwięk w C64. Istniały dwie wersje tego komponentu. Drugą, udoskonaloną produkowano w latach 1987-92.

Dla  
prawdziwych  
fanów  
 gier

Dostawa  
od **0** zł

**500**  
punktów  
darmowej  
dostawy



Etui do iPhone 6  
LAUT Apex

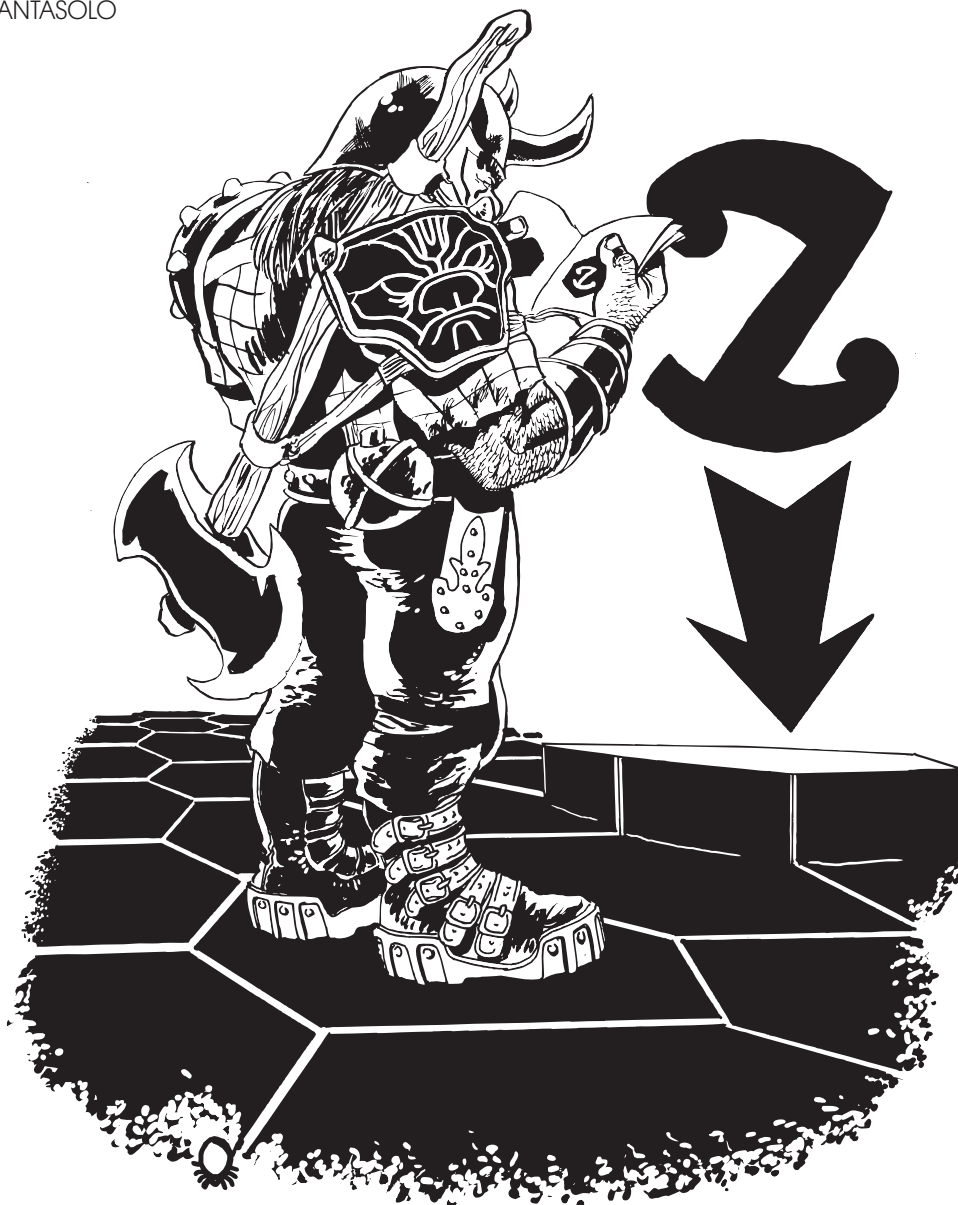


Mysz komputerowa  
A4TECH  
Bloody Winner T5



Głośnik Bluetooth  
FRESH 'N REBEL  
Rockbox Chunk

WSZYSTKO W **merlin.pl**



# FANTASOLO

## historia wielkiej przygody

„Hej, Śmiałku! To o Tobie mówią, że w Twoich żyłach zamiast krwi płynie lodowata woda, a Twoje mięśnie są z najszlachetniejszej stali” – pisze w 1987 roku Jacek Ciesielski, redaktor tygodnika młodzieżowego Razem. Dla wielu czytelników magazynu słowa te oznaczają początek wielkiej przygody.

■ Bartomiej Kluska

**§1** Ciesielski przez całe lata 80. wytrwale popularyzuje w prasie gry planszowe, komputerowe i fabularne (tak przetłumaczył obco brzmiący dla Polaków termin „role-playing games”). Rozrywka ta wymaga jednak kosztownych i trudno osiągalnych w PRL-u rekwizytów. Aby zdobyć podręcznik RPG czy planszówkę, trzeba liczyć na uprzejmość mieszkającej na Zachodzie rodziny lub wykorzystać zagraniczną delegację rodzica, a zabawki tego typu kosztują co najmniej równowartość miesięcznej pensji (nie mówiąc o komputerach, których zakup to wydatek rzędu nawet rocznych zarobków). Do tego, żeby skorzystać z owych nowinek, niezbędna jest - wcale wówczas nieoczywista - znajomość języka angielskiego. Dlatego Polska Ludowa lat 80. oferuje młodym ludziom inne atrakcje. Historyk Krzysztof Kosiński w monografii „Oficjalne i prywatne życie młodzieży w czasach PRL” wymienia m.in.: słuchanie radia, dwa programy telewizji, kostkę Rubika, kapsle, hodowlę rybek akwariowych i zbieranie plakatów gwiazd. Na szczęście osoby chcące wyrwać się z tej siermiężnej rzeczywistości, by przeżyć fantastyczną przygodę w świecie wyobraźni, mają jeszcze jedną możliwość.

Teraz możliwość tę masz także ty, czytelniku. Przeczytaj artykuł w całości - paragraf po paragrafie - albo poszukaj własnej drogi do zakończenia historii. Jeśli zatem chcesz zobaczyć, co proponował młodzieży J. Ciesielski, przejdź do §2. Jeśli zainteresuje cię fakt, że redaktor Razem wcale nie był pierwszym propagatorem tego typu rozrywki w Polsce, przejdź do §3.

**§2** Śledzący branżowe nowinki na Zachodzie Ciesielski zauważa, że kilka lat wcześniej pojawiła się tam interesująca hybryda gier i literatury - publikacje z cyklu Fighting Fantasy. - Są one zupełnie niepodobne do gier - tłumaczy nowe zjawisko czytelnikom Razem. - Kupuje się je w księgarni, bo to po prostu książki, nie potrzeba do gry żadnych specjalnych rekwizytów. Wystarczy ołówek, gumka, kartka papieru i dwie kostki. Założenie, jakie przyświeca twórcom tych „pół gier, pół opowieści”, jest proste: to ty jesteś bohaterem historii. A zatem narracja konsekwentnie prowadzona jest w drugiej osobie, a czytelnik-gracz ma istotny wpływ na rozwój wydarzeń. Po przeczytaniu fragmentu historii może więc wybrać jedno z kilku zaproponowanych przez autora rozwiązań. Lekturę urozmaicają elementy losowe - rzuty kostką, które decydują np. o wynikach starć z napotkanymi podczas wędrówki przeciwnikami. Są to przeważnie historie w klimatach fantasy, dlatego Ciesielski proponuje dla całego gatunku polską nazwę: „fantasolo”. - Czy nie byłoby wspaniale żyć w wymyślnym świecie wśród elfów i krasnoludów? - pyta redaktor.

Jeśli uważasz, że faktycznie byłoby wspaniale, przejdź do §4. Jeśli wolisz kosmiczne podróże, wybierz §3.

**§3** Już w 1985 roku (dwa lata przed artykułami Ciesielskiego w Razem!) Śląski Klub Fantastyki publikuje na łamach wydawanego magazynu Fikcje polskie tłumaczenie gry-książki „Kosmolot Podróżnik”. Jest to pozycja z cyklu Fighting Fantasy, jednak jej akcja - raczej wyjątkowo dla tej serii - dzieje się w uniwersum science fiction. Dlatego też czytelnik wciela się w postać kapitana okrętu gwiazdowego wessanego na skutek awarii napędu przez czarną dziurę. Jak informuje narrator: „Oficer nawigacyjny jest zakłopotany. Nie może określić waszego położenia. Komputer podaje, że jesteście w przestrzeni nieobjętej mapami. Po przeprowadzeniu przez oficera naukowego dokładnej analizy doszliśmy do wniosku, że przeszliśmy przez czarną dziurę, przez skałę przestrzeni, jesteście obecnie w równoległym wszechświecie”. Podejmując przemyślane decyzje, umiejętnie zarządzając załogą statku, eksplorując nieznaną planetę i tocząc walki z reprezentantami obcych cywilizacji, kapitanowi kosmolotu - czyli czytelnikowi - być może uda się nie tylko przeżyć, ale również wrócić na Ziemię.

Jeśli chcesz przejść do elfów i krasnoludów, a czytałeś już §2, wybierz §4, w innym wypadku - wróć do §2. Jeśli jednak artykuł cię nie zaciekał, możesz od razu przejść do §9.

**§4** W 1987 roku Jacek Ciesielski na łamach tygodnika Razem prezentuje pierwszą polską grę z gatunku fantasolo o nazwie „Dreszcz”. Choć pomysł i mechanika rozgrywki zapożyczone są z serii Fighting Fantasy, historia jest w pełni autorska. Inna sprawa, że trudno nazwać ją specjalnie odkrywczą czy skomplikowaną. „Uzbrojony w ołówek, gumkę i dwie kostki do gry wyruszasz na niebezpieczną wyprawę, by wydrzeć Podziemiom ich Wielką Tajemnicę” - szkicuje fabułę Ciesielski. - „Będziesz musiał podejmować decyzje: którędy iść, które potwory pokonać. Zapewne pierwszej próby nie przetrwasz”. Czytelnicy magazynu muszą zatem przemierzać labirynty (i aby się nie zgubić, na osobnej kartce rysować ich mapę), rozwijać cechy swoich postaci, kompletować ekwipunek, walczyć z potworami, rzucać kostkami i czytać kolejne paragrafy. Niestety, wkrótce okazuje się, że nawet najostrożniejszy poszukiwacz przygód może trafić do takiego paragrafu, z którego nie ma wyjścia, lub beznadziejnie zapętlić się podczas lektury. Razem drukuje więc errata, ale i ona nie eliminuje wszystkich błędów. Śmiałkowie nie chcą jednak zrezygnować. „Drzwi ustępują. Bucha spoza nich przeźrażliwy smród. W nikłym świetle oliwnej lampy stojącej na ławie widzisz porozrzucane po całym pomieszczeniu jakieś szczątki” - pisze Ciesielski. - „Przyglądasz się bliżej. To kości! Obracasz z obrzydzeniem twarz. A czego tu się spodziewałeś? Wonnych kwiatków? Tańczących elfów? Melancholijnej muzyki? To są, bracie, podziemia - królestwo zła. I dlatego tu jesteś. Masz wydrzeć ich tajemnicę. Śmiało - rozzgnaj te gnaty!”



## Kostka

Węgier Erno Rubik wynalazł słynną kostkę w 1974 roku. Wkrótce potem dla młodych ludzi stała się ona towarem zastępczym, realizującym potrzebę przeżywania przygód logicznych przed nadejściem gier.

Ołówek, kartka papieru i dwie kostki wystarczą, by uciec z siermiężnej rzeczywistości PRL-u.



## Gra Borka

Marcin Borkowski napisał tę grę w 1986 roku na ZX Spectrum, inspirowany powieścią „Głowa Kasandry” Marka Baranieckiego. W 2012 roku ukazała się prezentowana na zdjęciu edycja kolekcjonerska.

Jeśli masz dość królestwa zła, przejdź do §6, jeśli jednak chcesz więcej fantasolo, przejdź do §5.

**§5** W roku 1988 tajemniczy Śmiałek powraca w kolejnej grze fantasolo Jacka Ciesielskiego pt. „Goblin”. Autor, wykorzystując zasady Fighting Fantasy, przedstawia w tygodniku Razem jeszcze bardziej rozbudowaną przygodę w jeszcze większym labiryncie podziemi. Niestety, aby wziąć udział w tej wyprawie, trzeba kupić aż cztery numery pisma, bowiem w tyłu właśnie odcinkach wychodzi „Goblin”. I dla autora, i dla czytelników staje się jasne, że prasa oferuje zbyt mało przestrzeni, aby dało się w niej zaprezentować naprawdę obszerną historię. Kolejne opowieści, tak jak dzieje się to na Zachodzie, przybierają zatem formę książek.

Jeśli chcesz się dowiedzieć, jakież to opowieści snuli polscy autorzy, przejdź do §6. Jeśli interesuje cię raczej dorobek zachodnich mistrzów gatunku, zobacz §7.

**§6** W 1989 roku lukę rynkową zauważyła gdańska firma Budus, która nieco chałupniczymi metodami wydała dwie gry-książki, nazywane już – od długości poszczególnych partii tekstu – „grami paragrafowymi”. Obie pod względem objętości są znacznie większe niż gazetowe publikacje Ciesielskiego. „Wyspa zmierzchu” Jarosława Irzykowskiego to interaktywny horror utrzymany w duchu opowiadań H.P. Lovecrafta, w którym samotny bohater walczy z pradawnym złem. „Kosmiczna ruletka” Kazimierza Minki to już klimaty science fiction, a czytelnikowi przychodzi wcielić się w awanturnika, przemierzającego międzygwiazdną przestrzeń, by przemycać towary między planetami i toczyć kosmiczne pojedynki. Jak wspomina jeden z miłośników paragrafówek: „Z prostego, nic nieumiejącego wieśniaka przeistoczyłem się w twardego, nieugiętego najemnika, wysyłanego na różne tajne misje rządowe. Żeby osiągnąć taką pozycję, służyłem kilka razy jako strażnik transportowca, wdałem się w bijatykę w barze, w strzelaninę w ruinach jakiegoś budynku, byłem członkiem grupy abordażowej czy w końcu przemycałem broń i narkotyki”. A wszystko to mogło wydarzyć się w zaledwie 470 paragrafach! Obu tytułom bliżej już jednak do RPG niż do gry książkowej. Dużo tu rzucańca kośćmi, obliczania wartości punktowych, rysowania mapy i mozolnego rozwijania atrybutów postaci; zdecydowanie mniej – przyjemnej lektury. Drogi zwolenników tego typu skomplikowanych rozgrywek i miłośników interaktywnej literatury wkrótce się rozejdą.

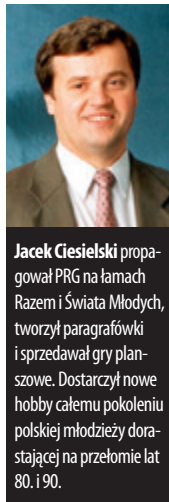
Na tym samym rozdrożu stajesz teraz i ty, czytelniku. Jeśli wolisz opowieści bliższe książkom, przejdź do §7. Jeśli preferujesz rzucać kośćmi, wybierz raczej §9.



✚ To są, bracie, podziemia, królestwo zła. I dlatego tu jesteś.

**§7** W roku 1989 wydawnictwo Alfa rozpoczyna publikację wybranych pozycji z amerykańskiego cyklu „Wehikuł czasu”. Pozwalają one czytelnikowi uczestniczyć w istotnych wydarzeniach historycznych: poszukiwać króla Artura i źródeł Nilu, by następnie przenieść się w mroczny okres konkwisty („Na tropie miast ze złota”) czy rewolucji francuskiej („Ostrze gilotyny”). Skierowane do młodszego odbiorcy książki mają uproszczoną mechanikę (tylko jedno zakończenie), system odpowiedzi i wyraźnie edukacyjny charakter, dzięki czemu zyskują wielu sympatyków. Niestety, po dwóch latach i ukazaniu się siedmiu tomów Alfa niespodziewanie przerywa wydawanie kolejnych tłumaczeń, choć oryginałów powstało ponad 20. – Szkoda, bo doczekalibyśmy się być może opowieści „Mission to World War II”, której akcja rozgrywała się w warszawskim getcie, gdzie trzeba było odnaleźć tzw. Archiwum Ringelbluma – ubolewa autor książki „333 popkultowe rzeczy... Lata 90.” Bartek Koziczyński.

## Mentor



Jacek Ciesielski promował PRG na łamach Razem i Świata Młodych, tworzył paragrafówki i sprzedawał gry planszowe. Dostarczył nowe hobby całemu pokoleniu polskiej młodzieży dorastającej na przełomie lat 80. i 90.

Jeśli czekasz na więcej interaktywnych opowieści, zobacz §8. Jeśli masz już dość, przejdź do §9.

**§8** Osieroceni przez Alfę czytelnicy na otarcie łez otrzymują prawdziwą perełkę – tłumaczenie czterotomowego „Wojownika autostrady” Brytyjczyka Joe Devera, któremu udało się połączyć złożoną mechanikę i rozpalające wyobraźnię rozbudowane opisy. Niewątpliwie pomaga też osadzenie historii w postapokaliptycznym świecie (rozpropagowanym w Polsce zwłaszcza przez dostępną na kasetach VHS serię filmów o Mad Maksie). – To gra dla prawdziwych mężczyzn – uprzedza wydawca. Są więc niedobitki ludzkości, które przeżyły nuklearny konflikt, ciągła walka o przetrwanie i zapasy wody, a także nadzieja, że jednym z zakończeń tej historii okaże się happy end. Wiele w tej kwestii zależy oczywiście od czytelników.



Tych jednak wkrótce zacznie ubywać, albowiem grom książkowym przybędzie zabójcza konkurencja.

Przejdź do §9.

**§9** Szybko okazuje się, że książki, w których mało jest czytania, za to trzeba często rzucać kośćmi, zliczać punkty i rysować mapę (właśnie takie jak cykl Fighting Fantasy), świetnie nadają się do przeniesienia na komputery. Niech żmudną buchalterią zajmie się maszyna, a czytelnik skupi na rozrywce. Już Adrian Chmielarz, rozpoczynając swoją przygodę z ośmiobitowcami, przepisuje książkę „Kosmolot Podróżnik” na ZX Spectrum (ta zakodowana w języku BASIC wersja gry nie przetrwa do naszych czasów). Na przełomie lat 80. i 90. rodzimych posiadaczy Spectrum czy Atari jest zresztą coraz więcej, co pozwala Polakom zetknąć się z nowymi formami rozrywki oferowanymi przez komputery - w tym grami tekstowymi. Od gier książkowych różnią się one znacznie większą swobodą: zamiast tylko wybierać paragrafy i rzucać kostką można wydawać maszynie polecenia po angielsku (znaczną po-



✚ Grafiki z Fighting Fantasy zainspirowały niejedną grę komputerową. Zanim uzbrojone szkielety trafiły do światów cRPG, szalały już wcześniej w książkach!



pularność osiąga u nas zwłaszcza interaktywna wersja Tolkienowskiego „Hobbita”). Jako że znajomość tego języka wśród naszej młodzieży wciąż jednak nie jest powszechna, Polacy szybko zaczynają opowiadać własne historie. Tekstówki, takie jak „Smok Wawelski”, „Puszka Pandory” (której autorem jest Marcin Borkowski) czy „Mózgprocesor”, stanowią dla skomputeryzowanej części społeczeństwa atrakcyjną (bo nowoczesną) alternatywę dla staromodnych książek.

Na początku lat 90. gry komputerowe zaczynają zachwycać także grafiką, a światy kreowane w wyobraźni czytelników muszą ustąpić miejsca tym wyświetlanym na ekranach. W połowie dekady gry w formie książek stanowią już tylko hobby garstki wybranych. To jednak właśnie oni mogą poczuć się jak Stalowy Szczur - postać z cyklu popularnych powieści Harry’ego Harrisona, który napisał także osadzoną w tym samym uniwersum, choć zdecydowanie bardziej humorystyczną, grę. To również miłośnicy interaktywnej lektury dostają szansę zagłębienia się w opowieść „Rzeźbiarze Pierścieni” Tomasa Kołodziejczaka, autora cyklu „Dominium Solarne”. Kołodziejczak wprowadza w tej krótkiej cyberpunkowej historii ciekawy zabieg - ograniczony zapas tlenu. Im dłużej więc czytelnik eksploruje świat gry, studiując kolejne fragmenty, tym bardziej wzrasta ryzyko, że przygoda jego bohatera zakończy się uduszeniem. Większość woli już jednak wcielać się w herosów, których poczynania można oglądać na monitorach. Nie popełnij tego błędu. Przejdź do wyszukiwarki internetowej, aby odnaleźć elektroniczne wersje gier opisanych w artykule. Jeśli wolisz książki papierowe, udaj się do księgarni, aby kupić wydane wreszcie w Polsce kolejne tomy kultowego cyklu J. Devera „Samotny Wilk” lub zbiór opowiadań T. Kołodziejczaka „Głowobójcy”, w którym wznowiono „Rzeźbiarzy Pierścieni”. Jeśli chcesz zapoznać się z najnowszymi grami polskich autorów, odwiedź stronę [www.masz-wybor.com.pl](http://www.masz-wybor.com.pl). Twoja przygoda dopiero się zaczyna. Powodzenia, Śmiałku! ■

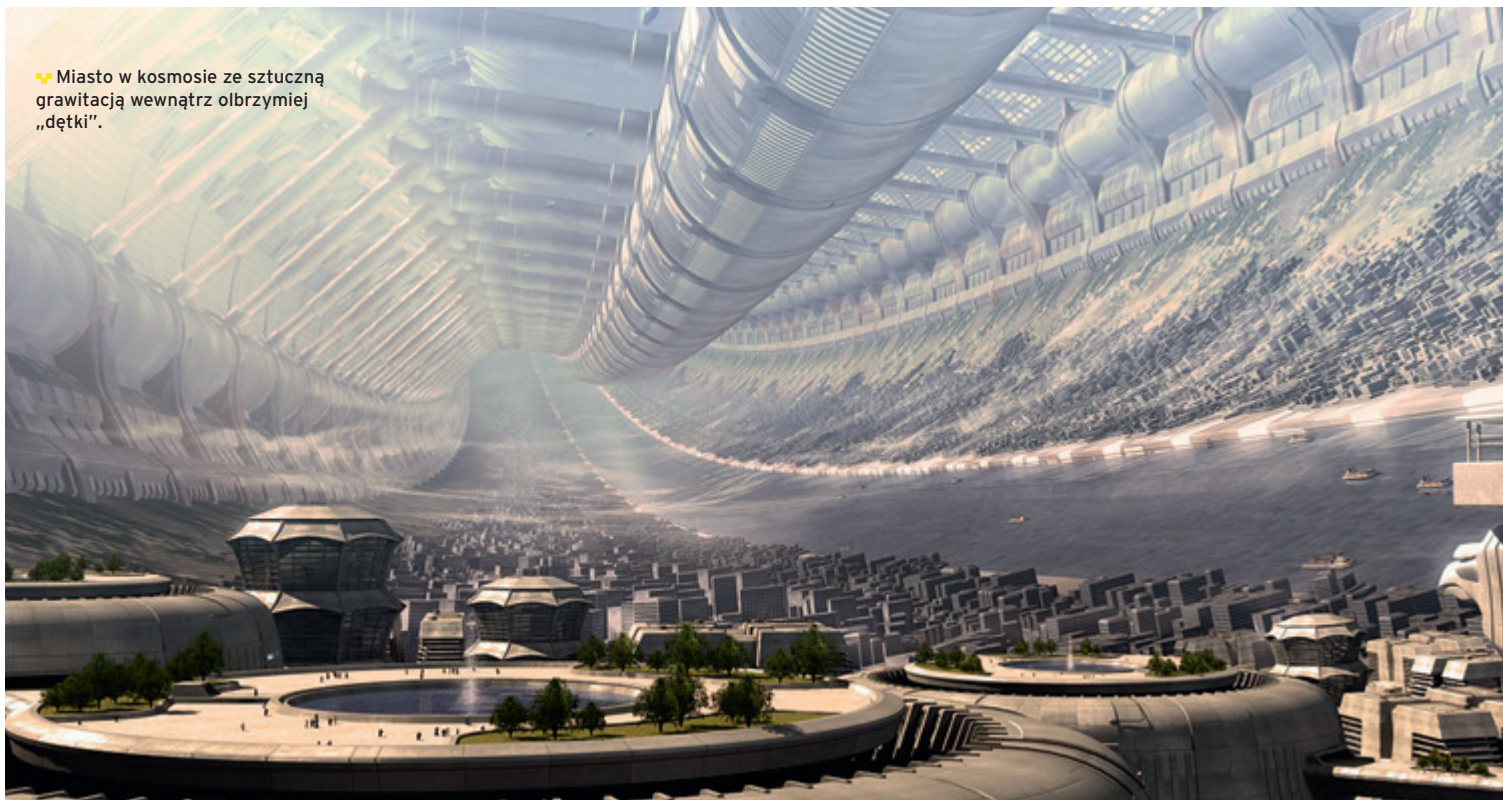
✚ Stare edycje Fighting Fantasy stanowią nie lada rarytasy na zachodnich aukcjach internetowych.



## Gamebooki

Rozpoczęta w roku 1982 seria brytyjskich gier książkowych Fighting Fantasy obejmuje ponad 50 opowieści, w których to czytelnik jest bohaterem. Nadal wydawane są nowe i wznowiane stare tytuły, głównie na telefonach komórkowych i czytnikach ebooków. Przygoda nigdy się nie kończy,

✚ Miasto w kosmosie ze sztuczną grawitacją wewnątrz olbrzymiej „dętki”.



# Sztuczna grawitacja

**C**iało ludzkie przystosowane jest do funkcjonowania w grawitacji naszej planety. Jej brak, szczególnie przez dłuższy czas, prowadzi do wielu niepożądanych następstw.

Nasz zmysł równowagi oraz orientacji przestrzennej wykorzystuje grawitację do określania kierunku góra-dół. Brak takiego odniesienia może skutkować trudnościami z zasypianiem bądź nawet ustawicznym niedoborem snu. Przede wszystkim jednak powoduje dezorientację i chorobę lokomocyjną - pomijając ograniczoną dyspozycyjność, wymiociny w warunkach niskiej grawitacji raczej ciężko oprzątnąć. System szkieletowo-mięśniowy do prawidłowego funkcjonowania wymaga ciągłego obciążenia, jego deficyt prowadzi do odwapnienia i osłabienia kości oraz atrofii mięśniowej. To dlatego załoga Międzynarodowej Stacji Kosmicznej średnio przez dwie godziny dziennie ćwiczy na siłowni. Nie po-

Zerwanie się ze smyczy ziemskiej grawitacji jest trudne, a jeszcze trudniejsze dla udającego się w daleką podróż jest to, żeby zabrać trochę grawitacji „na wynos”.

■ User Jama



to, by rzeźbić swe ciała, a wyłącznie w celu zapobieżenia ubytkowi masy. W niskiej grawitacji kręgosłup się prostuje i stajemy się wyżsi o 3-6 cm, ale jego nienaturalny kształt może powodować ucisk zakończeń nerwowych i bóle pleców.

## ■ Gravity Gun

**W grach działa grawitacyjne** zostało po raz pierwszy zaprezentowane w Half-Life 2. Dzięki niemu Gordon Freeman mógł przyciągać i odpychać obiekty, a także ciskać nimi z dużą siłą.

Cała skomplikowana struktura, dzięki której pompowana jest krew z tlenem i substancjami odżywczymi, zakłada pewien gradient grawitacji. Kiedy stoimy, ciśnienie krwi w głowie jest niższe niż w nogach. W warunkach nieważkości ciśnienie to wyrównuje się i astronauta mają chude nóżki oraz nabrzmiałe

twarze, a mózg interpretuje taki sygnał jako nadmiar krwi w organizmie i redukuje jej produkcję. Mniej krwi to obniżone ciśnienie i problemy z sercem. Ogólnie rzecz ujmując, grawitacja jest dla nas niczym eliksir młodości, jej brak w przyspieszonym tempie przejawia się dotkliwymi oznakami starości. Jeśli chcemy kiedyś polecieć do innego układu gwiazdowego i na własnych nogach chodzić po obcej planecie, to nie ma rady - potrzebna jest sztuczna grawitacja. Do tej pory nikt jeszcze nie wdrożył żadnego takiego systemu z prawdziwego zdarzenia. Rosjanie, którzy mają największe doświadczenie na orbicie, wykorzystywali różnego rodzaju bieżnie do ćwiczeń, podczas których kosmonauta był dociskany elastycznymi linami. Eksperymentowali też z kombinezonami Pingwin z elastycznymi wstawkami, które stawiały pasywny opór, ćwicząc mięśnie noszącej je osoby, oraz ze skafandrami Chibis z pneumatycznym systemem próż-

niowym zwiększającym ciśnienie krwi w nogach. Amerykanie testowali na orbicie własne urządzenia do wytwarzania ujemnego ciśnienia na dolne partie ciała, w uproszczeniu to coś w rodzaju odkurzacza o sporej mocy, który zapewni poprawę krążenia. W czasie jednej z misji wahadłowca Columbia wypróbowano wirówkę o krótkim promieniu, która była w stanie wytwarzać siłę odśrodkową 1G przez około 20 min. Przy zamkniętych oczach znajdująca się w niej osoba mogła mieć wrażenie leżenia na plecach. Wszystko to jednak półśrodki, załogi mimo rygorystycznego planu ćwiczeń, stosowania różnego rodzaju pomocy i gadżetów po relatywnie krótkich pobytach w kosmosie wracają na Ziemię ze zmniejszoną gęstością kości oraz z mniejszą masą mięśniową. W przypadku dłuższych lotów potrzebne są zatem lepsze rozwiązania.

Jedno z nich to zaproponowana między innymi przez Wernhera von Brauna w latach 50. niskoobrotowa wirówka o dużym promieniu. Wariant tego patentu widzimy w większym szanującym się filmów SF, między innymi w obrazie „Interstellar”, a wcześniej choćby w „2001: Odysei kosmicznej”. W przypadku konstrukcji w kształcie pierścienia o promieniu około 220 metrów wystarczyłyby dwa obroty na minutę, by na jego brzegu zapewnić siłę odśrodkową równą sile grawitacji. Wtedy astronauta byłoby w stanie chodzić po jego wewnętrznej stronie tak jak na Ziemi, z wykorzystaniem tej samej siły, którą odczuwamy, obracając się na dużej karuzeli.

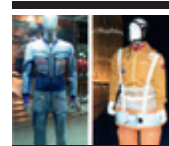


Pomysł genialnie prosty, ale realizacja piekielnie trudna. Konstrukcja jak na standardy obecnych pojazdów kosmicznych byłaby olbrzymia i bardzo kosztowna. Największy zbudowany przez człowieka obiekt na orbicie, czyli Międzynarodowa Stacja Kosmiczna, ma długość 109 metrów. Dochodzą też prozaiczne problemy, takie, z którymi mamy do czynienia nawet w zwykłym samochodzie. Jeśli koło nie jest idealnie wyważone, to pojawiają się drgania - decyduje o tym mały odważnik umieszczony w odpowiednim miejscu na wewnętrznej stronie felgi. Obracającej się stacji kosmicznej też trzeba będzie zapewnić wyważenie.

Innym pomysłem jest podzielenie długiej podróży na dwa etapy. W pierwszym zapewniamy stałe przyspieszenie o wartości 1 g, w drugim obracamy statek i zaczynamy hamować z opóźnieniem 1 g. Wykorzystana byłaby podobna siła, jaką odczuwamy, jeżdżąc

✚ Pilot misji Skylab SL-3, Owen Garriott testuje w nieważkości „odkurzacza” zasysający krew do nóg.

## Moda



Rosyjskie skafandry w symulacji efektów grawitacji. Po lewej Pingwin, zaś po prawej Chibis. Historia zatacza koło, bo tacy projektanci mody jak Christian Dior czy Thierry Mugler już od dłuższego czasu lansują motywy haute couture typu „Space Girls”.

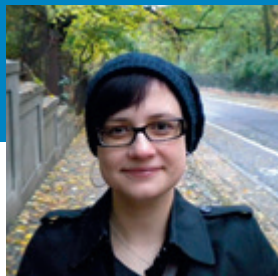
szybkimi windami w wysokich wieżowcach. Tutaj głównym problemem jest stworzenie napędu, który byłby w stanie utrzymać liniowe przyspieszenie w bardzo długim okresie, oraz zmagazynowanie odpowiedniej ilości paliwa lub pozyskiwanie go w trakcie podróży. W tej metodzie zapewniania sztucznej grawitacji pojazd powinien poruszać się po odcinkach prostoliniowych, wszelkie korekty kursu byłyby odczuwane przez pasażerów tak, jakby płynęli żaglowcem po rozbujałym morzu.

Bardzo możliwe, że jako pierwszą uda się uzyskać „grawitację” w pigułce. Zamiast wytwarzać sztuczne pole grawitacyjne, opracujemy środki farmakologiczne, które oszukają mózg w ten sposób, by nie ograniczał produkcji krwi, masy mięśniowej oraz kostnej. Przeostroimy chemicznie maszynę naszego ciała, by funkcjonowała w innym środowisku, a kiedy wylądujemy w miejscu docelowym, odstawimy tabletki lub weźmiemy inny ich zestaw. Niewykluczone też, że zanim wypuścimy statek na głęboką przestrzeń kosmiczną, odkryjemy zależności między grawitacją a innymi, być może nieznanymi obecnie, siłami. Tak jak jesteśmy w stanie wytworzyć zmienne pole magnetyczne za pomocą zmiennego pola elektrycznego i odwrotnie, tak być może dałoby się wytworzyć sztucznie jakieś siostrzane względem grawitacji oddziaływanie (o ile takowe istnieje). A jak wszystko inne zawiedzie, będziemy musieli ruszyć z posad samą Ziemię. ■

✚ Statek kosmiczny Endurance z filmu „Interstellar” obraca się 5-6 razy na minutę w celu wytworzenia ziemskiej grawitacji w modułach na obręczy.



# Gry, których szukamy



# N

## Ola Cwalina

Była redaktor naczelna Secret Service i Clicka! Lubi stare przygodówki oraz wszystko, co wiąże się z nostalgią. Ponadprzeciętnie inteligentna.

**a początku ostrzeżenie. Będzie o miłości. Nie, nie. Nie pomyliło mi się. Tak, wiem, że to pismo o grach komputerowych, a nie poradnik dla romantyków.**

Pierwszy raz w życiu poczułam się naprawdę zrelaksowana, kiedy na koniec zajęć jogi próbowałam zrobić z siebie martwiaka. Całe szczęście nie takiego prawdziwego – chodziło o ułożenie się w savasanie, czyli pozycji relaksacyjnej, zwanej też pozycją nieboszczyka. Powiedzmy sobie szczerze – nie należę do osób, które łatwo się relaksują. Kiedy próbuję, od razu zaczynam analizować i analizować, i analizować i... jestem w stanie przeanalizować się na drugą stronę. Wtedy jednak zamknęłam oczy i zobaczyłam mocno zieloną miękką trawę, soczyste niebieskie niebo i mleczne chmury poprzecinane ścieżkami łączącymi brązowe budynki. Poczułam wszechogarniający spokój i ogromną radość. A potem zorientowałam się, że wyobraziłam sobie Mulgore z World of Warcraft, rodzimą krainę mojej ukochanej taureńskiej postaci. Ciekawe, co by powiedzieli mistrzowie zen, gdyby wiedzieli, że ktoś wprowadził się w stan głębokiej relaksacji, myśląc o grze komputerowej (o grze komputerowej!!!).

Często zdarza mi się słyszeć pytanie, dlaczego zajmuję się grami. Naprawdę warto spędzać tyle czasu na zwykłej zabawie? Nie lepiej poczytać? Albo zainteresować się fizyką kwantową i Wielkim Zderzeniem Hadronów? A może tak urodziłabym jakieś dziecko? (Tak; i tak czytam; nie, dziękuję; nie, ale nie). Odpowiedź jest całkiem prosta (i bynajmniej bardzo daleka od

klasycznego: „Aaaaale tato, to jest prawdziwa praca, przecież zarabiam pieniądze”). Czasami życie podstawi nam nogę. Często tak skutecznie, że jesteśmy pewni, że już nigdy się nie pozbieramy. Po co zresztą się zbierać, skoro zaraz i tak znajdziemy się na ziemi, twarzą do dołu, zupełnie jak kanapka, która zawsze spada na podłogę stroną posmarowaną masłem. W takich momentach na ratunek przychodzą mi gry. Wszystko zaczęło się w szkole podstawowej, kiedy dostałam pierwszy komputer. Wracając do domu i zagłębiałam się w świecie, dzięki któremu mogłam zapomnieć o kłopotach. Gdy kilkanaście lat później odeszła najbliższa mi osoba, uratował mnie Wiedźmin, przy którym wtedy pracowałam. Kiedy przeżywałam jeden z bardziej stresujących okresów w moim życiu, odpalałam Rayman Origins i choć przez chwilę nie myślałam o tym, że jest źle. Phoenix Wright: Ace Attorney pomógł mi przetrwać wyjątkowo trudny pobyt w szpitalu. Gdy nadchodziła noc, uruchamiałam konsolkę, wkładałam do uszu słuchawki i zapomniałam, gdzie jestem i co się ze mną dzieje.

Każdy z nas ma taką grę, którą będzie pamiętać do końca życia. I nie musi to być coś z oszałamiającą grafiką czy przepiękną muzyką. To gra, która sprawiła, że mogliśmy odciąć się od świata, kiedy los postanowił nieźle z nas zakpić. Myślę, że ciągle szukamy takich gier, czegoś takiego, co pozwoli na oderwanie się od rzeczywistości. I dlatego właśnie gram. I dlatego właśnie kocham gry komputerowe. I dlatego będę grać, dopóki nie przestanę widzieć ekranu.

Ostatnio usłyszałam: „Hej, wiem, że jest źle. Chcesz pograć w WoW-a?”. I to właśnie nazywam najlepszą psychoterapią. ■

**Phoenix Wright: Ace Attorney pomógł mi przetrwać wyjątkowo trudny pobyt w szpitalu. Gdy nadchodziła noc, uruchamiałam konsolkę, wkładałam do uszu słuchawki i zapomniałam, gdzie jestem i co się ze mną dzieje.**

# NIE KABLUJ!



SŁUCHAWKI

GŁOŚNIKI  
KLAWIATURY

Bluetooth

ART



[www.art-multimedia.pl](http://www.art-multimedia.pl)

TXT & GFX: ~~AMERZIU~~

# KDP<sup>1</sup>



ZMĘCZYŁEM SIĘ  
JAKOŚ OSTATNIO  
I ZNUŻENIE ODCZUŁEM  
PATCHAMI PATCHÓW  
I TYM PODOBNYMI.  
CZEGOŚ STABILNEGO  
POTRZEBA SIĘ  
POJAWIŁA.



POMYŚLAŁEM,  
ŻE KLASYKĘ, ODKURZĘ,  
TYLE RZECZY MI  
PRZECIEŻ PRZEPADŁO,  
BO SPRZĘTU NIE  
BYŁO A JAK BYŁ,  
TO CO INNEGO  
OGRYWAŁEM.



DO ZELD  
Z KOLOROWEGO  
GAME BOYA  
WRÓCIŁEM.

NO DO  
JEDNEJ  
Z NICH,  
ALE...

MÓWIĘ  
CI...



JAK JA PRZY TYM  
ODETCHNAŁEM!



TAKI SPOKÓJ MIAŁEM!  
A TO DZIĘKI PEWNOŚCI,  
ŻE GRAM W SKOŃCZONY,  
PRZETESTOWANY  
PRODUKT...



ŻE GRA SIĘ  
NIE WYWALI,  
NIE ZGUBI KLĄTEK,  
ŻE NIE UTKNĘ  
W MIEJSCU  
BEZ WYJŚCIA.



JAK COŚ  
SCHRZANIŁEM,  
TO ZAWSZE  
NA WŁASNE  
ŻYCZENIE.



BO BYŁEM  
NIEUWAŻNY,  
MAŁO SPRYTNY,  
SPIESZYŁEM SIĘ.

SŁUSZNE  
KARY.

DOBRA ROBOTA,  
DOPIESZCZONY SIĘ  
CZUŁEM.

DZIĘKI!



NIE SKOŃCZYŁEM,  
W PIĄTYM PODZIEMIU  
JESTEM, BOSS MNIE  
WYSTRASZYŁ STRASZNIE,  
WIĘC SOBIE PRZERWĘ  
ZROBIŁEM.

ALE  
SKOŃCZĘ,  
SPOKO,  
W KOŃCU  
SKOŃCZĘ.



# CREDITS

**W** tym dziale opisujemy dzieła wybrane. Nietuzinkowe tytuły z nowszej i starszej historii gier. W CREDITS znajdą się również analizy i retrospekcje, przeglądy i inne tematy pokazujące elektroniczną rozrywkę w szerszej perspektywie. Dostarczamy tu więc nie tylko nostalgię, ale również konkretną wiedzę o trendach w świecie gier.

W tym miesiącu zwracamy uwagę na tekst o Simogo, czyli przekraczających granice mediów eksperymentach na iOS. To pożywka nie tylko dla miłośników gier niezależnych, ale również dla tych, którzy poszukują iskier wyobraźni niespotykanych w produkcjach dużych studiów - na przykład takich, które można zobaczyć na płótnach malarzy surrealistów.

”

## MŁODY CHOPIN KORZYSTAŁ ZE ZJEŹDŹALNI I KOLEJEK GÓRSKICH W PODWIEDEŃSKIM TIVOLI.



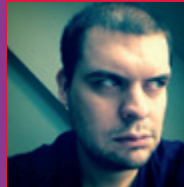
100

**Marzena Falkowska** pisze o niezwykle fenomenie szwedzkich twórców, którzy stworzyli w ostatnich latach dzieła zbierające na Metacritic oceny w okolicach 90. Ale czy aby na pewno są to gry?



104

**Bartosz Czartoryski** opisuje, co w grach zepsuł Doom i co próbowali potem naprawiać kolejni twórcy, którzy stanęli przed dylematem robienia gier bez fabuły.



108

**Michał R. Wiśniewski** to autor książkowego „Jetłaga” i popularnego bloga, na którym opisuje popkulturowe zjawiska. U nas pojawia się z nostalgicznym felietonem, a już za miesiąc opublikujemy jego tekst o pewnej tajemniczej serii komputerów.



110

**Piotr Pieńkowski** mówi jak jest. Ostatnio specjalizuje się w poezji śpiewanej i klimatach zombie, ale nie przestaje śledzić czujnym okiem rynku elektronicznej rozrywki.



111

**Michał Klimaszewski** pierwsze dziennikarskie kroki stawiał w Resecie, ale potem na lata zajęły go film oraz podróże. My zaś prezentujemy niebanalną relację Michała z muzeum zapomnianych automatów.



114

**Marcin Borkowski** to człowiek instucja od czasu, gdy powołał do życia topsecretowy Zepsót. Obecnie wypowiada się rzadko, tym bardziej co miesiąc będziemy czekać, co nowego ogłosi w Pixelu.

# Simogo

Tak się składa, że w jedne z najlepszych gier wideo ostatnich paru lat nie można zagrać ani na komputerze, ani na żadnej konsoli. A wszystko to przez dwóch czarodziejów z Malmö.

■ Marzena Falkowska

**Jest to oczywiście osobista opinia wyżej podpisanej, ale jeśli cenicie w grach takie elementy jak intrygujące opowieści snute w nieoczywisty sposób, surrealistyczny klimat i niezwykle spójny artystyczny szlif – istnieją spore szanse, że ją podzielicie.**

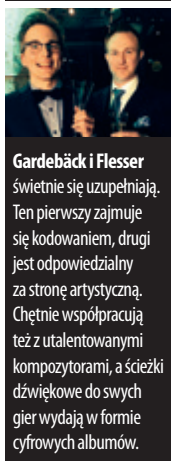
Dzieła szwedzkiego studia Simogo – bo o nich mowa – dostępne są na urządzeniach z systemem iOS. Twórcy upodobałi je sobie na przekór powszechnej reputacji platform mobilnych jako królestwa gier nastawionych mocno na rozgrywkę kosztem fabuły, które najlepiej sprawdzają się w roli zabijaczy czasu w kolejce u lekarza czy środkach komunikacji miejskiej.

Studio zostało założone w 2010 roku przez Simona Flessera i Magnusa „Gordona” Gardebäcka, którzy do dziś pozostają jego jedynymi członkami, stanowiąc zgrany twórczy duet. Wcześniej pracowali głównie przy produkcjach przeznaczonych na Xbox Live i PlayStation Network, pod szyldem Simogo wydali zaś do tej pory sześć tytułów, z czego w trzech ostatnich ich charakterystyczny styl rozwinął się najpełniej, czyniąc ze studia zjawisko osobne i niepowtarzalne.

Year Walk (2013) to horror, ale zgoła nietypowy. Zanurzony w szwedzkim folklorze, luźno oparty na kanwie starej tradycji tytułowego „rocznego spaceru”, na który w ostatnią noc roku wybierano się do lasu, by rzekomo napotkać nadprzyrodzone istoty i w zesłanych przez nie wizjach zobaczyć swoją przyszłość.

■ Genezą Year Walk jest... scenariusz filmowy, który został przekształcony na dokument projektowy gry.

## Twórcy



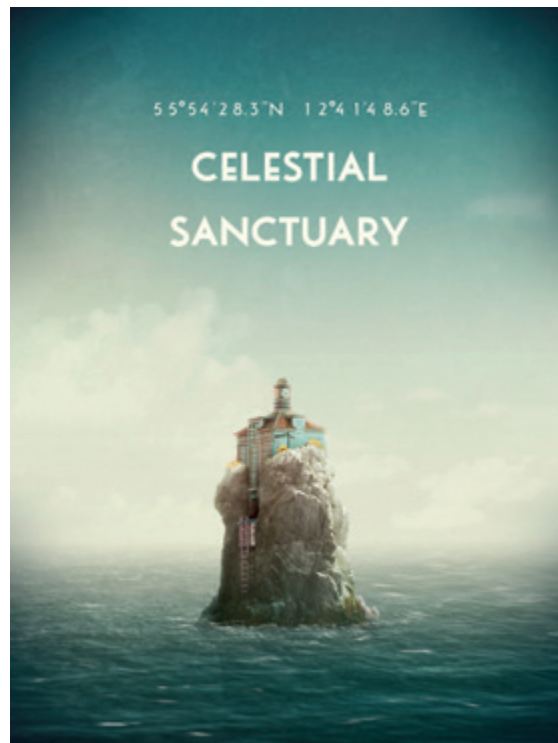
**Gardebäck i Flesser** świetnie się uzupełniają. Ten pierwszy zajmuje się kodowaniem, drugi jest odpowiedzialny za stronę artystyczną. Chętnie współpracują też z utalentowanymi kompozytorami, a ścieżki dźwiękowe do swych gier wydają w formie cyfrowych albumów.



Bez wstępnego tutorialu czy podpowiedzi trafiamy zatem w środek ciemnego zimowego boru i przemierzając jego ostępy, częstokroć gubiąc się i wracając po własnych śladach, stopniowo poznajemy sekrety krwawych wydarzeń, które staną się naszym udziałem. Przy akompaniamencie skrzypienia śniegu i świstu wiatru, nawiedzani przez demony i duchy, rozwiązujemy po drodze niełatwe, błyskotliwie pomyślane zagadki. Jest strasznie, ale nie szokująco, raczej złowieszczo i niepokojąco. Ciekawy patent stanowi dołączenie do gry aplikacji towarzyszącej – na pozór jedynie encyklopedii z informacjami na temat folklorystycznych inspiracji Year Walk, w rzeczywistości zawierającej wskazówki, które pozwalają przejść grę ponownie, odkrywając w niej dodatkowe znaczenia i zarazem nakładając nową warstwę interpretacyjną. Device 6 (2013) ma zupełnie inny klimat – to klaustrofobiczny thriller, zdradzający inspiracje klasycznymi opowieściami szpiegowskimi, twórczością Kafki i telewizyjnymi „mystery fictions” w stylu J.J. Abramsa. Wciela-

my się w postać Anny, która budzi się w dziwnym budynku na opuszczonej wyspie, nie pamiętając, jak się tam znalazła. Próbując uciec, zagłębiamy się w snutą głównie za pomocą tekstu opowieść, co jakiś czas przeplataną zagadkami opartymi na tajemniczych mechanizmach, starych zdjęciach i nagraniach dźwiękowych. Rzeczony tekst nie ma jednak zwyczajnej, linearnej struktury – słowa zmieniają swój kształt i układ, dopasowując się do miejsc, które opisują. W dodatku niemal śledzą ruchy bohaterki: kiedy ta wkracza w korytarz, blok tekstu się zwęża, kiedy znika za rogiem, tekst wykonuje zwrot o 90 stopni, a kiedy wchodzi po krętych schodach, wyrazy układają się w kręgi. Wymaga to obracania iPhone’em czy iPadem i ciągłej zmiany perspektywy. Ten prosty zabieg powoduje pewną dezorientację, która wbrew pozorom nie irytuje, za to świetnie współgra z poczuciem zagubienia samej Anny i mocniej wciąga nas w jej osobliwą podróż.

Wydane pod koniec 2014 roku The Sailor’s Dream jeszcze bardziej nagina



✦ Przestrzeń w *The Sailor's Dream*, podobnie jak w dwóch poprzednich grach Simogo, zbudowana jest na planie labiryntu.

of *Zelda* i *Professor Layton*), jak i interaktywnej fikcji, słuchowiska czy wideoinstalacji. *Year Walk*, *Device 6* i *The Sailor's Dream* pokazują też, że przygodówki, którym wielokrotnie wieszczono już śmierć lub przynajmniej marginalną vegetację, potrafią jeszcze zaskoczyć. Pozbawione w zasadzie interfejsu, korzystając z właściwości ekranu dotykowego jako intuicyjnego sposobu na nieśpieszną, kameralną eksplorację zakamarków przedstawionego świata, są w stanie zadowolić zarówno tych, którzy zwykle nie grywają, jak i tych, którzy z niejednego growego pieca chleb jedli. To pozycja dla osób z upodobaniem do tajemnic i stopniowego ich odkrywania, trop za tropem, element za elementem, warstwa za warstwą. Jeśli więc zaliczacie się do tego grona, a nie sięgnęliście do tej pory po dzieła Simogo, na swoje usprawiedliwienie możecie mieć chyba tylko fakt, że nie grywacie (z jakichkolwiek względów) na urządzeniach z jabłuszkiem. Z drugiej strony – tu pora na małe wyznanie – pierwsze zdanie tekstu nie do końca odpowiada prawdzie. *Year Walk* w rok po premierze na systemie iOS ukazał się również w wersji na PC i można go nabyć na platformie dystrybucji cyfrowej Steam. W świetle powyższego na swoje usprawiedliwienie nie macie już nic. ■

## To tytuły dla osób z upodobaniem do tajemnic i stopniowego ich odkrywania, trop za tropem, element za elementem, warstwa za warstwą. Zdobywają nominacje i nagrody w konkursach dla gier niezależnych.

ramy tego, co zwykliśmy rozumieć pod pojęciem „gra”, Właściwie brak tu tradycyjnych zagadek; to doświadczenie całkowicie oparte na narracji. Odwiedzamy w dowolnej kolejności różne lokacje dryfujące po spokojnym morzu – od pozornie normalnej latarni, przez tajemnicze ruiny rodem z powieści fantasy, po wywołujący dreszcze wrak statku. Ich wnętrza możemy swobodnie eksplorować, natykając się a to na fragmenty pisanej historii, a to na znaczące artefakty, a to odblokowując piękne piosenki z aluzyjnym tekstem. Rzekomy chaos powoli zaczyna układać się w spójną opowieść o pewnej dziewczynce, kobiecie i marynarzu, których połączył, a potem rozdzielił los. *The Sailor's Dream* zostało tak pomyślane, by zniechęcać do pośpiechu; pewne elementy fabuły poznajemy

dopiero przy którymś z kolei podejściu – jak na przykład komunikaty wysyłane przez radio tylko o określonej godzinie w określonym dniu. Można co prawda pominąć oczekiwanie, majstrując przy ustawieniach czasu iPhone'a czy iPada, ale gdzie w tym zabawa? Gry Simogo są powszechnie doceniane w branży, zdobywając nominacje i nagrody w najważniejszych konkursach dla deweloperów niezależnych i tworzących na urządzenia mobilne (z *Independent Games Festival* na czele) – i to w tak różnych kategoriach, jak design, innowacja, udźwiękowanie czy narracja. To dzieła totalne, dopieszczane w każdym szczególe, przekraczające granice medium w tym sensie, że łączą w sobie elementy zarówno klasycznych gier (Flesser i Gardebäck jako inspiracje wymieniają m.in. serie *The Legend*

✦ *Device 6* zostało nagrodzone tytułem najlepiej udźwiękowanej gry podczas 2014 *Independent Games Festival*.



# Obrazy na szynach

Jest taki, dziś niemal wymarły gatunek gier, który opiera się na fundamentalnym dla tego medium napięciu. Na konflikcie pomiędzy marzeniem, by wziąć sprawy w swoje ręce, a pragnieniem, by ktoś nas za tę rękę poprowadził.

■ Mirek Filiciak



W pierwszych latach kina popularnym gatunkiem były tzw. „phantom rides”.

**R**ail shooters, bo o nich mowa, zawsze miały status pewnego kuriozum. Często efektownego graficznie (do dziś pamiętam odpalenie Panzer Dragoon Zwei na konsoli Sega Saturn!), ale jednak.

Operowanie celownikiem, bo przecież do tego najczęściej sprowadzała się rozgrywka, to zadanie mało ambitne na tle tych, jakim muszą sprostać gracze w większości innych gatunków. Kreatywność twórców czasem to maskowała, czego przykładem był choćby Rez. W sumie wiadomo jednak, o co chodziło: wyceluj, strzel, powtórz. I tak milion razy. Dlaczego to w ogóle mogło sprawiać przyjemność? Być



## Szyny

W rail shooterach wbrew pozorom nie chodzi o pociągi. Ów podgatunek strzelanin obejmuje te gry, w których strzelamy, pędząc po z góry zdefiniowanych torach czy trajektoriach.

może dlatego, że w grach ważna jest nie tylko rozbudowana interakcja. Czasem wystarczy sama akcja. I oglądanie, w którym szyny nigdy nie przeszkadzały. Wręcz przeciwnie. Historia według Marksa ma powracać jako farsa, toteż niektórzy uważają, że nową odsłoną rail shooterów są kolejne części Call of Duty. Ale schemat, na którym oparto ten gatunek, jest obecny w kulturze od dawna. Szyny i jeżdżące po nich pociągi wpisane są w dzieje kina, z którego gry na poziomie wizualnym nieustannie zapożyczają. Powiązania te nie zaczęły się bynajmniej od „Wjazdu pociągu na stację w La Ciotat” braci Lumière. Jeszcze przed pojawieniem się kinematografu filmowych wrażeń dostarczała pasażerom

sama kolej. Przesuwające się w ramie okna obrazy były ważnym symbolem XIX-wiecznych przemian, gdy więc powstał rejestrujący ruch film, inspirował się on także doświadczeniami pasażerów. Stąd w pierwszych latach kina popularnym gatunkiem były tzw. „phantom rides” – udokumentowane przez przywiązanego do lokomotywy operatora kursy atrakcyjnymi trasami. Niejednokrotnie pokazywano je w salach stylizowanych na kolejowe wagony. Po szynach mknęły też wagoniki w filmowych parkach tematycznych, takich jak Disneyland czy Universal Studios Hollywood. Stanowiące ich kluczowe atrakcje movie rides, czyli filmowe przejażdżki, robią to co rail shooters, ale też i hollywoodzkie filmy:

3



Ridżyna

Wolność

Odmienność

2



Wiadomo o co chodziło: wyceluj, strzel, powtórz. I tak z milion razy. Dlaczego to w ogóle mogło sprawiać przyjemność?

4



Wycieczka

5



Kózenie

- 1** **Call of Duty Ghosts** zawiera wiele sekwencji w których możemy jedynie obracać głową i strzelać, pędząc jakimś wehikulem.
- 2** **House of the Dead: Overkill** był już piątą grą z serii rozpoczętej od automatowego i konsolowego hitu Segi z 1996 roku.
- 3** **Panzer Dragoon II Zwei** to jeden z pradziadów opisywanego zjawiska. Grę zrobił wewnętrzny oddział Segi, nazwany Team Andromeda.
- 4** **Rez** zadebiutował w 2001 roku na konsoli Sega Dreamcast. Tym razem rail shooterzy wzbogacili się o elementy muzyczne.
- 5** **Universal Studios Park** w Los Angeles. W środku przejażdżki pociągami oraz tunele strachu, czyli pradziadowie komputerowych rail shooterów.

pozwalają zanurzyć się w wykreowanym świecie, oddziałując nie tylko na nasz umysł. Także na ciało – przy użyciu sekwencji, w których kamera pędzi w głąb ekranu, prezentując obraz z perspektywy pierwszej osoby. Tym samym pokazują, że dla poczucia „bycia po drugiej stronie ekranu” ważna jest oczywista spójna opowieść i kontrola nad postacią, ale również iluzja i ruch jako taki. W grach, rzecz jasna, coś jeszcze. Jeśli poszperamy w przeszłości, to szybko okaże się, że prekursorów movie rides można znaleźć już w XVII wieku. Gigantyczne zjeżdżalnie i kolejki górskie budowano m.in. w Rosji i we Francji. Jak pisze Agata Pietrzak, w podwieńskim Tivoli z urokiem takich zjazdów korzystał młody Cho-

pin, który w liście do rodziców pisał, że przy pierwszym kontakcie z tymi konstrukcjami miał sporo obaw. Co go przekonało? Element bliski wszystkim graczom: rywalizacja. – Jakiśmy się razem zaczęli puszczać na wyścigi, kto prędzej doleci, pomagając sobie nogami, nabrało to celu współubiegania się i z zapalczego tej głupiej wiedeńskiej zabawy malkontenta, gorliwym prozolitą zostałem – pisał Chopin. Mknące po szynach wagoniki rollercoasterów – tych starych i tych współczesnych, tych z atomów i tych z bitów – są symbolem czegoś jeszcze: kontrolowanych emocji. Tempo i ryzyko, ale też bezpieczeństwo i świadomość, że to wszystko jest trochę na niby i nic złego się nie stanie, to przecież esencja me-

## Lumière



**Francuscy brada dnia** 28 grudnia 1895 roku zainaugurowali epokę filmową. Niedługo potem pokazali słynny „Wjazd pociągu na stację w La Ciotat”, podczas projekcji którego widzowie krzyčeli ze strachu.

dialnej rozrywki. Także gier, nie tylko „strzelanin na szynach”. Niby wiemy, że to fikcja, ale tę niewiarę potrafimy zawiesić. Jedno z drugim się nie kłóci, co widać choćby w ostatnim głośnym rail shooterze – **The House of the Dead: Overkill**. To gra na każdym kroku podkreślająca oldskulowość przyjętej konwencji: od ogólnej stylizacji na filmy grindhouse’owe po kolekcjonerskie wydanie, w którym płyta z grą jest (obok koszulki i pocztówki) zapakowana w pudełko od kasety VHS. Takie, jakie zalegały na półkach graczy w czasach świetności zakorzenionego przecież w salonowych automatach gatunku. Gdy jeszcze granie samo w sobie było atrakcją – trochę jak pierwsza przejażdżka rollercoasterem. ■

# CREDITS

1



2



3



4



„Klient nie oczekuje odtworzenia kinowego spektaklu, ale porządnej rozgrywki”.

Sid Meier, autor serii Civilization

„Fabuła w grze jest tak samo potrzebna jak w pornosie. Niby musi być, ale mało kogo obchodzi”.

John Carmack, twórca gier Wolfenstein 3D, Doom i Quake

# Fabuły i narracje

■ Bartosz Czartoryski

**I jak tu kłócić się z facetami, którzy sprzedali miliony gier i biznes znają od podszewki?**

Żaden nie stworzył jednak nic nowego od ładnych paru lat – Carmack majstruje teraz przy Oculus Rift, a Meier bez końca dopieszcza swój flagowy produkt, choć złośliwi zapewne napomknęliby coś o odcinaniu kuponów. Przy dzisiejszym tempie rozwoju technologicznego każdy rok to niemal jak dekada. Nawiasem mówiąc, obaj panowie nigdy nie byli fanami pisania gier o rozbudowanych scenariuszach, uciekając się do pretekstowych fabuł lub oddając użytkownikowi do dyspozycji świat poddający się kreacji, oczywiście określonej pewnymi ramami. Kwestionowanie potencjału gier jako medium narracyjnego jest sporym przeoczeniem w dobie praktycznie nieskończonych możliwości, jakie oferuje dzisiejszy sprzęt, bowiem

na ekranie domowego telewizora czy nawet monitora o niezbyt imponującej przekątnej można wyczarować spektakl dorównujący efektywnością filmowi kinowemu o budżecie w wysokości rocznego PKB małego państewka. Największe produkcje opatrzone logo renomowanych firm kosztują zresztą nie mniej niż hollywoodzkie blockbustery i prezentują podobny poziom widowiskowości.

Gry niemal od zawsze były duchem bliższe kinu gatunkowemu, niż Meier chciałby przyznać, a największe hity ostatnich lat praktycznie kopiują techniki narracyjne do niedawna zarezerwowane dla dużego ekranu. Gry wideo rozwijają się – uwaga, truizm – prężnie i szukają rozwiązań formalnych już wykorzystanych, odwołując się do w pełni ukształtowanej narracyjnej sztuki wizualnej, co nie wyklucza oczywiście posługiwania się autonomicznym językiem opowiada-



John Carmack



Latami konsekwentnie realizował swoją strategię, którą można sprowadzić do prostego przekonania, że gra nie potrzebuje fabuły. I, ku niepokieszeniu krytyków, słuszność przyznał mu miliony graczy. Z tego też się wziął konflikt Carmacka z Johnem Romero.

nia. Tak jak kino uciekło na pewnym poziomie od – powiedzmy – teatralności, tak gry stopniowo wypracowują nowe sposoby prowadzenia narracji, co dzieje się praktycznie od chwili ich powstania. Innymi słowy: niezbędne dla ewolucji tej branży jest zwrócenie się w kierunku rozbudowanych form narracyjnych, ale bez narzucania takiego rozwiązania wszystkim grom, bowiem dyskredytowałoby ono może nawet i całe gatunki. Wstrzymywanie zaś rozwoju jako takiego nie leży w naszym interesie.

## FABUŁA RZECZĄ (NIE)ZBĘDNĄ?

Oczywistym uogólnieniem będzie stwierdzenie, jakoby pierwozobowym strzelaninom albo bijatykom wystarczyło jedynie fabularne obramowanie, które usprawiedliwi działania gracza na podobnej zasadzie co jednozdaniowa formułka z tytułu opakowania starej ośmiobitowej gry.

**1** **Grand Theft Auto** i pościgi samochodowe godne Steve'a McQueen'a w jego firmowym hicie „Bullitt” z 1968 roku.

**2** **The Last of Us** rozgrywający się w post-apokaliptycznym USA roku 2033 wzbudził entuzjazm wśród graczy i krytyków.

**3** **Far Cry**, czyli Oscar za zdjęcia. Były żołnierz sił specjalnych, Jack Carver, robi rozwałkę na tropikalnej wyspie.

**4** **Red Dead Redemption** zdradzał inspirację westernami Sergia Leone, zwłaszcza „Pewnego razu na Dzikim Zachodzie”.



✚ Fabuła Doom? Tajna baza na Marsie, bezimienny marine... Ważne jest tylko to, że w fabule chodzi o strzelanie!

Nie można w tym przypadku mówić o pełnokrwistej historii, a raczej o szczątkowym scenariuszu i intrydze, która jedynie obudowuje rozgrywkę, wprowadzając stosowny kontekst. Miałki fabułka – nieujmujące jednocześnie grze atrakcyjności, rozumianej szeroko jako przyjemność płynąca z rozgrywki – są traktowane na zasadzie dodatku i nie stanowią integralnego elementu dzieła sensu stricto. Gdyby usunąć filmowe przerywniki pomiędzy misjami czy turniejowymi zmaganiem na arenie, gra przemawiałaby do użytkownika w tym samym stopniu, bowiem odbijane od sztancy scenariusze można by sprowadzić do linijki tekstu: „Jesteś dobrym gościem i musisz załatwić złych gości”. Ergo: chyba nikt nie kupuje następnego Tekkena

czy kolejnego Doom dla fabularnej złożoności, scenariusz to tylko opakowanie mające rangę dodawanej do pudełka książeczki. Ale już Far Cry...? Bo fakt, że pretekstowa historyjka jest wystarczająca, nie oznacza, że nie można wyrwać się przed szereg. Clint Hocking, scenarzysta owej osadzonej w tropikach serii, w wywiadzie udzielonym brytyjskiemu dziennikowi The Guardian mówił wręcz o konieczności rozbudowy struktury fabularnej, gdyż ignorowanie tego aspektu jest myśleniem wstecznym, a bez konstruowania rozwiniętych scenariuszy niemożliwa staje się dalsza ewolucja medium oraz określenie celu, ku jakiemu ono podąża. Ważność obecności kawałka dobrej historii to rzecz niepodważalna, ale istotne jest również, jak się ją opowiada.

#### BLOCKBUSTER Z PIKSELI

Jennifer Hepler z BioWare postulowała swego czasu, pół żartem, pół serio, udostępnienie graczom możliwości pomijania sekwencji interaktywnych i przeskok do filmowego przerywnika, poruszając przy okazji niebłahą kwestię. W sumie niezły pomysł. – Najczęściej problem stanowi odpowiednie wyważenie proporcji – mówi pisarz Łukasz Orbitowski. – Są liczne tytuły, gdzie fabuła jest budowana przez

gigantyczne cutsценki, w konsekwencji czego mamy do czynienia raczej z filmem niż z grą, a z drugiej strony istnieją produkcje w rodzaju GTA V z potężną, prawdziwie książkową intrygą, która jest zaszyta w samej rozgrywce.

Bo fabuła nie powinna jednak przygniatać gameplayu – z czym zmagają się niedawno Sony przy Beyond: Dwie Dusze, gdzie gracz okazał się w zasadzie dodatkiem do gry – gdyż głównym wyróżnikiem wirtualnej rozrywki musi pozostać interaktywność. Dlatego nieobojętny jest sposób prowadzenia narracji, a ten bazuje najczęściej na modelu wypracowanym przez kino. Alfred Hitchcock rzekł kiedyś, że film to kawałek życia, z którego wycięto nudne fragmenty. Parafrazując słowa brytyjskiego mistrza: gra to film, z którego usunięto nudne sceny. Dzisiejsze blockbustery, bo użycie tego słowa nie ogranicza się bynajmniej do kina, są częstokroć esencją bombastycznego hollywoodzkiego spektaklu, istnym destylatem, który korzysta nie tylko z – na pierwszy rzut oka – przejrzałych rozwiązań fabularnych, ale i ze sprawdzonych zabiegów formalnych, chociażby do niedawna niemożliwego do zastosowania znakomitego montażu wewnątrzkadrowego. Ograniczenia techniczne pozwalały albo na śledzenie bohatera z perspektywy trzecioosobowej, a kamera, choć ruchoma, przyklejona była do jednego miejsca za jego plecami (opcja obracania nią nie pełniła żadnej funkcji narracyjnej), albo na poruszanie się postaci po prerenderowanych, nieruchomych tłach, co dawało iluzję montażu serii ujęć. Osobną kategorię stanowią gry pierwszoosobowe, które z natury rzeczy nie mogą zaoferować podobnego zróżnicowania. Technologia umożliwia stworzenie narracji na przykład z szaleńczymi jazdami kamery czy dynamicznymi zmianami ogniskowej w trakcie rozgrywki, przy zachowaniu interaktywności. Techniki te są zresztą często stosowane zgodnie z zasadami skodyfikowanymi przez kino, co najsilniej odczuwa się w przypadku gatunków mocno skonwencjonalizowanych, jak survival horror, epigoński wręcz w stosunku do filmu grozy.



#### Pratchett

“Całe stulecia ludzkość próbowała walczyć ze złem na różne sposoby... poprzez modlitwę, post i dobre uczynki. Ale aż do czasu Doom nikt nie pomyślał, żeby skorzystać z obrzyna”.

✚ The Walking Dead to sztandarowy przykład udanego przeniesienia narracji filmowej na grunt gier wideo.

Dzisiejsze blockbustery, bo użycie tego słowa nie ogranicza się bynajmniej do kina, są częstokroć esencją bombastycznego hollywoodzkiego spektaklu, istnym destylatem, który korzysta (...) z montażu wewnątrzkadrowego.





## DYGRESJA FILMOWA

Od dawna martwe gatunki filmowe, jak western czy czarny kryminał, przeżywają drugie życie na konsolach i komputerach. Jeśli jako przykłady przywołać odpowiednio Red Dead Redemption oraz L.A. Noire, okaże się, że obie gry czerpią garściami z całego przeszło stoletniego dorobku kina, nie odtwarzając pewnej konkretnej konwencji, ale syntetyzując gatunek i jego odnogi. I tak: pierwsze z wymienionych dzieł inspirowane jest zarówno twórczością Sama Peckinpaha (co wyraża się chociażby w niewypowiedzianej tęsknocie za bezpowrotnie utraconą swobodą), Sergia Leone (projekt postaci Johna Marstona), jak i Howarda Hawksa (finałowa scena to niemalże trawestacja starcia z „Rio Bravo”), a przecież wszyscy trzej reżyserzy prezentowali diametralnie odmiennie podejście do westernu. Drugi z tytułów zaś operuje dosłownymi nawiązaniami metafilmowymi, gracz ma nawet okazję zwiedzić scenografię z arcydzieła D.W. Griffitha „Nietolerancja”. Deweloperów inspirowane jest jednak nie tylko duży ekran. Alan Wake korzystał z formatu serialowego, a kolejne etapy poprzedzone były przypomnieniem poprzednich. Aby pogłębić swoistą intertekstualność

■ Konglomerat klisz gatunkowych? Być może, ale L.A. Noire syntetyzuje wszystko, co dobre (i złe) w czarnym kryminale jak mało który film.



## W ciemności



Alone in the Dark (1992) - nie bez słuszności - określa się często mianem ojca chrzestnego survival horroru. Gra stwarzała iluzję interaktywnego spektaklu filmowego. Każde ujęcie było przemyślane skomponowane, a przejście z jednego tła do drugiego dawało złudzenie dynamicznego montażu.

dzieła, bohatera uczyniono pisarzem, który odkrywa fragmenty stworzonej przez siebie powieści, a na ekranach mijanych telewizorów lecą migawki z serialu bliźniaczo podobnego do „Strefy mroku”. Podobną strukturę ma także gra The Walking Dead autorstwa Telltale Games. Poszczególne „odcinki” trafiały do dystrybucji sieciowej w siedmiodniowych odstępach, częstokroć wieńczył je swoisty cliffhanger i zapowiedź następných wydarzeń.

## POCHWAŁA WTÓRNOŚCI

– Gry już stały się medium narracyjnym. Minęły czasy, kiedy gracz zadowolony był położeniem zastępów botów. Narracja staje się motywacją, a opowiadać można środowiskiem, cutsценami, dialogami oraz samą akcją. The Last of Us to najpiękniejszy film, jaki widziałem – mówi Konrad Czernik, Lead Concept Artist w Techlandzie. Rzecz jasna, jeśli gameplay jest, mówiąc eufemistycznie, mocno niedoskonały, sama fabuła nie nadrobi tego braku, ale zasada ta obowiązuje również w odniesieniu do pozostałych narracyjnych form sztuki, gdzie treść musi iść w parze z formą, choć gry stanowią przypadek skądinąd osobny, bowiem jako gałąź przemysłu rozrywkowego są konsekwentnie...

rozrywkowe. Dlatego też skłaniają się ku gatunkowości z jej dookreślonymi regułami i przestrzeganiem zasad konwencji, odwołując się do konkretnego zestawu podstawowych emocji. Stają przed podobnym problemem co i samo kino, problemem powtarzalności prowadzącej do monotonii, choć ta, odwrotnie niż w przypadku filmu, zasada się raczej na recyklingu mechaniki gry, a nie fabuły. Oba media uciekają się jednak do tego samego rozwiązania, czyli technologicznego dopieszczenia efektu wizualnego, żeby opowiadać lepiej, sprawniej, atrakcyjniej. Tyle że o ile kino gatunkowe rządzi się swoimi prawami i wysunięty w stosunku do niego zarzut nieoryginalności bywa często chybiony, tak gra wideo, chcąc uporać się z dylematem, jak po raz setny zaprezentować to samo, lecz inaczej, musi się nieustannie zmieniać, mutować, przeobrażać, dostosowywać do tempa gonitwy. Poniekąd jest też o krok przed kinem, bowiem interaktywna fikcja umożliwiającą uczestnictwo w niej może sięgnąć po techniki niedostępne reżyserom filmowym, a z kolei cały zestaw nieograniczonych narzędzi narracyjnych wypracowanych przez kino znajduje się w zasięgu ręki twórcy. ■

# Pokolenie Sailor Moon



## 2

**Michał R. Wiśniewski** był redaktorem naczelnym Kawaii, autorem powieści „Jetlag”, blogerem oraz specjalistą od zagadek słownych. Postać ciekawa, bardzo niejednoznaczna.

014 był rokiem rocznic i powrotów. W grudniu dwudzieste urodziny obchodziła konsola PlayStation, zaś latem ukazał się remake kultowego anime „Sailor Moon”. Co je łączy?

Kiedy w styczniu 1996 na okładce trzydziestego pierwszego numeru Secret Service pojawiła się pikselowa podobizna Usagi Tsukino w uniformie księżycowej wojowniczkki, wielu fanów pisma przeżyło poważny szok kulturowy. Niby nie stało się nic takiego, przecież od paru numerów kilka ostatnich stron zajmowała rubryka „Manga Room” prowadzona przez znanego wcześniej ze sceny amigowej Mr. Roota. Ów podczas wyprawy na londyńskie targi gier dowiedział się, że „manga videos are cool!” i podjął się trudu propagowania tego hasła wśród Polaków (przed SS czynił to na amigowych imprezach i w artykule w Gamblerze).

Nie była to też pierwsza mangowa panienka na okładce SS; już ósmy numer w 1993 roku (nikt wtedy jeszcze nie znał słowa „manga” ani „anime”) przyciągał uwagę urodziwą, cysnącą i oczywiście rastrową (ach te gradienty, ach ten dithering!) bohaterką jakiejś japońskiej gry, o której dziś nikt nie pamięta. Manga była czymś nowym, dziwnym, nieznanym. Ktoś widział jakiś film z VHS na copy party, ktoś przywiózł coś z Francji lub Londynu. Jeśli w telewizji leciał jakiś serial anime, to zwykle był stary i w dodatku po włosku. Cykl „Manga Room” prezentował nowy, fascynujący świat brutalnych i pełnych seksu kreskówek dla dorosłych, doskonałe antidotum na nudę skolonizowanej przez McDonalda i Disneya popkultury Zachodu.

I wtem we wrześniu 1995 roku wszyscy wygłodniaли fani mangi, którzy nie mieli dostępu do żadnych komiksów i seriali, otrzymali od Polsatu piękny prezent - emisję „Czarodziejki z Księżycą”. Rzecz całkiem świeżą (finałowe odcinki oglądaliśmy zaledwie rok po Japończykach!), z ładną animacją, uroczymi dziewczętami, pełną fantazji i humoru, a przede wszystkim - japońskich ciekawostek, takich jak ważne elementy tokijskiego krajobrazu i obyczajów. Na przykład wielkie salony gier komputerowych, w których czas po szkole lubiła spędzać Usagi. Światy anime i gier wideo były ze sobą mocno związane.

I nagle staliśmy się ich częścią - w tym samym numerze, z którego okładki patrzyła na nas Usagi, pojawiła się po raz pierwszy rubryka poświęcona konsolom, w tym rewolucyjnemu PlayStation. Wyposażona w silne procesory graficzne i CD maszyna pokazała nową jakość elektronicznej rozrywki. Globalny boom na konsolę nowej generacji i anime działał w synergii. PlayStation było cool, bo miało gry utrzymane w mangowej estetyce (kultowe Final Fantasy VII!), a manga była cool, bo pochodziła, jak PS, z Japonii. Tokio stało się światową stolicą fajnych rzeczy. Dziś zarówno konsole, jak i manga są tak rozpowszechnione, iż trudno sobie wyobrazić, że kiedyś ich po prostu nie było.

Jestem z pokolenia „Sailor Moon” - anime naprawdę odmieniło moje życie. Bez niego nie zabrałbym się za pisanie o japońskiej popkulturze (jako Shinno Michio), nie przeżył ciekawej przygody jako naczelny Kawaii, nie poznał wielu wspaniałych ludzi w klubach mangowych i na konwentach. Jednak nie zostałem fanem anime, gdybym wcześniej nie był graczem. ■

**Manga była czymś nowym, dziwnym, nieznanym. Ktoś widział jakiś film na VHS na copy party, ktoś przywiózł coś z Francji lub Londynu. Jeśli w telewizji leciał jakiś serial anime, to zwykle był stary i w dodatku po włosku.**

FACEBOOK.COM/PIXELHEAVEN

**25 – 27 / 09 / 2015**

**Warszawska Szkoła Filmowa**

8/16 BIT PLAYZONE / RETRO STORIES / SUPER MARIO CUP  
KOMIX ZONE / BLACKOUT! / POLISH PINBALL OPEN / SECRET LEVEL  
MIDNIGHT MADNESS / INDIE BASEMENT / PIXEL AWARDS  
DVLUP! / AFTERPARTY

pixelheavenfest.com



# Wielki brat czuwa?



**Piotr Pieńkowski**  
były naczelny Świata Gier  
Komputerowych, poeta,  
bard, autor gry planszowej  
Atak Zombie.

# W

ciąż nie mogę się oswoić z nowoczesnym marketingiem. Z tym całym śledzeniem mnie w necie w imię „dopasowania najlepszej oferty do mojego gustu”. Miło mi, że ktoś o mnie dba, ale czy to nie jest jednak nadużycie? W dodatku nie do końca zgodne z prawem, mimo akceptacji zasad panujących w danym serwisie.

Ale ja nie o legislacyjnych meandrach. Wyobraźcie sobie, że błądząc ostatnio po sieci w poszukiwaniu informacji o konkretnych grach, trafiłem ostatecznie (jak zwykle zresztą) na Steam. Tym razem jednak moje odwiedziny wyglądały nieco inaczej, a to dlatego, że już na wstępie moim oczom ukazało się osobne okno, w którym przedstawiono mi ofertę rzekomo przygotowaną specjalnie dla mnie. Same survivale!

Ale jak? Skąd? Dlaczego?

Refleksja przyszła po chwili: chłopie, robisz materiał o grach w klimatach apokalipsy zombie, poznaczałeś dziesiątki pozycji z tego gatunku, kilka z nich kupiłeś, więc się nie dziw, że cię namierzili i liczą, żeś naiwny i zostawisz u nich jeszcze więcej grosiwa.

Uspokoilem się, choć jednocześnie przeniknął mnie zimny dreszcz, bo poczułem na sobie spojrzenie Wielkiego Brata, zastanawiając się, ile o mnie wie. I już chciałem uciekać, przechodząc do Google'a, który przecież też nas śledzi, żeby dowiedzieć się, czy są jakieś programy chroniące przed taką totalną inwigilacją (wiem, naiwniak ze mnie), gdy mój wzrok przykuł konkretny tytuł. Oto bowiem pomiędzy DayZ a Contagion dostrzegłem... Euro Truck Simulator 2 czeskiego studia SCS Software. Jak Boga kocham!

Kliknąłem natychmiast link, zakładając, że może czegoś nie wiem, że ominą mnie jakiś przełom

w symulatorach samochodowych, że nastaly nowe czasy, a ja wciąż tkwię w średniowieczu, ale nie - rzecz jasna, zobaczyłem to, czego się spodziewałem, czyli reklamę gry, w której wcielamy się w kierowcę najwykleszej ciężarówki. Mapa tytułu, czytam, obejmuje całą Europę, a gracz musi na czas dowozić towary, dbać o swojego trucka, kupować modyfikacje lub nawet nowsze modele i w ogóle - przetrwać walkę z konkurencją.

Aaaaa! Przetrwac! Słowo klucz! No faktycznie, w takim przypadku Euro Truck Simulator 2 to klasyczny survival... Od razu przypomniały mi się stare czasy i pewien wywód Wiktora Żwikiewicza, wielokrotnie nagradzanego bydgoskiego pisarza (jeśli nie znacie jego twórczości, gorąco ją polecam, zwłaszcza „Delirium w Tharsys” - lektura ciężka, ale powalająca). Otóż swego czasu prowokacyjnie stwierdził on, że The Sims to klasyczne cRPG. Dzisiaj to już pewnie nie robi takiego wrażenia, bo idea ta stała się popularna wśród graczy, ale wtedy - a był pierwszy z tą tezą - spowodował niezły ferment.

- No co ty, oszalałeś? - protestowaliśmy z konsternacją. - Jak to cRPG?

- A tak to. Jest drużyna? Jest. Są statystyki i rozwój postaci? Są. Jest wątek główny i misje poboczne?

A jakże. Więc według wszelkich kryteriów, którymi się kierujecie, The Sims to klasyczne cRPG. Mam rację?

W milczeniu zgodnie pokiwaliliśmy głowami, uświadamiając sobie siłę tej argumentacji. Do dziś w sumie nikt z nas nie wie, czy Wiktorowi chodziło o to, że nasze kryteria były głupie, czy też że niektórych rzeczy po prostu nie da się zasufladkować. Jak go znam, pewnie o jedno i drugie. Zresztą, nieistotne. Ważniejsze, że wspomnienie to idealnie wpisuje się w przedstawioną wcześniej sytuację - z tym, że owa spersonalizowana propozycja pracowników Valve w tym konkretnym przypadku dowodzi akurat tego pierwszego, czyli że kryteria oceny są kompletnie durne i klasyfikujący moje zainteresowania Wielki Brat w najlepszym razie jest nierozgarniętym osobnikiem z IQ na poziomie 50, a jeszcze pręcej - niezbyt zaawansowanym programem automatem, którego nikt nie kontroluje.

Odetchnąłem z ulgą, rezygnując z zakupu ciężarówkowego survivalu. A zatem mogę spać spokojnie. Nikt mnie nie śledzi, a Wielki Brat nie istnieje. Podobnie, jak nie istnieje nowoczesny marketing sieciowy o rewelacyjnej skuteczności, choć z uporem próbują nas do niego przekonać panowie, którzy wszystko-wiedzą-o-handlu-w-internecie-i-osaczeniu-klienta. Całokształt zdarzeń nadal jest tu dziełem przypadku. System liczy na łut szczęścia połączony w odpowiedniej dawce z naszą głupotą i naiwnością. Tylko czy to dobrze, czy źle? ▀

**Pewnego dnia Wiktor Żwikiewicz prowokacyjnie stwierdził, że The Sims to klasyczne cRPG. Dzisiaj to już pewnie nie robi takiego wrażenia...**

FUNKCJĘ ŻETONÓW PEŁNIĄ STARE MONETY O NOMINALE 15 KOPIEJEK

# Radzieckie gry wideo

Jest kilka stopni poniżej zera, gdy stoje na placu Komsomolskim w Moskwie, zwanym placem trzech dworców. Z jednego z nich rozpoczyna swój bieg trasa Kolei Transsyberyjskiej.

■ Michał Klimaszewski



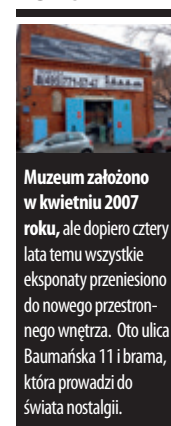
■ Radziecka myśl techniczna nadal wzbudza spore zainteresowanie.

**C**el mojej podróży jest na szczęście znacznie bliżej i już po dwóch kwadransach szybkiego marszu niezbyt reprezentacyjną i rzadko odwiedzaną przez turystów dzielnicą Basmannyj, docieram na ulicę Baumańską 11.

To tu w dużym ceglanym budynku mieści się Muzeum Radzieckich Automatów. Miejsce stworzone przez ludzi z pasją, którzy wyszukują i sprowadzają z najdalszych krańców Rosji stare, często zdezelowane maszyny, by po naprawie dać im drugie życie. Wstęp kosztuje 350 rubli – to niewiele ponad 25 zł. Otrzymuję 15 żetonów, ich funkcję pełnią stare monety o no-

minale 15 kopiejek, jakie przyjmowały radzieckie maszyny w czasach swojej „świąteczności” na przełomie lat 80. i 90. Na dwóch poziomach zgromadzono blisko 70 automatów. To dużo, ale już po kilku minutach można dostrzec, że maszyny arcade stanowią może połowę ekspozycji, a wiele z nich się powtarza – samego Morskiej Boj naliczyłem cztery sztuki. Wchodzę na pięterko, skąd mam doskonały widok na główną salę. Omijam kręgle i kilka sportowych gier mechanicznych – piłkarzyki, hokej, koszykówka – przeznaczonych do zabawy w dwie osoby. W kącie zauważam dwa radzieckie flippery. Jeden popsuty, ale drugi zachęca do wrzucenia monety, przygrywając

■ Lokum



Muzeum założono w kwietniu 2007 roku, ale dopiero cztery lata temu wszystkie eksponaty przeniesiono do nowego przestronnego wnętrza. Oto ulica Baumańska 11 i brama, która prowadzi do świata nostalgii.

skoczną muzyczką. Słabe łapki i niski kąt nachylenia blatu sprawiają, że zabawa anemicznie poruszającą się kulą to wyzwanie nawet dla najwytrwalszych miłośników pinballi. Całość jest strasznie toporna, ale czego można się spodziewać po produkcie z fabryki, która specjalizuje się w systemach obrony przeciwrakietowej? Dostrzegam przytwierdzony do ściany automat o profilu piłkarskim, z uchwycem jak u jednorękiego bandyty. Penalti (po naszymu „rzut karny”) to ustawiona w pionie maszyna będąca skrzyżowaniem bagateli z japońskim pachinko. Gracz wystrzeliwuje w górę kulki, które – spadając i odbijając się od wystających z blatu kołców – mają za

zadanie wpaść do bramki. Następne przedziwne urządzenie to Wiktorina. Na panelu kontrolnym umiejscowiono 120 przycisków, a do każdego przypisany jest jakiś znak drogowy. Ponieważ nie posiadam prawa jazdy, skąpię 15 kopiejek na „zabawę” wymagającą znajomości zasad ruchu drogowego. Osobną kategorię stanowią wszelkiego rodzaju elektromechaniczne strzelnice. Najciekawiej z nich prezentuje się Zimowe Polowanie – gracz, dzierżąc w rękę solidnie wykonaną strzelbę, ma trafić w świecące punkty symbolizujące zajęce, kuny i wilki, umieszczone na tablicy w śnieżnej scenerii. Istnieje również wersja dla dwóch osób i jeśli ma się dobre oko, rozgrywka pomimo swojej ułomności graficznej sprawia sporą frajdę.

Moje pierwsze podejście do automatu arcade okazuje się niezbyt szczęśliwe. W dziwacznej wariacji Pac-Mana, o zachęcającym i nawiązującym do baśni Andersena tytule „Królowa Śniegu”, zaczyna się drążek sterowy, przez co postać nie może iść w lewo. Na szczęście miła i uczynna pani z obsługi szybko zwraca mi 15 kopiejek i zachęca do zagrania w Bi-



twę Morską z 1978 roku. Tu, podobnie jak w zbliżonym tematycznie Ataku Torpedowym, spoglądając przez peryskop, strzela się udającymi torpedy świetlnymi kropkami, by eliminować wrogie okręty. Wyraźną inspiracją musiały być zapewne elektromechaniczna maszyna Segi z 1968 roku z grą Periscope oraz wypuszczony w 1969 przez Midway Sea Raider, jednak to Bitwa Morska dostąpiła zaszczytu

✦ Mimo upływu lat maszyny nadal prezentują się okazale.

pływania na atomowych okrętach podwodnych, by służyć za rozrywkę radzieckim marynarzom. Przechadzam się wśród kolejnych gier z grafiką porównywalną do tej z produkcji na 8-bitowe mikrokomputery. Uruchamiam klon nieśmiertelnego Ponga, symulator bilardu i Gorodki, polegające na zbijaniu cylindrycznych klocków ułożonych w różne figury, zupełnie jak w sportowej grze pamiętającej jeszcze czasy Rusi Kijowskiej. Safari z kolei urzeka monochromatyczną grafiką – przypominając mi tytuły z IBM XT z kartą graficzną Hercules i bursztynowym monitorem. W dole ekranu widzimy galopującego ciągle w prawo jeźdźca na koniu. W przerwach między strzelaniem do pojawiających się powyżej zwierzków musi on przeskakiwać przez liczne kamienie tarasujące trasę. Na podobnej zasadzie działają Skaczki – rumak z dżokejem pędzi w prawo, a jeden przycisk odpowiada za skok nad przeszkodą. Proste, za to aż sześć osób może bawić się jednocześnie – zupełnie jak w wydany w 1975 roku przez Atari Steeplechase. Wśród gier wyścigowych przeważają automaty wyposażone przynajmniej w dwie kierownice, jak w przypadku Magistrali, albo nawet w cztery, jak w Autorally-M. I aby ktoś nie pomyślał, że ten czteroosobowy co-op to jakaś innowacja, przypomnę, że Atari już w 1977 roku wypuściło automat Sprint 4, choć akurat w odniesieniu do Autorally-M

✦ Strzelanie to wciąż ulubiona rozrywka wielu Rosjan.

Chcą znów poczuć zapomniany smak dzieciństwa. Pamiętają kreskówki z wilkiem i zajęcem, wodę z saturatora, lody Sportioto, wakacje pionierów w obozie Artek nad Morzem Czarnym i rodzime gry wideo.



## PRZEDSTAWICIELE HOMO SOVIETICUS, KTÓRYM DROGA RADZIECKA MYŚL TECHNICZNA



**Wyścigi dla czterech graczy** stanowią sprytną podróbkę Sprint 4 (1977) od Atari.



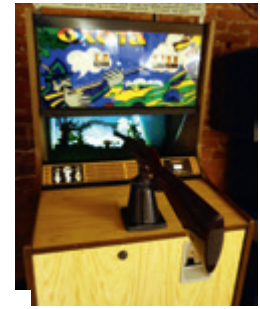
**Każda szanująca się łódź podwodna** miała ten automat na swoim pokładzie.



**Królowa Śniegu** charakteryzuje się bardzo zgrabną... obudową. W kształcie krzyża, dodajmy.



**Atak Torpedowy** zawstydza swoimi niebanalnymi gabarytami inne maszyny.



**Polowanie**, ze strzelbą dużego kalibru. Niewielkie tylko zapożyczenie od atarowskiego Qwak! (1974).

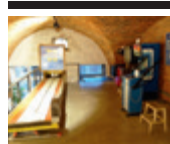
nie ma mowy o podróbce. Ale w innym przypadku już z całą pewnością tak jest. Wyprodukowany w 1988 roku, również w obudowie dla czterech graczy, Czempion-M to niemal idealna kopia wydanego dekadę wcześniej wspomnianego Sprintu 4. Mając ochotę na chwilę wytchnienia, można usiąść przy stoliku, wypić kawę i zjeść prostą przekąskę. Sklepik z pamiątkami oferuje dość ciekawy asortyment – począwszy od standardowych magnesów na lodówkę, przez t-shirty, na ręcznie nakręcanych mechanicznych robotach różnej wielkości kończąc.

Muzeum pełne jest zwiedzających. Przychodzą tu całe rodziny. Ojcowie pokazują małym dzieciom, jak bawili się w czasach młodości. Młodzież zagląda raczej z ciekawości, niemniej zdarzają się i hardkorowi gracze, którzy organizują turnieje, by toczyć w swym gronie zażarte pojedynki. Wreszcie zjawiają się i samotni panowie, zazwyczaj po czterdzieste, z aktówką pod pachą. To przedstawiciele homo sovieticus, wspominający z dumą radziecką myśl techniczną. O skali popularności maszyn arcade w tamtych czasach może świadczyć film animowany „Jeśli byłbym moim tatą 2” z 1988 roku, w którym ojciec wybiera się z synkiem do salonu gier w moskiewskim Parku Kultury, a na ekranie pojawiają się nazwy popularnych automatów. Mało tego – bohaterowie, walcząc z dwójką chuliganów, przenoszą się do świata z gier! Prawie jak w filmach amerykańskich.



Granie we dwójkę dostarcza wielkich emocji. Na szczęście można później odpocząć przy barze.

## Kopiści

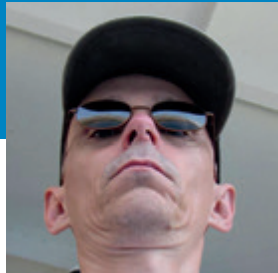


**To, że twórcy z ZSRR** potrafili kopiować od najlepszych, udowodnili swoimi przenośnymi urządzeniami wydawanymi pod marką Elektronika, a będącymi podróbką Game & Watch od Nintendo.

My możemy potraktować rosyjskie arkadówki jedynie jako ciekawostkę. Nie znamy ich wcale, co najwyżej kojarzymy kilka ich zachodnich odpowiedników. Pod koniec lat 80. w Polsce można było narzekać na warunki – ciasnotę, stan techniczny maszyn i zastępcze obudowy, niemające wiele wspólnego z zainstalowanymi grami. Niemniej jednak grało się w tytuły wielkich firm – jak Atari, Taito, Sega, Midway – z Japonii i Ameryki. W gry, które jakością grafiki wypalały gałki oczne, nawet szczęśliwym posiadaczom pocziwych atarynek czy spectrumien. Obywatele zza Buga mieli mocno ograniczone możliwości sprawdzenia komputerowych nowinek

technicznych, więc postanowili sami je stworzyć. Oparta na popularnym serialu animowanym gra Nu, pogodi! to w rzeczywistości japoński tytuł Egg z 1981 roku, tyle że z postaciami podmienionymi na serialowego wilka i zająca. Zabawka zwana przez nas „ruskimi jajkami” zdobyła w Polsce końca lat 80. olbrzymią popularność, lecz nikt nie ściągałby do naszych salonów gier ważących po 200 kilogramów, przestarzałych technicznie i często awaryjnych maszyn z ZSRR. Stąd też jedyna możliwość, by na nich zagrać, to wycieczka do muzeum w Moskwie bądź jego filii w Petersburgu czy Kazaniu. I w sumie warto – byle z osobą towarzyszącą, gdyż większość atrakcji oferuje rozrywkę dla dwóch graczy. ■

# Odwlekane porządki



**Marcin Borkowski**  
dziennikarz, autor gier,  
były redaktor naczelny Top  
Secretu, komentator spraw  
bieżących, postać znana i  
lubiana.

# T

en tytuł to taka cicha prywata, ale przypadkiem dobrze pasuje. W 2014 część czasu spędziłem, opowiadając historię, której pointa czekała w szufladzie przez 64 lata. W przypadku Secret Service ostateczny porządek odwlekał się rok albo kilkanaście lat, w zależności od tego, co uznamy za początek. Oczywiście zakładając, że dalszego ciągu nie będzie.

To jest już trzecie podejście do tego felietonu.

Na pierwsze spuścimy zastonę milczenia. Drugie było gotowe w pierwszych dniach grudnia - deadline ustaliłem z Miczem na dziesiątego, ale jeśli mogę, lubię zostawić tekst w spokoju, żeby potem rzucić na niego raz jeszcze świeżym okiem. Felieton był o dyskusji na temat pierwszego numeru (SS 97). 10 grudnia rano dostałem maila od Micza, a kilka godzin później wy (czytelnicy) ujrzeliście ten sam komunikat na Facebooku. A potem jak Polska długa i szeroka wybuchła dyskusja, przy której shitstorm z okazji pierwszego numeru okazał się być skromnym bąkiem puszczonego w wannie. Gówno, błoto i pomyje chlapały na wszystkie strony. Tekst stał się nieaktualny. Właściwie miałem zamiar nie komentować tego całego bałaganu, ale od samego początku znajomi cisnęli mi o jakieś informacje, że o co chodzi i dlaczego, że w tym siedzę, to na pewno wiem. No więc nie chcę, ale muszę, żeby nie było, że jestem nieużyty, że coś ukrywam, a jak ukrywam, to albo sam w tym brałem udział, albo przynajmniej wiem, ale nie chcę powiedzieć. Prawda jest taka, że nie, nie wiem. Jestem gościnnym felietonistą. Nie bywam w redakcji, nie widzę, co się

tam dzieje, nie obserwuję sytuacji na miejscu, więc co tak naprawdę się stało - nie mam pojęcia. Ale byłem o pewnych rzeczach informowany oficjalnie i z pompą jako (przebrzmiały) celebryta, mam kontakty towarzyskie z ludźmi z branży i od czasu do czasu coś przecieknę. W efekcie znam kilka faktów, które jakoś wpasowują się w wydarzenia ostatniego roku. Czy coś z nich wynika, czy potwierdzają którąś wersję, niech każdy sobie sam wyrabia opinię.

Że kroi się nowa gazeta, wiedziałem już w styczniu 2014. 26 lutego były pierwsze konkrety: „Startujemy pod koniec maja. Planujemy nazwać ten nasz drukowany wytwór fantazji Secret Level. I tak, będzie o grach”. Na początku kwietnia obgadaliśmy szczegóły współpracy. Dwa miesiące później zaskoczyła mnie poufna informacja, że pismo będzie się nazywać Secret Service (poufna, bo to było przed jej upublicznieniem). Gdzieś latem usłyszałem - ale już nie jako oficjalny komunikat, tylko tak między wierszami - że nie jest dobrze, że w redakcji się nie układa. A potem były już informacje, które wszyscy widzieli: oświadczenie Pegaza na PGA, oświadczeniu Roberta o końcu wydawania pisma pod tytułem Secret Service i późniejsze oświadczenia obu stron. Czytali wszyscy. Domyślam się - po tym, jak Łapusz reaguje na starą gwardię - że kiedy pojawiła się propozycja wydawania SS, Robert sądził, że złapał Pana Boga za nogi. Niestety, okazało się, że to nie Pan Bóg, a koń, i nie nogi, a ta część ciała, z której wyrastają. Szkoda mi chłopaka, ale podobają mi się jego próby załatwienia sprawy i wyjścia z twarzą z bagna, w którym się znalazł. Trzymam kciuki, żeby mu się udało.

Swoją drogą... zaskakująco dużo inicjatyw bajtkowych i pobajtkowych skończyło się katastrofami. Pierwsza wojna wybuchła wkrótce po powstaniu spółdzielni, przez wiele miesięcy więcej wysiłku szło w walkę o władzę niż w prace redakcyjne (to temat na powieść, nie jedno zdanie w felietonie). Druga afera, czyli odejście pierwszego zespołu Top Secretu, była w jakimś stopniu pokłosiem tej pierwszej. Potem upadła spółdzielnia i zdawało się, że to koniec serialu, ale nie - pałeczkę przejął Secret Service, ze wszystkimi rotacjami tytułowymi i personalnymi. Potem była nieudana reaktywacja Top Secretu. Już wszyscy myśleliśmy, że koniec, a tu bach - i sequel sequela po kilkunastu latach. W sumie to już ćwierć wieku bawimy czytelników, szmat czasu. ■

PS Na forum Pixela macli napisał: „Fajnie byłoby zobaczyć Gawrona (wiem, że się nie uda)”. Chłopie, prosisz - masz. Gawron w wersji świątecznej:



# Oszczędzaj czas I PIENIĄDZ!

**WERSJA  
CYFROWA  
W CENIE  
PRENUMERATY!**



Roczna prenumerata magazynu PIXEL (11 wydań)  
wraz z przesyłką na terenie Polski: ~~159,50 PLN~~ **121 PLN**



Zagraniczna roczna prenumerata magazynu PIXEL (11 wydań)  
wraz z przesyłką  
kraje UE: **347,60 PLN**  
USA, Kanada: **391,60 PLN**



**DLA PIERWSZYCH 100 PRENUMERATORÓW DODATKOWO GRATIS**



płyta audio od XTD, legendy polskiej demosceny  
(Green/Dzień + bonus tracks)



wyjątkowy  
retro – zine  
One Life Left

**ZAMÓW TERAZ**

shop.pixel-magazine.com  
prenumerata@pixel-magazine.com  
+48 (22) 855 10 37

**PIXEL**  
KULTURA GIER WIDEO

## REGULAMIN

1. Prenumerata realizowana jest za pośrednictwem Poczty Polskiej, listem ekonomicznym, najpóźniej jeden dzień roboczy przed ukazaniem się bieżącego wydania w sprzedaży detalicznej.
2. Koszt wysyłki wliczony jest w cenę prenumeraty.
3. Prenumerata rozpoczyna się od najbliższego numeru, który ukaze się po odnotowaniu wpłaty za zamówioną prenumeratę.
4. Wpłat można dokonywać on-line na stronie shop.pixel-magazine.com lub na podstawie faktury pro-forma.
5. Pytania i reklamacje prosimy kierować pod adres prenumerata@pixel-magazine.com lub telefonicznie pod numer +48 (22) 8551037
6. Zamawiający wyraża zgodę na przetwarzanie danych osobowych dla potrzeb niezbędnych do realizacji zamówienia przez firmę Idea Ahead (zgodnie z Ustawą z dnia 29.08.1997 roku o Ochronie Danych Osobowych; tekst jednolity: Dz. U. z 2002r. Nr 101, poz. 926 ze zm.).

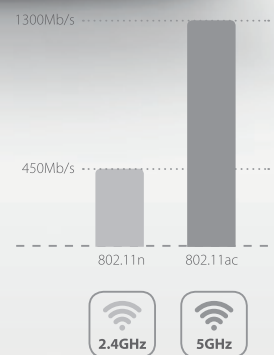
**TP-LINK®**  
The Reliable Choice



**AC1750**

PRZYSPIESZ WI-FI

Seria routerów TP-LINK Archer



Nowoczesne routery zapewniają nam komfort i najszybszy Internet. Archer to seria nowoczesnych routerów, które obsługują połączenia bezprzewodowe w najnowszym standardzie AC i pracują równolegle w dwóch częstotliwościach bezprzewodowych 5 GHz oraz 2,4 GHz. Oznacza to bezpieczną, stabilną i szybką sieć Wi-Fi, obsługującą wiele urządzeń równocześnie i to bez zakłóceń. Wyposażenie w porty USB pozwala nam na podłączenie do routera dysku, pamięci lub drukarki. Dzięki temu możemy mieć do nich dostęp ze wszystkich urządzeń w naszej sieci: komputerów, tabletów i smartfonów. Gry online i streaming video w jakości HD nie będą już problemem.

**Seria routerów TP-LINK w standardzie AC:**

- routery DSL - Archer C7, Archer C5, Archer C20i, Archer C2;
- routery ADSL - Archer D7, Archer D5, Archer D2.

Routery TP-LINK znajdziesz w najlepszych sklepach komputerowych.

[www.tp-link.com.pl](http://www.tp-link.com.pl)  
[www.przyspieszwifi.pl](http://www.przyspieszwifi.pl)

PIXEL 1 - Plik PDF dla: lukas.krawczyk83@gmail.com. Plik podpisany cyfrowo.