

PREMIERA MIESIĄCA: **EVOLVE**

# PIXEL

K • L T U R A G I E R W I D E O

Ćwierć wieku temu **Éric Chahi** zaczął tworzyć

# ANOTHER WORLD

Rockstar ❖ Project CARS ❖ Life is Strange ❖ Lucasfilm Games  
Nordic Game Jam ❖ Gothic ❖ Shenmue ❖ Tormentum ❖ Laserdyski

pixel-magazine.com

ISSN 2391-7962 INDEKS 404098



2

CENA 14,50 zł (w tym 8% VAT)  
MARZEC 2015 (NUMER 2)



## dzień dobry

Dziękujemy za wszystkie miłe słowa na temat piątego numeru Pixela. Wprawdzie zapala do pracy, ale brak, ale pozytywne listy czy wypowiedzi na forach kowo dodają wiatru w żagle. Zwłaszcza że teraz czamy wam magazyn także w wersjach webowej i Androida, czyniąc go dostępnym wszędzie i dla k. Dla nas cały miesiąc wygląda teraz tak samo. Żadów, jedynie proza życia. Ale jakże przyjemna to Wysyłamy numer do drukarni, dzień odpoczynku. Następny rano składamy kolejnych 116 kolorowych. W bieżącym numerze zawarliśmy aż cztery w a w kolejce czekają już następne. Zachodni twórcy chcą rozmawiać z Pixelem. Nie wiem, na czym to ale to fakt. Éric Chahi udzielił nam bodaj najdłuższegowiadu w swojej karierze. Także zachodni producenci zaczęli nas traktować serio i dostarczają do recepcji



 Micz

wie wszystko, co się ukazuje. Skromny ursynowski Pixel czuje się teraz bardzo światowo.

Chciałem zwrócić waszą uwagę na recenzje nowości. Styczeń i luty nie obrodziły w gry, a mimo to mamy bardzo ciekawe tytuły, w które aż się chce od razu zagrać. Sam jako gracz czekam, co nasi autorzy powiedzą o nowych produkcjach i czy warto je kupować. Mimo obowiązków redakcyjnych znajduję bowiem czas na granie.

Przez ostatnie lata większość tytułów testowałem na PlayStation i Xboksie. Teraz powracam do korzeni. Od pewnego czasu moją ukochaną maszyną do grania stał się laptop. Całkiem szybka maszyna, cieniutka i emanująca chłodem aluminium. Kładę się z nią wieczorami na kanapie, zapalam lampkę, zakładam okulary i kończę wszystkie zaległe hity z ostatnich miesięcy. Właśnie przeszedłem nowego Wolfensteina. Ciężko się steruje za pomocą touchpada, ale zalet jest znacznie więcej niż wad. Przede wszystkim, mając obraz 30 centymetrów od oczu,

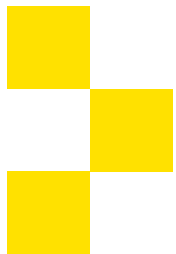
łatwiej zanurzyć się w świat gry. Grając na laptopie, mogę przycupnąć i nie zwracać uwagi rodziny na subtelny fakt, że właśnie odrąbuję łeb jakiemuś überżołnierzowi. No i jednak klawiaturą wiele gier obsługuje się lepiej niż padem. Są też oczywiście wyjątki - na przykład nie dało się, niestety, w ogóle grać w Dark Souls 2. Ale i tak polecam wam przeproszenie się z laptopami i zajrzenie na promocje na Steamie.

Za miesiąc rozpoczniemy serię artykułów o grach konsolowych, uruchomimy także nową rubrykę prezentującą w nietuzinkowy sposób tytuły z ostatnich lat. Wiem już, co będzie tematem numeru, ale zachowam to w tajemnicy do 26 marca. Do zobaczenia w kioskach, w telefonach i na tabletach!



# WELCOME TO MY WORLD, STEP RIGHT THROUGH THE DOOR





# INSIDE

## 5-26

### LOADING

## 27-44

### PLAY THE GAME

## 45-76

### HALL OF FAME

## 77-92

### SECRET LEVEL

## 93-114

### CREDITS



**Fajnie jest obserwować jak *Life is Strange***  
– bezpretensjonalna przygodówka o dorastaniu – zdobywa uznanie wśród graczy. Zwłaszcza że przed Square Enix odrzuciło ją paru dużych wydawców, którzy nie zyczylili sobie „niesprzedawalnej” protagonistki, nastoletniej dziewczyny. (MF)



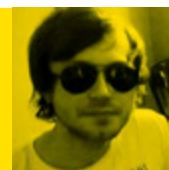
**Nie obchodzi mnie,**  
kto zawinił w sporze Deep Silver vs. Techland. Wiem jedno – Niemcy mogą sobie pluć w brode, że wypuścili z rąk nadodrzańskie studio deweloperskie. Czy *Dead Island 2* Yagera przebijie *Dying Light*? Po premierze tej drugiej śmiem wątpić! (JG)



**Tyle się swego czasu naczytałem o Commodore 65,** że tylko kilkadziesiąt prototypów, że marzenie każdego kolekcjonera, że rzadki i drogi. A tu proszę, sprawny egzemplarz pojawił się na eBay i został sprzedany za jedyne 20,000 Euro. (ZP)



**Zakochałem się** w nowej książce Michela Fabera „*The Book of Strange New Things*”. Pomysł jak z Jacka Dukaja (kaznodzieja leci w kosmos nawracając obcych). Dzięki pięknemu językowi i ogromnej empatii widać, dlaczego Faber jest lepszym pisarzem niż Dukaj. (MRW)



**Pierwszy kwartał roku,** premier jak na lekarstwo, czyli mogę zapomnieć, że mam konsolę i zajmę się kinem. A raczej telewizją, bo dzisiaj krytyk filmowy pisze częściej o serialach. Czekając na *Evolve* i *The Order: 1886*, raczę się kolejnymi odcinkami „*The Walking Dead*”. Mniam. (BC)

## PIXEL

pixel-magazine.com facebook.com/pixelthemagazine hello@pixel-magazine.com

**Redaktor naczelny**  
Piotr Mańkowski  
piotr@pixel-magazine.com

**Autorzy**  
Marcin Bieniek, Marcin Borkowski, Michał Cichy,

Aleksandra Gwałina,  
Bartosz Czartoryski, Marek Czerniak, Bartłomiej Dramczyk,  
Marcin M. Drews, Jerzy Dudek, Łukasz Działkiewicz,  
Marzena Falkowska, Mirosław Filićki, Jacek Głowacki, Jacek

Grabowski, Mikołaj Kamiński,  
Bartłomiej Kluska, Michał Król, Jacek Marczewski,  
Dariusz Michalski, Grzegorz Miller, Grzegorz Młodawski,  
Mateusz Ożyński, Piotr Pienkowski, Piotr Pocztaerek,

Ziemowit Poniewierski, Paweł Schreiber, Barnaba Siegel,  
Michał Śledziński, Michał R. Wiśniewski, Michał Zdanciewicz  
**Ilustracje**  
Tomasz Kleszcz

**Opracowanie graficzne**  
Szczepss  
**Korekta i redakcja**  
Anna Nowopolska  
**DTP**  
Dawid Chabior

**Reklama**  
Marlena Kwiatkowska  
reklama@pixel-magazine.com

**Prenumerata**  
Tomasz Kiewel  
prenumerata@pixel-magazine.com

**Wydawca**  
 Idea Ahead

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

Redakcja nie zwraca materiałów niezamówionych, zastrzega sobie prawo do ich bezpłatnej publikacji oraz prawo do skrótów i redakcyjnego opracowania tekstów i innych materiałów przyjętych do druku. Za treść reklam i ogłoszeń redakcja nie odpowiada. Porozmawiaj z nami! Zapraszamy na pixel-magazine.com/forum. Aby do wiosny – kolejny Pixel zabłyśnie 26 marca.



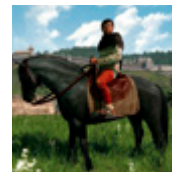
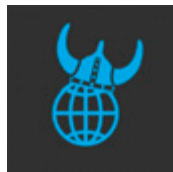
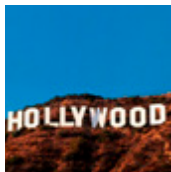
# LOADING

**Nordic Game Jam** to największa w tej części Europy impreza dla twórców niezależnych. Relację z Kopenhagi przeprowadził Sos.

**Fred Raynal i Paul Cuisset** – to twórcy nie do zdarcia. Po dwóch dekadach od swoich debiutów dalej piszą gry. Zdan sprawdzał jak im idzie.

**Oculus Rift** w najnowszej wersji w rękach i na głowie Kroogera. Pixel testuje pierwszy w historii sprzęt do VR, który ma szansę zaistnieć w umysłach graczy.

**Kingdom Come: Deliverance** to mocny konkurent Wiedźmina 3. Praskie Warhorse Studios udostępniło nam wczesną wersję do testów.



6

8

10

14

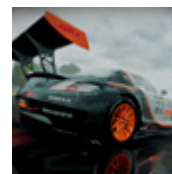
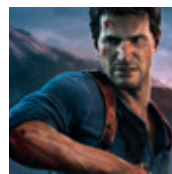
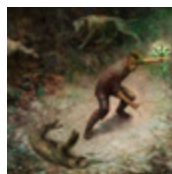
16

20

24

**Muzyce w Wiedźminie 3** należy się bliższa inspekcja i Spector właśnie to czyni. Porozmawiał w tym celu z głównym kompozytorem muzyki do gry, Marcinem Przybyłowiczem.

**Hollywood**, a w nim reporter Pixela sprawdzający, czym obecnie jest Fabryka Snów. To, że Aleja Gwiazd wzbogaca się o kolejne nazwiska nie oznacza od razu, że udało się zatrzymać dawną magię.



**Teheran, stolica Iranu** to miejsce, w którym się gra! Bartek Kluska wybrał się w egzotyczną podróż, żeby zbadać, jak się ma tamtejsza branża elektronicznej rozrywki.

**Torment: Tides of Numenera** pobit rekord Kickstartera, jednak produkcja gry owiana jest tajemnicą. Spector mówi, co już dziś wiadomo o tym super oczekiwanym tytule.

**Uncharted 4** ma się stać kołem zamachowym dla PlayStation 4. Naughty Dog zaprezentował już pierwszy dłuższy gameplay. Czekamy na premierę!

**Project CARS** – już gramy i tuż przed premierą podajemy, czego należy się spodziewać. Gra zapowiada się znacznie ciekawiej niż recenzowane miesiąc temu The Crew.

**Michał Gembicki z CDP.pl** opowiada o rynku cyfrowej dystrybucji gier, ale także o tej tradycyjnej. Porównujemy jak było kiedyś, a jak jest obecnie.

” **BOHATER PRZEZ CAŁE ŻYCIE  
SŁUŻYŁ JEDYNIEM JAKO NACZYNIE  
PRZECHOWUJĄCE ŚWIADOMOŚĆ  
PANA TYSIĄCA TWARZY.**

# Wiedźmin, folk metal

## i słowiańskie dark fantasy

■ Szeptor

**N**ie od dziś wiadomo, że dobra muzyka może uratować nawet najgorszą produkcję. Pozostając w temacie Geralta z Rivii, wystarczy przypomnieć sobie film i serial „Wiedźmin” Marka Brodzkiego z 2001 roku. Kiepskie efekty, gumowe smoki i obsada pozostawiająca wiele do życzenia – generalnie wyszło słabo. Na domiar złego przed kinowymi seansami puszczano zwiastun „Drużyny Pierścienia”, po którym „Wiedźmina” po prostu nie dało się oglądać.

Jest jednak pewna rzecz, której Peter Jackson mógłby pozazdrościć polskiej „superprodukcji”. To muzyka Grzegorza Ciechowskiego, lidera Republiki, który stworzył niezwykłą mieszankę etnicznych dźwięków ze środkowej i wschodniej części Europy. Dziś jest ona czymś więcej niż tylko filmowym soundtrackiem. To ostatnia płyta Ciechowskiego, który zmarł niespodziewanie pod koniec 2001 roku, a zarazem pierwsza muzyka ze świata „Wiedźmina”, która na stałe zapisała się w popkulturze. Jak się okazuje, twórcy gry również doceniają pracę Ciechowskiego: – Muzyka w „Wiedźminie” jest jego najlepszym składnikiem – przyznaje Marcin Przybyłowicz, główny kompozytor trzeciego Wiedźmina. Autor w gorącym okresie prac nad grą znalazł czas, by z nami porozmawiać: – Przed przystąpieniem do komponowania odświeżyliśmy sobie ścieżkę z filmu. Chcieliśmy przypomnieć sobie, jak brzmi rodowód

Wiedźmina w kulturze popularnej. Poszliśmy jednak w zupełnie innym kierunku.

### OSOBISTA HISTORIA

Zanim szerzej o samej muzyce, podsumujmy, co wiemy na temat Dzikiego Gonu. Czeką nas grubo ponad 100 godzin rozgrywki (speedrun!), nieliniowa fabuła, nowy system walki i otwarty świat, większy niż ten w drugiej części sagi czy w Skyrimie. Autorzy zabrali nas w różne rejony wiedźmińskiego uniwersum – od pełnych niebezpieczeństw gór przez zatłoczone ulice Novigradu po mroczne bagna. Po tym, co dane było nam zobaczyć, można ze spokojem stwierdzić: fabularnie i wizualnie Wiedźmin: Dzikie Gon wypada rewelacyjnie. Czy muzyka będzie wisienką na torcie? Wszystko w rękach Marcina Przybyłowicza i Mikołaja Stroińskiego, kompozytorów odpowiedzialnych za brzmienia w trzeciej odsłonie serii. Jak wiadomo, gry z Geralem w roli głównej to nie typowe hack'n'slashe,

Mówcie, co chcecie, ale nie ma dobrego RPG bez dobrej, klimatycznej muzyki. Baldur's Gate, Dragon Age, Skyrim – to tylko czołówka listy tytułów z rewelacyjnymi soundtrackami.



■ W grze odwiedzimy Novigrad, największe miasto wiedźmińskiego świata.

■ To nie pocztówka z Prowansji. Pora przygotować pecety na solidną dawkę dobrej grafiki.

w których liczy się tylko prędkość, z jaką machamy mieczem. Znakiem firmowym tytułu jest nieliniowa historia, wciągająca coraz bardziej z każdym kolejnym zadaniem. Najnowsza odsłona, zapowiadana jako ukoronowanie całego cyklu, nie zawiedzie również w tej materii. Fabuła miała dość istotny wpływ na dobór muzyki: – Trzecia część historii będzie koncentrować się, podobnie jak





## PRZED PREMIERA

W tym celu zaproszono do współpracy zespół Percival Schutzenbach, specjalistów od słowiańskiego folklu i metalu, którzy samodzielnie tworzą instrumenty, by wydobyć zapomniane dźwięki: - Zorganizowaliśmy kilka sesji nagraniowych, podczas których grupa dała z siebie wszystko. Zależało nam na tym, by uchwycić żywiołowość, z jaką zespół gra na żywo. Co ciekawe grupa związała się z twórczością Sapkowskiego na długo przed rozpoczęciem prac nad grą - nazwa zespołu to imię jednego z bohaterów wiedźmińskiej sagi. Słowiańskie klimaty muzyczne to kolejny element, który sprawia, że Wiedźmin wyróżnia się na rynku gier. Zdaniem Przybyłowicza Dziki Gon jest pod tym względem pozycją wyjątkową. Czy uda mu się przebić kultowego już Skyrima, również opartego na otwartym świecie, z którym Dziki Gon jest często porównywany? Kompozytor od razu wyjaśnia: - Skyrim jest bez wątpienia wielką grą i udanym produktem. Ma naprawdę niesamowitą atmosferę - również dzięki muzyce. Jednak dzieło Bethesdy i Dzikiego Gona to w zasadzie dwie zupełnie różne gry. Dlatego stylistyka muzyki jest zupełnie inna. Chcieliśmy pokazać, jak może brzmieć i wyglądać dark fantasy w słowiańskim wydaniu. W Skyrimie widać przede wszystkim inspiracje brzmieniami nordyckimi, czyli zupełnie innym folklorem. Nas inspirowały

pierwsza, głównie na postaci Geralt, na poszukiwaniu przez niego bliskich - opowiada Marcin Przybyłowicz. - W końcu pojawiają się Ciri i Yennefer, a z nimi konkretne emocje. Musieliśmy to odzwierciedlić w muzyce. Odwołujemy się do źródeł, czyli tego, co mogliśmy usłyszeć w pierwszym Wiedźminie. Jednocześnie pchnęliśmy tę muzykę do przodu i zaproponowaliśmy coś zupełnie nowego.

### SŁOWIAŃSKIE DARK FANTASY

Poszukując źródeł, kompozytorzy cofnęli się nie tylko do początków samej gry, czyli niezapomnianych dźwięków stworzonych przez Adama Skorupę i Pawła Błaszczaka, ale przede wszystkim sięgnęli do korzeni muzyki ze Środkowo-Wschodniej Europy. Ostatecznie świat Wiedźmina, aczkolwiek wyimaginowany, inspirowany był słowiańskim folklorem. Nie mogło go więc zabraknąć w muzyce.

▲ Jak brzmią „Morskie opowieści” w wykonaniu Jaskra? Przekonamy się już w maju.

## Maestro



**Marcin Przybyłowicz** współpracował z CD Projekt RED już przy wcześniejszych edycjach. „Dołączyłem do produkcji Wiedźmina 2. Później uczestniczyłem w całości prac nad wersją gry na Xboxa. Kiedy zaczęliśmy produkcję kolejnego tytułu, otrzymałem pytanie od Konrada Tomaszewicza, reżysera gry, czy nie stworzyłbym muzyki do części trzeciej”.

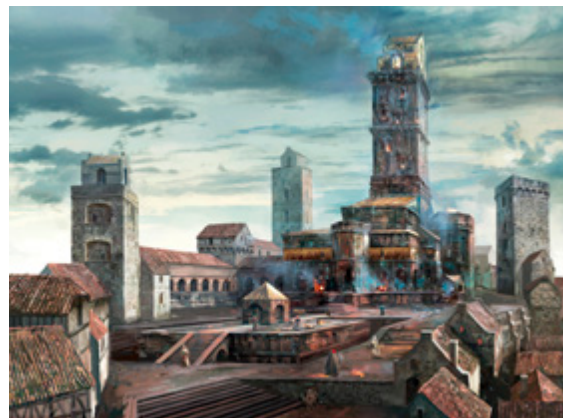
w głównej mierze tradycyjne dźwięki z Europy Środkowo-Wschodniej - aż po basen Morza Śródziemnego, ale nie tylko.

Muzyka w Dzikim Gonie będzie zmieniać się wraz z otoczeniem. Historia opowiedziana w grze dzieje się w trzech głównych lokacjach. Znajdziemy tu Ziemię Niczyją, czyli spustoszone przez wojnę równiny. To właśnie tutaj dominować będą słowiańskie akcenty. Odkryjemy też miasto Novigrad, największą metropolię w świecie wykreowanym przez Sapkowskiego. Nie zabraknie w niej nut idealnie pasujących do średnio-wiecznych gwarych skwerów i ulic pełnych ludzi.

### PATRZ I SŁUCHAJ

Jeśli graliście w Skyrimie, to zapewne nieraz zdarzyło się wam w drodze z miasta do miasta zatrzymać się na kilka minut, żeby popodziwiać majestatyczne krajobrazy i posłuchać muzyki. Czy Dziki Gon dostarczy podobnych wrażeń? Zapytaliśmy o to Michała Krzemińskiego, Senior Art Productera z CD Projekt RED: - Mamy taką nadzieję! Włożyliśmy mnóstwo serca i pasji w to, aby każdy zakamarek świata miał jakiś unikalny twist, coś, co sprawi, że zapadnie nam w pamięć.

Pierwszy i drugi Wiedźmin sprzedały się w liczbie 8 milionów sztuk i otrzymały 200 nagród. Grę docenił sam Barack Obama. Czy powstający od kilku lat Dziki Gon pobije te wyniki i zrewolucjonizuje gatunek RPG? Jeśli całość stworzona jest z taką pieczołowitością jak oprawa audio, to nie ma co do tego wątpliwości. ■



# Piasek w trybach Fabryki Snów

Hollywood to paradoks – tajemnica, którą poznał już przecież każdy. A jednak samo miejsce kryje w sobie jeszcze parę niespodzianek.

■ Bartosz Czartoryski

**P**rzez interkom pilot mówi, że po prawej wypatrzeć można słynny kilkunastometrowy napis górujący nad Los Angeles. Faktycznie, ale z tej odległości, w podchodzącym do lądowania samolocie, potrzeba niemałej wyobraźni, żeby ten rozmazany biały pasek, przecinający majaczące w oddali wzgórze uznać za czdzień liter układających się w ikoniczny znak HOLLYWOOD.

Niemniej widok to niejako symptomatyczny, bowiem samo legendarne już nie tylko dla amerykańskiego czy - szerzej - światowego kina, ale i dla całej popkultury miejsce kurczy się i blaknie, im bliżej niego jesteśmy, co nie znaczy, że nie zachowało swej dawnej magii. Dawniej, bo niegdyś tu tutaj biło serce zachodniego przemysłu filmowego. Dzisiaj Hollywood skarłało, to zaledwie reminiscencja tego, czym było, choć sama nazwa nadal funkcjonuje na zasadzie skrótu myślowego i wytrycha. Zresztą całkiem słusznie, w końcu to tu zaczynały się kariery, budowano z marzeń istne wieże Babel, zrujnowano niejedno życie i kręcono arcydzieła. To tu w 1910 roku D.W. Griffith zrealizował swoją krótkometrażówkę „In Old California”. To tu niedługo potem w ciągu kilkunastu miesięcy otworzyło swe siedziby szesnaście wytwórni, to tu położono podwaliny pod dzisiejsze, metaforyczne już, Hollywood.



■ Imponujący gmach centrum handlowego przy Chinese Theatre. Z tarasu można spojrzeć na słynny napis „Hollywood”.

## Gwiazdy



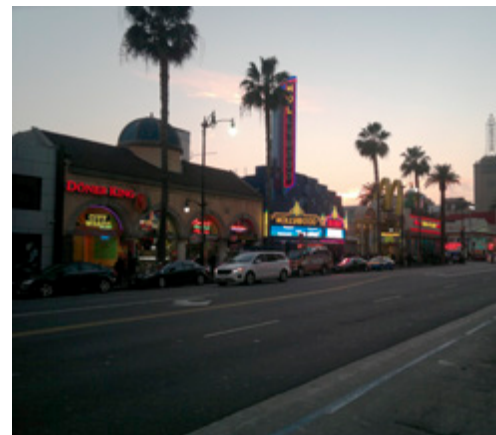
**Każda z gwiazd** wmurowanych w Aleję Sławy waży 136 kg, co na przestrzeni lat nie przeszkodziło złodziejom zwinąć czterech z nich - Kirka Douglasa, Jamesa Stewarta, Gregory'ego Pecka oraz Gene'a Autry'ego.

Teraz już mało kto kręci w tych pustych halach filmy - producentom nie potrzeba już budowanych w pocie czoła monumentalnych atelier, nawet giganci szukają tańszych plenerów, często na drugim krańcu świata, a resztę mogą sprokurować magicy od komputera - choć nadal ciągną tu scenarzyści i dba się o postprodukcję. Obecne jeszcze w Hollywood wytwórnie zarabiają na turystach. Mieszczący się na północy miasta Universal to nic innego jak ogromny park rozrywki, którego rozmaite atrakcje bazują na popularnych tytułach studia. Rzecz jasna nadal robi niesamowite wrażenie już choćby sama charakterystyczna brama prowadząca do Paramount Pictures, którą niegdyś wjeżdżały na plan największe gwiazdy amerykańskiego kina, z Marleną Dietrich i Garym Cooperem na czele, ale



już za nią nie dzieje się tak wiele jak kiedyś. Dla kinomana wyprawa do Hollywood nadal będzie jednak przeżyciem niemalże odrealnionym, bo cóż może się równać z ujrzeniem odcisku dłoni Humphreya Bogarta przed słynnym Chinese Theatre, odbitego w świeżym cemencie w dniu premiery „Wielkiego snu” Howarda Hawksa, lub z dotknięciem poświęconej Marilyn Monroe gwiazdy na chodniku Hollywood Boulevard?

■ Hollywood Boulevard zyskał swoją nazwę w 1910 roku, gdy Hollywood zostało włączone w obszar Los Angeles.



▼ Mokry sen Michaela Baya spełnia się na Hollywood Boulevard.



▼ Muzeum poświęcone relikwiom gwiazd wielkiego ekranu. Przy wejściu – posąg Marilyn z „Przystanku autobusowego”.



To właśnie dwukilometrowy odcinek tej ciągnącej się przez dzielnicę ulicy stanowi bodaj największą miejscową atrakcją. O ile Nowy Jork zwiedza się z podniesioną głową, tak tutaj praktycznie każdy mijany przechodzień idzie wpatrzony w którąś z przeszło dwóch tysięcy gwiazd upamiętniających hollywoodzkie osobistości.

Celem pielgrzymek są przede wszystkim dwa miejsca, czyli wspomniane już kino Chinese Theatre, gdzie do dziś odbywają się uroczyste premiery - zaledwie dzień przed moim przyjazdem Michael Mann pokazywał tam swojego „Hakera” - oraz stojący naprzeciwko Roosevelt Hotel, którego budowę sfinansowali niegdyś między innymi Douglas Fairbanks i Mary Pickford. Sypiały tam gwiazdy, w sali bankietowej zorganizowano pierwszą w historii ceremonię oscarową, a na korytarzach ponoć straszą duchy Marilyn Monroe, Montgomery'ego Clifta i Errola Flynn'a. Pod Chinese Theatre zbierają się przebierańcy różnej maści, sępiąc choćby po parę centów za możliwość zrobienia

## NA TROPIE

### Populacja

**Hollywood** zamieszkuje przeszło osiemdziesiąt tysięcy ludzi, w tym ponad połowa to imigranci urodzeni poza granicami USA, co czyni serce filmowego świata kulturowo zdywersyfikowanym. I choć czynsze nadal są tam stosunkowo niskie jak na Los Angeles, dynamiczna rewitalizacja dzielnicy sprawia, że koszt życia w Hollywood stale rośnie.

sobie z nimi fotki i - co znamienne - lwia część z nich nosi kostiumy superbohaterów; platynowe peruki i białe sukienki pierwszej damy kina zostały zastąpione przez lateksowe wdzianka Catwoman.

Co drugi lokal na Hollywood Boulevard zajmują nie kina, a sklepy z pamiątkową popeliną, plastikowymi statuetkami Oscara, magnesami na lodówkę i drogimi gadżetami, które w zwyczajnej sieciówce można dostać o jedną trzecią taniej. Ale są tutaj też i miejsca z prawdziwymi skarbami, przykurzonymi starymi książkami, plakatami, reprodukcjami słynnych zdjęć, poźółkłymi press-bookami i różnymi różnościami. Oczywiście ta jedna jedyna ulica Hollywood nie czyni, bo studia filmowe rozrzucone są po całym mieście, zaś sama dzielnica to jeszcze chociażby słynny Bulwar Zachodzącego Słońca, czyli Sunset Boulevard, pełen nie mniej kultowych miejsc. Dla fanów rocka będą to klub Whisky a Go Go, gdzie zaczynały takie kapele jak The Doors i Guns N' Roses oraz The Roxy, swego czasu ulubiona knajpa Johna

Lennona i Alice'a Coopera. Zaraz obok znajduje się niegdyś bardzo popularna wśród gwiazd kina i muzyki restauracja Rainbow Bar & Grill, w której przed laty spotkali się na pierwszej randce Marilyn Monroe i Joe DiMaggio. Podobne historie można mnożyć, bo praktycznie z każdym tutejszym lokalem i lokalikiem wiąże się chociażby krótka anegdota.

Po długotrwałym okresie stagnacji Hollywood poddane rewitalizacji nieco odżyło, a należy pamiętać, że pod koniec lat osiemdziesiątych rozważano nawet wyburzenie części charakterystycznych budowli. Dzisiaj władze miasta starają się przyciągnąć stacje telewizyjne i inne firmy związane z biznesem rozrywkowym, inwestując w kompleksy biurowe i krok po kroku odnawiając kolejne części dzielnicy, co przyczynia się do wzrostu nie tylko prestiżu marzącego o dawnym statusie Hollywood, ale i czynszów, z czego akurat mieszkańcy zadowoleni nie są. Cóż, legenda nie umiera nigdy, ale czasem musi wziąć się za bary z szarą rzeczywistością. ■

# Nordic Game Jam 2015

Game jamy to ostatnio coraz bardziej popularna forma spędzania wolnego czasu przez twórców gier wideo. Nie da się lepiej wyluzować po całym tygodniu robienia gier, jak robiąc grę!

■ Sos

Zatem autobusem pełnym rodzimych deweloperów, wesole okrzykniętym „Polską Inwazją”, wybrałem się do Kopenhagi na największy game jam na świecie. Zadanie było proste - zrobić w dwa dni grę na określony temat.

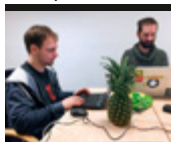
Po dotarciu na miejsce nadszedł czas na pierwszy punkt imprezy, czyli pre-party. Można było zamówić drinki bazujące na grach wideo i potaćczyć do ośmiobitowej muzyki prosto z Game Boya, a gwoździem programu okazał się Tough Coded, w którym publiczność mierzyła się z mistrzem gry w nierównej walce. Zaliczywszy komplet atrakcji, powróciliśmy do świata żywych, niekoniecznie onymi będąc.

Kolejny dzień zaczął się spokojnie. Zorganizowanie imprezy dla 731 osób nie jest prostym zadaniem, jednakże wszystko wydawało się przemyślane i działało nader sprawnie. Przed rozpoczęciem jamu można było posłuchać wypowiedzi wielu deweloperów oraz postaci z branży. Sam dałem krótki wykład pod tytułem „Jak zrobić fajną muzykę do gry w mniej niż 30 sekund dla opornych”. Następnie na dużej scenie odbył się Indie Showcase - każdy mógł pokazać swoją grę. Wreszcie nadszedł czas na ogłoszenie tematu jamu.

## TEMAT JEST OCZYWISTY

„The theme is obvious” - zabrzmiało ze sceny głównej i wszystkim zajęło chwilę, zanim zrozumieli, że słowo „obvious” stanowi temat jamu. Rozpoczęło się formowanie grup. Na podłodze widniały wyklejone taśmą kwadraty. Jeśli stało się w jednym

## Klik, klik



**Tworzenie gier** może wydawać się magiczną umiejętnością lub czymś niezwykle przyjemnym. Prawda jest jednak taka, że polega ono głównie na żmudnym stukaniu w klawisze. Czasami trzeba też pomachać myszką.  
Fot: Douglas Wilson, Sos na zdjęciu z lewej.

z nich, trzeba było rozmawiać z innymi znajdującymi się w tym polu. Wiele osób przybyło z własną drużyną, niektórzy chcieli pracować solo, ale że zawsze dobrze podzielić się przemyśleniami z innymi, poskakałem trochę po rzeczonych kwadratach, próbując wpaść na jakiś koncept. Pierwszym był (obviously) Captain Obvious. Gra, w której robimy niemądre rzeczy, a kapitan udziela nam rad, tylko trochę za późno, na przykład: „Nie powinieneś być zjeść tego kaktusa!”. Jako następny przyszedł mi do głowy quiz, w którym pytania są oczywiste, a odpowiedzi wybierane siłą głosu widowni. Problem w tym, że niektóre z nich okazują się okropnie śmieszne, przez co - śmiejąc się - można wskazać złą odpowiedź. Dalej pomyślałem o kryminale, w którym oczywisty jest sprawca, a gracz musi bronić go w sądzie. Ostatecznie stanęło na grze Megazork, w której jesteśmy bohaterem intra serialu akcji z lat 80., składającego się z kilku minigier. Co chwilę następuje cięcie,

■ Dżemujące drużyny miały do swej dyspozycji teren całego uniwersytetu.



a gry zmieniają się cyklicznie, coraz szybciej, do momentu, w którym gramy we wszystkie naraz. W końcu dochodzi do fuzji bohaterów w wielkiego robota i na ekranie pojawia się logo Megazork. Muzyka cichnie, a my przechodzimy do „głównej” części rozgrywki, którą stanowi gra tekstowa.



Twórcy zwycięskiej gry, The Wuuuuuuu, nic nie mówiąc podłączyli komputer do projektora, pozwalając widzom rozgryźć zasady zabawy.



## NA TROPIE

❖ Plakat reklamujący imprezę. Nordic Game Jam odbył się w dniach 6-8 lutego.

❖ Pięć kondygnacji budynku uniwersytetu połączonych jest spiralnymi schodami. Dla dzemujących był dostępny także budynek po drugiej stronie kanału, połączony przeszklonym przejściem nadziemnym. Tam można było znaleźć narzędzia do tworzenia gier planszowych lub zrobić sobie tosta.

### DZEMOWANIE KOCZOWNICZE

Większość teamów została uformowana. Niektórzy chodzili, pytając, czy komuś nie potrzeba muzyki lub dźwięków. Z uwagi na liczbę uczestników jam zajmował dwa budynki uniwersytetu połączone kanałem z napowietrznym korytarzem, a kilka grup była zamknięta w osobnych pokojach i salach. Postanowiłem przenosić się z miejsca na miejsce, poznając nowych ludzi i ich gry. Spotkałem grupę, która tworzyła dzieło o zagubionej w pralce skarpetce, inna - o dowożeniu na czas ciężarnej do szpitala. Była też gra o żyrafie uciekającej z Korei Północnej czy dinozaurach, które strzelają z pięciu broni równocześnie. Widziałem też mnóstwo gier wykorzystujących specjalne kontrolery, takie jak pozycja o wyścigach parówek sterowana... parówką czy symulator kasjera, w którym sklepowym „pikaczem” skanujemy kody kreskowe z ekranu.



Robiono tytuł o koniu z ośmioma nogami kontrolowany ośmioma joystickami oraz grę o wróżbicie sterowaną „magicznym” trackballem. Podczas tych wędrówek moja własna produkcja również nabierała kształtu, jednak gdy nadeszła pora zakończenia prac, byłem jeszcze daleko w tyle. Czas minął, a moja gra miała postać czterech osobnych minigierek, pozbawionych jakiegokolwiek tkanki łącznej.

### TERAZ MOŻECIE PANIKOWAĆ

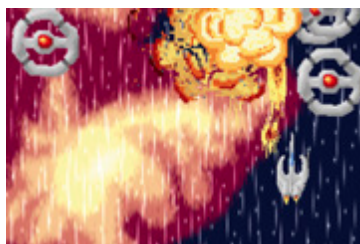
Pokoje należało wysprzątać i po dalsze instrukcje przejść do kantyny. Przez megafon poinformowano nas, że z powodu zbyt dużej liczby prac mamy jeszcze chwilę poczekać - i to była moja szansa, by na szybko poskładać grę. Udało się! Minigry zmieniały się w rytm muzyki, coraz szybciej - aż do jej końca. Jednak czasu było coraz mniej, więc późniejsze partie, zamiast wywoływać efekt „wow”, okazały się okropnie nierówne.

„Więcej eksplozji” - usłyszałem zza ramienia i nagle mnie olśniło. No jasne! Po zwielokrotnieniu liczby eksplozji i potrząśnięciu kamerą gra nabrała intensywności. Stała się wprawdzie absolutnie niegrywalna, ale za to prezentowała się pierwszorzędnie. Ostatnie chwile spędziłem nad zaimplementowaniem udawanej tekstówki, która tak naprawdę była tylko napisem na końcu gry.

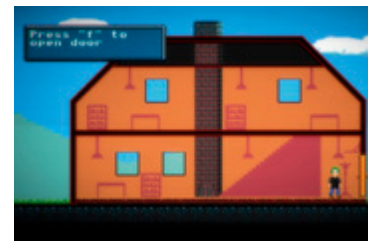
### CHWILA PRAWDY

Prezentacje zostały podzielone na dwie tury. Najpierw w każdej grupie wyłoniono jednego tryumfatora, w jawnym i równym głosowaniu za pomocą klocków lego. Wybrane gry demonstrowano na scenie głównej. I na moim dziele ktoś postawił klocek, jednak to nie wystarczyło, by przejść dalej. W finałach wzięło udział 12 drużyn, w tym jedna z Polski, z tytułem Transylvania Open, czyli tetrisopongiem z wampirami dla dwóch. Była też gra Sneaky Elvis, w której Elvis musi po cichu uciec z więzienia, lecz nie może przestać śpiewać. A także Press F to Win, w której... dusimy F, żeby wygrać. Jednakże zwyciężczą okrzykniętą zostało The Wuuuuuuuuu. Gra, w której widownia siłą głosu steruje windą na ekranie, pomagając małym lemingom przedostać się na drugą stronę i uważając, by nie roztrzaskały się na kolcach na samej górze. „Dobry wybór” - pomyślałem, po czym wszedłem do autobusu, który zabrał mnie z powrotem do wypełnionego pracą życia samotnego dewelopera, całymi dniami stukającego w komputerową klawiaturę. ■

**Gry tworzone podczas game jamów mają w sobie coś specyficznego, co wyróżnia je od zwykłych produkcji.**



Niektóre „dzemowe” gry zaskakują grafiką oraz grywalnością. Gra Sosa wygląda jakby przyleciała z kosmosu.



W Press F to Win, wbrew pozorom, chodzi o to, aby nie dusić F, ponieważ w gry gra się po to, żeby grać, a nie żeby wygrać!

# Granie w Iranie

Iran, choć rzadko odwiedzany przez turystów, przyciąga perspektywą wysokogórskiej wspinaczki i doskonale przyprawianą baraniną.

■ Bartłomiej Kluska

**P**rzy czym pamiętajmy, że wszystkie aspekty życia w Islamskiej Republice Iranu podlegają surowym religijnym nakazom i zakazom. W Iranie nie pije się alkoholu, w miejscach publicznych kobiety obowiązkowo zakrywają włosy hidżabem, a spacer po parku z utrzymaną za rękę koleżanką to ryzykowny pokaz obyczajowego wyzwolenia. Zachodnie wzorce zachowania są natomiast stale krytykowane przez media. A jednak znaczna część obywateli, zwłaszcza młodych, ukradkiem zerka na Zachód. Oknem na świat mogą być dla nich również gry wideo.

Dla człowieka z Zachodu w Teheranie nawet przejście przez ulicę może stanowić zagrożenie życia. Ja podejmuję to ryzyko, przedzierając się między napierającymi z każdej strony samochodami i skuterami, aby na placu Chomeiniego odnaleźć szereg sklepików z elektroniką i gramami. Sprzedają tu najnowsze konsole Sony i Microsoftu, niemniej ich zachodnia cena stanowi barierę nie do pokonania dla zdecydowanej większości tutejszej młodzieży. Dużo popularniejsze są pecety, na co - jak się szybko okazuje - wpływ ma również dostępność oprogramowania rozrywkowego.

Po wejściu do sklepu wystarcza mi kilka minut rozmowy z handlującym gramami Amirem, aby - po niezobowiązującej wymianie zdań na temat Roberta Lewandowskiego i mistrzostw



## Asmandez



**Asmandez II (2012)**  
strategiczne MMOG osadzone w kosmicznych realiach, w którym gracze zasiedlają kolejne planety, eksplorują je, rozwijają przemysł, budują armię i ścierają się ze sobą w walce o zasoby i panowanie. Gra powstała na zlecenie władz Iranu, aby zachęcić młodych ludzi do zainteresowania się informatyką.

świata w siatkówce - sprzedawca zaufał blademu turyście z odległego Lechistanu. Amir wyciąga spod lady katalogi pełne skserowanych okładek dawniejszych i nowszych hitów. Wybieram interesujące mnie tytuły, negocjuję ceny (w hurcie taniej - szybko dochodzę do kwoty niższej niż dolar za sztukę), a za godzinę mogę zgłosić się po odbiór wypalonych płytek. Podróż do Iranu okazuje się dla mnie także wędrówką w czasie - pomijając język, w jakim zawierana jest transakcja, czuję się jak dwadzieścia lat wcześniej na giełdzie Bajtka. Nie mija pół minuty i podchodzi do mnie kolega Amira, zapraszając do stoiska z filmami. Najnowsze przeboje Holly- i Bollywoodu w cenie, w jakiej u nas nie kupi się czystej płyty DVD. W którym hotelu mieszkaś? No problem. Filmy wieczorem przywiezie znajomy taksówkarz.

W Iranie kontrolowany jest także internet. Nie można łączyć się

Wybieram interesujące mnie tytuły, negocjuję ceny, a za godzinę mogę się zgłosić po odbiór wypalonych płytek.

z wieloma zagranicznymi serwisami, poza zasięgiem obywateli pozostają między innymi YouTube i Facebook (przynajmniej teoretycznie, bo tę ostatnią blokadę młodzi ludzie nauczyli się już omijać, zbierając lajki tak samo jak ich zachodni koledzy). W każdym razie piractwo, choć wszechobecne, nadal ma tutaj formę kontaktów osobistych, gotówkowych transakcji i nagrywanych płyt. Bezpieczniej znaleźć handlarza na placu Chomeiniego niż szukać czegoś w sieci.

Są jednak gry, których nawet pirat mi nie dostarczy. Iran to kraj starannie nadzorujący treści docie-

NA  
TROPIE

✚ **MIR MAHNA (2011)** - gra akcji przybliżająca sylwetkę irańskiego bohatera narodowego, który w XVIII wieku powstrzymał zapędy holenderskich kolonistów. Jest to zarazem jeden z pierwszych inspirowanych przez rząd projektów związanych z grami.

rające do jego obywateli, a władza ortodoksyjnych ajatollahów pilnuje, by nieodpowiednie - ze względów politycznych bądź obyczajowych - dzieła popkultury nie były dostępne nawet spod lady. Dlatego nie sposób dostać tu m.in. Battlefielda 3 (z uwagi na sceny fikcyjnej inwazji sił amerykańskich na Teheran oraz realistycznie odwzorowane walki na Wielkim Bazarze). Do sprzedaży nie zostało dopuszczone także Arma 3, taktyczna strzelanka science fiction, w fabule której to Iranowi przypadła rola czarnego charakteru. Dyskretnie podpytywani przeze mnie o te tytuły klienci sklepów zgodnie twierdzą jednak, że nawet gdyby było to możliwe i tak nikt by w nie nie grał. - Po co wcielać się w Amerykanów i strzelać do rodaków? - dziwi się oglądający piracki katalog nastolatek.

Aby mieć stuprocentową pewność, że elektroniczna rozrywka będzie

nośnikiem treści wskazanych dla irańskiej młodzieży, niedawno władze kraju, przy osobistym poparciu ajatollaha Chameneiego oraz aprobacie Najwyższej Rady Rewolucji Kulturalnej, rozpoczęły produkcję własnych gier. Nie jest to zresztą w tym kraju nic nadzwyczajnego - Iran, poddawany różnym gospodarczym sankcjom, samodzielnie wytwarza większość dóbr konsumpcyjnych: od wkładek do butów i żyłek po elektronikę i samochody. Natomiast dla młodych irańskich informatyków praca na państwowej posiadzie stanowi atrakcyjną propozycją zawodową, toteż oferta lokalnego oprogramowania szybko się powiększa. Władze zapowiadają powstanie m.in. licznych tytułów o charakterze militarnym (w tym stanowiącej odpowiedź na Battlefielda strzelanki przedstawiającej atak Iranu na Izrael), póki co jednak irański dorobek w tej dziedzinie

Wirtualna rozrywka jeszcze długo może pozostać jedyną ucieczką od otaczającej Irańczyków rzeczywistości.



✚ **GARSHASP (2010)** - TPP łączące elementy hack'n'slasha, RPG i zręcznościówki, będące irańską ripostą na Prince of Persia i God of War. Gracz prowadzi do boju lokalnego protagonistę, tłukąc hordy coraz większych potworów.

zaskakuje swoją oryginalnością. Gry akcji i strategii osadzone w realiach fantazy i sci-fi powinny przypominać młodzieży, że Persja ma swoją historię i mitologię, dostarczającą świetnych fabuł, a świat mogą ratować nie tylko amerykańscy herosi. Na razie pytani przeze mnie młodzi ludzie wolą jednak sięgać po gry z Zachodu: serie Grand Theft Auto, The Need for Speed czy FIFA pokazują im, jak wygląda świat inny od tego, który widzą na ulicach Teheranu. Reżim ajatollahów trzyma się mocno, więc wirtualna rozrywka jeszcze długo może pozostać jedyną ucieczką od otaczającej Irańczyków rzeczywistości. ■

✚ **EXTRATERRESTRIAL ARMIES (W PRODUKCJI)** - tworzona na silniku Unreal strzelanka FPP, przedstawiająca międzyplanetarny konflikt zbrojny w odległej przyszłości. Oto skromny irański żołnierz niespodziewanie staje przed szansą odmienienia losów wszechświata.

Słynny plac Chomeiniego w Teheranie stanowi mekkę dla graczy.



### Sklepiki

Długie i wąskie sklepiki oferują najnowszy sprzęt i gry. Pod ladą często znajdują się pirackie katalogi, a na zapleczu czyste, czekające na nagranie płyty DVD.

### Islamski Mario

Mimo że Iran to zupełnie inny świat, Mario, Sonic i wściekle ptaki są rozpoznawalne także tutaj.



### Shopping

I jeszcze jeden handlarz oprogramowaniem wyczekujący biznesowych okazji.

# Subject 13/2Dark

Co obecnie wymyślają znani z lat 90. twórcy? Poszli w niezależność, lecz ich ambicje są nadal duże.

■ Zdan

**B**ierzemy pod lupę kontyngent francuski. Najpierw Paul Cuisset, autor legendarnego Flachbacka, i jego nowe dzieło, czyli Subject 13.

By wydać ów produkt, sięgnięto do przepastnych kieszeni Kickstartera. I co tym razem proponuje człowiek stojący za najlepiej sprzedającą się francuską grą komputerową? Otóż Subject 13 to klasyczna przygodówka o tematyce science fiction. Wcielimy się w postać byłego profesora fizyki Franklina Fargo. Nie jest on ostatnio w najlepszym nastroju - ale kto byłby po śmierci narzeczonej? Mija dzień za dniem, nic się nie dzieje, nuda jak na polskich filmach. Aż nagle następuje zmiana. Franklin budzi się w podziemnej stacji badawczej, a tajemniczy głos zwraca się do niego per „Obiekcje 13”.

■ W 2Dark przemierzamy piwnice i ciemne korytarze, by ratować nie zawsze subordynowane dzieci.

**PRZED  
PREMIERA**

■ Atmosferą Subject 13 kojarzy się nieco z zapomnianym serialem „The Prisoner” z 1967 roku.



I w tym momencie do gry wkraczamy my. Pod względem graficznym rzecz prezentuje się naprawdę zachęcająco. Skupimy się na eksploracji lokacji 3D, oglądanych z perspektywy trzeciej osoby, i typowych zmaganiach z różnorodnymi zagadkami. Dodatkowo mają pojawić się też wyzwania polegające na manipulacji obiektami w trójwymiarze i wykorzystywaniu do tego praw fizyki. A zatem wyężdżanie mózgowicy gwarantowane. Gra powinna ukazać się w tym roku, choć pierwotnie obiecywano październik 2014 roku.

Drugim witany w ringu jest Frederick Raynal. Twórca Alone in the Dark stawia na survival horror zatytułowany 2Dark. Tym, co od razu rzuca się w oczy, są kwestie wizualne - grafika voxelowa i widok z góry w czymś, co najlepiej nazwać 2,5D. To krok w kierunku retro, tylko że... nie do końca.

A zatem co właściwie jest istotne w 2Dark? Ano fakt, że nie batalie z seryjnymi mordercami są tu najważniejsze. Zadanie naszego protagonisty, pana Smitha, polega przede wszystkim na ratowaniu dzieci. Będziemy mogli nicponi uciszać lub kazać im iść za sobą. Po drodze oczywiście zbierzemy przedmioty, które ułatwią obejście pułapek czy „negocjacje” z przeciwnikami - broń, amunicję, źródła światła i inne znajdzki.

Generalnie światło ma mieć kluczowe znaczenie w 2Dark. Niektóre miejsca w kryjówkach będą zupełnie zaciemnione, tylko dźwięk zaświadczy o czyjejs obecności. Właśnie światło i jego używanie to ten bardziej współczesny element w owej produkcji w stylu retro. Ja jestem totalnie kupiony takim podejściem. To może być pozycja, która zerwie czapki z głów, bo zapowiada się nader obiecująco. ■



## OCZEKIWANY TORMENT: TIDES OF NUMENERA POWSTAJE W ŚCISŁEJ TAJEMNICY

✚ Główny wątek będzie krótszy niż ten z pierwszego (około 50 godzin rozgrywki). Tytuł da się jednak ukończyć na kilka sposobów, za każdym razem odkrywając nowe miejsca i opowieści.

PC, MAC

# Witajcie w Udręce

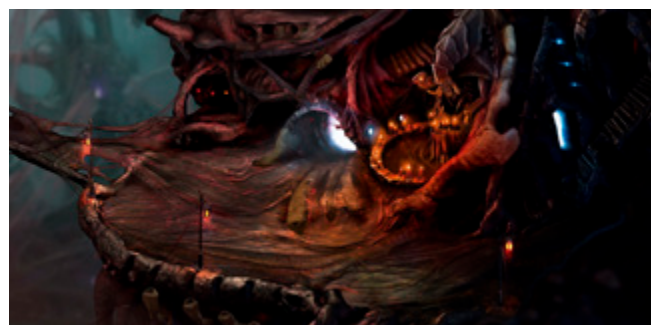
Kickstarter działa! Planescape Torment to kolejne klasyczne izometryczne RPG, które dzięki wsparciu fanów doczeka się kontynuacji.

■ Szeptor

**H**istoria nowego Tormenta rozpoczęła się w 2012 roku, gdy studio inXile Briana Fargo ogłosiło zbiórkę pieniędzy na kontynuację gry Wasteland. Producent trafił w oczekiwania graczy – wymagana kwota na Wastelanda 2 wpłynęła w ciągu 43 godzin. Do prac nad grą Fargo zgromadził silny zespół. Znaleźli się w nim scenarzysta Chris Avellone i projektant Colin McComb, twórcy kultowego Planescape Torment. Z taką ekipą wybór kolejnej gry do realizacji wydawał się oczywisty.

Pierwszy Torment był zjawiskowy. W grze zabrakło smoków, orków i całej reszty typowej dla świata RPG. W historii Bezimiennego pojawiło się za to szereg pytań o naturę człowieka. Położono nacisk na fabułę i nielinijowe dialogi, zawierające łącznie 800 tysięcy znaków. Okazało się, że zapotrzebowanie na nowego Tormenta jest jeszcze większe – Tides of Numenera sfinansowano w zaledwie 7 godzin. Do lutego na kon-

to inXile przelano 4,6 mln dolarów, a licznik bije dalej. Niestety, producenci musieli zrezygnować z osadzenia gry w świecie Planescape, praw do którego bronią mury twierdzy Wizards of the Coast. Postawiono zatem na zupełnie nowe uniwersum. „Możesz wrzucić do gry elfy i gobliny, ale niczym cię nie zaskoczą. Dopiero gdy stworzysz świat, w którym da się porozmawiać z księżycem lub kawałkiem metalu, robi się ciekawie” – tak w skrócie przedstawia się filozofia inXile. Gra została osadzona w świecie Numenera, stworzonym przez Monte Cooka, cenionego projektanta, który ma na koncie dodatki do stołowej wersji Planescape. Akcja łącząca elementy sci-fi i fantasy rozgrywa się po upadku ośmiu wielkich cywilizacji, w tak zwanym Dziewiątym Świecie. Główny bohater przez całe życie służył jedynie jako naczynie przechowujące świadomość Pana Tysiąca Twarzy. W momencie gdy przestaje być przydatny, zostaje skazany na wieczne męki, z czego cudem udaje



✚ Muzykę do gry komponuje Mark Morgan, czyli autor soundtracku do oryginału.

✚ Numenera to wymyślony w 2013 roku system RPG osadzony w dalekiej przyszłości.

mu się wykaraskać. Wyrusza w drogę, by odkryć prawdę o sobie i otaczającej rzeczywistości.

Tyle fabuła. Jeśli chodzi o walkę, czeka nas nowość. W specjalnej ankiecie fani finansujący projekt wybrali system turowy. Czy podobnie jak w Tormencie po przegranej potyczce postać będzie budzić się w kostnicy? Ani tak, ani nie. Twórcy zaproponowali nowatorskie rozwiązanie – Labirynt Umysłu, gdzie spotkamy projekcje bliskich osób oraz spersonifikowane wspomnienia.

Ci, którzy liczyli, że „najlepsze RPG w historii”, jak zapowiada grę Brian Fargo, trafi w ich ręce w pierwszej połowie 2015 roku, będą musieli poczekać. Do tej pory zaprezentowano raptem kilka screenów i suchy gameplay. Oficjalnie podany termin premiery – 4 kwartał 2015 – wydaje się zatem mało realny. ■



DK2 GABARYTAMI PRZYPOMINA OKULARY, JAKICH UŻYWAJĄ SPAWACZE

# Oculus Rift

## Prawdziwie wirtualna rzeczywistość

Wzbudziły sensację, przyciągnęły uwagę świata elektronicznej rozrywki. Pixel wziął na warsztat okulary Oculus Rift.

### TEST PIXELA

Produkt w trakcie akcji crowdfundingowej na Kickstarterze latem 2012 roku wsparło 9,5 tysiąca fundatorów, którzy zebrali wspólnie 2,5 miliona dolarów.



Krooger

Oculus Rift to zaprojektowane przez firmę Oculus VR okulary do odbierania rzeczywistości wirtualnej, które swój byt rozpoczęły na Kickstarterze. Firma poprosiła potencjalnych fundatorów o 250 tysięcy dolarów na skonstruowanie konsumenckiego rozwiązania do obcowania z wirtualnymi światami. Urządzenia, na które będzie mógł pozwolić sobie każdy gracz.

W sklepach okulary mają pojawić się jeszcze w 2015 roku i patrząc na zaawansowanie prac, jest to bardzo prawdopodobne. Do tej pory skonstruowano trzy zestawy Development Kit. DK1, który powstał pod koniec 2012 roku, DK2 z połowy 2014 i jeszcze niedostępny do nabycia DK3 o nazwie kodowej Crescent Bay, który został zaprezentowany pod koniec

2014 roku na konferencji Oculus Connect w Los Angeles. W trakcie pojawiania się owych zestawów każdy mógł zamówić je od producenta, obecnie w ofercie jest DK2. Dzięki temu zabiegowi w momencie komercyjnej premiery urządzenia rynek będzie już zapełniony aplikacjami i grami natywnie obsługującymi Oculus Rift. Ten swego rodzaju poligon doświadczalny sprawił, że już dzisiaj lista ta jest całkiem sycząca i można zagrać z wykorzystaniem tychże okularów choćby w Half-Life 2!

względem DK1 zostało poprawione, a ruchy głowy są dodatkowo monitorowane przez specjalną kamerkę pozycyjną. DK2 ma odczepiane kable i już nie musi łączyć się z komputerem przez zewnętrzny moduł. Finalny produkt będzie cechować pełne HD na każde oko i zmniejszona liczba kabli, wyposażony zostanie też we wbudowane słuchawki i kilka rozwiązań bezprzewodowych. Zestaw DK3

### Zakup



Wiosną 2014 roku Facebook zakupił firmę Oculus VR za obłądną kwotę 2 mld dolarów. Wiąże jednak przesuwana jest premiera powszechnie dostępnej, konsumenckiej wersji okularów.

### PIERWSZE WRAŻENIE

Zajmijmy się jednak samym Development Kit 2. Zestaw ten wyposażono w ekran AMOLED wyświetlający obraz o rozdzielczości 960×1080 na jedno oko, który w moim odczuciu nie jest wystarczająco ostry i wygląda, jakby był interpolowany. Odświeżanie

# autofire

11 bit studios ogłosiło, że 2014 rok zamknęło z zyskiem 10 mln złotych netto. Na jesień planowana jest premiera gry pod roboczym tytułem Industrial. Spółka zamierza przenieść się z New Connect na główny parkiet.

jest bardzo bliski temu założeniu. DK2 gabarytami przypomina bardzo duże okulary specjalistyczne. Takie, jakich używają na przykład spawacze czy pracownicy tartaku. Oculus Rift są nadzwyczaj lekkie (jak na swoje rozmiary) i w łatwy sposób mocuje się je na głowie dzięki wielopunktowym regulowanym elastycznym pasom, dodatkowo wyposażonym w rzep. Takim, jakie występują przy profesjonalnych latarkach noszonych na czole.

### INSTALACJA

Zanim jednak założymy okulary, należy podłączyć je do komputera i zainstalować właściwe sterowniki. Drivery dostępne są zarówno dla posiadaczy systemu Windows, jak i Mac, aktualnie rozpoczęły się też prace nad sterownikami do Linuksa. Pod Windowsem 8.1 nie miałem żadnych problemów ani z instalacją, ani z samym aktywowaniem okularów. Montaż ich okablowania obecnie przypomina nieco wieszanie świątecznych lampek na choince. W okularach wpinamy dwa grube i przy tym sztywne przewody w materiałowym oplocie, które przechodzą po górnej części naszej głowy i są asekurowane przez pasek z rzepem. Jeden to kabel HDMI z wąską końcówką, drugi to USB. W konstrukcji tej znajduje się też przejściówka wielkości pudełka zapalek, do której podczepia się na wyjściu zasilacz, a na wejściu kamerę pozycyjną. Kamerę dodatkowo podłącza się do komputera. Finalnie mamy więc zajęte dwa gniazda USB i jedno HDMI (jest przejściówka DVI do kart graficznych bez HDMI) oraz jedno gniazdko elektryczne. Zdejmując z głowy okulary ze zwisającymi kablami, czułem się trochę jak Predator



ściągający maskę z tymi jego charakterystycznymi „dredami”.

### I JUŻ GRAM!

Przygodę z wirtualną rzeczywistością zacząłem od MatrixVR - nieautoryzowanej interaktywnej prezentacji opartej na modelach i engine gry The Matrix: Path of Neo. Chwyciłem pad od Xboksa 360, połączyłem czerwona pigułka i aż sam się na początku zdziwiłem. Koledzy jednogłośnie ostrzegali: „Nic nie pij! Nic nie jedz!

**Kręcę głową, Morfeusz coś do mnie mówi, odwracam się, obracając lekko na krześle. No nieźle! Jestem w prawdziwym... wirtualnym świecie!**



Gamescom 2014. Do stoiska Oculususa ustawiła się wnet kilkusetosobowa kolejka. Po to, żeby zasmakować Oculus Rift, trzeba było czekać w niej po pięć godzin.

Siedz stabilnie, bo spadniesz z krzesła. Uważaj, bo zwiomtujesz! Opóźnienie ruchu powoduje zawroty. Pamiętaj, że będzie cię później bolała głowa”. A ja, żeby sobie to wszystko dodatkowo uatrakcyjnić, założyłem słuchawki douszne, kompletnie odcinając się od rzeczywistości! Kręcę głową, Morfeusz coś do mnie mówi, odwracam się, obracając lekko na krześle. No nieźle! Jestem w prawdziwym... wirtualnym świecie! Zmieniam scenę. Agent Smith mierzy do mnie z broni. Muszę przędko zareagować, bo zginę - szybkie uniki głową przed kulami w bullet time sprawiają, że czuję się niesamowicie. Zmieniam scenę. Wiszę teraz nad miastem, zaczynam coraz szybciej opadać, po czym ląduję na dachu wieżowca, Morfeusz przeskakuje na dach obok. To słynna sekwencja z nauką zasad panujących w Matriksie. Próbuję skoku i... spadam. Żołędek odczuwa lekkie mrowienie, kiedy leczę w dół, ale nic, co spowodowałoby, że zacząłbym wymiotować. To dziwne. Zaraz, zaraz... Właściwe to nie jest dziwne. Jestem jedną z tych osób, które nie mają problemu z wirtualną rzeczywistością i to pomimo tego, że noszę soczewki kontaktowe.

### Wargaming

Firma ogłosiła wydanie World of Tanks na Xboksa One. Jednocześnie w dniach 25-26 kwietnia odbędą się w Warszawie finały mistrzostw świata World of Tanks! Będziemy informować o tym wydarzeniu w kolejnych numerach Pixela.

### Activision

Gigant ogłosił zakończenie 2014 roku z przychodem na poziomie 4 mld dolarów. Prezes Robert Kotick chwali się, że 850 mln z powyższego pochodziło jedynie od dwóch gier: Destiny oraz karcianki Hearthstone.

### Nintendo

Prezes Satoru Iwata oznajmił, że jego firma zamierza pobudzić sprzedaż poprzez wprowadzenie na rynek większej ilości tanich gier. Ma także w planach wznowienia starszych produkcji z 3DS.

## NA TYM ETAPIE OCULUS RIFT SPRAWDZAJĄ SIĘ W GRACH, KTÓRE WYMAGAJĄ... SIEDZENIA



**1 Outlast.** Horroru to może być coś, co sprawi, że Oculus Rift znajdzie swoją niszę również wśród graczy FPP. Tytuły tego typu pozbawione są konieczności strzelania, jedynie skradanie się i eksploracja mogą spowodować, że trzeba będzie przywiązywać się do krzeselka, by podczas ucieczki nie wyśladować na podłodze z guzem na głowie.



**2 Vox Machinae.** Niesamowity symulator mecha. Dynamika i sposób poruszania się są wyważone tak, by dało się w 100% czerpać satysfakcję z gry. Warto przetestować demo i kupić pełną wersję. To będzie oculusowy hit!



**3 Project CARS.** Pozycja ta jest zbyt złożonym symulatorem, żebyśmy mieli czas patrzeć na boki, ale doskonale pokazuje, jak wykorzystać wirtualną rzeczywistość w grach samochodowych. Wnętrza aut wyglądają obłędnie!



**4 Hawken.** Kolejny symulator mecha, ale tym razem nieco szybszy. Immersja porównywalna bardziej do wrażeń ze strzelanin FPP, ale możliwość rozglądania się po kabinie dodaje grze odpowiedniego smaczku. Free2Play.

Po godzinie spędzonej w cyfrowym świecie nie łzawią mi oczy, nie boli mnie głowa, nie straciłem orientacji i nie chcę zwrócić obiadu. Sam efekt trójwymiarowości można porównać z tym, co obecnie oferują zwykłe okulary 3D. Największy plus Oculus Rift stanowi możliwość swobodnego kręcenia głową nie tylko w jej osi, ale również przechylania na boki, pochylania w dół czy też odchylania do tyłu. Pomaga przy tym kamera pozycyjna. Pracuje całe ciało – okulary wykrywają, czy przysunęliśmy się „bliżej”, żeby wyrzeź przez okno lub sprawdzić, co jest za przeszkodą, czy też odchyliliśmy się pod odpowiednim kątem w prawo. W DK2 występuje za to problem z ostrością widzenia. Okulary nie wiedzą, w którą stronę patrzymy, kiedy trzymamy głowę prosto i rozglądamy się wyłącznie za pomocą oczu. Eye tracking to jeden z elementów, nad którymi pracuje nie tylko firma Oculus VR, ale również zewnątrzni deweloperzy. Żeby uzyskać idealną ostrość wyświetlanych obiektów, należy



20 lat

**Palmer Luckey, rocznik 1992.** Twórca Oculus Rift rozpoczął konstruowanie prototypu w garażu rodziców. Zdjęcia rodzącej się maszyny wysłał na technologiczne forum. Zobaczył to John Carmack, dzięki któremu o sprawie usłyszał szeroki świat, a zwłaszcza inwestorzy.

spoglądać przed siebie i poruszać jedynie głową. Jest to nienaturalne i mam nadzieję, że śledzenie ruchów gałek ocznych okaże się standardem w finalnym produkcie.

#### PEWNA SPECJALIZACJA

Na tym etapie Oculus Rift fantastycznie sprawdzają się w grach, które nie wymagają sterowania postacią jako taką, tylko robienia tego, co robi się zazwyczaj przed monitorem, czyli siedzenia. Testowałem okulary na wielu rodzajach tech dem czy gier i zauważyłem, że największą immersję odczuwa się właśnie w pozycji siedzącej. Sterując mechem w Vox Machinae, genialnie odbiera się przebywanie w wielkim robocie. Powoli kroczę po terenie bitwy, celując za pomocą ruchów głowy i w każdej chwili mogę użyć dopalaczy, które wyrzucają mnie w powietrze. Mogę wtedy wychylić się nieco ze swego stanowiska i zobaczyć, co jest podemną. Niesamowite wrażenie. Jadąc samochodem, da się swobodnie rozglądać, nie zmieniając kierunku jazdy.

Co więcej – cofając, mogę obrócić się do tyłu i zrobić to zupełnie tak, jak robię na co dzień. Tylko że teraz robię to w niewyobraźalnie drogim aucie, które właśnie uszkodziłem o barierkę na poboczu drogi. Świetnie musi być też w symulatorze lotu, aczkolwiek brak przeciążeń podczas kręcenia beczki mógłby skutecznie rozregulować błędnik.

Na razie nie widzę Oculus Rift w grach FPP, gdzie postać idzie, ja ruszam głową, a do sterowania używam dodatkowo pada. O ile w czymś mniej dynamicznym można to jeszcze jakoś przelknąć, o tyle tu immersja nie powala – w końcu siedzę w fotelu. Często łapałem się na tym, że w ferworze biegania i strzelania kończyłem w pozycji obok monitora z głową przekrzywioną, jakbym czegoś nasłuchiwał. Z boku musiało to wyglądać bardzo zabawnie. W takich grach łatwo spaść z krzesła podczas zbyt dużego wczucia się w akcję.

#### PRZYSZŁOŚĆ

Kiedy Oculus Rift trafią na rynek, prawdopodobnie dostępne będą już rozwiązania Sony i Microsoftu plus cała masa wirtualnej rzeczywistości, symulowanej na wyświetlaczach telefonów komórkowych wkładanych w specjalne okulary-gniazda. Wydaje mi się jednak, że bastionem pecetowców i deweloperów gier indie pozostaną Oculus Rift. Nie mogę się doczekać, kiedy w ręce wpadnie mi kolejny Development Kit. A może będzie to już finalny produkt? ■

#### Ultima

Na Kickstarterze ruszyła akcja Underworld Ascendant, czyli duchowego następcy Ultimy Underworld. Nad grą pracuje zespół pod dowództwem Paula Neuratha. W marcu dowiemy się czy udało się zebrać potrzebne 600 tysięcy dolarów.

#### Sony

Sony Online Entertainment, czyli studio odpowiedzialne za EverQuest, Matrix Online oraz PlanetSide, zostało sprzedane przez Sony funduszowi inwestycyjnemu Columbus Nova. Nazywać się teraz będzie Daybreak Game Company.

KOŁO ZAMACHOWE

MAJĄCE ROZKRĘCIĆ SPRZEDAŻ PS4



✚ To nie jest wesoły Indiana Jones z pierwszej części. Ten facet zabił już setki ludzi!



✚ Nathan wspina się po skale i zrzuca z niej faceta z pistoletem.

# Czy Nathan Drake podbije PS4?

Jest kilka serii, które zadebiutowały na PlayStation 3 i nakręciły sprzedaż konsoli, jednak najmocniejszą markę zdecydowanie stanowi Uncharted.

■ Pocztar

**T**a doskonała trylogia mistrzów z Naughty Dog już w tym roku powinna doczekać się kontynuacji, zaliczając tym samym przesiadkę na sprzęt nowej generacji. Czy przygody niepoprawnego poszukiwacza skarbów mają szansę okazać się równie niesamowite na PlayStation 4?

Uncharted 4: A Thief's End wydaje się być z góry skazane na sukces, ponieważ posiada wszystko, czego współczesny gracz może wymagać od nowoczesnego tytułu AAA - wybitną grafikę, wyrazistego bohatera i scenarzyistów gotowych największy nacisk położyć na fabułę. Za Naughty Dog stoi coś jeszcze - ogromne doświadczenie zdobyte przy dewelopingu The Last of Us. Wyobraźcie sobie przeniesienie ciężaru historii Joela i Ellie do świata Nathana Drake'a. Zapowiada się kilka istotnych zmian. Lekki klimat ustąpił miejsca bardziej mrocznej atmosferze. Nathan jest dojrzalszy i nie śpieszy mu się na kolejną wyprawę. Namówi go do tego Sam,

**PRZED  
PREMIERA**

jego starszy brat. Twórcy na pewno szykują parę niespodzianek i czas pokaże, czy otrzymamy klasyczne „bro story”, łzawy dramat, czy może opowieść z nerwem, poruszającą na przykład temat zdrady bądź zawiści. Na razie mogą jedynie spekulować, pewne jest natomiast jedno: obsadzenie w głównych rolach Nolana Northa i Troya Bakera zagwarantuje niesamowite doznania.

Największe bolączki serii to linowość, ciasne lokacje i umiarkowana inteligencja przeciwników. Autorzy zapowiadają jednak, że aspekty te ulegną poprawie. Nathan ma mieć teraz więcej możliwości dotarcia do celu, opanuje także obsługę narzędzi wspomagających wspinaczkę, a kolejne półki skalne nie będą już tak widoczne jak w poprzednich częściach. Nie sądzę jednak, by Drake spędzał czas głównie wisząc na klifach. Gra musi być przede wszystkim przystępna, a level designerzy nie pozwolą, by mniej doświadczony gracz utknął na pół godziny nad jakimś urwiskiem i nie mógł znaleźć wyjścia z danej lokacji.

■  
**Twarz**

**Jako model pozujący** animatorom z Naughty Dog posłużył nie kto inny jak niesforny Johnny Knoxville, czyli mózg prześmiewczego „Jackassa”. W założeniach miał stanowić krzyżówkę Harrisona Forda z Bruce'em Willisem.

Zmiana podejścia do miejscówek może mieć większy wpływ na walkę z przeciwnikami. Do tej pory zawiśnięcie nad przepaścią gwarantowało zniknięcie z pola widzenia wrogów, teraz jednak mają oni być bardziej nieustępliwi, zdeterminowani i inteligentni. Żołnierze będą przeszukiwać otoczenie centymetr po centymetrze, zaczynając od miejsca, gdzie Nathan był ostatnio widziany. Wisienką na torcie oczywiście okaże się grafika, która powinna zademonstrować moc tkwiącą w czwartym PlayStation. Może to być najładniejsza gra na konsolę Sony, co widać chociażby po animacjach, teksturach i efektach. Pokazany od tej pory poziom nie powalał wprawdzie zróżnicowaniem środowisk 3D, ale udowodnił, że magicy z Naughty Dog przywiązują dużą wagę do detali. Widzieliście, jak zachowuje się smagana wiatrem roślinność? Jak poruszają się krzaki, gdy bohater przedziera się przez ich gęstwinę? Jak skały kruszą się pod ostrzałem? To tytuł, na który naprawdę warto czekać. ■

# Kingdom Come: Deliverance

## JUŻ GRAMY!

Średniowieczny świat z piękną grafiką, ale bez orków, elfów, magii i turowej walki? Brzmi jak bajka! To na szczęście nie żaden kiełkujący pomysł, a już działający produkt.

■ b-side

**K**ingdom Come: Deliverance to jedna z najciekawszych gier wideo, jakie pojawiły się na Kickstarterze z prośbą o wsparcie.

Twórcy nie obiecywali gruszek na wierzbie - zamiast pokazywać swoje pełne entuzjazmu twarze i wydumane grafiki koncepcyjne, zaprezentowali filmik z działającej już produkcji. Rozmach i jakość grafiki od razu nasunęły jedno skojarzenie - Skyrim. Ale w przeciwieństwie do serii The Elder Scrolls (i setek innych gier) to RPG nie chce przytłoczyć i zanudzić nas powtarzanymi wielokrotnie toposami. Podobnie jak autorzy Mount & Blade, tak i deweloperzy z czeskiego Warhorse Studios stawiają na wierność średniowiecznym realiom. W granicach rozsądku, rzecz jasna. Przenieśmy się do XV-wiecznej Europy. Na gnębionej odwiecznymi konfliktami ziemi objawimy się światu, ale żeby przesadnie oryginalnie nie było - jako heros. Zanim jednak zostaniemy sławnym rycerzem, będziemy musieli przebyć wiele kilometrów i naklikać odpowiednio dużo punktów doświadczenia. W jaki sposób to osiągniemy, w dużej mierze zależy od nas, bo świat Kingdom Come będzie otwarty. Aby upewnić zainteresowanych, że nudy nie ma się co obawiać, twórcy przygotowali zamkniętą wersję alpha.

PC, PS4  
XONE

### BIEGAJĄC ZA BIEGUNKĄ

Udostępniony build prezentuje tylko wycinek świata gry, ale i tak pozwala to poczuć jego atmosferę. Startuję na polnej drodze. Wita mnie przepiękny, sielski obrazek: lasy i polany z masą uginających się od podmuchów wiatru traw i kwiatów. Po chwili dostrzegam dolinę z wioską, do której zbiegam. Na miejscu obserwuję rytm tutejszego życia - większość ludzi uprawia pola, ktoś łowi ryby, ktoś pilnuje owiec, kowal pracuje nad kolejnymi mieczami, a kilku nierobów sączy piwo w tawernie. To, co zaskakuje, to brak klasycznych dla współczesnych RPG „dodatków”. Nie ma strzałek nad głowami postaci, podświetlonych obiektów i imion czy włączonej na stałe minimapy zdradzającej lokalne atrakcje. Nic. Chodzimy w zasadzie po omacku, próbujemy zagadać do każdej napotkanej osoby i dowiedzieć się, co słychać w okolicy. Fani starszych RPG poczną się jak w domu. Szybko okazuje się, że wioska żyje konfliktem bogatego i nielubianego farmera z pracującą w tawernie Marianną. Od słowa do słowa zostają wciągnięty w zagadkę. By ją rozwikłać, trzeba sporo rozmawiać i szukać poszlak. W międzyczasie, chcąc zarobić trochę grosza, pomagam farmerowi zwalczyć ostrą biegunkę (człowiek faktycznie w kółko biega do przydomowej stawojki).

### Realizm



Kingdom Come będzie się odróżniać od Wiedźmina wyeliminowaniem elementów fantastycznych. Sami twórcy ujęli to w krótkim hasle „Dungeons no Dragons”. Akcja gry rozpoczyna się w 1403 roku i wiernie oddaje rzeczywistość historyczną.



Lek oczywiście ma mieszkającą w pobliskim lesie „wiedźma”, która - rzecz jasna - nie chce mi go dać. Sprawa kończy się ganiem za ziołami i węglem oraz świetnie przygotowaną minigrą w warzenie mikstury. Stojąc przed zestawem różnych akcesoriów, musimy samodzielnie dodawać

## autofire

Polska drużyna Counter-Strike do niedawna reprezentująca barwy organizacji ESC została dożywootnio zbanowana przez Valve, a chwilę później odwieszona. Zarzuty obejmowały ustawianie meczów.



➤ Realistycznie wyglądająca roślinność to wielka zaleta gry. Ma się wrażenie przebywania na prawdziwej wsi.

nie przestaje zachwycać po godzinie grania. Czuję, że przemierzanie tego uniwersum będzie świetną zabawą samą w sobie!

Swojskość swojskością, ale nie brak też typowych elementów RPG. Bohatera opisuje szereg parametrów, takich jak siła, zręczność, witalność, charyzma i mowa. Część z nich wpływa na powodzenie alternatywnego poprowadzenia dialogu i uproszczenie sobie questa, ułatwiając przekonanie rozmówcy do naszych racji. Oprócz tego jest aż 20 slotów na ubrania i biżuterię. Skąd aż tyle? Przecież nie założymy zbroi na gołe ciało, a hełmu na głowę bez materiałowego kaptura! Realizm ma przejawiać się także koniecznością regularnego jedzenia czy naprawiania stopniowo zużywanej broni i zbroi. Jest też i klimatyczna mapa, log z zadaniami (na razie bardzo ubogi), zakładka rzemiosła i... konia.

Jeśli chodzi o walkę, to w demie twórcy dali posmakować jedynie strzelania z łuku. Brak celownika i szybko spadający poziom wytrzymałości jasno wskazują, że nie będzie to slasher, a gra idąca bardziej w stronę Dark Souls. W programie przewidywane są także regularne oblężenia i bitwy! Kingdom Come: Deliverance powinno ukazać się już pod koniec 2015 roku. To może być jedna z najlepszych gier dekady, ale ogrom obietnic i rozmach przedsięwzięcia napawają mnie jednak obawą - zwłaszcza patrząc na skalę błędów czy downgrade'u grafiki wielu dużych projektów. Za tę grę trzymam kciuki wyjątkowo mocno! ■

## Pozytywnie zaskakuje system oświetlenia, zwłaszcza gdy wchodzimy do nieposiadających okien, ciemnych izb.

serię Gothic. Wszystko toczy się tu bez pośpiechu, bez epickiego zadęcia. Rozwiązując gastryczne problemy rolnika czy szukając młota dla kowala, nie czuję, że mój bohater to od początku główna figura w politycznym konflikcie. I to się chwali!

### RPG MIMO WSZYSTKO

Cóż więcej zdradza wersja alpha? Ciężko jednoznacznie ocenić warstwę graficzną, bo z pewnością wiele elementów zostanie jeszcze poprawionych. Poza typowymi bugami uwagę zwraca fakt, że większość chat ma identyczny układ i wystrój wnętrza. Liczę, że to tylko uproszczenie na potrzeby dema. Pozytywnie zaskakuje za to system oświetlenia, zwłaszcza gdy wchodzimy do nieposiadających okien, ciemnych izb. Cieszy również bogata paleta animacji NPC. Podobnie jak w Gothicach, tak i tu świat sprawia wrażenie „żyjącego”. Z kolei wspomniana na początku flora

## Warhorse

Studio zostało założone w 2011 roku przez doświadczonych twórców gier. Daniel Vávra pracował nad dwiema częściami Mafii. Martin Klíma współtworzył kolejne części UFO, zaś Viktor Bocan był zatrudniony przy produkcji ARMA: Armed Assault.



płyną, składniki, łączyć je, rozcierać i podgrzewać, a pomagają w tym leżąca przy składzie książka. Temat alchemii wielokrotnie próbowano oddać w bardziej interaktywny sposób. Ten jest zdecydowanie ciekawy! Sielskość klimatu przywodzi na myśl nie tylko Skyrima, ale nawet bardziej

## Twitch

Największa platforma dostarczająca materiały wideo o grach sieciowych, pochwaliła się wynikami oglądalności. W 2014 roku zanotowała ponad 100 mln użytkowników, o ponad połowę więcej niż rok wcześniej.

## Back in Time

Nie lada gratka szykuje się dla fanów brzmienia SID-a. 20 czerwca w St George's Church w Brighton na wspólnej scenie wystąpią SID80s (między innymi Ben Daglish i Jon Hare), The Last Ninjas oraz Press Play on Tape.

## BioWare

Oddział firmy z Austin skasował zapowiedzianą podczas ubiegłorocznego gamescomu grę sieciową Shadow Realms. Wcześniej wydawca gry, Electronic Arts, anulował MOBA zatytułowane Dawngate.

TA DUŻA PRODUKCJA NIE ZOSTAŁA SFINANSOWANA PRZEZ ŻADNEGO WYDAWCĘ

JUŻ GRAMY!

## PROJECT CARS

Najpopularniejszym przedstawicielem symulatorów wyścigów samochodowych jest od wielu lat wychodząca na PlayStation seria Gran Turismo.

PC, PS4  
XONE

Krooger



Zwolennicy Xboksa oczywiście powiedzą, że raczej cykl Forza Motorsport, ale nie oszukujmy się, to GT było pierwsze. Nie ma też na konsole gry, która w lepszy sposób łączyłaby doskonałą oprawę graficzną z tak realistycznym modelem jazdy. Pieczołowicie odwzorowane tor wyścigowe i niekończąca się lista samochodów stanowią już tylko wisienkę na torcie. Ten stan rzeczy może się jednak niebawem zmienić.

Kiedy Polyphony Digital pracuje latami nad kolejnymi częściami Gran Turismo, które finalnie okazują się nie tak dopieszczone, jak wszyscy by oczekiwali, a Turn 10 sypie kolejnymi Forzami jak z rękawa, na horyzoncie pojawia się Project CARS. Ufundowany przez samych graczy Community Assisted Racing Simulator (bo takie jest rozwinięcie skrótu CARS) autorstwa Slightly Mad Studios ma dużą szansę pogodzić wszystkie platformy sprzętowe, jednocześnie przejmując na każde z nich pałeczkę lidera.

Siłnik gry nosi nazwę Madness i stanowi nowocześniejszą wersję tego wykorzystanego przy Need for Speed: Shift.

### Next-Gen



Project CARS powstaje od 2011 roku i pierwotnie był planowany w wersjach na konsole PlayStation 3 i Xbox 360. Potem zrewidowano te zamiary. Aktywny udział w powstawaniu gry mieli użytkownicy zrzeszeni w platformie World of Mass Development.

Poza wspomnianymi wyżej seriami nie przypominam sobie, żeby powstała jakakolwiek inna tak wielka produkcja jak Project CARS. Śmiem twierdzić, że na PC nie było takiej pozycji w ogóle. Nie ma oczywiście problemu, żeby wrzucić do gry odpowiednio dużą liczbę samochodów i tyleż samo tras, ale słowo „wielka” w odniesieniu do tego tytułu ma nieco inny wymiar. Pomijając fakt, że dzięki portalowi World of Mass Development w opracowywaniu gry uczestniczyli sami gracze, warto zwrócić uwagę przede wszystkim na ogrom dostępnych konfiguracji. Detale, takie jak martwa strefa czy czułość kierowania, przepustnicy, hamowania, sprzęgła lub wsparcie kontry, to ustawienia, które pokochają kierowcy zdający sobie sprawę, jak skomplikowaną maszyną jest samochód. Już teraz można określać takie elementy jak ciśnienie opon, ciśnienie w układzie hamulcowym, otwarcie lub zamknięcie kanałów chłodzących układ hamulcowy czy parametry kontroli trakcji poślizgu,

istotne podczas złych warunków na drodze. Można nawet wpłynąć na to, jak będzie działać Force Feedback. Wszystko po to, żeby jak najbardziej „czuć” auto. Ustawienia intensywności sprzężenia zwrotnego przydają się szczególnie w trakcie gry w okularach Oculus Rift, które obsługiwane są natywnie przez grę. Nie rozwiązano jeszcze w całości kwestii ruchu głowy (można „wyjść” z ciała po zbyt dużym przesunięciu się w osi poziomej), ale efekt rozglądania się po samochodzie, zwłaszcza kabinie, robi wrażenie. Ciężko jednak skupić się na bardzo precyzyjnej jeździe z okularami na głowie, więc obsługa wirtualnej rzeczywistości stanowi raczej ciekawostkę. Skoro mowa o dodatkach, to Project CARS, jak na wyścigi przystało, będzie współpracować z szeregiem licencjonowanych kierownic - zaczynając od prostych marki Sidewinder, przez Thrustmaster i profesjonalne Fanatec, na kierownicy Logitech G27 kończąc. Podpiąć da się też pady od Xboksa 360 i Xboksa One.

Project CARS finalnie ma oferować pełną kontrolę nad zespołem wyścigowym niczym w prawdziwym sportowym menadżerze. W zarządzaniu będą mogli brać udział znajomi z sieci. Jak na razie wizyta w pit stopie nie jest jakoś wybitnie emocjonująca, ale ma to zostać zmienione. Czy zobaczymy w końcu biegających wokół nas serwisantów rzucających kołami? Oby! W grze zaimplementowany zostanie zaawansowany system komunikacji radiowej, dzięki której będziemy mogli dowiedzieć się, co

lumnie aut, non stop otrzymywaliśmy informacje o tym, co aktualnie dzieje się na torze.

W obecnym buildzie zastosowano dynamicznie zmieniające się warunki pogodowe. I to naprawdę dynamicznie. Podczas obmyślania własnego wyścigu możemy zdecydować, jakie skrajne warunki będą panować na torze i jak szybko będą się zmieniać. Oprócz tego, że aura wpływa w oczywisty sposób na prowadzenie samochodu, to graficznie zrobione jest to obłędnie. Nigdy nie widziałem

## Twórcy

**Slightly Mad Studios** to brytyjski zespół programistów. Doświadczenie przy robieniu komputerowych wyścigów samochodowych zdobywali kolejno podczas prac przy *Need for Speed: Shift*, *Shift 2: Unleashed*, *Test Drive: Ferrari Racing Legends* oraz *World of Speed*.

Najprawdopodobniej zabawę rozpoczniemy od gokartów i pnąc się po szczeblach kariery dotrzemy do samochodów Formuły LMP, a być może nawet Formuły 1. Niestety, to kolejny nieodkryty jeszcze aspekt gry. Tytułowi brakuje prawdziwej historii i nie wiadomo, czy jakkolwiek w ogóle będzie. Obecnie dostępnych jest nieco ponad 70 samochodów w 7 klasach, a samych tras trochę ponad 70, choć w większości to wariacje na temat sporego odcinka toru. Premiera Projectu CARS planowana



zrobić, aby utrzymać się w stawce, lub czego absolutnie nie powinniśmy robić, jeśli chcemy w ogóle ukończyć wyścig. Na razie nie działa to najlepiej – oprócz podstawowych komunikatów cały czas dostawałem powiadomienia, że mam słuczony reflektor, a mechanicy właśnie próbują znaleźć zapasowy i żebym odwiedził pit stop. Serio? W pogodny dzień mam tracić sekundy, żeby wymienili mi reflektor? Mam nadzieję, że komunikaty będą przynajmniej tak dobre jak w grach z serii NASCAR, gdzie pędząc w ko-

tak doskonałej nocnej burzy z piorunami. Jazda w takich okolicznościach tylnonapędowym BMW to prawdziwa frajda!

Project CARS mocno stawia na tryb sieciowy, w którym gracze będą mogli tworzyć ligi i brać udział w szykowanych sobie nawzajem wyzwaniach. Na tym etapie rozwoju warto nadmienić, że aspektowi społecznościowemu poświęcono w menu gry aż dwie pozycje. Mogłem też jedynie posmakować podstawowego trybu kariery, o którym trudno rzec cokolwiek.

➤ Efekty specjalne, takie jak burza z piorunami czy deszcz są zrobione lepiej niż u konkurencji.

jest na marzec 2015 roku, ale w związku z dużymi brakami w zawartości, trzeba mocno trzymać kciuki, żeby twórcom udało się dotrzeć na metę o czasie. Z drugiej strony w tej chwili beta pobiera około 1 GB danych dziennie. Codziennie, zanim uruchomię tytuł, odpalam Steama, żeby gra spokojnie dociągnęła, czego potrzebuje. Pokazuje to, jak dużo nadal dzieje się w projekcie i na jak wiele jeszcze trzeba się przygotować. Wolałbym w tym przypadku produkt debiutujący z opóźnieniem, ale za to kompletny. ■

## autofire

**Dragon Age: Inkwizycja** miało wyglądać inaczej. Na filmie z prezentacji gry podczas PAX Prime (2013) widać inny interfejs użytkownika, także region Crestwood obecny w demie różni się od tego z finalnej wersji.

## Zelda

Nintendo we współpracy z największą telewizją internetową na świecie, Netflix, przygotowuje serial telewizyjny oparty na motywach Legend of Zelda. W założeniach ma to być „Gra o tron” dla familijnej widowni.

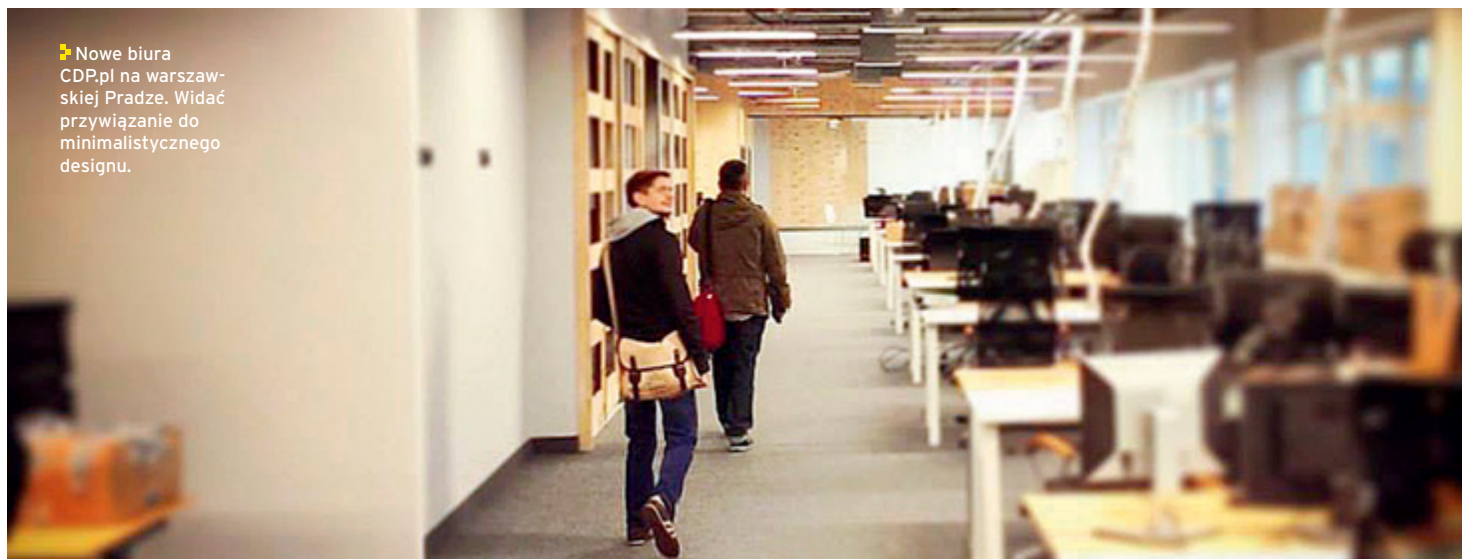
## Destiny

W produkcję Bungie gra już ponad 16 milionów osób na świecie, zaś średnie posiedzenie trwa około 3 godzin. Activision zapowiada, że do końca roku wyda dwa dodatki do gry. Pierwszy, *House of Wolves*, ma się ukazać wiosną.



✦ Pierwsza część Baldur's Gate sprzedała się w Polsce w rekordowym nakładzie 100.000 egzemplarzy. Sequel był równie dużym sukcesem.

✦ Nowe biura CDP.pl na warszawskiej Pradze. Widać przywiązanie do minimalistycznego designu.



✦ Cyberpunk 2077 to drugi obok Wiedźmina 3 tytuł przygotowywany przez CD Projekt RED. Miejszem akcji jest Neo City, znane fanom systemu fabularnego Cyberpunk.

NA WOLNYM RYNKU NIE ISTNIEJE TAKIE POJĘCIE JAK „BEZKONKURENCYJNY”

# NOWE CZASY DYSTRYBUCJI

Z Michałem Gembickim,  
dyrektorem generalnym  
CDP.pl, rozmawia Piotr  
Mańkowski



**P** W jaki sposób CDP.pl jest obecnie powiązane z firmą CD Projekt SA?

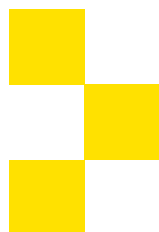
MG: Spółka CDP.pl w tej chwili posiada trzech udziałowców - CD Projekt SA, Michała Gembickiego oraz Roberta Wesołowskiego. Udział CD Projekt SA to dokładnie 8,29%, pozostałe 91,71% należy do obecnego zarządu spółki, czyli do mnie i do Roberta. Tyle w kwestii formalnej. Oprócz udziałów łączy nas z CD Projekt SA blisko dwudziestoletnia historia oraz umowa na dystrybucję w Polsce gier studia CD Projekt RED, w tym najbardziej oczekiwanej produkcji 2015 - gry Wiedźmin 3: Dziki Gon.

**P** EMPIK posiada bezkonkurencyjną sieć sprzedaży „brick and mortar” i jednocześnie mający wiele wad sklep internetowy. Jeśli mówi Pan, że zamierzacie konkurować z EMPIK-iem, to co dokładnie ma Pan na myśli? Myślę, że na wolnym rynku nie istnieje takie pojęcie jak „bezkonkurencyjny”. EMPIK to wielka i zasłużona dla polskiej kultury i rozrywki marka. To znak, który ciągle dla wielu osób oznacza synonim sklepu z książkami, filmami czy gramami. Jednocześnie nie sposób nie zwrócić uwagi na ostatnie zawirowania wokół tej sieci. CDP.pl otwiera swój własny sklep internetowy z multimediami i chce konkurować z liderami w tej kategorii. Wierzę, że jesteśmy w stanie zaoferować konsumentom lepszą jakość usług - choćby szybszą i tańszą dostawę niż konkurencja. Jednak to, na co stawiamy, to nowoczesny wygląd i mocno zbudowana tożsamość sklepu. Chcemy, aby klient, będąc u nas, czuł,

że kupuje u specjalistów w tej dziedzinie. Dajemy sobie trzy lata na osiągnięcie naszych celów.

**P** Niektóre dawne edycje pudełkowe są dziś rarytasami na aukcjach internetowych. Czy CDP.pl rozważa wydawanie pudełkowych limitowanych edycji kolekcjonerskich nowych gier?

CDP.pl zawsze stara się przekonywać swoich partnerów do tworzenia tego typu edycji dla polskich graczy. Złote czasy bogatych wydań kolekcjonerskich to lata 2005-2008. Ja też z sentymentem wspominam chociażby edycje kolekcjonerskie gier Heroes of Might & Magic V, S.T.A.L.K.E.R.: Cień Czarnobyla, Gothic 3 czy paru innych tytułów. Niestety, czasy bardzo się zmieniły. Dzisiaj zachodni wydawcy w zdecydowanie większym stopniu kontrolują lokalne rynki i preferują rozwiązania globalne. Zatem bogate wydania kolekcjonerskie mamy ciągle szanse podziwiać przy okazji premier gier produkowanych w Polsce, jeśli zaś chodzi o polskie premiery gier zagranicznych, tutaj zależy to już wyłącznie od decyzji ich zachodnich wydawców.



CD Projekt

Został założony w 1994 roku przez Michała Kicińskiego i Marcina Iwińskiego. Przez lata firma była dystrybutorem gier, zajmowała się także spolszczeniami zachodnich tytułów. W 2002 roku powołano do życia studio RED.

**P** Czy w dystrybucji cyfrowej zostanie kiedykolwiek wprowadzona zasada pozwalająca odsprzedawca nabyty towar?

Cyfrowa dystrybucja to ciągle bardzo nowa dziedzina sprzedaży. Temat jest złożony i dotyczy pojęć związanych z prawem autorskim, dystrybucją i prawem EU. Nie liczę na szybkie rozstrzygnięcie tych kwestii w naszym lokalnym prawie. Jeśli już spodziewać się zmian, to na poziomie europejskim.

**P** Kto jest dla Pana wzorem, jeśli chodzi o światową dystrybucję gier?

Jeśli do grona światowych dystrybutorów gier można również zakwalifikować wydawców, to wskazałbym firmę NCSOFT. Współpracuję z nimi już od wielu lat i zawsze imponowało mi, w jak profesjonalny sposób potrafią obchodzić się ze swoimi lokalnymi partnerami. Drugą firmą jest oczywiście Blizzard. To trudny i bardzo wymagający partner, ale to ogromna przyjemność obserwować, z jaką precyzją działa ta niesamowicie sprawna organizacja.

**P** Czy jest w Polsce miejsce na wypożyczalnię gier?

Jestem w tej kwestii raczej pesymistą. Było parę prób, ale większość z nich nie spotkała się z szerokim odzewem wśród graczy. Proszę też zwrócić uwagę, że biznes bazujący na wypożyczaniu (np. filmów) praktycznie przestał istnieć. Wydaje mi się, że ten model biznesowy już się przeterminował. W przypadku gier istotną barierą są też uwarunkowania prawne i duża niechęć do tego typu działalności ze strony właścicieli platform konsolowych.

**P** Dawno temu CD Projekt ostro rywalizował z IPS Computer Group. A jak jest obecnie? Czy CDP.pl ma jakichś swoich bezpośrednich konkurentów, czy wręcz wrogów, a może czasy się zmieniły i wszyscy w branży dystrybucyjnej kochają się i wspomagają?

Stara miłość nie rdzewieje. Dalej toczy my swoje boje, chociaż emocje z początków branży już chyba nieco ostygły. Na rynku dystrybucyjnym w sumie pozostały dwie firmy „rodzime” - my i Cenega, reszta graczy to przedstawiciele wydawców - Ubisoftu, Electronic Arts, Sony czy Microsoftu. Rywalizacja odbywa się na wielu płaszczyznach - w mediach, w sklepach, w social mediach. Każdy znawca branży łatwo zdiagnozuje sympatie i antypatie.

**P** Czy niskie wyniki sprzedaży e-booków są efektem cen tychże, nieprzyzwyczajenia odbiorców do takiej formy czytania książek, a może niedoskonałości technologicznej czytników?

Niskie wyniki sprzedaży są przede wszystkim skutkiem tego, że Polacy jako społeczeństwo czytają zastraszająco mało książek. W jednym z ostatnich badań podawano, że statystyczny Polak czyta jedną książkę na rok, podczas gdy dla przykładu w Czechach jest to już blisko 10 książek rocznie. Częstym argumentem „strony społecznej” są rzekomo wysokie ceny e-booków. To jednak nieprawda

- statystycznie e-booki są 20-30% tańsze niż książki papierowe. Do tego w przypadku książek cyfrowych bardzo łatwo trafić na promocję, wyprzedaż czy ofertę specjalną. Problem zatem sprowadza się, niestety, do zachowań konsumenckich. Nie chciałbym jednak wyjść na czarnowidza - rynek e-booków mimo wielu barier rozwija się. Patrząc tylko na nasze wyniki - zwiększyliśmy obroty w tej kategorii o 70% w stosunku do zeszłego roku.

**P** Jaką sprzedaż Wiedźmina 3 przewiduje Pan w Polsce i na jakich zasadach CDP.pl zamierza dystrybuować grę? Jak będzie wyglądać współpraca z Agorą w tym zakresie?

W kwestii przewidywań lubię powoływać się na myśl znanego fizyka Nielsa Bohra, który zwykł mawiać: „Formułowanie przewidywań jest bardzo trudne. Zwłaszcza tych dotyczących przyszłości”. Zatem powstrzymam się z estymacjami i zaczekam do pierwszych wyników sprzedaży w maju. Mogę jedynie życzyć sobie, żeby były one w Polsce równie dobre lub lepsze niż wyniki sprzedaży takich gier jak Diablo III, GTA V czy FIFA.

**P** CDP.pl kojarzone jest z grami, a oferta w sklepie robi się coraz szersza. Czy planujecie się jakoś od tych korzeni odciąć?

Patrzymy w przyszłość. Widzę tam miejsce dla e-commerce sprzedającego multimedia - gry, książki, filmy i inne komplementarne produkty. Wierzę, że konsumenci już nauczyli się, jak kupować przez internet, natomiast ciągle jeszcze mają problemy z korzystaniem z mediów w wymiarze cyfrowym. Oferując dzisiaj tym klientom model wysyłkowy, gwarantujemy sobie w przyszłości podstawę do konwersji na tychże klientów cyfrowych treści. Dalej jednak nie zapominamy o naszych korzeniach. Umiemy dystrybuować gry i fakt, że zbudowaliśmy platformę do ich sprzedaży, nie oznacza, że zamierzamy ten kierunek sobie odpuścić. Aktualnie nasz katalog oparty jest na trzech głównych liniach produktowych - wyśmienitym katalogu Blizzarda, stale rosnącym w siłę katalogu gier Disneya z marką Disney Infinity oraz produktach studia RED, z flagowym Wiedźminem 3.

**P** Reklamujecie się hasłem „zagraj jeszcze dziś”, co sugeruje dostawę tego samego dnia. Perspektywa dostawy za kilka dni często zniechęca do zakupów online. Jak zamierzacie realizować „same day delivery” w praktyce?

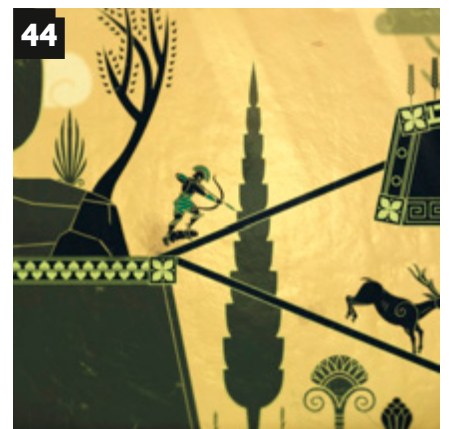
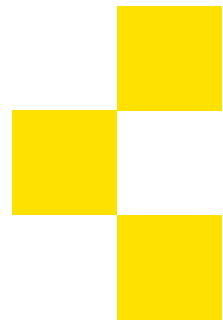
Jedną z przewag konkurencyjnych CDP.pl jest dostawa jeszcze tego samego dnia. Na dzisiaj usługę tę oferujemy w 4 aglomeracjach - warszawskiej, katowickiej, poznańskiej i łódzkiej. Model funkcjonowania jest bardzo prosty, każde zamówienie złożone do godziny 11:00 zostanie dostarczone jeszcze tego samego dnia (w godzinach 18-20). To bardzo innowacyjny projekt i dlatego zaczynamy od tych miast, które w dużym stopniu są również największymi ośrodkami naszych klientów w Polsce. W kolejnym etapie chcemy rozszerzyć dostawę tego samego dnia o następne miasta. ■

## Firma



Spółka CDP.pl została utworzona 21 września 2012 roku. Miesiąc później powstał serwis cyfrowej dystrybucji CDP.pl oferujący użytkownikom możliwość zakupu i pobrania przez internet gier komputerowych, e-booków, filmów, audiokomiksów oraz e-komiksów. W listopadzie 2014 roku CDP.pl uniezależniło się od grupy CD Projekt SA, a 23 stycznia 2015 roku uruchomiło projekt e-commerce.

# PLAY THE GAME



Myśliwi byłoby wyjątkowo łatwym celem bez jetpacków. Paliwo jednak kończy się na tyle szybko, że nie dają one znaczącej przewagi na polu walki. ..



# EVOLVE

PC PS4 XONE

WYDAWCA 2K Games Wersja PL: nie

Krooger

Ostatnim krzykiem mody są gry, które pod przykrywką atrakcyjnej fabuły i doskonale dopracowanego świata, oferują niesamowitą grywalność, kładąc główny nacisk na kooperację online.

Evolve, tytuł autorstwa bardzo doświadczonego w tej materii Turtle Rock Studios, wpisuje się w ów trend, zapoczątkowany i spopularyzowany przez dzieła takie jak Titanfall czy Destiny. Ale nie o tym, czy pierwsze było jajko, czy kura, będzie tutaj mowa... Autorzy świetnego Left 4 Dead i wydawca równie udanego Borderlands stworzyli grę stanowiącą rozwinięcie pomysłów z ich dotychczasowych dokonań, z nutką „świeżości” wprost z Giants: Citizen Kabuto, produkcji, która swoją premierę miała 15 lat temu. I wszystko to w formie wspomnianej czteroosobowej kooperacji.

## Nagrody



Podczas przyznawania nagród na gamescom 2014 Evolve zwyciężyło aż w pięciu kategoriach. Triumfowało także w tej najważniejszej, czyli Best of Gamescom Award. Wielkie stoisko potwierdziło ambicje wydawcy gry.

Zasady są proste. Evolve to multiplayerowa strzelanina, w której jako jeden z dwunastu śmiałków formujemy ekipę (strzelec, traper, medyk, wsparcie) i lądujemy na powierzchni planety Shear, by zapolować na monstrem. Możemy wcielić się również we wspomniane monstrem i urządzić sobie polowanie na myśliwych. Ich jest czterech, ono jedno. Zawsze. Czy zawsze jednak myśliwi są myśliwymi, a potwór zwierzyną łowną?

Monstrem w pewnym sensie wydaje się być panem sytuacji - posiada specyficzne umiejętności, może żywić się lokalną fauną i w efekcie ewoluować na trzy poziomy rozwoju, dające mu finalnie szansę ataku na fortyfikację myśliwych, której ci od tego momentu muszą bronić. Dostępne są trzy rodzaje potworów, znacząco się między sobą różniących - Goliath to typowo naziemny stwór, Kraken lubi atakować z powietrza, a Wraith jest diabelnie silny i szybki. Kolejne monstrem pojawia się dopiero po osiągnięciu określonego poziomu doświadczenia i wyposażone jest w unikalne zdolności specjalne.



Myśliwi mają przypisane jasno określone profesje. Strzelec dysponuje przede wszystkim dużą siłą ognia – to ktoś, kto skupia na sobie uwagę potwora, dlatego jego atrybuty stanowią: spora ilość amunicji, zróżnicowany arsenał, miny i silny pancerz. Istotną rolę odgrywa medyk, który z odległości, gdzie z niedostępnego w łatwy sposób miejsca, lecz pozostających członków drużyny, sam posiadając arsenał skutecznie utrudniający potworom życie, na przykład pociski paraliżujące. Ważną postacią w ekipie jest też traper, bez którego niezmiernie trudne byłoby znalezienie monstrum. To traper wie, gdzie ustawić pułapki, i jako jedyny ma możliwość aktywacji nad określonym obszarem specjalnego pola siłowego, które zamyka łowców i zwierzyne

➤ Każde monstrum w określonych warunkach może przywołać swoich pomocników.



➤ Assault Rifle Markova



➤ Lightning Gun Markova



➤ Harpoon Gun Griffina



➤ Laser Cutter Hanka

**Istotną rolę odgrywa medyk, który z odległości, gdzie z niedostępnego w łatwy sposób miejsca, lecz pozostających członków drużyny, sam posiadając arsenał skutecznie utrudniający potworom życie.**

➤ Otoczenie potwora nie jest jednoznaczne z wygraną, ale to jedna z podstawowych taktyk walki w kooperacji.

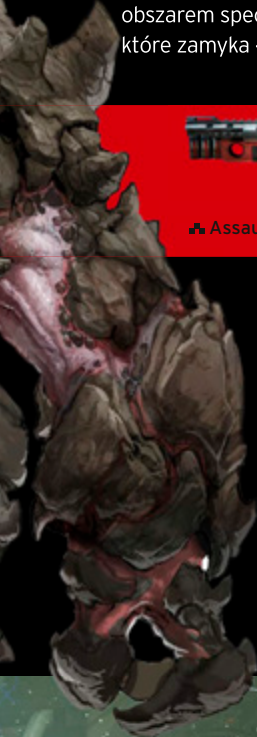
pod „parasolem”, uniemożliwiająca ofierze ucieczkę. Wsparcie natomiast odpowiada za udzielanie aktywnej pomocy pozostałym członkom zespołu – z użyciem czy to ciężkiego karabinu laserowego, czy też niewidzialności – zaś pozostali, będąc niezauważonymi, mogą na przykład reanimować kompana lub niepostrzeżenie podbiec blisko monstrum, by uderzyć w czuły punkt.

Najważniejszym elementem każdej sieciowej gry kooperacyjnej są gracze. Bez nich Evolve to miálki, chaotyczny twór gropodobny, który frustruje gameplayem i nie zachęca nikogo. Takie 5/10. Można spróbować, ale w sumie są lepsze pozycje do sprawdzenia. Oczywiście istnieje opcja zabawy z botami po obu stronach, ale nie o to w tym wszystkim chodzi.

Natomiast każdy, kto zbierze wytrenowaną ekipę i zagra z osobami, które są dobrze zorientowane w temacie i potrafią realizować wyznaczone im zadania, wsiąknie w ten świat na długie godziny.

Wcielając się w potwora, miałem wrażenie, że dysponuję dużą przewagą nad chaotycznie – zdawałoby się – biegającymi u moich stóp myśliwymi. Mimo to przegrywałem rundę za rundą. Szybko rozwijałem swoje umiejętności, wskakiwały mi kolejne poziomy, przed rundą mogłem się mocno przypakować i... nadal ginąłem.

Gra nie cacka się z nowymi graczami. Rzucani są od razu na głęboką wodę. Oczywiście system stara się dobrać kompanów z podobnego przedziału doświadczenia, ale nie oszukujmy się – nie zawsze działa to jak należy. Jeśli jesteś żółtodziobem w doświadczonej ekipie i przypadła ci rola medyka, to drużyna długo nie przetrwa. Medyk to pierwsza osoba, którą powinno zaatakować monstrum – gdy zrobi to skutecznie, ma czas, by wykończyć resztę zespołu.





▣ Goliath to pierwszy potwór z którym spotkają się początkujący gracze. Co wcale nie znaczy, że sobie z nim poradzą...



▣ Abe jest traperem, ale jego Custom Shotgun pozwala mu skutecznie wspierać myśliwych w walce.



▣ Rail Cannon Cabota



▣ Medgun Val

Na obecny kształt Evolve duży wpływ mieli sami gracze. Pierwsze otwarte testy gry dla zaproszonych użytkowników rozpoczęły się w lipcu 2014 roku na platformie PC.

Zrzut uzupełniający myśliwych na planszy następuje co kilka minut, więc każdy zabity musi chwilę poczekać, zanim wróci na pole walki. To daje potworowi cenny czas, który może wykorzystać na podreperowanie stanu zdrowia, próbę oddalenia się i ewolucji na kolejny poziom albo – jeśli widzi, że przeciwnicy są słabi – zaryzykowanie frontalnego ataku. Granie po stronie myśliwych pozornie wydaje się łatwiejsze. Zakładam, że uczestnicy zmagają wiedzą, co robią. Skoncentrowanie się na swoim zadaniu jest prostsze niż w przypadku monstrow, które atakowane z czterech stron nie może skupić się na jednym przeciwniku. Jednak kluczowa okazuje się współpraca pomiędzy strzelcem a wsparciem.

Z kolei dobry traper to gwarant szybkiego znalezienia potwora, zanim ten zdąży ewoluować. A medyk? Tak samo mocno medyk musi chronić drużynę, jak drużyna medyka. Balans rozgrywki to efekt wielomiesięcznych otwartych testów, których celem było jak najdokładniejsze dopasowanie gry do preferencji jej użytkowników.

Zanim wygrałem swój pierwszy mecz, musiałem przejść prawdziwą szkołę życia. Łącznie z podkręceniem ustawień gamma w telewizorze. Pomimo pięknej flory rosnącej na planecie Shear w grze jest cholernie ciemno. Tak ciemno, że zabawa w bardzo słoneczny dzień nie ma sensu. Przy okazji – warto grać w słuchawkach, bo oprawa dźwiękowa to

najmocniejszy punkt tytułu. Widoczna poprawa moich umiejętności, następująca podczas kolejnych sesji, sprawiła, że po kilkunastu godzinach czerpałem ogromne pokłady satysfakcji z obcowania z tą grą. Szczególnie w trybie Evacuation, który jest swego rodzaju fabułą przedstawiającą ewakuację ludzi z Shear. Liczba wariantów map i opcji, losowanych w trakcie pięcioletniej rozgrywki, powoduje, że granie nie nudzi się przez bardzo długi czas.

Wysoki próg wejścia to jedyna zasadnicza wada. Nowicjusze mogą zbyt szybko się zniechęcić. Evolve to pozycja przede wszystkim dla tych, którzy inicjację w sieciowych grach kooperacyjnych mają już dawno za sobą. ▣

## Mnogość



Trzy potwory w trzech stadiach rozwoju dają praktycznie 9 różnych postaci. Do tego dochodzi 12 Myśliwych wywodzących się z czterech klas. Dużo poziomów do zdobycia i umiejętności do rozwinięcia. Evolve to gra na długie tygodnie!

# Oszczędzaj czas I PIENIĄDZ!

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**



## WERSJA CYFROWA W CENIE PRENUMERATY!



**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 ukaże 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) 855 1037
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.).



✚ Maxine Caulfield powraca do rodzinnego Arcadia Bay w stanie Oregon.

# Life is Strange

■ PC ■ PS3 ■ PS4 ■ X360 ■ XONE

WYDAWCA Square Enix Wersja PL: nie

■ Krupik

**UWAGA!** Nieprzeczytanie całej recenzji będzie miało konsekwencje. Doczytanie do końca również.

**W**ybory - zmora życia (przynajmniej mojego). Jak mówi mądre powiedzenie: gdy los zamyka jedne drzwi, otwiera inne. Nikt jednak nie ostrzega, że często sami musimy podjąć bolesną decyzję, które drzwi zamknąć, by otworzyły się kolejne. A gdyby tak można było trzasnąć tymi drzwiami, a potem zmienić zdanie? I jeszcze raz? I raz jeszcze? Gdyby tak dało się cofnąć czas? Niekiedy, tak jak Maxine Caulfield, bohaterka przygodówki Life is Strange, możemy się przekonać, że wystarczyłoby zaledwie o parę minut...

Life is Strange to druga gra francuskiego studia Dontnod (twórców niezbyt udanego Remember Me), która kontynuuje tradycję epizodycznych przygodówek Telltale Games (doskonale The Walking Dead i The Wolf Among Us). Na razie ukazał się pierwszy z pięciu epizodów, Chrysalis, na kolejny przyjdzie nam poczekać do marca.

Już na samym początku przemówił do mnie nostalgiczny świat stworzony przez Dontnod: bardzo ładna, przypominająca obrazy ze snu grafika, moja ulubiona pora roku - jesień, a w tle muzyka indie folk (m.in. szybko wpadające w ucho utwory zespołu Syd Matters). Za sprawą pierwszego epizodu Life is Strange poczułam smutek. I bardzo dobrze - lubię, kiedy gry wzbudzają we mnie emocje. Są one dla mnie dużo ważniejsze w przygodówkach niż w produkcjach typu „zabili go i uciekł” (gdzie głównie cieszę się z tego, że go zabiłam i nie pragnę uczuć związanych z tym, że uciekł).

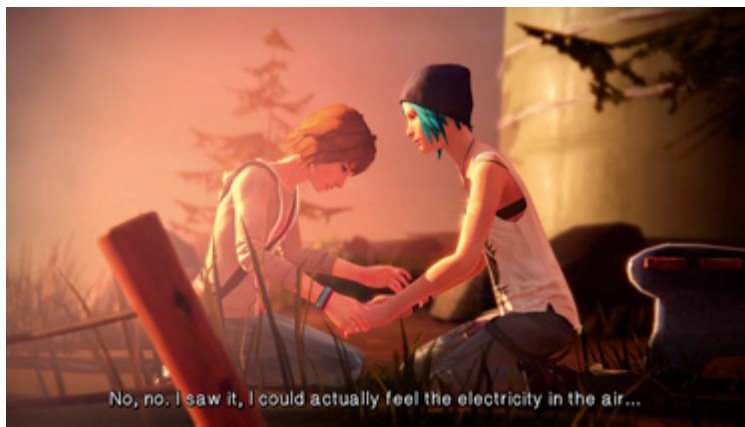
Smutny recenzent Krupik ma jednak pewien problem: pisanie o grze po przejściu pierwszego epizodu jest jak ocenianie serialu po obejrzeniu pilota albo jak stwierdzenie, czy chce się wypić drinka, po polizaniu szklanki. „Chrysalis” to po angielsku „poczwarka” i na razie nie jestem pewna, czy wykluje się z niej przepiękny motyl, czy może chrząszcz (a fuji!). Czy Life is Strange okaże się historią o bolesnym



✚ Dyrektor artystyczny Dontnod, Jean-Maxime Moris powiada, że każdy wybór w grze może w krótkiej perspektywie czasu okazać się słuszny, ale w dłuższej - błędny.



✚ Wydawca zapowiedział łącznie pięć epizodów historii. Kolejne będą nosić tytuły Out of Time, Chaos Theory, Dark Room oraz Polarized.



✚ Twórcom zależało na realistycznym odtworzeniu rejonów Wybrzeża Północno-Zachodniego USA, korzystali więc z Google Street View.

dorastaniu? Mrocznym kryminałem? A może opowieścią o wydarzeniach paranormalnych? Czy sprawdzą się wszystkie rozwiązania, których przedsmak dał nam startowy odcinek tej przygodówki?

Główna bohaterka gry, Max, jest 18-letnią uczennicą prestiżowej szkoły średniej Blackwell Academy w miasteczku Arcadia Bay i na początku wydaje się, że nasze zadanie ograniczy się do rozwiązywania typowych i nudnych do bólu problemów nastolatki - zmagających ze złośliwymi koleżankami, przygłupimi mięśniakami czy czepliwymi nauczycielami. Szybko pojawia się jednak ciekawy wątek kryminalny: 6 miesięcy temu zaginęła inna uczennica Blackwell Academy, niejaka Rachel Amber. Sytuacja zaczyna przypominać tę z „Miasteczka Twin Peaks”, tylko zamiast „Kto zabił Laurę Palmer?” pytamy „Co się stało z Rachel Amber?”. Wraz z rozwojem akcji postacie przedstawione w grze, tak samo jak bohaterowie kultowego serialu, okazują się coraz mniej i mniej czarno-białe. Prawie każdą z nich łączyło coś z Rachel: począwszy od narcystycznego nauczyciela, przez najpopularniejszą dziewczynę w szkole, aż po najlepszą przyjaciółkę Max. Do tego wszystkiego dodajmy tajemnicze wizje tej ostatniej, w których dziewczyna widzi, jak tornado niszczy Arcadia Bay. Czy to prawdziwe tornado? A może przerośnięta dotychczas przyszłych wydarzeń?

Okazuje się także, że Max posiada jedną wyjątkową umiejętność - potrafi

cofać czas, zaledwie o parę minut, ale to wystarczy, by zablysnąć podczas konwersacji z koleżanką, zrobić wrażenie na nauczycielu (skoro już zna się odpowiedź na jego pytanie), bezkarnie (czy na pewno?) przeszukać czyjeś rzeczy, a nawet... uratować komuś życie. Opcja ta wykorzystywana jest także przy rozwiązywaniu zagadek (które raczej nie sprawią trudności przygodówkowym wyjadaczom).

Muszę przyznać, że to rozwiązanie, co do którego mam na razie największą wątpliwość. Nie, jeśli chodzi o samą jego, całkiem rozsądną, mechanikę (cofanie czasu nie dotyczy Max - bohaterka pamięta, co się stało i nie traci przedmiotów, które wcześniej zabrała). Wydaje się jednak, że przede wszystkim powinno zmusić nas do większego zastanowienia się nad wyborami, których dokonujemy w grze, a przez to sprawić, że bardziej zaangażujemy się w losy postaci. Kiedy na ekranie po raz pierwszy pojawiła się informacja: „To postępowanie będzie miało konsekwencje”, wpadłam w lekką panikę. Podjęcie decyzji zajęło mi dobrych parę minut i zmieniłam zdanie pięć razy. Szybko jednak okazało się, że niepotrzebnie się wysilałam. Na razie żaden z dokonanych przeze mnie wyborów

## Donnod



✚ Twórcy *Life is Strange* założyli swoją firmę w 2008 roku w Paryżu. Ich debiutancka gra została wydana przez Capcom i nosiła tytuł *Remember Me* (2013). Była to gra z gatunku action adventure rozgrywająca się w 2084 roku w futurystycznej wizji Paryża. Bohaterce, pięknej Nilin wymazano niemal wszystkie wspomnienia. Pamięta jedynie tajemniczego mężczyznę o ksywie Edge....

✚ Według Jeana-Maxime Morisa *Remember Me* było „cyfrowym spojrzeniem” na ludzką tożsamość, zaś *Life is Strange* jest „sposobem na analogowy”.

nie wygląda na znaczący. Rozumiem, że to dopiero pierwszy epizod *Life is Strange*, ale już teraz przydałby się przykład stanowiący zapowiedź tego, w jaki sposób nasze decyzje zyskają na ważności w następnych częściach gry. Martwi mnie też momenty, w których widać, że twórcy zaczynają się gubić w swojej koncepcji. Na przykład moja Max wiedziała, że ochroniarz planuje zainstalować w szkole kamery, chociaż wcześniej nie znalazłam na ten temat żadnej informacji (pewnie zdobyła ją inna Max w innej linii czasowej). Parę zgrzytów wynika też z faktu, że dialogi są dość słabo napisane. Nie chodzi tu nawet o to, że brzmią jakby wyszły spod klawiatury dorosłego, który już dawno nie słuchał, jak mówią nastolatki. Czasami brakowało paru słów, dzięki którym przypominałbym sobie, że dokonałam takiego, a nie innego wyboru. Marzy mi się także, by twórcy *Life is Strange* rzucili mi wyzwanie i sprawili, że będę zmuszona zrobić w grze coś, co uznaję za niezgodne z moimi przekonaniami. Ludzie zwykle chcą się uważać za szlachetnych (co bardzo dobrze przedstawił w swoich badaniach amerykański psycholog Dan Ariely, autor ciekawej książki „Potęga irracjonalności. Ukryte siły, które wpływają na nasze decyzje”). Widać to także w podsumowaniu prezentowanym po zakończeniu epizodu. Zdecydowana większość osób, które grały do tej pory (piszę to na początku lutego), dokonywała lepszych z moralnego punktu widzenia wyborów. Zresztą nic dziwnego - skoro na jednej szali było na przykład uratowanie najlepszej przyjaciółki przed gniewem sadystycznego ojczyma, a na drugiej możliwość (bardzo odległa) zostania wyrzuconą ze szkoły. ■



Trzy mistyczne pomniki. Pod tym z lewej znajdują się inskrypcje z tajemniczymi imionami. Ten środkowy zaś uchylił wejście do swego wnętrza...



# Tormentum



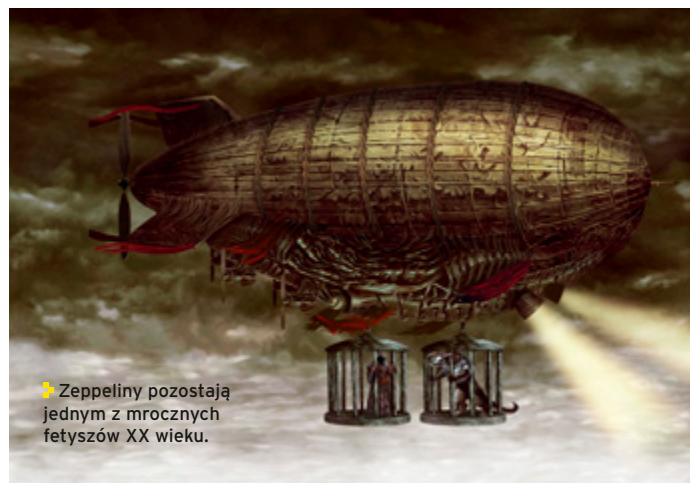
WYDAWCA OhNoo Wersja PL: tak

Michał Król

**N**ie pamiętając nic ze swojej przeszłości, trafiłem do mrocznego, pełnego bólu i cierpienia, nieznanego świata. Gdzie nie spojrziałem, widziałem śmierć i zniszczenie, a był to dopiero początek mojej usłanej straconymi szansami drogi.

Logotyp rodem z okładek death-metalowych płyt, oprawa graficzna będąca nieślubnym dzieckiem stylu Hansa Rudolfa Giger'a, wizji Zdzisława Beksińskiego i przemysłu Clive'a Barkera, oprawiona w muzykę z wnętrza martwego serca księcia ciemności. Pierwsza styczność z Tormentum - Dark Sorrow autorstwa trzyosobowego trójmiejskiego studia OhNoo wypala nieogojącą się ranę w umyśle każdego gracza. Wypuszczone w lipcu 2014 roku demo pozostawiało nas z pewnym niedosytem i mimo sukcesu zbiórki funduszy na Indiego oraz głosowania na Steam Greenlight pojawiło się też sporo obaw. Niepotrzebnie. Na dobrą grę przygodową point'n'click składa się wiele elementów: od grafiki, przez muzykę i klimat, po rzeczy nienamacalne - jak na przykład emocje. W Tormentum - Dark Sorrow wszystkiego jest pod dostatkiem. Jako bezimienny bohater zostałem uwięziony w wyjątkowo nieprzyjaznym zamku wznoszącym się na tle księżycowego krajobrazu. Deszcz meteorytów i mroczny wygląd fortecy pozostawiały nadzieję tam, skąd nie mogły przebić się promienie słońca - za wiecznie zachmurzonym niebem. Z wakacjami all inclusive nie miało to nic wspólnego, a największy niepokój budził fakt, że nie tylko nie

stawiało nas z pewnym niedosytem i mimo sukcesu zbiórki funduszy na Indiego oraz głosowania na Steam Greenlight pojawiło się też sporo obaw. Niepotrzebnie. Na dobrą grę przygodową point'n'click składa się wiele elementów: od grafiki, przez muzykę i klimat, po rzeczy nienamacalne - jak na przykład emocje. W Tormentum - Dark Sorrow wszystkiego jest pod dostatkiem. Jako bezimienny bohater zostałem uwięziony w wyjątkowo nieprzyjaznym zamku wznoszącym się na tle księżycowego krajobrazu. Deszcz meteorytów i mroczny wygląd fortecy pozostawiały nadzieję tam, skąd nie mogły przebić się promienie słońca - za wiecznie zachmurzonym niebem. Z wakacjami all inclusive nie miało to nic wspólnego, a największy niepokój budził fakt, że nie tylko nie



Zeppelin pozostają jednym z mrocznych fetyszów XX wieku.



Nieważne czym inspirowali się twórcy. Pomysł ślepego malarza i jego kudłatego przyjaciela o wielu oczach jest genialny!

📍 Zamek, do którego Bezimienny trafia na samym początku swojej pielgrzymki.

wiedziałem, gdzie jestem i w jaki sposób mnie pojmano, ale nawet tego - kim jestem. Całkowita amnezja, jak co weekend w niedzielę rano.

Los próbował mnie złamać, jednak - mimo braku wiary - wiedziony instynktem przetrwania ruszyłem w poszukiwaniu nieistniejących odpowiedzi. Skutki decyzji, jakie podejmowałem, miałem odczuć nie tylko ja sam, ale również napotykanne przeze mnie osoby.

Pierwszy szok zaliczyłem już na samym początku gry. Całe Tormentum - Dark Sorrow wykonane jest z ręcznie rysowanych grafik 2D, za które odpowiada Piotr Ruszkowski (wywiad z nim możecie przeczytać na kolejnych stronach pisma). Już po kilkudziesięciu minutach styczności z tą produkcją w mojej głowie wirowała karuzela skojarzeń z wybitnymi dziełami wybitnych twórców. Widać tu bowiem inspiracje czerpane garściami od mistrza biomechaniki, autora postaci ksenomorfa z filmu „Obcy - ósmy pasażer Nostromo” w reżyserii Ridleya Scotta - szwajcarskiego malarza H.R. Giger. Występujące w grze układy mechaniczne połączone z mięsną tkanką często nawiązują do bólu i cierpienia - jak na przykład pozbawiony serca i oczu anioł. A to dopiero początek, bo jak na przygodówkę w stylistyce horroru przystało, sielskich obrazków tu nie uświadczycie. Da się zauważyć wpływ Zdzisława Beksińskiego, niekiedy na myśl przychodzi „Hellraiser” Clive’a Barkera, amigowa gra Shadow of the Beast czy wydane kilka lat później Dark Seed - co zresztą nie powinno dziwić.

Wszzechobecne poczucie alienacji potęgują muzyka i dźwięki, które co rusz dostarczają wyjątkowych, czasami wręcz przytłaczających doznań. Oprawa nie ma litości dla emocji i jest na tyle ekspresyjna, że w momencie gdy rozbrzmiały nieco radośniejsze



## Mimo wrogości świata bohater nie poddaje się i dąży do uzyskania odpowiedzi, trzymając się kurczowo wizji rzeźby przedstawiającej ludzkie dłonie – jedynej rzeczy, jaką pamięta...

nuty, aż zwróciło to moją uwagę. Ale nie ma zmiłuj, to nie miejsce na optymizm, takich przerwaniów w Tormentum - Dark Sorrow trafia się dosłownie kilka. Soundtrack udanie buduje ciężki klimat gry.

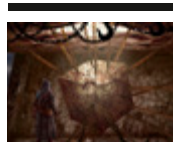
Mimo wrogości świata i beznadziejności sytuacji, w jakiej znalazł się bohater, nie poddaje się on i dąży do uzyskania odpowiedzi, trzymając się kurczowo wizji rzeźby przedstawiającej ludzkie dłonie – jedynej rzeczy, jaką pamięta. Podczas rozgrywki pojawia się konieczność dokonania trudnych wyborów moralnych, ważnych nie tylko dla samego protagonisty, ale też dla innych postaci. Nie są one może na miarę tych z The Walking Dead studia Telltale Games, ale po części wpływają na treść gry. Dzięki takiemu rozwiązaniu otrzymujemy kolejny powód, by Tormentum przejść raz jeszcze i poznać skutki alternatywnych opcji.

Tytuł obfituje w zagadki logiczne o wyważonym poziomie trudności. To nie jest pozycja, przy której z nadmiaru wysiłku intelektualnego obgryza się do krwi paznokcie, choźi bardziej o skojarzenie pewnych

faktów, przedmiotu z miejscem, zapamiętanie rysunku niż rozwikływanie skomplikowanych łamigłówek. Zaciąłem się tylko dwa razy, na szczęście zawsze dostępny jest podręczny szkicownik, w którym bohater skrętnie zapisuje co ważniejsze rzeczy. Rozwiązywanie zagadek okazuje się zatem dość proste - mimo że niekiedy wiąże się z koniecznością powrotu do poprzednich lokacji. Jeśli więc szukacie absorbujących wyzwaf logicznych, to raczej w tej grze ich nie znajdziecie.

Podczas mojej wypełnionej wiecznym cierpieniem wędrówki przez brutalny świat odwiedziłem trzy krainy o różnicowanych krajobrazach. Blisko 80 ręcznie rysowanych plansz ze świetnie prezentującą się architekturą robi niemałe (i mroczne) wrażenie. Sugestywne nuty pięknie grają na emocjach, podkreślając ponurą aurę gry. Tormentum to bardzo dobra przygodówka, oferująca miłośnikom gatunku kilka godzin świetnej zabawy - polecam ją każdemu, kto ceni sobie oryginalność i klimat. Zwłaszcza fanom Hansa Rudolfa Giger i Zdzisława Beksińskiego. ■

### Hellraiser



**Pojawiający się w grze sześcián** niedwuznacznie kojarzy się z kostką Lemarchanda z filmu „Hellraiser: Wyślanik piekiel” (1987) w reżyserii Clive’a Barkera. Za pomocą tego artefaktu można było wkraczać do świata Cenobitów, w którym rozkosz i ból łączyły się w jedność. Dodatkowym fetyszem obecnym w „Hellraiserze” i występującym również w grze były łańcuchy.

# MROCZNA OPowieść

## O TYM, JAK GIGER I BEKSIŃSKI SPOTKALI SIĘ W GŁOWIE PIOTRA RUSZKOWSKIEGO

O świecie Tormentum dowiesz się więcej z recenzji obok, a tymczasem Michał Król rozmawia o jego mrocznym obliczu z osobą, która odpowiada za stronę wizualną gry – Piotrem Ruszkowskim ze studia OhNoo.

**P** Biomechanika, czyli połączenie maszyn z żywą tkanką, do tego ze szczyptą seksu i okultyzmu. Brzmi trochę kontrowersyjnie, zwłaszcza gdy mówimy o grze wideo. W grach przygodowych typu point'n'click przedstawiony świat jest dla mnie - obok fabuły - jednym z ważniejszych elementów. Zresztą nie oszukujmy się, w tym gatunku nie ma z reguły wyszukanych mechanik i gra musi nadrobić innymi aspektami. Przeważnie nudzą mnie światy imitujące rzeczywistość lub umieszczone w wyeksploatowanej już według mnie stylistyce fantasy czy SF. Za to cenię sobie oryginalne, ciekawe miejsca, które potrafią zaskoczyć i zadziwić. Tworząc świat Tormentum, starałem się, by miał w sobie pewną dozę dziwności i surrealizmu, pozostawiając również graczowi przestrzeń na interpretację tego, co widzi i odkrywa. Nie zapominajmy też o tym, że wszystko powinno być również przyjemne dla oka.

**P** To dość spora odskocznia od innych produkcji, które tworzycie w studiu OhNoo, jak aplikacja dla najmłodszych wspomagająca naukę czytania czy interaktywna opowieść dla dzieci.

Kiedy chcesz zrobić grę, najlepiej zacząć od czegoś małego. W naszym przypadku była to mroczna interaktywna książeczka dla dzieci „Amelia i Postrach Nocy” w stylu Tima Burtona. Robiąc ją, zetknęliśmy się z licznymi problemami, jakie napotykają twórcy przy tego typu projektach i był to dla nas swoisty poligon doświadczalny. Po wydaniu tej aplikacji nabraliśmy większej pewności siebie i przekonania, że jesteśmy w stanie stworzyć coś obszerniejszego i bardziej skomplikowanego. Oczywiście,

kiedy zaczęliśmy robić Tormentum, inne projekty musiały zejść na plan dalszy i czekać na lepsze czasy, ale nie jest powiedziane, że nie zostaną ukończone.

**P** Tormentum jest mroczne, brutalne, momentami wręcz odpychające - w świecie tej gry nie ma miejsca na optymizm. Kiedy przeszedłeś na ciemną stronę mocy? No cóż, myślę, że po prostu zawsze lubiłem mroczne klimaty i ma to swoje odzwierciedlenie w moich pracach. Być może ma to również coś wspólnego z tym, że jestem raczej pesymistą. Jeśli chodzi o początki, to zaczynałem od demosceny i słynnego „komodorka” 64 - zajmowałem się rysowaniem tuszem kopert na dyskietki 5.25”, tak zwane „covers”. To, jak i obecność innych kreatywnych osób z demosceny, tworzących za darmo dla czystej satysfakcji, spowodowało, że zainteresowałem się grafiką. Oczywiście mówimy o czasach sprzed internetu. Potem nadeszła era tabletów graficznych, wtedy też zakupiłem swój pierwszy model i dalej już wszystko potoczyło się samo. Jeśli chodzi o szkołę czy studia, to nie miały one większego wpływu na mój rozwój artystyczny, zwłaszcza że ukończyłem biologię.

**P** Skąd czerpiesz inspiracje - mam nadzieję, że nie z życiowych doświadczeń, bo świat gry pełen jest bólu i cierpienia. Na pierwszy rzut oka stanowi on hołd dla twórcy postaci ksenomorfa z filmu „Obcy - ósmy pasażer Nostromo” - H.R. Gigera, który także był miłośnikiem łączenia maszyn z żywą tkanką. Widziałem też elementy nawiązujące do klasyki horrorów, jak chociażby „Hellraiser” Clive'a Barkera.

### Artysta



**Zdzisław Beksiński (1929-2005)** był malarzem, rzeźbiarzem, rysownikiem i fotografem. W swoim środowisku od lat 60. uznawano go za renegata. Jego znakiem firmowym stał się surrealizm podsyty motywami śmierci i cierpienia. Obecnie jego sława wykracza daleko poza Polskę.



Przede wszystkim inspirowałem się stylem dwóch wybitnych twórców. Oczywiście wyżej wymienionego H.R. Gigera oraz naszego rodzimego malarza - Zdzisława Beksińskiego, ponieważ ich styl jest mi najbardziej bliski. Chodzi o pewną wizję mrocznego, pozbawionego nadziei świata, którą chciałem uzyskać. Co do „Hell-raiser” to z filmu niewiele już pamiętam, natomiast polecam komiks o tym samym tytule.

**P** Mając taką wyobraźnię, musiałeś grać w gry ociekające brutalnym i mrocznym klimatem. Które tytuły trafiły do twojej sali tortur?

Oczywiście będzie to przygodówka Dark Seed [horror point'n'click wydany w 1992 roku przez Cyberdreams - dop. M.K.], która w przeszłości zrobiła na mnie duże wrażenie, właśnie ze względu na koncept niesamowitego ukrytego świata żyjącego gdzieś pod spodem naszej rzeczywistości. Natomiast z nowszych gier to zdecydowanie Demon's Souls oraz seria Dark Souls, którymi zainteresowałem się głównie z powodu mrocznego, pełnego tajemnic i trudnego do skategoryzowania uniwersum. Ten japoński design postaci i senne pejzaże bardzo na mnie wpłynęły.

**P** Każda plansza w Tormentum - Dark Sorrow rysowana jest ręcznie. Duża część z nich wygląda obłądnie, ale wymagało to zapewne sporo pracy od ciebie jako rysownika.

Trudność plansz wynikała głównie z efektu paralaksy, którą zaprojektował Grzegorz Markowski - nasz progra-

mista. Wymuszała ona tworzenie każdego elementu tła oddzielnie. Do tego dochodziły postacie składające się z wielu części. Najtrudniejsze były plansze z wieloma ruchomymi elementami i większą liczbą NPC. Musiałem mieć wszystko uporządkowane, aby się nie pogubić, a przez taki stopień skomplikowania proces powstawania znacznie się wydłużył. Koniec końców - głównych plansz jest ponad 70 plus kilkaset tak zwanych zoomów. Należy pamiętać również o pracy Łukasza Rutkowskiego, który zaprojektował i zilustrował wszystkie występujące w Tormentum minigry.

**P** Czy po sukcesie - którego Wam życzymy - planujecie stworzyć kontynuację? Jakby nie patrzeć, zostaje do tego szeroko otwarta furтка.

Czasem zdarza nam się o tym rozmawiać. Może niekoniecznie jako o drugiej części, bardziej jako o duchowym następcy. Wszystko zależy od tego, jak Tormentum zostanie odebrane. Natomiast współpracujemy już od pewnego czasu z twórcą krótkich filmów animowanych Alkiem Wasilewskim i jest to związane z pewnym projektem, który wkrótce zapowiemy.

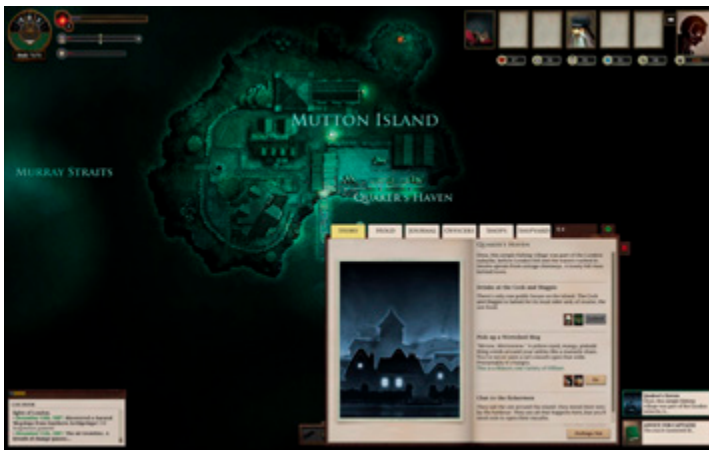
**P** Zielone światło na Steam Greenlight, udana zbiórka funduszy na Indiegogo, a do tego sporo pozytywnych słów od graczy. Wszystko wskazuje na to, że Tormentum powinno okazać się sukcesem, czego tobie i reszcie ekipy OhNoo szczerze życzę, bo gra naprawdę na to zasługuje. **L**

**+** W jednej z lokacji Tormentum dokonujemy szybkiego zoomu na pomnik. Zdaje się, że figurom brakuje pewnych elementów, które akurat mamy w ekwipunku...

**OhNoo**



**Piotr Ruszkowski** podczas gdańskiej konferencji World of Gamedev Knowledge we wrześniu 2014 roku. Demo Tormentum wzbudziło sensację.



✚ Mutton Island, rybacka osada na wzgórzu, ulokowana na przedmieściach wschodniego Londynu.

# Sunless Sea



WYDAWCA: Failbetter Games Wersja PL: nie

✚ Murmur

## Bez słońca



### Down to a Sunless

Sea to powieść z 1979 roku autorstwa Davida Grahama. Akcja dzieje się w świecie, w którym świeżo rozegrała się wojna nuklearna. Sam tytuł został zaczerpnięty z poematu poety i filozofa Samuela Taylora Coleridge'a. Twórcy gry ewidentnie inspirowali się powyższym.

**S**unless Sea to od pierwszych minut tytuł bardzo klimatyczny i na swój sposób budzący lęk. Utrzymana w zielonkawych odcieniach oprawa graficzna nadaje mu aurę tajemniczości, a wszechobecny mrok pogłębia niepewność...

Fallen London jest miejscem znanym z przeglądarkowej gry o tym samym tytule, która - notabene - stanowi bardzo dobry wstęp do Sunless Sea. To tutaj wszystko się zaczyna i przy dobrych wiatrach kończy. To tu dokonujemy pierwszych ważnych wyborów, werbujemy pierwszych członków załogi i wielokrotnie powracamy.

### DECYZJE, DECYZJE...

...i jeszcze raz decyzje. To od nich w dużej mierze zależy, jak potoczą się nasze losy. Sunless Sea to tak na-

prawdę sprytnie połączone ze sobą historyjki, które poznajemy podczas eksploracji statkiem podziemnych wód Unterzee. Już na starcie przestajemy być anonimowi - określamy swoją przeszłość oraz przeznaczenie, którym może być podążanie śladami ojca lub dążenie do bogactwa. Decydujemy nawet o tym, jak inni mają się do nas zwracać. Wszystko to, jak i każdy późniejszy wybór, rzutuje na nasze dalsze przygody, na to, jak jesteśmy postrzegani i wpływa na wyzwania, jakim musimy sprostać. W Sunless Sea nawet rekrutowani przez nas oficerowie mają swoje tajemnice i mogą nam pomóc lub zaszkodzić.

Jako kapitan statku dużo podróżujemy, więc zadania głównie sprowadzają się do transportu towarów, ludzi czy zdobywania informacji, które później chętnie kupują władze Fallen London. Niestety często, by zrealizować dane zlecenie, należy spełnić pewne warunki, co rodzi lekką frustrację, gdyż wynagrodzenie rzadko jest współmierne do włożonego wysiłku. Dlatego też, szczególnie w początkowej fazie, większy wpływ na rozgrywkę mają nie tyle wspo-

✚ Iron Republic to przemysłowy region na południe od Londynu. Obowiązujące tam prawa nie są prawami człowieka ani natury.



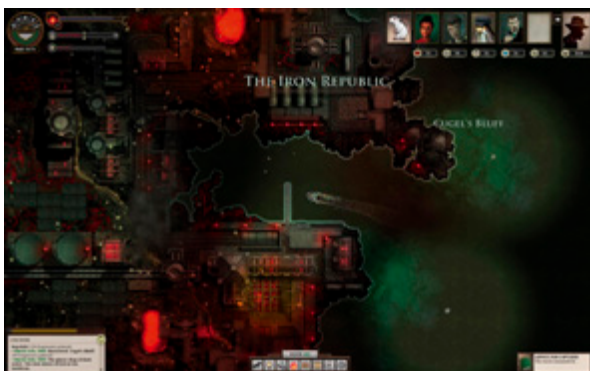
✚ Fallen London zaczynała jako gra przeglądarkowa w 2009 roku. Początkowo miała się nazywać Echo Bazaar.

mniane wybory, co losowo generowana mapa i możliwość prowadzenia handlu towarami. Jeśli mamy szczęście, to może się okazać, że w pobliżu Fallen London znajdziemy wyspę, na której dostępne są wartościowe dobra. W przeciwnym razie dorobienie się nowej, większej łajby tudzież wyposażenia potrafi zająć kilka czy nawet kilkanaście godzin. Z kolei walka na morzu to trochę zbędny dodatek. Przede wszystkim jest monotonna i mocno uproszczona. Ot, kiedy w zasięgu wzroku pojawia się jakiś statek piracki, wielki krab czy rekin, można posłać salwę, a po chwili następną i następną. Przeciwnicy zachowują się bardzo podobnie, więc każdego da się pokonać, stosując tę samą strategię.

### CZY TO KONIEC?

Śmierć na morzu wcale nie oznacza finału zabawy. W Sunless Sea zawsze pozostawiamy coś po sobie, a każda kolejna kreowana postać może mieć ścisły związek z poprzednim kapitanem lub trafić na jego ślady podczas następnych rejsów. Toteż pomimo niepowodzeń, których na początku doświadcza każdy, mamy poczucie pewnej ciągłości, co zachęca do dalszej gry.

Sunless Sea zdaje się być niekończącym tasiemcem na miarę telewizyjnej „Mody na sukces”. Mimo wielu godzin spędzonych przed monitorem nadal mam nieodparte wrażenie, że mroki Unterzee kryją przede mną jeszcze mnóstwo tajemnic i tak naprawdę jestem na samym początku przygody. I to odczucie raczej szybko nie minie, gdyż twórcy na bieżąco do- rzucają nowe historie i wyzwania. ■



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

Do pracy nad grafiką zaangażowano Weta Workshop, autorów efektów w takich filmach jak „Władca Pierścieni”, „Avatar” czy „Elysium”.

# Grey Goo



WYDAWCA Grey Box Wersja PL: nie

Spektor

**G**rey Goo to bez wątpienia jeden z najładniejszych RTS-ów w historii gatunku, ale też jeden z najbardziej wtórnych. Wymagający gracze szybko się nim znudzą.

Źle zaczyna dziać się w branży. Nie wiem, czy też to zauważyliście, ale coraz więcej premier to po prostu odgrzewańce. Magiczne hasło „znani twórcy wskrzeszają legendarną serię” powoli traci swoją moc.

Grey Goo przypięto metkę nowego dzieła autorów Command & Conquer. Owa nowość studia Petroglyph Games, którego założyciele maczali palce w sadze Tiberium, miała nawiązywać do stylu najważniejszych strategii z lat 90. i podać go w odświeżonej formie. O ile pierwszy warunek został spełniony wzorowo, o tyle drugi - nie do końca.

Sam początek gry dość mocno mnie wciągnął. Twórcy przyłożyli się do strony wizualnej, która robi dobre pierwsze wrażenie. Menu przypominające kokpit Enterprise, ekrany ładowania z bajeczną grafiką, przejrzysty interfejs i bardzo rzeczywiste

postacie - wszystko to wykonano z dbałością o najmniejsze detale. Podobnie sprawa wygląda z dopracowanymi przerywnikami filmowymi, które wprowadzają w całą historię. A ta zaczyna się od mocnego uderzenia. Akcja rozgrywa się w dalekiej przyszłości na planecie Ekosystem Dziewięć, która okazuje się zbyt ciasna dla zamieszkujących ją ludzi, kosmicznych uchodźców Beta i tajemniczych Goo. Saruk to dowódca Bety, który - otwierając międzygwiazdny portal - przez przypadek ściąga sobie na kark nieznanego wroga. Detonuje więc centrum dowodzenia i przygotowuje się do obrony.

Mamy do dyspozycji trzy odmienne rasy, które walczą o przetrwanie. Każda posiada własny system wojsk i technologii, niezbyt jednak urozmaicony. W zasadzie budynki i jednostki ludzi i Bety różnią się tylko wyglądem, funkcje pełnią zaś bardzo podobnie. Odkrywamy je stopniowo w ramach 15 misji, po 5 na każdą z frakcji. Autorzy starali się uatrakcyjnić kampanie, proponując poza głównymi zadaniami misje poboczne, jednak całość i tak sprowadza się do prostych

Im dalej w grę, tym bardziej ma się wrażenie, że twórcy zasewrowali nam kolejną reinkarnację StarCrafta.

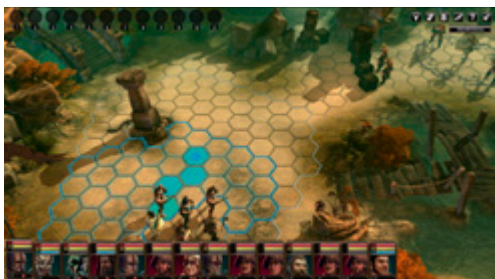
Mamy misje na czas, budowę jednostek specjalnych, dostawę pod wskazany adres. Gdzieś to już wszystko było...

zasad: gromadzimy surowce, zbroimy się i wybijamy wroga.

Owszem, nie brakuje drobnych smaczków, które umilają zabawę. Interfejs jest prosty i intuicyjny, nie wymaga opanowania skomplikowanych skrótów klawiszowych, żeby skutecznie dowodzić oddziałem. Dzięki temu można skupić się na planowaniu strategii, co sprawia w tym wszystkim największą frajdę. Ciekawym pomysłem jest również wykorzystanie w potyczkach flory planety (powtórzę - wyglądającej rewelacyjnie!). W gęstych lasach Ekosystemu Dziewięć można ukryć jednostki i atakować z zaskoczenia, podobnie ustawiając się na wzniesieniach, których na zróżnicowanych mapach jest pod dostatkiem.

Całość ewidentnie została pomyślana jako gra sieciowa - kampania to rozrywka raptem na 3-4 dni. Czy na tym polu Grey Goo ma szansę zagrozić jedyemu i niepodzielnemu władcy RTS-ów? Cóż, dobra grafika to jednak za mało, żeby przejść do historii. ■





✚ Jak widać na załączonym obrazku: głównym oponentem drużyny jest w tej planszy kolumna.



✚ Dowódca naszych wiernych najemników, czyli Faramud. Konkursy piękności wygrywa z marszu!

# Blackguards 2



WYDAWCA: Daedalic Entertainment Wersja PL: tak

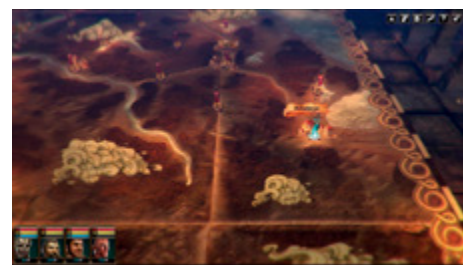
✚ Zdan

Kiedyś bohaterowie gier jawili się jako swego rodzaju rycerze okrągłego stołu. Jeśli nie byli z natury prawi i pomocni, to przynajmniej chcieli dobrze. Link, Mario, Simon Belmont... to postacie pozytywne. Tak było kiedyś. Dawno, dawno temu, za wieloma bitami i wieloma bajtami. Współcześni herosi to zwykle, w najlepszym przypadku, goście pokroju Hana Solo. Czyli może i sympatyczni, może i bohaterowie, ale tak naprawdę łajdacy, przemytnicy i inne szumowiny. A to są ci z tej jasnej strony mocy. Z drugiej mamy takich przyjemniaczków jak bohaterowie serii Grand Theft Auto. Wyjaśnić nic więcej nie trzeba.

Właśnie z takimi typkami spod ciemnej gwiazdy stykamy się w sequele

taktycznego RPG Blackguards. Gracze zaznajomieni z pierwszą odsłoną cyklu powinni się ucieszyć – powraca bowiem złotousty mag Zurbaran, krwiożerczy gladiator Takate i absolutny mistrz ciętej riposty, krasnolud Naurim. Pojawia się znów Cassia z Tenos i to ona gra tutaj pierwsze skrzypce. Postacie okazują się wyraziste, konkretne i mają powody, by pójść za Cassią. Ją samą też trudno nazwać bohaterką w pozytywnym znaczeniu tego słowa – do działania motywuje ją złaństwo i... właściwie nic więcej. Jest zatem niestandardowo i kolorowo, co stanowi spory atut Blackguards 2.

Gdyby zakończyć sprawę tylko na herosach, to właściwie można by wystawić grze laurkę i nikt nie powinien się czepiać. Niestety, podstawą growego mięsa są tu taktyczne walki turowe. Piszę „niestety”, bo pomimo ich pozornego rozmachu i szeregu opcji rozwoju postaci wszystko staje się monotonne i nużące już po kilku starciach. Nowa broń czy wyższe poziomy umiejętności słabo przekładają się na moc danej osoby na polu bitwy.



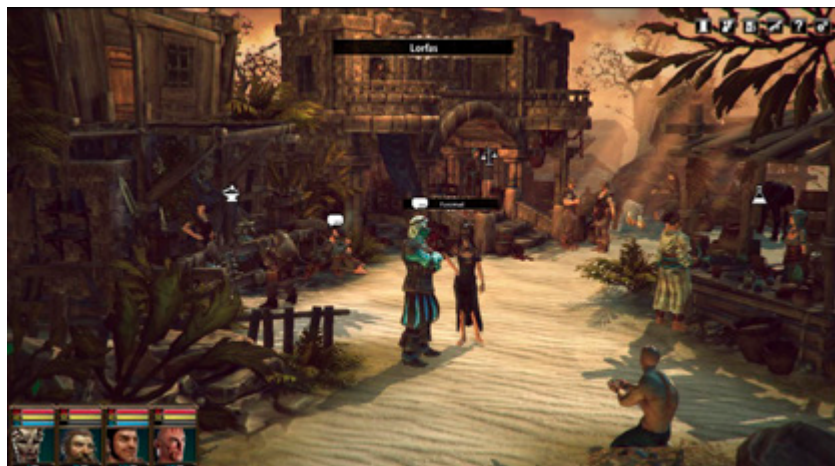
✚ Należy przenieść niebieski płomyczek w inne części planszy. Zadanie trudniejsze niż się wydaje.

W efekcie nie ma poczucia doskonałości bohatera, a przecież o to chodzi w RPG, nieprawdą? A może są genialne rozwiązania taktyczne? Nieszczególnie. Oponent stosuje zwykle dwa triki – albo próbuje nas zmiażdżyć przewagą liczebną, albo wystawia jakiegoś megazabijakę. W rezultacie potyczki bywają przerażliwie długie. W skrócie – szybko robi się przewidywalnie. Do plusów mogą zaliczyć możliwość nielinowego wyboru następnej walki i celu naszej wojennej kampanii. Przynajmniej tyle, choć to mało.

O oprawie graficznej i muzycznej da się napisać właściwie tylko tyle: jest poprawnie. Nic nie kłuło mnie w oczy i uszy, ale też nie padłem z zachwyty, jak na widok prac Beksińskiego czy słuchając soundtracku z „Conana Barbarzyńcy”. Czyli takie – powiedzmy – trzy z plusem. Autorzy Blackguards 2 popełnili najgorszy grzech, jaki można popełnić, tworząc coś, co ma służyć rozrywce. Ich dzieło jest monotonne, a miejscami wręcz nudne. Po odejściu od gry nie miałem ochoty do niej wracać, by znów klikać przez pół godziny dla paru sekund dobrze napisanego dialogu. Po prostu nie. ■

## Dark Eye

**System fabularny** stworzony w 1984 roku przez Ulricha Kiesowę. Wydany po angielsku jako Realms of Arkania. W ostatnich latach służył m.in. takim grom jak Drakensang, Blackguards oraz jego sequel rozgrywający się w krainie Aventurii i korzystający z zasad Dark Eye.



✚ Miasta służą głównie temu, żeby poklikać w małe, ładne ikonki.

■ Ciemność rozdzielana przemyślnymi światłami przynosi na myśl sceny z znakomitego *Limbo*.

# Anoxemia

■ PC

**WYDAWCA** Zomboko Entertainment **Wersja PL:** nie

■ Banzai

**O**to jeden droid i jego człowiek, zagubieni w podwodnym świecie monochromatycznego koszmaru. Koszmaru, który trochę zbyt dosłownie został przeniesiony na całą rozgrywkę

Teoretycznie bohaterem Anoxemii jest pętlonurek, który szuka skażonych roślin na dnie oceanu. Od początku czujemy jednak, że coś tu nie gra. Dostajemy wskazówki o podejrzanych brzmieniach i oglądamy przerażające wizje bohatera pełne trupów. Do tego nie sterujemy bezpośrednio człowiekiem, tylko podwodnym droidem, za którym nurek podąża. Każde z tej pary musi uważać na inne zagro-

żenia, każde ma też swoje potrzeby i tylko zebrawszy odpowiednią liczbę pojemników z tlenem oraz baterii, doprowadzimy nasz zespół do finału. Zanim zagrałem w Anoxemię, przyglądałem się jej grafice na obrazkach z gry i zastanawiałem, czy produkcja ta rzeczywiście może być tak brzydka. Tak, jest dokładnie tak brzydka, na jaką wygląda! Porównania z *Limbo* okazują się nie na miejscu, bo *Limbo* było w swojej stylistyce wyraziste i ciekawe, a *Anoxemia* jest nudna. Tytuł oferuje wyzwania logiczne – na przykład musimy strącić kamień do rozpadliny, by zatkać blokującą drogę silny strumień wody. Zadania są proste i nie wymagają kombinowania. Faktyczny problem stanowi zręczne manewrowanie i sprytne unikanie zagrożeń, w tym na przykład

## Anoksemia

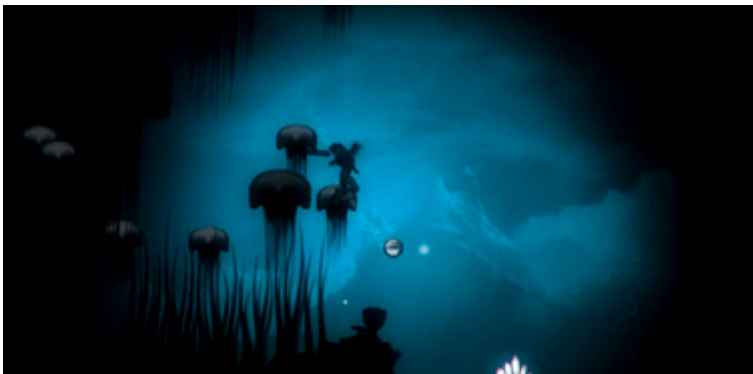
**Tytułowa anoksemia to stan organizmu, w którym we krwi znajduje się zbyt mało tlenu w stosunku do zapotrzebowania. Organizm w tej sytuacji zużywa tlen ze swoich komórek i równocześnie stara się zwiększyć pozyskiwanie go z otoczenia, stąd przyspieszona praca układu oddechowego. Niestety, podczas topienia się przyspieszony oddech nie może nam pomóc.**

atakujących drona ładunków EMP oraz ścigających nurka sond. Sondy możemy na chwilę unieszkodliwić, ale to kosztuje energię. Poziom energii i tlenu stale spada, więc zawsze należy się śpieszyć!

Każda porażka przenosi nas na początek planszy, ale twórcy uznali, że to za mało. Tlen i energia przechodzą z etapu na etap, więc czasem trzeba się cofnąć i zaliczyć wcześniejsze poziomy z lepszym rezultatem. Nie byłem tym zachwycony, gra okazała się wystarczająco męcząca bez takich niespodzianek. Również z powodu sterowania, które wymaga niemal nieprzerwanego dociskania przycisku myszy. Po każdej sesji mój palec wskazujący dawał sygnały sugerujące, że wkrótce założę związek zawodowy, oflaguje się i odmówi dalszej pracy. Sytuacji nie polepszało to, że bohater lubił się zablokować na byle kawałku skały i musiałem po niego wracać, tracąc czas i nerwy.

Anoxemia ma ciekawy pomysł na rozgrywkę i niewątpliwie jest pozycją oryginalną, jednak zabrakło mi w tym wszystkim zwykłej przyjemności z gry. Nawet gdy udawało mi się pokonać torturujący mnie dłużej fragment etapu, nie miałem z tego wielkiej satysfakcji, zaś monotonna oprawa dodatkowo zniechęcała do dalszej zabawy. ■

■ Podwodne klimaty są tak realistyczne, że po godzinie oczy zaczynają łzawić.



# Lucius II: The Prophecy



WYDAWCA Shiver Games Wersja PL: nie

Pocztar

**L**ucius II: The Prophecy to sequel mrocznej przygodówki z 2012 roku, mocno inspirowanej filmami grozy z lat 70. W historii tytułowego Luciusa widać wyraźny wpływ „Omenu”, chociaż miłośnicy kinematografii znajdą w grze wiele innych nawiązań do klasyki horroru. Produkcja Shiver Games ponownie pozwala graczom wcielić się w syna samego Antychrysta, do którego obowiązków będzie należeć... zabijanie. Są chętni?

Jest rok 1974. Po wydarzeniach z pierwszej części bohater wyładował w szpitalu dla psychicznie chorych, ale potomek Szatana nie pozostanie długo w odosobnieniu. Sterując nim, mamy za zadanie wydostać się z zamkniętych pomieszczeń, eliminując po drodze kolejnych

## Mróz

### Shiver Games

zostało założone w 2010 roku w Helsinkach. Jego pierwszą produkcją był wydany dwa lata później Lucius, który sprzedał się w nakładzie 100,000 egzemplarzy.

Scena niemal żywcem wyjęta z „Omena”. Oba dzieła różni to, że w grze pokazano wprost postać diabła.

Gra pod względem klimatu z serii „wejść do ciemnego pokoju, a na pewno coś cię zaskoczy” kojarzy się trochę z F.E.A.R.

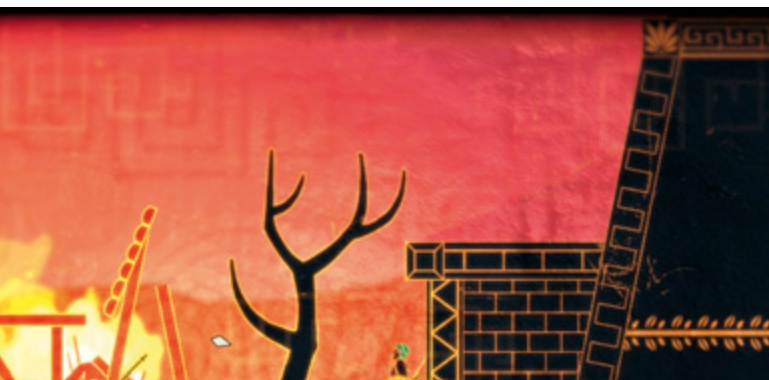
strażników, pielęgniarki czy zakonnice na coraz bardziej wymyślne sposoby. Zbrodnie planujemy niemalże niczym Agent 47, a do dyspozycji mamy całą gamę przedmiotów oraz mocy specjalnych. Tylko od nas zależy, czy nasze ofiary podpalimy, porażymy prądem, otrujemy, czy może zmodyfikujemy otoczenie w taki sposób, by doprowadzić do ich brutalnego zgonu. A nuż ktoś się pośliźnie i wpadnie do szybu windy albo naruszony wiatrak utnie komuś głowę?

Możliwości jest wiele, zwłaszcza gdy nasz antybohater rozwinię swe umiejętności. Inwestujemy w trzy drzewka: mentalne, telekinetyczne i dające kontrolę nad ogniem. Za punkty doświadczenia zdobyte za kolejne zabójstwa oraz odnajdywanie diabelskich figurek można wykupić zdolności pozwalające na

przykład narzucać NPC swoją wolę, używać przedmiotów na odległość, oślepić wrogów czy igrać z płomieniami. Dysponujemy teraz większą swobodą działania. Nie jest to może sandbox, ale na eksplorację czekają kolejne kondygnacje tajemniczego szpitala oraz pobliskie miasteczko Ludlow.

Przepastna kieszka Luciusa może pomieścić sporo przedmiotów, które łączy, by osiągnąć zamierzony efekt. Przykładowo paczka pączków idealnie sprawdzi się w parze ze znalezioną wcześniej trucizną. Nasze ofiary nie są zbyt rozgarnięte - potrafią przejść obok chłopca, zignorować go i zająć się swoimi sprawami, a na dodatek okazują się łase na leżące na podłodze słodycze czy portfele. Momentami ich eksterminacja jest dziecinnie prosta, a z czasem staje się powtarzalna i monotonna. Odrobinę urozmaica ją unikanie chrześcijańskich symboli - wiszące na ścianach krzyże blokują nasze umiejętności i trzeba je szybko obrócić do góry nogami, na przykład... rzucając w nie puszką albo rzezoną paczką pączków. Serio. Lucius II wygląda przyzwoicie jak na tytuł drugoligowy, jednak zabija go bardzo kiepska fizyka obiektów, przenikanie ich przez ściany i wspomniana już idiotyczna SI. Sami musicie zdecydować, czy chcecie się z tym borykać tylko po to, by doświadczyć naprawdę efektownego gorefestu. Z drugiej strony może zabrzmieć jak psychopata, ale mordowanie w Lucius II: The Prophecy przy dźwiękach nastrojowej muzyki ma w sobie coś wciągającego. Przez pierwszą godzinę robiłem to nawet z przyjemnością... **L**





✚ Grę zaczynamy na golasa, ale szybko zdobędziemy hełm, tarczę i całą masę podłużnych ostrych przedmiotów służących do robienia krzywdy.



✚ Misje rozgrywane się w osobnych labiryntach można, jak w każdej porządnej platformówce, wykonywać w dowolnej kolejności.

## PODOBNE GRY



### CASTLEVANIA

Klasyk. Simon Belmont przemierza zamek Drakuli, spotykając po drodze słynne potwory rodem z horrorów.



### GUACAMELEE

Zamiast mitologii greckiej – meksykański folklor. Oddany z równym pietyzmem, ale z większym przymrużeniem oka.



# Apotheon

PC PS4

WYDAWCA Alientrap Wersja PL: nie

Michał R. Wiśniewski

**A**potheon jak większość produkcji niezależnych czerpie garściami z przeszłości, ale w o wiele ciekawszy niż zazwyczaj sposób.

Jedną z ulubionych książek mojego dzieciństwa była „Mitologia” Jana Parandowskiego - fascynujące opowieści o greckich bogach, którzy w przeciwieństwie do obowiązującego na co dzień modelu boskości robili naprawdę fajne rzeczy. W największym skrócie: uprawiali seks i przemoc. Ucieszyło mnie zatem pojawienie się gry Apotheon, bo sięga ona wprost do tego literackiego świata, w którym greccy bogowie są greckimi bogami, a nie ich zakłamaną disneyowską wersją czy wyglupem z serialu z Kevinem Sorbo. Nawet grafika, nawiązując do stylu czarnofigurowego znanego z greckich waz, nasuwa skojarzenia z okładką „Mitologii”. Historia zaczyna się, gdy Zeus rozczarowany ludzkością namawia innych bogów, by przestali jej sprzyjać. Świat staje się bardzo nieprzyjemnym miejscem: w lasach brakuje zwierzyny, pola nie dają plonów. Wybuchają wojny. Bohaterem gry jest prosty żołnierz Nikandros, któremu objawia się żona Zeusa, Hera, obarczając go misją zabicia najwyższego z bogów. Droga na szczyt Olimpu obfituje w spotkania z innymi bóstwami w obszernym i otwartym świecie. Gdy możliwe jest coraz doskonalsze (i kosztowne) odwzorowanie rzeczy-

wistości, twórcy niezależni, dysponując ograniczonymi zasobami, muszą to jakoś sprytnie rozegrać. Stąd na przykład popularność dwóch wymiarów albo pixel artu jako artystycznego (i biznesowego) wyboru. W przypadku Apotheonu dwuwymiarowość i platformowość świata - jak z klasycznej Castlevanii, na której to gra jest wzorowana - okazuje się doskonale spójna ze stylem czarnofigurowym, nie ma się więc wrażenia, że dzieło to powstało małym nakładem kosztów. Animacja postaci wygląda wprawdzie jak wyjęta z flashowej gierki, ale to znów skutek uboczny ożywienia greckich grafik na zasadzie teatru cieni oraz systemu walki opartego na fizyce. Ciosy zadawane bronią białą (od mieczy po widły), rzuty nożami i włócznią, strzelanie z łuku i (bardzo ważne) osłanianie tarczą trzeba łączyć ze skakaniem, bieganiem i turlaniem się, znajdując odpowiednią taktykę na każdego przeciwnika. Pad sprawdza się lepiej niż mysz i klawiatura. Zgodnie z prawidłami gatunku „metroidvania” gra jest nieliniowa, oferując możliwość przejścia jej na różne sposoby i nagradza powroty do wcześniej odwiedzonych miejsc. Ale najbardziej zachwyca wykorzystanie mitologii greckiej, która w tym tytule okazuje się czymś więcej niż dekoracją - erudycja twórców znalazła odzwierciedlenie w niebanalnej i pełnej zaskakujących zwrotów rozgrywce. ■



✚ Styl czarnofigurowy, podobnie jak pixel art, wzięty się z ograniczeń procesu technologicznego.

## Strażnik



Do współpracy przy Apotheonie Alientrap zaprosiło Macieja Paprockiego, który doktoryzuje się z historii starożytnej. Do jego obowiązków należały między innymi konsultacja scen oraz pilnowanie, żeby gra była jak najbardziej zgodna z mitologią grecką.



46

**Shal** przypomina ten szczególny moment, gdy ze śmiesznej gry zrodził się przemysł wart miliardy. Oto przed nami historia Rockstar Games oraz serii Grand Theft Auto.



54

**Voyager** bierze na warsztat grę uwielbianą przez tysiące fanów. Oprócz *Another World*, przygląda się także jego mało znanemu sequelowi.



70

**Björn Pankratz** z *Piranha Bytes* opowiedział nam o najważniejszych momentach w historii jego firmy.



# HALL OF FAME



72

**Micz** przypomina czasy szalonej twórczości programistów zgromadzonych przez George'a Lucasa w studiu Lucasfilm Games.

58

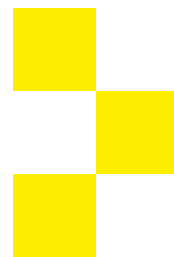
**Éric Chahi** udzielił Pixelowi obszernego wywiadu, w którym wspomina swoją trwającą 30 lat karierę twórcy gier.

64

**B-side** przyjrzał się jednej z najbardziej cenionych komputerowych sag RPG. Trylogia *Gothic* od środka!

HISTORIE NAJWAŻNIEJSZYCH GIER, JAKIE KIEDYKOLWIEK POWSTAŁY I DZIEJE ICH TWÓRCÓW

18-LETNI ÉRIC POD WPŁYWEM FILMU AMITYVILLE STWORZYŁ LE PACTE, KTÓRE LORICIELS WYDAŁO W CZARNYM PUDEŁKU Z PLAMĄ KRWI, POZBAWIONYM SCREENSHOTÓW Z GRY.



# Northeast Eaglewood





## DMA DESIGN

Było firmą, z której powstał Rockstar. Historia rozpoczęła się, gdy programista Dave Jones stworzył z sypialni swoich rodziców studio, w którym napisał kod gry. A w 1988 roku ukazało się Menace!

# BRUTALNY ROCKSTAR

Rockstar. To jedno słowo sprawia, że zmieniamy się w psy Pawłowa – wywalamy na wierzch jęzory, merdamy ogonkami, a oczy skrzą się nam z uciechy. Wystarczy rzucić hasło „Rockstar”, a ożywiemy się, doskonale wiedząc, jakiej nagrody możemy się spodziewać.

■ Shal

**M**ało studiów deweloper-  
skich wywołuje podobne  
emocje. W skali globalnej  
chyba jeszcze tylko Blizzard.  
Kiedyś było ich więcej - Black Isle,  
BioWare, id Software, Westwood...  
Część z nich upadła, część straciła  
dawny blask. Dziś na branżowym  
firmamencie błyszczy niewiele  
nazwisk, a jeszcze mniej ekip bez  
popadania w egzaltację można  
nazwać kultowymi. Rockstar jest  
jedną z nich.

### SKROMNE POCZĄTKI

Niektórzy nie widzą różnicy pomię-  
dzy Rockstar Games a Rockstar  
North. „Rockstar to Rockstar. To  
ci kolesie od GTA”. Błąd. Rockstar  
North to jedno z kilku studiów,  
składających się na Rockstar Games  
- międzynarodową grupę twórców  
gier, a zarazem wydawcę i produ-  
centa, również filmów pełnome-  
trażowych. Zanim jednak Rockstar  
stał się tym Rockstarem, a Rockstar  
North jednym z najsynniejszych



🚗 **Grand Theft Auto** pisze swoją historię od 27 października 1997 roku.



teamów w historii branży, były dwie firmy w Wielkiej Brytanii, sześć liter składających się na dwie nazwy. No i pierwsza część Grand Theft Auto. Aby poznać początki twórców GTA, trzeba cofnąć się do roku 1988 i przenieść kapkę na północ - do deszczowego Dundee w Szkocji. To właśnie tam David Jones, a więc facet, który w 2004 roku przewidział gigantyczny wzrost popularności multiplatformowych gier AAA, założył studio DMA Design. Sam Jones żartował, że skrót DMA rozwija się w „Doesn't Mean Anything”, ale tak naprawdę nazwa studia została zaczerpnięta z podręcznika do programowania na komputerach Amiga - DMA, czyli Direct Memory Access. Urodzony w Dundee Szkot z krwi i kości zdołał odłożyć nieco grosza, więc zatrudnił trzech pracowników - Mike'a Dailly'ego, Russella Kaya i Steve'a Hammonda. Chłopcy zabrali się ostro do roboty, a na efekty nie trzeba było długo czekać. Już w 1988 roku DMA Design nawiązało współpracę z firmą wydawniczą Psygnosis i zaprezentowało światu dwa kosmiczne, scrollowane

shootery - Menace i Blood Money na Amigę. Świat okazał się na tyle zadowolony, że obie produkcje szybko trafiły na C64, PC i Atari ST. Jones i spółka zdobyli uznanie i trochę pieniędzy, więc mogli zająć się grą, która Davidowi śniła się po nocach - tak w 1991 roku zadebiutowało Lemmings. Kultowa pozycja logiczna, w której pomagamy sympatycznym, obdarzonym różnymi umiejętnościami stworom, stała się jednym z największych hitów sprzedażowych lat 90. Znalazła ponad 20 mln nabywców i trafiła na 21 platform, w tym na tak egzotyczne maszyny jak FM Towns czy konsola CD-i. Nic zatem dziwnego, że kolejne trzy lata upłynęły deweloperom z DMA na wyciskaniu z marki ile wlezie - powstały Oh No! More Lemmings, Lemmings 2: The Tribes, All New World of Lemmings i dwie świąteczne edycje specjalne Lemingów. Twórcy znaleźli również czas, by popracować nad czymś nowym - w 1993 roku ukazał się scrollowany shooter Walker, a rok później Hired Guns - pierwszoosobowa, taktyczna strzelanka z trybem kooperacji dla

🚗 **Lemmings** - ponad 20 milionów sprzedanych egzemplarzy GRY LOGICZNEJ! Chyba tylko Tetris jest tutaj górą.

## Ulice

**Carmageddon** ukazał się kilka miesięcy przed GTA i z miejsca zrobiła się wrzawa: no jak to - gra, w której przejeżdża się ludzi?! Trzy miesiące wcześniej na rynku pojawiło się Interstate 76, podkręcające zainteresowanie samochodówkami.

czterech osób na jednym ekranie. Nie oznaczało to oczywiście końca serii Lemmings, która rozwijała się, ewoluując pod postacią rozmaitych spin-offów do 2000 roku, jednak już bez udziału DMA.

Tymczasem czas płynął, pojawiały się innowacyjne technologie, a Szkoci, dostosowując się do dynamicznie zmieniającego się rynku, odkryli fascynujący świat konsol i grafiki 3D. Już w 1994 roku DMA ukończyło prace nad Uniracers - jeszcze dwuwymiarową platformówką na Super Nintendo Entertainment System. Psygnosis, firma wydawnicza, której DMA tak wiele zawdzięczało, straciło niezależność - w 1993 roku stając się własnością Sony, a od 1999 do 2012 działając pod nazwą SCE Studio Liverpool.

Nie wybiegajmy jednak nadmiernie w przyszłość. Póki co dobiliśmy do roku 1994 - autor tego tekstu właśnie skończył 10 lat, w USA od-

## BOSS



**Sam Hauser,** czyli jeden z dwóch braci rządzących Rockstarem. Urodzony w 1971 roku w Londynie, przeszedł gruntowną edukację. W 2012 roku za 12,5 mln dolarów kupił nowojorską posiadłość należącą niegdyś do Trumana Capote'a.

## Japończycy z Nintendo byli na tyle zachwyceni Dave'em Jonesem i jego zespołem, że zaproponowali DMA produkcję gier na nową konsolę – N64.

byli się mistrzostwa świata w piłce nożnej, a Japończycy z Nintendo byli zachwyceni Jonesem i jego zespołem. Na tyle zachwyceni, że zaproponowali DMA dołączenie do „Dream Teamu” studiów deweloperskich, które miały zająć się produkcją gier na nową konsolę - Ultra 64 (nazwaną ostatecznie Nintendo 64). Jones się zgodził i tak rozpoczęła się długa i pełna nieporozumień współpraca z japońskim gigantem. Zanim jednak owe nieporozumienia popsuły relacje Szkotów z menedżerami z Kraju Kwitnącej Wiśni, DMA stanęło w jednym szeregu z crème de la crème branży - „Dream Team” Nintendo tworzyły bowiem (między innymi) Rare, Paradigm, Acclaim,

Midway Games i LucasArts. Zaczyna kompania, nie sądzicie? Umowa z Nintendo zakładała opracowanie przez DMA tytułu startowego na konsolę Nintendo 64. Jones i jego ludzie wywiązali się ze swoich zobowiązań. Już w 1995 roku (a warto przypomnieć, że konsola Nintendo trafiła na półki japońskich sklepów 23 czerwca 1996) zaprezentowali Body Harvest - trójwymiarową grę akcji z widokiem trzecioosobowym, której fabuła kręciła się wokół inwazji kosmitów na Ziemię. Dziennikarzom gra się spodobała, ale wódczom Nintendo już mniej. Zażądali wprowadzenia szeregu poprawek, które miały zmodyfikować rozgrywkę pod kątem preferencji

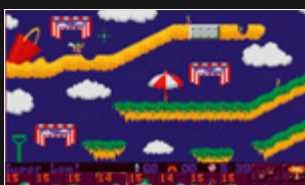


## Nie tylko GTA

DMA Design zanim natrafił na żyłą złota, próbował sił w różnych gatunkach. Wiele z jego gier zostało już zapomnianych, a szkoda, bo można w nich odnaleźć korzenie narodzin fenomenu GTA.



**Blood Money (1989).** Dystrybutorem tej typowej sprzelaniny był Psygnosis, zaś piękną okładkę zaprojektował artysta Peter Andrew Jones. Gra przybyła na Amigę na dwóch dyskietkach, z czego tę pierwszą w całości zajmowało intro.



**Lemmings 2: The Tribes (1993).** Sequel megaprzeboju mógł się poszczycić skomplikowaną fabułą. Oto lemmingi muszą uciekać z wyspy, a może się to udać tylko wtedy, gdy zbiorą kawałki magicznego Talizmanu. Każde z 12 plemion musi dostarczyć swoją część.



**Uniracers (1994).** Gra powstała w wersji na konole SNES. Wyglądała dość dziwnie – jeździło się kółkiem z kierownicą po ciągnących się kilometrami rurach. Uniracers idealnie jednak wpisywali się w bukoliczny klimat pochodny takim tytułom jak Super Mario Bros.



**Body Harvest (1998).** Ta perelka z lamusa ukazała się na N64 już po pierwszym GTA, ale zawierała coś, czego ta gra nie posiadała – wielki świat i swobodę poruszania się. Trzy lata później na rynku zjawilo się przelomowe GTA III.



## Część alarmistycznych artykułów na temat szkodliwości GTA powstało na zlecenie samego DMA. Prym wiódł tu dziennikarz odsiadujący obecnie ośmioletni wyrok...

japońskich graczy. Chodziło między innymi o zaimplementowanie rozwiązań typowych dla gier logicznych czy JRPG. DMA męczyło się z Body Harvest okrutnie, Nintendo kilkakrotnie przekładało datę premiery, aż w końcu całkowicie zrezygnowało z gry, rzucając ją na pożarcie mniejszym wydawcom, którzy ostatecznie sprawiedliwie podzielili się łupem. Body Harvest wyszło wreszcie w 1998 roku - najpierw w Ameryce Północnej (za sprawą Midway Home Entertainment), a potem w Europie (z logo Gremlin Interactive na pudełku).

To była niezła nauczka dla Jonesa i jego współpracowników. Na tyle dotkliwa, że kolejna gra DMA, która zapoczątkowała jedną z najsłynniejszych i najpopularniejszych serii wszech czasów, trafiła jedynie na przenośną konsolkę Nintendo, a na stacjonarną już nie. I to się w trwającej do dziś historii cyklu nigdy nie zmieniło.

### AWANTURA DROGOWA

W październiku 1997 roku nowy, niedoświadczony zespół deweloperski, złożony z ludzi zatrudnionych zaledwie dwa lata wcześniej, ukończył pecetową wersję Race and Chase. Sąsiedzi zza miedzy, team Visual Sciences Russella Kaya, jednego z pierwszych pracowników Jonesa, który odszedł z DMA w 1993 roku, jeszcze dopieszczali konsolową

odslonę - Race and Chase pojawiło się na PlayStation w grudniu. Piszę o tej grze, ponieważ część młodych programistów i grafików przesiadujących w biurach DMA w Dundee, zapewne posługiwała się wtedy, choćby z przyzwyczajenia, pierwotną nazwą gry, która przeszła do historii jako Grand Theft Auto.

GTA od samego początku wzbudzało ogromne kontrowersje - londyński brukowiec Daily Mail w historycznym tonie żądał wycofania tytułu ze sprzedaży. Faktem jest jednak, że część alarmistycznych artykułów na temat szkodliwości GTA powstało za pieniądze i na zlecenie samego DMA. Prym wiódł tu kontrowersyjny dziennikarz, wolny strzelec i specjalista od PR, Max Clifford, odsiadujący obecnie ośmioletni wyrok za osiem przypadków napaści na tle seksualnym na dziewczęta w wieku 14-19 lat...

W połowie lat 90. ten urodzony w 1943 roku Anglik znajdował się jednak u szczytu sławy i doskonale wywiązał z zadania, jakim było wypromowanie GTA. Pisane przez niego sensacyjne historyjki sprawiły, że tytuł stał się bestsellerem w Wielkiej Brytanii, choć trzeba pamiętać, że zebrał dość przeciętne noty. 7/10 w CVG, 6,5/10 w Electronic Gaming Monthly, 2/5 w GamePro czy 6/10 w IGN na kolana nie rzucają. Dwie pozostałe wersje gry - na konsole PlayStation i Game Boy Color - były



## Liczby

**Wszystkie gry z serii GTA** sprzedały się w szacunkowym nakładzie zbliżonym do 170 mln egzemplarzy. GTA V na same tylko PS3 i X360 sprzedało się w nakładzie przekraczającym 40 mln sztuk. Dla porównania, pierwszy wielki sukces, czyli część trzecia rozeszła w nakładzie około 17 mln egzemplarzy.



Z kolei za Oceanem Atlantyckim, a konkretnie w swojej siedzibie w angielskim Sheffield, Gremlin Interactive radziło sobie średnio. W zasadzie na tyle kiepsko, że nie było w stanie dłużej funkcjonować samodzielnie, więc w marcu 1999 roku zostało kupione przez Infogrames. Francuzi starali się na wszelkie sposoby odzyskać GTA z rąk Rockstar Games, jednak bezskutecznie. Tymczasem panie i panowie z DMA przenieśli się z Dundee do Edynburga (duża część pracowników naciskała na to od dawna), a we wrześniu 1999 roku na rynek trafiła druga odsłona Grand Theft Auto. I po raz kolejny okazała się sukcesem sprzedażowym, a zarazem przeciętniakiem w oczach recenzentów. Wersja pecetowa została oceniona średnio na 70%, wyobraźcie to sobie?! Eksperti szczególnie narzekali na wtórne rozwiązania w zakresie mechaniki rozgrywki, nadmierne podobieństwo do części pierwszej i niewielkie zmiany w warstwie wizualnej...

#### NOWE SZATY KRÓLA

Niedługo potem Francuzi z Infogrames zrozumieli, że nie będą w stanie czerpać zysków ze sprzedaży Grand Theft Auto, pozbyli się więc DMA na rzecz firmy Rockstar Games za kwotę 11 mln dolarów (w gotówce), a w 2000 roku ostatecznie zakończyła się przeprowadzka z Dundee do Edynburga. To kres pewnej epoki w historii Rockstara, widoczny tym

oceniane jeszcze niżej - obie mogą „pochwalić się” średnią na poziomie, odpowiednio, 68% i 57% w serwisie GameRankings. Doceniano otwarty świat, wolność wyboru i warstwę dźwiękową, za to ostro krytykowano „płaską, monotonną grafikę.” Mimo to, dzięki dobrym wynikom finansowym, w 1999 roku GTA wzbogaciło się o dwa dodatki - London 1969 i London 1961, które przenosiły akcję tytułu (rozgrywającą się w fikcyjnym, choć inspirowanym Nowym Jorkiem, Liberty City) do stolicy Anglii.

GTA ujrzało światło dzienne za sprawą brytyjskiej firmy wydawniczej BMG Interactive. Współpraca układała się bardzo dobrze. BMG pozyskało prawa do Grand Theft Auto oraz kolejnej produkcji DMA, Space Station Silicon Valley - wysoko ocenianej platformówki, która wyszła na Nintendo 64 jesienią 1998 roku. Wyglądało na to, że obie firmy doskonale się uzupełniają i rozumieją. DMA w parze z BMG - to mógł być początek wspaniałej przyjaźni i faktycznie był, tyle że zanim do niej doszło, po drodze nastąpiło parę zawirowań.

Rzecz bowiem w tym, że w drugiej połowie lat 90. firma DMA Design stała się przedmiotem kilku trans-

✚ **GTA London 1969** – dodatek do pierwszego GTA, który wielu graczy wspomina lepiej niż „podstawkę”.

✚ **Red Dead Redemption** do dziś pozostaje obiektem westchnień pecetowców.

akcji. Konkretnie trzech, zawartych w ciągu zaledwie dwóch lat. Po raz pierwszy w październiku 1997 roku - Gremlin Interactive wyłożyło na stół dużo pieniędzy, a David Jones z pozycji właściciela został zdegradowany do funkcji dyrektora kreatywnego obu studiów, choć zapewne nie narzekał w kwestii wynagrodzenia. Mniej więcej w tym samym czasie właściciele praw do GTA (BMG Interactive) przeszli pod skrzydła amerykańskiego koncernu Take-Two i w 1998 roku zmienili nazwę. Tak narodził się Rockstar Games.



lepiej, że naznaczony odejściem założyciela DMA i wielkiego wizjonera branży, Davida Jonesa. Szkot pozostał w swoim ukochanym Dundee i powołał do życia nowe studio, które na początku było częścią Rage Software. Finalnie Jones wykupił Rage Software i tak powstała firma Realtime Worlds - swego czasu największy zespół deweloperski w Szkocji, składający się z ponad 200 pracowników! Realtime Worlds zakończyło swoją działalność w roku 2010. Od początku utrzymywało bardzo dobre relacje z Microsoftem - wydany w 2007 roku trzecioosobowy sandbox Crackdown trafił wyłącznie na Xboksa 360. Niestety, Realtime Worlds pograżył największy projekt Jonesa - inspirowana serią GTA gra MMO APB (All Points Bulletin), która zadebiutowała 29 czerwca 2010 roku, a już niecałe trzy miesiące później jej serwery zostały zamknięte. APB w serwisie Metacritic oceniono średnio na 58%... Dziesięć lat wcześniej w Edynburgu ekipa DMA, już pod skrzydłami Rockstar Games, rozpoczęła prace nad dwoma nowymi projektami. Zanim jednak gracje na całym świecie



✦ Akcja GTA III rozgrywała się w Liberty City, luźno inspirowanym Nowym Jorkiem (Statua Wolności!). Vice City inspirowało się „Miami Vice”, a San Andreas jest autentycznym miastem w Kalifornii.

poznali ich tytuły, Rockstar na spółkę z Gremlinem wydał jeszcze inną grę Szkotów, o której świat wołałby raczej zapomnieć. Chodzi o Wild Metal Country - potyczki kosmicznych czołgów, zaprojektowane z myślą o zabawie w pojedynkę lub w sieci lokalnej. Pracownicy DMA w stolicy Szkocji zajmowali się jednak czymś zupełnie innym. Studio składało się z dwóch doświadczonych zespołów.

Leslie Benzies, obecny szef Rockstar North, zgromadził wówczas wokół siebie grupę osób, które wcześniej brały udział w tworzeniu Space Stations Silicon Valley i zabrał się za Grand Theft Auto III, a ludzie odpowiedzialni za Body Harvest wzięli się za jedną z najbardziej kontrowersyjnych i wywołujących powszechne oburzenie gier wszech czasów - Manhunt.

Nowe zadania oznaczały jednak konieczność porzucenia kilku starych projektów. Zrezygnowano m.in. z portów Wild Metal Country, Unrealu (tak, mowa o tym Unrealu - strzelance Epic Games) i GTA na Nintendo 64, światła dziennego nigdy nie ujrzały też Clan Wars (trójwymiarowa strategia czasu rzeczywistego, w której gracz budował zamki i prowadził oblężenia w średniowiecznej Szkocji) i Attack! (platformówka z jaskiniowcem w roli głównej) na N64...

Tymczasem wysiłki deweloperów z DMA koncentrowały się przede wszystkim na Grand Theft Auto III. Benzies zamierzał wyciągnąć wnioski z zarzutów, jakie krytycy wysunęli wobec „dwójki”. Tym samym zdecydowano się na wykorzystanie grafiki 3D i wprowadzenie szeregu zmian w obszarze interfejsu użytkownika, poprawiono tryb zabawy dla pojedynczego gracza, dodano nowe rodzaje broni i możliwość strzelania z pistoletu maszynowego Micro Uzi



podczas jazdy samochodem. Twórcy zwiększyli również liczbę cutscenek i położyli silniejszy nacisk na fabułę. Summa summarum Grand Theft Auto III okazało się najlepiej sprzedającą się grą 2001 roku (choć zadebiutowało na PlayStation 2 dopiero 22 października) i przez 10 lat znalazło ponad 17 mln nabywców, przyczyniając się do wielkiego sukcesu, jaki konsola Sony odniosła w USA i Europie.

W marcu 2002 roku przedstawiciele Rockstar Games poinformowali, że DMA Design zmienia nazwę na Rockstar Studios. Miało to mocniej zintegrować edynburskie studio z grupą Rockstar Games, na czele której stali od 1998 roku (i stoją do dziś) Anglicy – bracia Dan i Sam Houserowie, zarządzający potężnym imperium z biurowca na Broadwayu. To oni byli architektami pomysłu, by GTA przenieść w twój wymiar. Co ciekawe, w maju uznano, że nazwa Rockstar Studios jest nietrafiona (być może dlatego, że w skład grupy wchodziły wtedy jeszcze dwa inne zespoły – Rockstar Lincoln, wcześniej Tarantula Studios i Rockstar Toronto, poprzednio Rockstar Canada), zdecydowano się więc na nazwę Rockstar North. I tak pozostało do dziś.

#### PIENIĄDZE I SŁAWA

Już w październiku 2002 roku posiadacze PlayStation 2 mogli cieszyć się GTA: Vice City, w międzyczasie pomniejsze studia pracowały nad portami poszczególnych odsłon serii na inne platformy, a w listopadzie 2003 ukazał się wreszcie, również na PS3, osławiony Manhunt. Ta niezwykle brutalna pozycja zaszokowała media i opinię publiczną. Gazeta Chicago Tribune nazwała Manhunta „najbardziej przepelnioną przemocą grą, jaka kiedykolwiek została stworzona”, natomiast krytycy skupili się przede wszystkim na warstwie technicznej i nihilistycznym klimacie rozgrywki, nie skąpiąc pochwał. Tymczasem w październiku 2004 roku Rockstar North zaprezentowało Grand Theft Auto: San Andreas, zdaniem wielu najlepszą odsłonę serii, a na pewno najlepiej sprzedającą się produkcję w dziejach PlayStation 2. Tylko na konsolę Sony Rockstar Games sprzedało 17,33 mln egzemplarzy tej gry, a jeśli weźmiemy pod uwagę wyniki zbytu edycji przygotowanych z myślą o pece- tach i Xboksach, liczba ta wzrasta do 27,5 mln. Renoma studia i jego pozycja międzynarodowa zostały ostatecznie ugruntowane.



➤ GTA IV było posiadaczem kilku rekordów do momentu pojawienia się „piątki”, która w ciągu 24 godzin sprzedaży przyniosła 815 mln dolarów przychodu.

Rockstar North odpowiada również za GTA IV, dwa dodatki do tej wysoko ocenianej i tradycyjnie świetnie sprzedającej się produkcji oraz za GTA V – najlepszą grę 2013 i 2014 roku. Deweloperzy z Edynburga pomagali przy tworzeniu przenośnych wersji GTA, współpracowali z kolegami z San Diego przy Red Dead Redemption, doradzali Team Bondi i wykonali część roboty przy L.A. Noire, nadzorowali produkcję Manhunta 2, wreszcie dołożyli swoje trzy grosze do Maksa Payne’a 3 studia Rockstar Vancouver. Ale to już historia najnowsza, którą zapewne wszyscy dobrze znacie. Rockstar North to przede wszystkim Grand Theft Auto – to tej serii szkockie studio zawdzięcza prestiż, to ona gwarantuje pomyślność Rockstar Games i stanowi klejnot w koronie koncernu wydawniczego Take-Two. Dość powiedzieć, że do końca lutego 2014 roku grupa Rockstar Games sprzedała ponad 250 mln swoich gier, z czego 157,5 mln to różne odsłony cyklu GTA. Mamy więc do czynienia z gigantem na skalę globalną, który zapewne nie raz wzbudzi kontrowersje, ale też i nie raz nas zachwyci, wzruszy i... zdenerwuje. Wszak premiera pece- towej wersji GTA V dopiero w marcu, a Red Dead Redemption na komputerach osobistych nie doczekamy już chyba w ogóle... ■

**Deweloperzy z Edynburga współpracowali z kolegami z San Diego przy Red Dead Redemption, doradzali Team Bondi i wykonali część roboty przy L.A. Noire, wreszcie dołożyli swoje trzy grosze do Maksa Payne’a 3.**



# ANOTHER WORLD



## GRA WYOBRAŹNI, NA STYKU KODU I GRAFIKI

„Nie lubię mówić o Another World,  
obrazy mówią same za siebie”.

“ **ÉRIC CHAHI**

 Voyager

**É**ric Chahi, wychował się na klockach Lego i grach Spacewar!, Pac-Man, Galaga, TRON, Battlezone i Galaxian. Zafascynowany SF, wszechświatem i „Star Trekiem” w wieku 10 lat obejrzał „Gwiezdne wojny”. Zrozumiał, że na ekranie kinowym można przedstawić wymyślony, ale wiarygodny świat.


Uczył się programowania na ZX81, a w 1983 roku, mając 16 lat, otrzymał swój pierwszy wymarzony komputer – Orica-1. Rodzice dokupili mu do niego telewizor. Posiadał też Apple’a II, na którym grywał w Karatekę i Lode Runnera oraz Amstrada CPC, jednak wbudowany w tę maszynę Z80 wydał mu się zbyt złożony i brakowało mu „elegancji Motoroli” – jak sam powiedział. W parze z Motorolą oczywiście pojawiła się w jego domu Amiga 500.

### PROGRAMISTA I GRAFIK W JEDNEJ OSOBIE

Pierwsza gra Chahiego to napisany w BASIC-u na Oricu-1 Frog – zabawa w łapanie insektów za pomocą długiego języka żaby. Kolejne tytuły – Doggy i Le Sceptre d’Anubis powstały w Asemblerze 6502. 18-letni Éric pod wpływem filmu Amityville stworzył Le Pacte, które Loricels wydało w czarnym pudełku z plamą krwi, pozbawionym screenshotów z gry. Zaważyło to na słabej sprzedaży tego tytułu. Sięgając po pudełko, gracze nie wiedzieli, czego spodziewać się w środku.

Wkraczając w dorosłość, Chahi podjął kluczową decyzję – postanowił poświęcić się grom wideo (na których już zaczął zarabiać), zamiast iść na studia. Pracował już wówczas nad silnikiem umożliwiającym robienie gier, projekt okazał się jednak dla niego zbyt dużym wyzwaniem.



 W marcu 1990 roku 22-letni Éric Chahi zaczął pisać Another World. Od tego momentu mija właśnie równe ćwierć wieku!

Tak, intro się skończyło, pora złapać za joystick i pokierować postacią. Another World, znane w USA jako Out of this World, natychmiast wciągało w wir rozgrywki.

Kolejne lata spędził przy tytułach Journey to the Centre of the Earth i Joan of Arc: Siege and the Sword, rozwijając swoje umiejętności w zakresie tworzenia grafiki komputerowej. Były to czasy 16-bitowców i Amigi 500 przebojem zdobywającej rynek. Chahiego zafascynowała imponująca paleta barw tej maszyny. Jak wyznał - gdyby nie zajmował się grami wideo, robiłby poklatkowe animacje w filmach.

Następnie skupił się na oprawie wizualnej Future Wars - pozycji z gatunku action adventure opracowywanej przez Delphine Software. Dwie dyskietki, na których zawarto produkt o doskonałej grafice i intrygującej fabule, prezentującej losy zwykłego człowieka, który został podróżnikiem w czasie, to było to - znakomita przygodówka point'n'click, której Delphine Software mogły pozazdrościć Sierra On-Line i LucasArts.

#### ZAGRAĆ WE WŁASNYM FILMIE

Rok po ukazaniu się Future Wars Éric Chahi zademonstrował światu swe autorskie dzieło: Another World. Grę, która odcisnęła tak duże piętno na przemyśle komputerowej rozrywki, że jej porty z Amigi i Atari ST pojawiły się na kilkunastu innych platformach sprzętowych. Jedyne wersja na SNES-a doczekała się poważnej cenzury ze strony amerykańskiego Nintendo - Chahi musiał usunąć czerwone piksele, udające krew, i szare, udające nagość.

Wymyślona przez Érica opowieść wymagała opracowania własnych narzędzi do stworzenia animowanych obiektów w grze, w tym edytora grafiki wektorowej, napisanego w GFA Basicu. Framegrabber pozwolił wykorzystywać nagrany kamerą ruch postaci (w tej roli Éric Chahi) i przekształcić go w wektory metodą rotoskopii (obrysowania ruchomego obiektu, klatka po klatce). Wybór grafiki wektorowej, dotychczas niestosowanej w tytułach zręcznościowych, uzasadniała zadowalająca szybkość animacji (około 20 ramek na sekundę) przy jednoczesnej możliwości prezentowania bohaterów w dowolnym zbliżeniu. I tak zajmujący się tworzeniem grafiki do gier artysta, rozwijający równolegle umiejętność



#### Jaguar

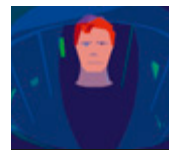
**W 2013 roku** Sebastien Briaïs mając błogosławieństwo Érica Chahiego stworzył konwersję Another World na konsolę Atari Jaguar. Rzecz była rozprowadzana na zasadzie przedsprzedaży.

#### Demoscena



**Twórcy dem** opowiedzieli po swoim skróconą historię czarnowłosego Lestera w demie Another Invitro: <http://www.pouet.net/prod.php?which=60734>

#### Komiks



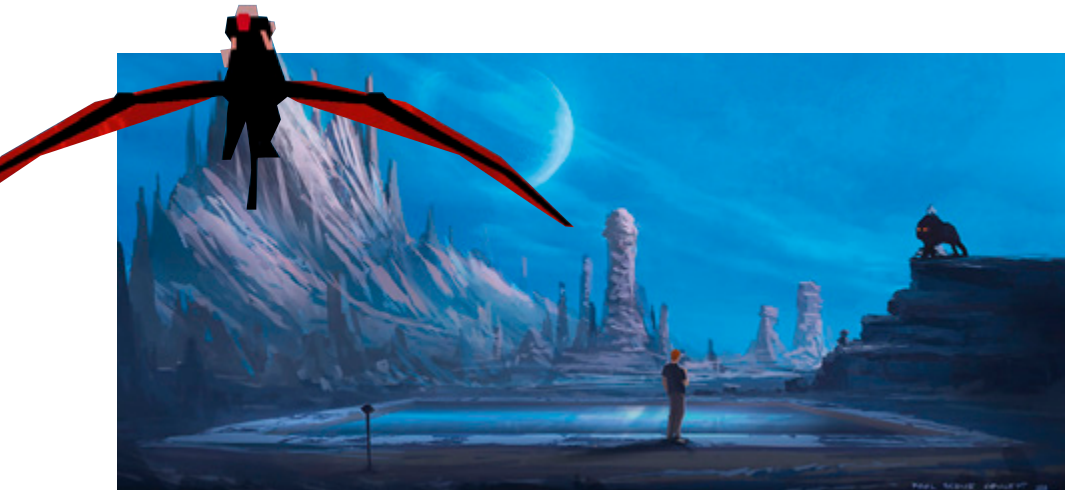
**Około 2005 roku** grupa polskich rysowników komiksów próbowała zmierzyć się z legendą. Projekt rozwijał się pod okiem Érica Chahiego, ale jak to w polskim komiksie bywa, dołączył do setek niedokończonych historii.

programowania na Amidze, zbudował spójną, opowiedzianą wyłącznie obrazem historię.

Oto naukowiec Lester podjeżdża wieczorem pod bunkier swoim czarnym ferrari. Wewnątrz zasiada przed konsolą sterującą z trójwymiarowym wyświetlaczem i określa parametry eksperymentu nazwanego „Project 23” - zaczyna się odliczanie, emocje rosną, a Lester delektuje się napojem z puszki, oczekując na wynik. Burza i wyładowanie elektryczne, które przodaje się do akceleratora sprawiają, że Project 23 wysyła Lestera razem z jego biurkiem do zupełnie innego świata.

#### PRÓBUJ I GIŃ

W tym miejscu większość graczy oszołomiona filmowym intrem jeszcze zbierała szczęki z podłogi, gdy Another World już zdążyło zarządzić game over. Tak, intro się skończyło, pora złapać za joystick i pokierować postacią. Another World, znane w USA jako Out of this World, natychmiast wciągało w wir rozgrywki, udowadniając, że świat obcych to prawdziwa szkoła przetrwania. Umierało się łatwo, prawdopodobnie większość graczy poległa więcej niż 100 razy przy przechodzeniu tego tytułu. Niemal na każdej z plansz czaiło się jakieś zagrożenie, a podpowiedzi, jak pokonać dany etap, praktycznie nie było. Na początku lat 90. fakt, że mamy do czynienia z grą komputerową, a nie interaktywnym filmem, potrafili uświadomić nam tylko rodzice, siłą odrywając od joysticka. Przecież Lester mógł bez naszej pomocy utonąć, zostać pogryzionym przez toksyczną pijawkę albo wpaść w czule objęcia imponująco uzębionego kociaka. Pierwsze chwile w obcym świecie dały w kość, ale nie zużyły - wszystko za sprawą intrygującego tła plansz, dobrze dopasowanego do ubogiej w detale wektorowej grafiki postaci występujących w grze. Interfejsu nie było - oprócz bohatera, przeszkód, przeciwników i tła nie widzieliśmy żadnych wskaźników życia, punktów, ikon. Jedyne podczas przerw w rozgrywce, spowodowanych nieumiejętnym pokonywaniem przeszkód,



## Po wydostaniu się na wolność zyskiwaliśmy sprzymierzeńca – Buddy’ego i coś jeszcze – pistolet laserowy, upuszczony przez przygniecionego obcego.

można było wpisać czteroliterowy kod, umożliwiający powrót do wybranego etapu Another World. Owszem, Chahi nie udostępnił użytkownikom opcji swobodnego zapisu stanu gry, jednak punkty kontrolne były umiejscowione rozsądnie, rzadko pojawiały się więc konieczność powtarzania długiej sekwencji żmudnych czynności. Dziś Éric Chahi mówi, że jedyna rzecz, jaką zmieniłby w Another World, to poziom trudności. I rzeczywiście, edycja 20<sup>th</sup> Anniversary wydana w 2011 roku posiada opcję jego wyboru, choć właściwie nie jest ona potrzebna – oryginalne Another World miało dobrze dobrane parametry rozgrywki – przeciwnicy nie byli ani zbyt łatwi do pokonania, ani nie sprawiali początkującym nadmiernych kłopotów. Po przebrnięciu przez rozgrzewkę, w ostatniej chwili uciekając przed krwiożerczym kociakiem okazywało się, że strzelający z laserowej broni wybawcy tak naprawdę są oprawcami – uwięzieni w klatce z Buddym musimy znaleźć sposób na wydostanie się z opresji. I znów dawał o sobie znać filmowy charakter rozgrywki. Nie było tu kieszeni z przedmiotami czy elementów, które należało kliknąć.

### BARIERY, LASERY, AKCJA!

Jedyne, co przychodziło w tym momencie do głowy, to przesunąć joystick i obserwować, co dzieje się z zawieszoną na linie klatką. Po wy-

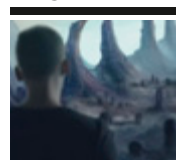
✚ Jeden ze szkiców koncepcyjnych „Another World - Project 23”.

dostaniu się na wolność zyskiwaliśmy sprzymierzeńca – Buddy’ego i coś jeszcze – pistolet laserowy, upuszczony przez przygniecionego obcego. Broń służyła nie tylko do likwidowania oponentów czy przeszkód, było to także narzędzie obronne – pozwalało, poprzez przytrzymanie przycisku „Fire”, wytworzyć pole osłaniające nas przez pewien czas przed wystrzałami z wrogiej broni, ale przepuszczające granaty. Jeszcze dłuższe przytrzymanie owego przycisku generowało kulę energii umożliwiającą niszczenie zapór na drodze, na przykład zamkniętych drzwi.

I tu zaczynała się prawdziwa walka o przetrwanie, z elementami kooperacji z naszym NPC. To my przecieraliśmy szlak, jednak w najbardziej emocjonujących momentach, zapędzeni w ślepią uliczkę, mogliśmy liczyć na wsparcie Buddy’ego. Ale – pod pewnymi warunkami: trzeba było zadbać, by naszemu jednemu przyjacielowi wśród obcych nie stała się krzywda i by miał otwartą drogę. Nie zawsze było to oczywiste.

Po zwianiu z więzienia, przetrurlaniu się przez podziemia i spuszczeniu paru hektolitrów wody z basenu powracaliśmy do miasta, w którym należało unieszkodliwić kilkunastu przeciwników i zestrzelić żyrandol. Kto nie wpadł na pomysł strzelania do żyrandola, powtarzał w kółko ucieczkę przed zastępami wrogów i na próżno

### Pixel



**Pixel Heaven 2014** reklamowane było niezwykle klipem zrealizowanym przez ekipę Bartosza Hławki. Odtwarzał on przybycie bohatera Another World do laboratorium i eksperyment, który teleportował go do obcego wymiaru. Pokazywał też pierwsze chwile w Innym Świecie.

czekał na pomoc Buddy’ego. Dalej fabuła wrzucała nas do wnętrza wystawionego na ostrzał czołgu i katapultowała (dosłownie) wprost do miejskiej sauny, by po chwili zaserwować zakończenie, które rodziło więcej pytań, niż dawało odpowiedzi. Wiedzieliśmy tylko, że Lester jest ranny, nieprzytomny i nie wróci do swojego świata. Wraz z Buddym na skrzydłach udomowionej bestii odlatywali w dal.

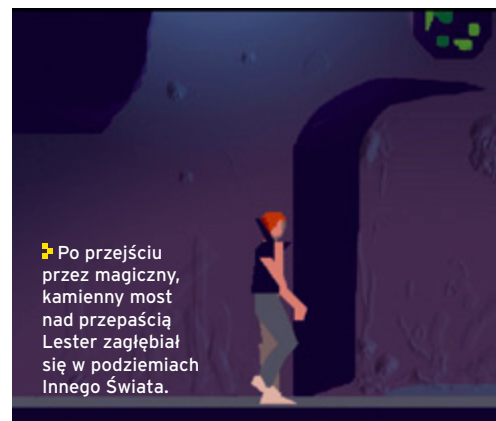
**„Tworząc Another World, nauczyłem się wiele o sugestii. Dowiedziałem się, że wyobraźnia gracza jest medium”.**

Éric Chahi

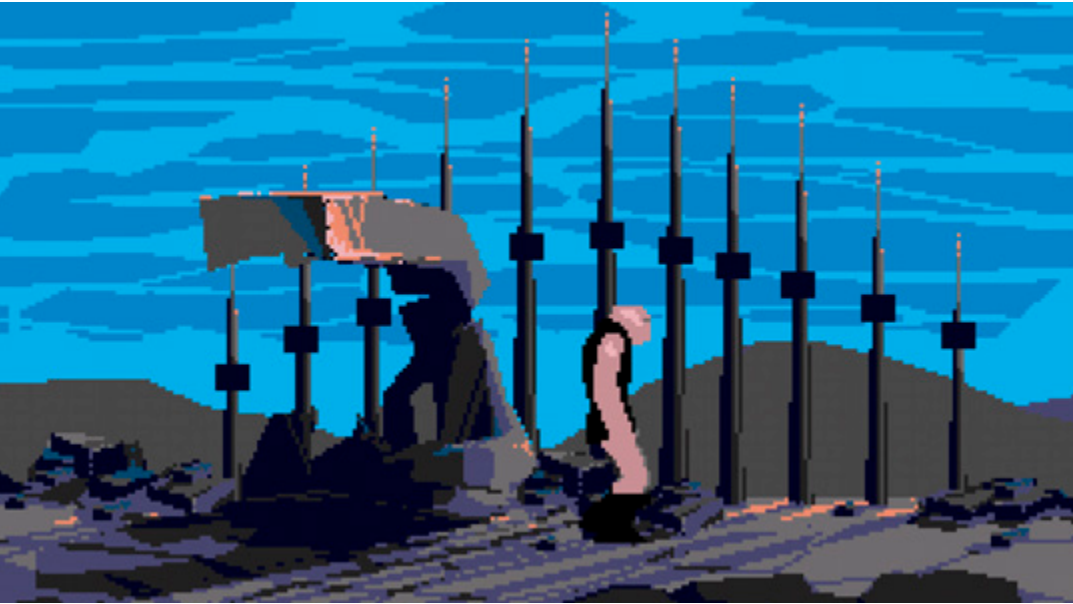
### SERCE BUDDY’EGO

Idąc za ciosem, Interplay postanowiło wydać kontynuację Out of this World. Amerykański oddział firmy wiedział już, jak upartym człowiekiem jest Chahi, kiedy dąży do celu. Gdy Interplay zdecydowało się zmienić muzykę w amerykańskiej wersji Another World, Éric zapętlili kartkę w faksie i wysłał firmie niekończący się dokument z powtarzającym się „keep the original intro music” w porze, gdy Amerykanie zazwyczaj śpią. Dopiął swego, ale przy wsparciu Delphine Software.

Chahi zasugerował amerykańskiemu wydawcy, by pokazać Another World z punktu widzenia Buddy’ego. I rzeczywiście w Heart of the Alien, sequele wydanym na Segę CD, oglądaliśmy kilkuminutowe intro z retrospekcjami sięgającymi do fabuły Another World. Lester trafił z Buddym do jego wioski, gdzie obcy starali się go wyleczyć. Wciąż był nieprzytomny, gdy osadę



✚ Po przejściu przez magiczny, kamienny most nad przepaścią Lester zagłębiał się w podziemiach Innego Świata.



zaatakowała grupa uzbrojonych tubylców, wyrzynających mieszkańców. Buddy bronił się, korzystając po raz pierwszy z bicia i jak prawdziwy Indiania Jones przeskakując przeszkody, zaczepiwszy lasso o skały. Poczynania Lestera tym razem obserwowaliśmy w tle.

Heart of the Alien to gra znacznie trudniejsza, wręcz najeżona pułapkami wymagającymi dużej zręczności. Nawet znane z Another World windy okazywały się groźne. Punkty kontrolne rozlokowano w miejscach, które niekiedy zmuszały gracza do pokonywania w kółko sporych obszarów, co również nie wpływało dobrze na ogólne wrażenie. Na dowód, że Heart of the Alien istnieje i jest to prawdziwa gra, publikujemy świeżo zrobionego screena.



🔥 **Heart of the Alien** zawierał niby znajome klimaty, a jednak jakies takie pozbawione weny i życia.

## Jak w kinie

**Lubicie gry zrealizowane jak filmowe opowieści?** Siegnijcie również po Oddworld: Abe's Oddysee, Limbo i Outlanda. Za darmo można dostać wydane niegdyś na Amigę, a później udostępnione graczom na PC piękne i przerażające onEscapee.

Każdy, kto uwielbiał Another World, powinien spróbować swoich sił w skórze Buddy'ego. Nie mam jednak dobrych wieści na temat losów Lestera - finał sequela zamyka opowieść w sposób, który nie sugeruje, by nasz naukowiec kiedykolwiek miał powrócić do swojego świata żywy...

**„Dusza oryginalnej gry zaginęła, a ja poczułem się bardziej niż trochę oszukany, kiedy zobaczyłem, że mój oryginalny pomysł został zniszczony”.**

Éric Chahi

## DZIEDZICTWO ANOTHER WORLD

Dobre gry mimo upływu czasu nie starzeją się. Kilkanaście platform, na które przeniesiono Another World oraz dwie reedycje Anniversary z historyczną otoczką i grafiką w wysokiej rozdzielczości dowodzą jak niezwykle i ogromny świat udało się stworzyć Éricowi Chahiemu w cyfrowych trzech Amigi 500. Owszem, Another World w rozdzielczości full HD traci nieco na wdzięku, ale wystarczy chwila rozgrywki, by przypomnieć, że jak niezwykle grą mamy do czynienia. Istnieją również nieoficjalne porty, opracowane przez fanów, a później zaakceptowane przez autora. Tak jest w przypadku portu na GameBoya Advance, który da się za darmo (wraz z innymi perełkami) pobrać ze strony [www.foxysofts.com](http://www.foxysofts.com). Istnieją też nieofi-

cialne konwersje na Symbiana, GP32, Dreamcasta, a w 2013 roku można było zapisać się na preorder wydanej na kartridżu edycji na konsolę Atari Jaguar. Najbardziej niezwykle w tym wszystkim okazuje się prototyp Another World na Atari XL/XE. Dzieło to na pewno zainspirowało twórców Flashbacka - ja sam, widząc po raz pierwszy tytuł Delphine Software, myślałem, że to kontynuacja perypetii Lestera.

## Z MAŁEGO EKRAŃ NA DUŻY EKRAŃ

Bartek Hławka, twórca wideozaprośzeń na Pixel Heaven 2013 i 2014, w zeszłym roku pokazał nam fragmenty Projectu 23, które miały stanowić początek filmu „Another World - Project 23” ([www.another-world-themovie.com](http://www.another-world-themovie.com)). Zapowiadało się niezwykle, wielkie dzieło, jednak jego obecny status brzmi dość smutno: „produkcja wstrzymana”. Pozostaje cieszyć się kilkuminutowym prologiem pokazującym jak doszło do eksperymentu i wierzyć, że jeśli nie tym razem, to kiedy indziej uda nam się powrócić do Innego Świata. ■



**PIXEL  
WYWIAD**

# WIELE INNYCH ŚWIATÓW

Z Érikiem Chahim  
rozmawia Piotr Mańkowski

**P** Zaczynijmy od początku. Programowałeś swoje pierwsze ośmiobitowe gry na komputerze Oric-1. Dlaczego wybrałeś właśnie ten sprzęt, a nie ZX Spectrum czy C64?

Wszystko zaczęło się dla mnie w 1983 roku. Znałem kogoś, kto miał Oric-1 i pożyczył mi go na dzień lub dwa. Strasznie mi się ten komputer spodobał, był prosty w użyciu i szeroko dostępny we Francji. W tamtych czasach nie było tak, że wybierałeś sobie komputer. Brało się to, co było. Nie mogłeś sobie sprawdzić i porównać ofert. Polegałeś nie na internecie, tylko na tym, co usłyszałeś od znajomych. Takie чудо jak Commodore widziałem jedynie na reklamach zamieszczanych w czasopiśmie.

**P** Zaczęłeś więc pisać swoje pierwsze gry. Jedną z nich była bardzo niezwykła. Nazywała się *Infernal Runner* (1985) i zawierała naprawdę nielichą dawkę przemocy. Bohater mógł zginąć na wiele różnych sposobów: spopielony, strawiony przez kwas, porażony przez prąd. Dodatkowo w niektórych scenach pojawiał się pterodaktyl...

Wielu widziało tu źródło *Heart of Darkness*, bo jest w tej grze podobna dawka przemocy, ukrytej w niby-bajce. Ale to nieporozumienie. *Infernal Runner* nie był przecież mojego autorstwa! Inspiracją do jego powstania stanowiła gra planszowa, a pierwotna wersja ukazała się na C64. Produkcja mi się podobała, więc zgłosiłem chęć zrobienia konwersji na Amstrada CPC. Wydawcą *Infernal Runnery* było Loricels - w tamtym czasie jeden z największych wydawców gier we Francji - wypuszczające tytuły na Oric-1, Amstrada czy C64. Współpracowałem z nimi już od 1984 roku.

**P** Czyli ta przemoc jednak cię zafascynowała. W momencie premiery *Infernal Runnery* miałeś 18 lat. Jako młody człowiek lubiłeś oglądać horrory?

Tak, jako nastolatek lubiłem filmy grozy. Raczej te autorstwa George'a A. Romero niż komediowe. Bardzo podobało mi się też „The Thing” Johna Carpentera.

**P** Skoro mówimy o tamtej epoce - kto spośród twórców gier był twoim idolem?

Kompletnie nie wiedziałem, jacy ludzie czy firmy stoją za grami komputerowymi, którymi się bawiłem. Spędzałem długie godziny przy Boulder Dashu czy Lode Runnerze, ale tak naprawdę do gier przekonały mnie automaty. W salonach moimi faworytami były *Defender*, *Centipede* oraz *Tron*. To tam narodziła się moja fascynacja grami.

**P** Pod koniec lat 80. twoja kariera zaczęła się rozkręcać. Opowiedz, jak trafiłeś do Delphine Software?

Od 1986 roku byłem już, można powiedzieć, zawodowym twórcą gier. Pamiętam, że pisząc *Le Pacte* dla Loricels, skończyłem szkołę i postanowiłem nie iść na studia, tylko w pełni oddać się swojej pasji i z tego żyć. To był akurat okres zmierzchu komputerów ośmiobitowych i początek ery 16-bit. Wcześniej lubiłem pracować sam, pisałem kod w języku C i robiłem grafikę. Tymczasem na Amidze czy Atari ST programowanie wymagało używania nowych narzędzi, postanowiłem więc dołączyć do firmy, w której mógłbym się tego nauczyć.

**P** Z niezależnej jednostki stałeś się etatowym pracownikiem?

Właśnie tak. Pracowałem przez mniej więcej rok dla firmy Chip nad dwiema różnymi grami na nowe platformy. Potem w firmie zaczęło się źle dziać i część ekipy przeniosła się do Delphine Software. Namówiono mnie do tego samego i w ten sposób tam trafiłem. Delphine jako takie wywodziło się z branży muzycznej i było zasobnym przedsiębiorstwem. Chciało inwestować. W 1988 roku stworzyło oddział zajmujący się grami, czyli właśnie Delphine Software. Szefem całości był Paul de Senneville, a za dział gier odpowiadał Paul Cuisset.

**P** I to właśnie on nadzorował produkcję *Future Wars*.

Tak, Paul zrobił najpierw dla nich zrecenzycyjne Bio Challenge, po czym Delphine zwiększyło interes w grach. Ja w tamtym czasie byłem rozczarowany, bo moje

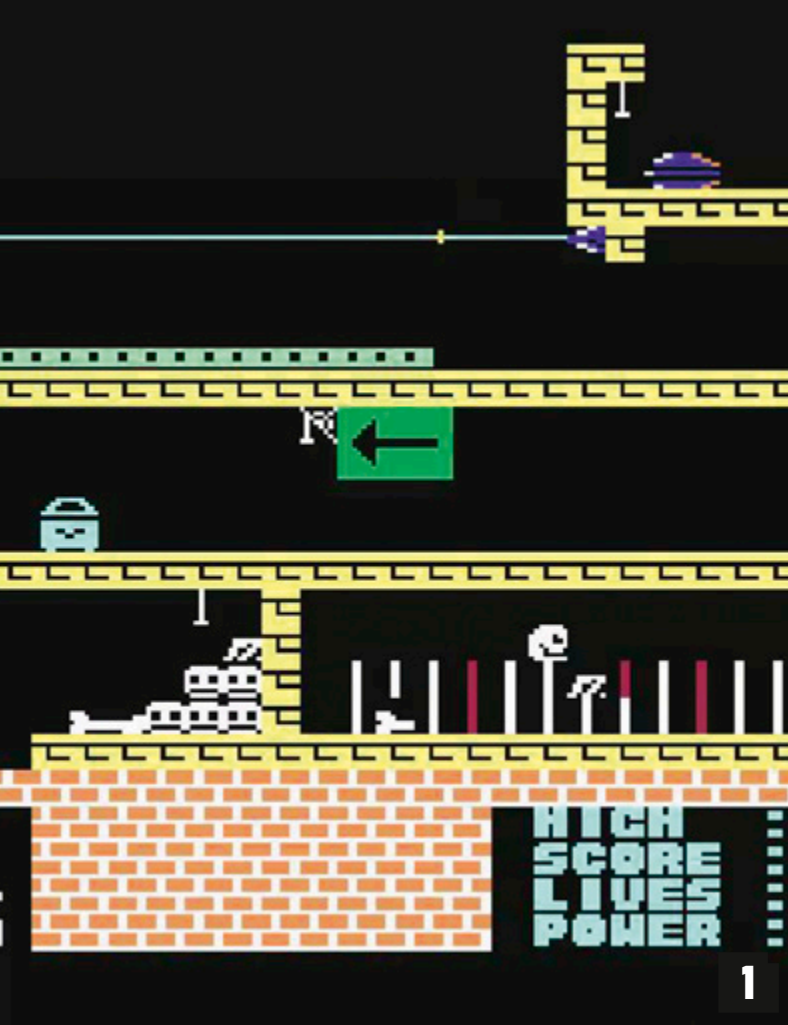


**Oric-1**

Brytyjska firma zaczęła produkować te komputery w 1983 roku, tuż po tym jak zrobiło się głośno o ZX Spectrum. Cztery lata później Oric Products International pogrążyło się w kłopotach finansowych.



✦ Éric Chahi jest jedną z najbardziej sympatycznych i zarazem nieśmiałych gwiazd branży gier. Cały czas poszukuje nowych wyzwań dla swojej wyobraźni.



## Grywalność Dragon's Lair zupełnie mi nie odpowiadała. Ujrzenie pełnoekranowej animacji na Amidze robiło jednak wielkie wrażenie. Pomyślałem wówczas, że chciałbym stworzyć coś podobnego.

ostatnie dzieła, czyli Voyage au centre de la Terre i Jeanne d'Arc nie okazały się tym, czym miały być. Powie-działem więc Paulowi, że jako fan sci-fi chciałbym robić coś przy grach z tego gatunku, na przykład grafikę. Znaleźliśmy wspólny język, bo Paul też był fanem lite-ratury SF. Zgodził się, żebym zajął się warstwą wizualną Future Wars. Miałem wtedy 22 lata. To był tak naprawdę mój pierwszy sukces w branży gier komputerowych.

### **P** Pracowaliście w siedzibie firmy w Paryżu?

Nie, w swoich domach - zarówno Paul, jak i ja. Byliśmy w pełni niezależni. Dopiero po sukcesie Future Wars Delphine stwierdziło, że chce stworzyć profesjonalne studio i zatrudnić nas na etat. Paul się zgodził, ja się wahałem.

### **P** Ale już wtedy miałeś pomysł na własną grę?

Tak, zwłaszcza że uwielbiałem pisanie kodu. W Chipie miałem kontakt z programistami, podpatrywałem ich i to tam zaczęłem stawiać pierwsze kroki jako zawo-dowy programista. Czulem, że podciągnąwszy się w tej dziedzinie, jestem w stanie zapanować nad całością projektu. A że nie chciałem włączać się w prace zespołu Cuisseta, zaproponowałem mu, że zrobię w domu Another World w ramach kontraktu dla Delphine.

### **P** Czyli ty zacząłeś pisać Another World, a oni równolegle rozpoczęli prace nad Flashbackiem?

Nie. Cuisset zajmował się wtedy przygodówkami Operation Stealth i Cruise for a Corpse. Przy tej drugiej grze pomagałem zresztą trochę przy animacji postaci. Dopiero potem zaczęli robić Flashbacka.

### **P** A ty w tym czasie pracowałeś już w domu nad Another World. Kod gry pisałeś w C?

Nie w C, bo miałem już złe doświadczenia z tym językiem. Napisałem narzędzie do pracy nad grą w GFA Basicu, zaś sam silnik zaprogramowałem w Asemblerze. Dzięki temu miałem możliwość oglądania kolejnych scen Another World, mimo że gra była daleka od ukończenia. Najpierw zrobiłem intro, a potem następne sekwencje - w takiej kolejności, w jakiej występowały w grze.

### **P** Prawdą jest, że główną inspiracją dla tego tytułu było Dragon's Lair?

Jeśli chodzi o aspekty techniczne - to tak. Grywalność zupełnie mi nie odpowiadała. Ujrzenie pełnoekranowej animacji na Amidze robiło jednak wielkie wrażenie. Po-myślałem wówczas, że chciałbym stworzyć coś podobnego, tyle że z wielokątami zamiast płaskiej animacji.

### **P** Pracowałeś przez półtora roku?

Coś koło tego. Another World ukazało się w listopadzie 1991 roku. Z miejsca stało się przebojem kasowym. Byłem zapraszany do programów telewizyjnych, udzielałem wywiadów. Spodziewałem się sukcesu, ale na pewno nie tego, że gra wyjdzie w USA. Byłem lekko przytłoczony całym tym szumem wokół niej.

### **P** No tak, bo ty przecież zawsze wolałeś pracować przy grach, a nie brylować w mediach. A powiedz, o co chodziło z Flashbackiem? Pojawił się na rynku kilka miesięcy po Another World i pod wieloma względami przypominał twoją grę.

Pod względem scenek przerywnikowych, sposobu ich robienia, rzeczywiście był podobny. Natomiast sama konstrukcja gry była bliższa Prince of Persia.

### **P** Chwilę później odszedłeś z Delphine Software.

Trudno powiedzieć, że odszedłem, skoro byłem jedynie pracownikiem kontraktowym. Skończyłem Another World i po prostu zająłem się innymi rzeczami.

### **P** Delphine zaraz po premierze Another World zabrało się za realizację sequela zatytułowanego Heart of the Alien. Czytałem, że zaproponowano ci kierowanie produkcją tej gry. To prawda?

Wydawcą był amerykański dystrybutor Delphine, czyli Interplay. To oni, a nie Delphine, nalegali na zrobienie sequela. Nie bardzo podobał mi się ten pomysł, więc nie było mowy o kierowaniu projektem. Poza tym nad grą pracowano w Los Angeles, tam gdzie Interplay miało swoje studio. Ja jedynie podpowiadałem im to i owo. Można uznać, że byłem konsultantem przy Heart of the Alien, ale tak naprawdę myślałem już wówczas o Amazing Studio.

### **P** Interplay kupiło od Delphine prawa do postaci z Another World?

Kupili część praw. Pewną część posiadało Delphine, a część ja sam. Najpierw zrobili konwersję Another World na SNES-a, przy powstaniu której pomagałem, a potem zabrali się za Heart of the Alien, które - jak wiadomo - ostatecznie ukazało się wyłącznie w wersji na konsolę Sega Mega-CD.

 Delphine



W 1993 roku Delphine znalazło się u szczytu popularności. Utworzyło nawet siostrzaną spółkę, Adeline Software, której pracowników przejęto z Infogrames. Po tym jak uchyłł echa Another World i Flashbacka, francuska firma żyła głównie z trylogii Moto Racer. Została ostatecznie zamknięta w 2004 roku.

**1** **Infernal Runner (1985)** był niby tylko zbiorem pikseli, ale dosłowność graficznego przedstawienia przemocy szokowała.

**2** **Future Wars (1989)** przenosiło nas do roku 1304, a potem w odległą przyszłość, by poznać okrutny los, jaki spotkał Ziemię.

**3** **Heart of Darkness (1998)** mogło być jedną z najbardziej odkrywczycy gier w dziejach, gdyby nie poślizg w produkcji.

**4** **From Dust (2011)** zdradzał dawne fascynacje Chahiego. Gra ukazała się wyłącznie w dystrybucji cyfrowej.



▀ Muzeum wulkanów we francuskim departamencie zamorskim, Reunionie. To tam Éric Chahi stworzył swoją najnowszą „grę”.

**P** Pewnie nie byłeś zbyt szczęśliwy, gdy zobaczyłeś finał tej gry i śmierć Lestera Chaykina?

Mało powiedziane. Smuciło mnie też, że do robienia gry nie użyli wielokątów. Uważam, że ogólny pomysł był dobry, ale realizacja zupełnie nie wyszła.

**P** Porozmawiajmy teraz o Amazing Studio. Założyłeś tę firmę razem z kolegami z Delphine i zacząłeś tworzyć swoje opus magnum, czyli Heart of Darkness. Opowiedz o początkach tego projektu.

To długa przygoda. U źródeł Heart of Darkness stałem ja i mój kolega Frédéric Savoier, który był jednym z programistów Flashbacka. Chcieliśmy zrobić grę w stylu Another World, ale nieco inną. Założyliśmy swoją firmę - Amazing Studio właśnie. Nawiasem mówiąc, pierwotnie miała się nazywać Adeline Studio, od imienia córki Paula de Senneville'a, szefa Delphine.

**P** Przecież to nazwa późniejszej firmy Freda Raynala!

A widział! Wracając do tego, o czym mówiłem, z konспекtem Heart of Darkness udaliśmy się najpierw do Delphine, potem do Cryo, ale nie dogadaliśmy się. Okazało się wtedy, że mam dobry kontakt z Virgin Games. Rządził tam wówczas Martin Alper. Zapoznał się z projektem i dał mu zielone światło. Zostaliśmy podłączeni pod Virgin UK i rozpoczęliśmy prace w stworzonym dla nas biurze w Paryżu. Początkowo gra była projektowana z myślą o DOS-ie. Zaczęliśmy od grafiki, a sam engine zamierzaliśmy zrobić później.

**P** I tak oto nadeszło lato 1995 roku i targi E3 w Los Angeles. Pojawiliście się tam, żeby pokazać słynne demo Heart of Darkness. Było to jeszcze przed premierą „Toy Story” i świat czegoś podobnego nie widział. Co się wówczas wydarzyło?

Rok 1995 był w ogóle szczególny. Właśnie w tym okresie branża filmowa zdała sobie sprawę, że gry komputerowe mogą zarabiać ogromne pieniądze i postanowiła zainwestować. Tak więc szczyt przemysłu rozrywkowego generalnie przybyły na E3 nie ze względu na nas, ale ze względu na wspomniany trend. Martin Alper dwa tygodnie przed E3 użył swoich kontaktów i zaprosił Disneya, DreamWorks i innych na prezentację. I oni wszyscy przyszli na nasze stoisko.



**Siedzieliśmy z Martinem Alperem w taksówce i on powiedział: „Éric, czasem trzeba w życiu dokonać wyboru. Nawet po zrobieniu 30 gier możemy nie zostać zapamiętani, a po zrobieniu jednego filmu wejdziemy do historii”.**

**P** Steven Spielberg był osobiście?

Tak. Zarówno on, jak i George Lucas. To zaskakujące spotkanie kogoś takiego. Myślisz sobie: „O rany, on jest niższy, niż mi się wydawało!”.

**P** I jak zareagowali? Szczęki im opadły, gdy zobaczyli bohatera w czapeczce jadącego na deskorolce w animacji 3D, jakiej wcześniej nie było?

Może nie aż tak. W tym wszystkim chodziło o to, że Martin Alper miał plan wskoczenia do przemysłu filmowego i gry stanowiły na tej drodze jakiś przystanek. Ze Stevenem Spielbergiem i Jeffreyem Katzenbergiem rozmawialiśmy w ich studio. Było blisko dogadania się, tyle że oni nie byli zainteresowani grą, lecz robieniem filmu na podstawie



**+** Unikalny obrazek z dedykacją, narysowany osobiście przez Érica. Na pytanie czy te postacie kiedykolwiek powrócą w jakiejś nowej grze, Éric odpowiedział, że raczej nie.

Heart of Darkness albo czegoś podobnego, w tym samym stylu. Wiedzieliśmy o tym, że powstaje Toy Story, i pytanie brzmiało: Kto zdąży jako pierwszy? Alper był za tym, żeby robić film. Ja z kolei odpowiedziałem, że chcę zrobić grę.

**P** Czyli Spielberg nalegał, by zrobić jakiś film, a ty wolałeś pracować przy grze i to była istota problemu?

Pamiętam dokładnie ten moment. Po powrocie do Francji siedzieliśmy z Martinem w taksówce i on powiedział: „Eric, czasem trzeba w życiu dokonać wyboru. Nawet po zrobieniu 30 gier możemy nie zostać zapamiętani, a po zrobieniu jednego filmu wejdziemy do historii”. Ja powtórzyłem, że chcę skończyć Heart of Darkness. Praca w Hollywood to nie jest bajka. Wolałem robić to, na czym się znałem.

**P** Wracasz do tworzenia gry, ale niedługo potem w Virgin coś się psuje...

Zacząli tracić pieniądze na giełdzie. Przycięli budżety i stracili zainteresowanie Heart of Darkness, mimo że gra była już prawie skończona. Dogadaliśmy się w końcu z Infogrames oraz Interplayem i to oni zostali naszymi wydawcami. Nasze dzieło ukazało się latem 1998 roku i ku zaskoczeniu wielu odniosło ogromny sukces kasowy. Sporo zawdzięczaliśmy znakomitemu marketingowi Infogrames. Mimo że paru krytyków powtarzało, iż gra jest w grafice niskiej rozdzielczości, sprzedała się w nakładzie ponad 2 mln egzemplarzy. O wiele większym niż w przypadku Another World.

**P** A jednak opuściłeś branżę gier. Miałeś wtedy 31 lat, postanowiłeś zacząć coś innego.

Cała branża się zmieniała, pracowano w dużych zespołach, co - jak wiesz - nie bardzo mi odpowiadało. Poza tym po sześciu latach robienia jednej gry można być wypalonym. Musiałem odpocząć. Dużo wówczas podróżowałem, fotografowałem wulkany, malowałem obrazy abstrakcjonistyczne, no i napisałem narzędzie do tworzenia muzyki. Tak około 2005 roku miałem już pomysł na nowy projekt. Zwróciłem się więc do firmy Ubisoft Montpellier i zacząłem tam pracować nad From Dust.

**P** Prasa dużo pisała o tej grze ze względu na twoją osobę, a jak ty dziś ją postrzegasz?

Fascynowała mnie przyroda, zmiany w krajobrazie, wulkany. To był punkt startowy tej produkcji. Przetawiałem projekt Ubisoftowi, spodobał się i przydzielono mi wewnątrz firmy zespół do pracy nad tą grą. From Dust ukazał się w 2011 roku. Wielkim hitem nie był, ale sprzedał się dobrze.

**P** Przechodząc do terazniejszości, powiedz, co sądzisz o Kickstarterowych projektach swoich kolegów, takich jak na przykład Subject 13 Paula Cuisseta?

Osobiście preferuję inne sposoby pozyskiwania pieniędzy. Przy crowdfundingu musisz poświęcać mnóstwo czasu na komunikację ze wspierającymi, a ja wolę sam proces tworzenia programu. Prawa do Another World wróciły do mnie jakiś czas temu, ale mimo to staram się myśleć o czymś nowym.

**P** Czyli możemy spodziewać się nowej gry Érica Chahi?


Pracuję nad jedną rzeczą, ale nie wyciągniesz ode mnie informacji na ten temat, bo jest jeszcze za wcześnie. Rok temu z pewnym programistą zaczęliśmy pisanie symulacji wulkanów dla muzeum na Reunionie. Jest taka wyspa na Oceanie Indyjskim, niedaleko Mauritiusa. Tam można zobaczyć moją aktualną grę. Niestety tylko tam, ponieważ muzeum nie udostępnia tego online.

**P** A gdy patrzysz na współczesne tytuły, co ci się w nich podoba?

Ostatnie pół roku siedziałem nad projektem dla muzeum, w nic nie grałem. A fascynacje z ostatnich lat? Zainteresowało mnie Dear Esther, w którym chodzisz po opuszczonej wyspie i praktycznie nic nie musisz robić. No i Thomas Was Alone. Jest jeszcze nadchodząca gra, na którą bardzo czekam - No Man's Sky.

**P** Pewnie wiesz, że twój kolega, Fred Raynal, był u nas w Polsce dwa lata temu?

Tak, mówił mi. Widziałem też wasz film z Another World, który bardzo mi się podobał. W Polsce jeszcze nie byłam. Wasz kraj najbardziej kojarzy mi się ze Zdzisławem Beksińskim. To mój ulubiony malarz w ogóle.

**P** Miło to słyszeć. Bardzo dziękuję za rozmowę i mam nadzieję, że w końcu uda się nam namówić cię do przyjazdu do Polski na Pixel Heaven. 



## No Man's Sky

**Gra, na którą czeka Éric** być może ukaże się dopiero w 2016 roku. Jej zamysł jest iście szokujący: dać odbiorcy możliwość podróżowania po Wszechświecie.

## Powrót



**Paul Cuisset** na początku lat 90. robił gry jedna za drugą. Najpierw ukazały się przygodówki Operation Stealth i Cruise for a Corpse, potem Future Wars, Flashback oraz jego spadkobierca, czyli Fade to Black. Po latach pisania drugoplanowych gier Cuisset powraca teraz z Subject 13, o którym piszemy w dziale Loading.



➤ Twórcy z Piranha Bytes zbudowali świat na serio. Obojętny, brutalny i zarazem zmuszający do walki o przeżycie.

 2015

# HISTORIA SERII

Gothic nie był tak rozbudowany jak klasyczne produkcje spod znaku Dungeons & Dragons, nie miał też epickiego anturażu uniwersum Warhammera. Jednak małe niemieckie studio zdołało stworzyć Bezimiennego i jego barwny świat.

■ b-side

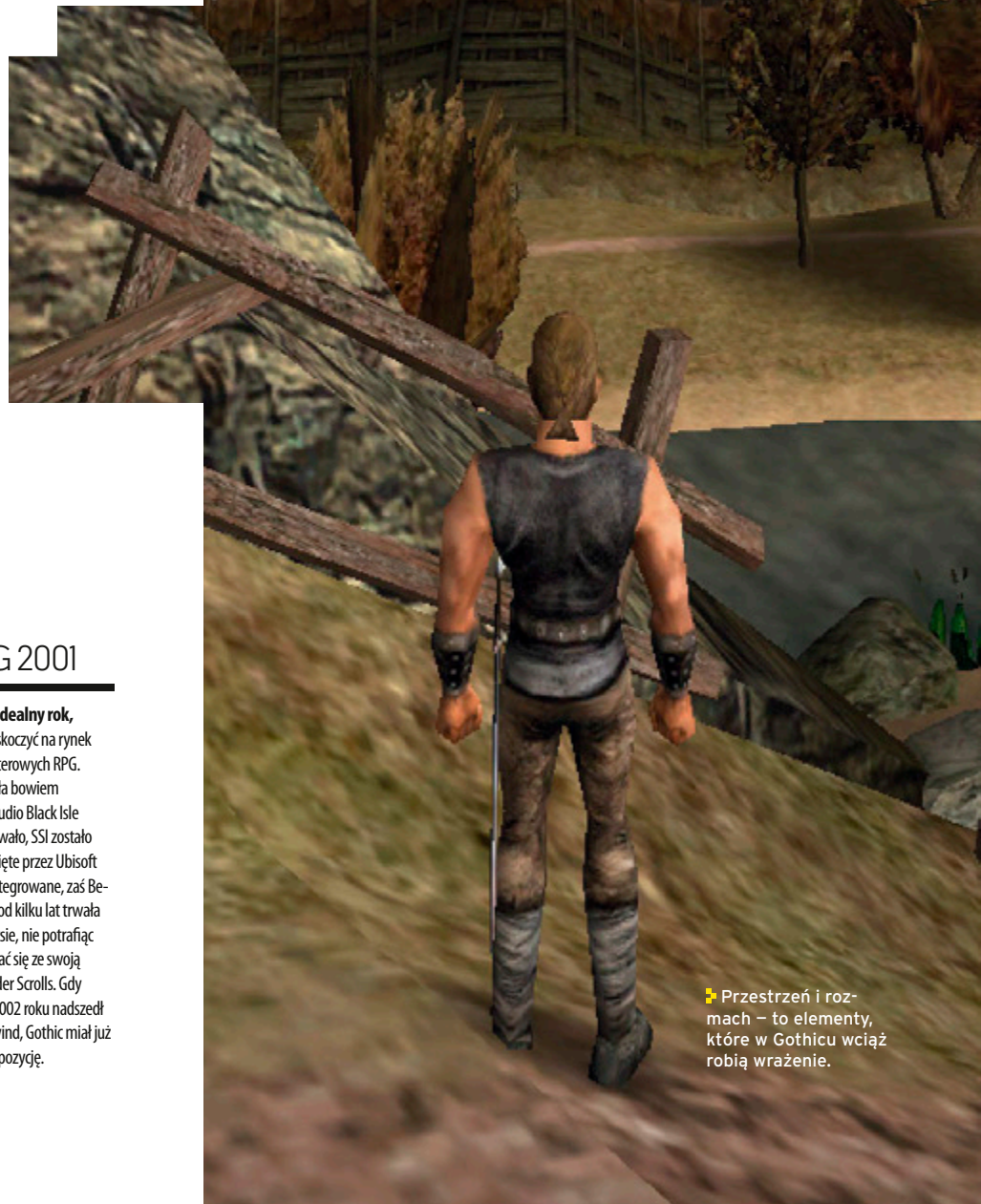
**K**ażde dziesięciolecie można określić mianem „złotego” dla branży gier wideo, ale koniec lat 90. i początek następnego dekady były szczególnie. Nie, nie dlatego, że to właśnie wtedy zaczęłam bardziej interesować się grami. To czas, w którym elektroniczne produkcje utraciły wreszcie swą nieznośną na dłuższą metę prostotę, a każdy, nie tylko podczepiony pod potężne korporacje firmy, miał ambicję robienia gier wielkich przez duże „W”. Był to okres, kiedy kilkunastu kolegów mogło pracować cztery lata nad czymś, co finalnie stało się w forpoczcie nowych standardów dla gatunku RPG.

Choć swego czasu wiele osób podchodziło z rezerwą do tej serii, między innymi z powodu licznych bugów i niedociągnięć czy niewielkich, w stosunku do klasyki RPG, możliwości wpływania na postać i fabułę, dziś wyraźnie widać, że zwłaszcza pierwsza część sagi była czymś szalenie ważnym. Wydany 15 marca 2001 roku Gothic okazał się jedną z pierwszych gier fabularnych, które zmieniły perspektywę ze statycznych dwóch wymiarów na soczysty, tętniący życiem świat 3D. Ale sama grafika nigdy nie uczyniłaby niemieckiej produkcji tak popularną -

## ■ RPG 2001

**To był idealny rok,** żeby wskoczyć na rynek komputerowych RPG. Powstała bowiem luka. Studio Black Isle dogorywało,SSI zostało wchłonięte przez Ubisoft i zdeintegrowane, zaś Bethesda od kilku lat trwała w kryzysie, nie potrafiąc pozbiierać się ze swojej serią Elder Scrolls. Gdy latem 2002 roku nadszedł Morrowind, Gothic miał już mocną pozycję.

# GOthic



■ Przerznięcie i rozmach – to elementy, które w Gothicu wciąż robią wrażenie.



✚ Khorinis ze swoimi różnorodnymi dzielnicami, ciekawymi bohaterami niezależnymi i tajemnicami, to jedno z najbardziej klimatycznych miejsc w całej serii.

czego najlepszym dowodem jest The Elder Scrolls Adventures: Redguard, powalające rozmachem i stroną wizualną RPG z 1998 roku, o którym dziś mało kto pamięta...

#### GOTHIC - PRZYBYSZ ZNIKĄD

Tak naprawdę na równi z oprawą Gothic urzekał pozostałymi atutami swego uniwersum. Czytając opis gry, łatwo odnieść wrażenie, że to kolejny banał fantasy, w którym zesłany przez fatum heros ratuje ludzkość przed złem. Piranha Bytes miała jednak zdolnych nie tylko programistów, ale i scenarzystów, którzy ubarwili klasyczną historię. Opowieść zaczynała się od przedstawienia obcego nam świata, w którym pokój na skalnych pod berłem króla Rhobara II ziemiach został zakłócony przez nagły atak orków. Twórcy nie dali nam jednak nawet polizać styranej tą walką ziemi, wojna stanowiła tylko tło dla jej zaplecza, czyli niewolników harujących, aby jasnie pan i władca miał oręż dla swoich wojowników. Kolejne wydarzenia rozgrywały się w kolonii karnej daleko poza głównym kontynentem.

### Gothic z jednej strony premiował odwagę i wszędobylstwo, nagradzając zdobywcami, a z drugiej karciał za brak pokory.

Nie wszystko potoczyło się tam jednak po myśli króla, bowiem zbuntowani kopacze, wyciąwszy straż w pień, podzielili się na trzy obozy, z których każdy realizował swój pomysł na przetrwanie w otoczonym magiczną barierą miejscu.

W losowym momencie do akcji wkraczał nie mniej losowy bohater. Przez całe istnienie serii nie dowiedzieliśmy się, kim faktycznie jest i kim był. Skazany za pospolite przestępstwo lądował w kolonii, gdzie witano go fangą w nos i krótkim tekstem. Sami musieliśmy się zorientować, o co tu chodzi, nie prowadził nas za rękę żaden tutorial. Mało tego, nasz Bezimienny okazywał się łamagą - niewprawiony gracz mógł zginąć po przejściu 50 metrów i starciu

z kretoszczurem (o co nietrudno, zważywszy na uduziwnione sterowanie). Bardziej zręczny miał szansę pokonać stwora i zdobyć dający sporą przewagę miecz. Tak, Gothic z jednej strony mocno premiował odwagę i wszędobylstwo, nagradzając nas cennymi zdobyczami, a z drugiej karciał za brak pokory, serwując śmierć z ręki, łapy lub paszczy potwora, którego na pewnym etapie po prostu nie dawało się ubić. Nie można było więc zająć się tylko eksploracją, należało również wykonywać zlecane zadania, żeby rozwijać akcję gry, zostać przyjętym do wyższego kręgu, otrzymać tę fajną broń strażnika i spuścić tomot strzegącym kufra goblinom! Jednak ów brak całkowitej swobody ani przez chwilę nie uwierał. Nie odczuwało się potrzeby beztróskiego zwiedzania puszczy w stylu tych z Diablo czy Kingdoms of Amalur, skoro tyle działo się w tutejszych lokacjach - Starym Obozie, Nowym Obozie i Bractwie Śniącego. Jakaż to była świeżość po latach statycznych gier 2D! NPC żyli dyktowanym zmianami pór doby cyklem, a my obserwowawa-

#### Prawa

**Marka Gothic** pozostawała przez długi czas w rękach Piranha Bytes. Wraz z premierą Gothica II (2002) przeszła w ręce firmy JoWoD Entertainment. Stosunki z wydawcą (oficjalnie) popsuły się bezpośrednio przy premierze trzeciej części serii. Po zrezygnowaniu ze współpracy z JoWoodem, wydawca miał tymczasowo prawo do wydawania kolejnych gier z serii, ale stracił je w 2011 roku.



❖ Każdy bohater musi zacząć swoją przygodę od wykonywania przyziemnych przysług.

❖ Smoki to jedno z naszych głównych oponentów w Gothicu II.



liśmy nie tylko, jak wstają i kładą się spać, ale też jak dbają o sprawność bojową, zbierają rośliny, myją się, siadają przy ognisku i grają na lutni albo – ku uciesze nastoletnich graczy – palą fajki wodne i skręty. Z kolei nasz bohater potrafił wspiąć się na większość powierzchni w zasięgu jego rąk, a do samodzielnego wykonania miecza trzeba było kolejno podgrzać żelazo, wykuć je i ostudzić. Te tak na dobrą sprawę banalne drobiazgi zmieniały

ów wirtualny świat w miejsce swojskie i przytulne, a szereg baśniowo wręcz standardowych postaci (dobrotliwych, praworządnych lub wrogich) pogłębiał tę emocjonalną więź.

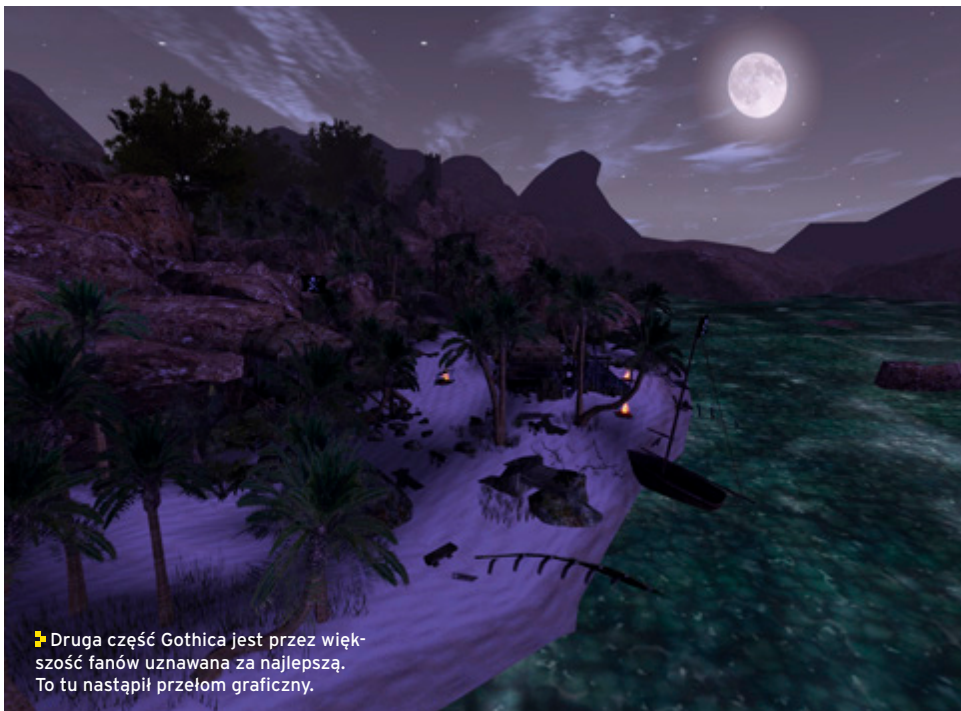
Gothic nie był tak rozbudowany jak inne RPG. Nie było tradycyjnie rozumianych klas postaci, zwoływanej przed wyruszeniem w drogę drużyny, gigantycznego drzewka rozwoju z wyborem charakteru bohatera, jego mikrozdolności czy stopnia szczęścia w rzucie K20 przy wykrywaniu pułapki. Siermiężny schemat jasno określał umiejętność walki bronią jedno- lub dwuręczną, łukiem albo kuszą oraz poziom magicznego wtajemniczenia, a poboczne talenty, jak np. skradanie się, nie tyle ulepszaliśmy, co po prostu musieliśmy je raz poznać. Koniec, kropka. Dzięki temu gra była przejrzysta, zepsucie jej stworzeniem złego buildu bohatera okazywało się praktycznie niemożliwe.

Generalnie Gothic bawił przebiegiem całej fabuły, pozostawiając wolność wyboru frakcji, ale pozostając jednak bardzo liniowym i – co za tym idzie – zapewniając niezłą frajdę zwrotami akcji i dobrze skonstruowanymi misjami. Polskich fanów zauroczyła także znakomicie przygotowana przez CD Projekt rodzima wersja językowa z zapadającym w pamięć dubbingiem. Po tak udanym starcie powstanie sequela było oczywiste.

#### GOTHIC II - PANOWANIE KRÓLA

Chociaż fabularnie „dwójce” zabrakło finezji debiutu, a twórcy na samiu-tym wstępie wygadali się, że chodzi o smoki, które trzeba zgładzić (banal taki, że aż zęby bołą), to na szczęście

Nie było tradycyjnie rozumianych klas postaci, zwoływanej przed wyruszeniem w drogę drużyny, gigantycznego drzewka rozwoju z wyborem charakteru bohatera czy stopnia szczęścia w rzucie K20.



❖ Druga część Gothicu jest przez większość fanów uznawana za najlepszą. To tu nastąpił przełom graficzny.

włożyli maksimum pracy we wszystkie inne sfery rozgrywki, co skutecznie zatuszowało brak oryginalności głównej historii.

Tym, co najbardziej rzucało się w oczy, była szata graficzna. Zmodyfikowany, autorski engine z pierwszego Gothica do dziś nie tylko nie odstręcza, co wciąż robi wrażenie swoimi możliwościami: choćby wszechobecną, gęstą roślinnością - jednak wówczas nie każdy mógł to docenić, bo gra zarzynana najlepsze komputery! Od pierwszych chwil odczuwało się też ten charakterystyczny dla serii miły klimat awanturniczej przygody, w której proste przejście drogą do miasta może skończyć się ciężkim pojedynkiem z bandytami, odnalezieniem tajnej lokacji i starego przyjaciela oraz dodatkowego wyposażenia, a i tak obowiązkowo wykonywaliśmy swoje, wręcz demitologizujące bohatera miniquesty, jak zbieranie rzepy, kupowanie patelni czy przyniesienie wina leniwemu rolnikowi. Gothic II był zresztą pełen takich smaczków. Poza pogonią za smokami działało się tu tyle, że tylko przekładaliśmy zajęcie się głównym wątkiem na później! A to należało podjąć wieloczęściowemu zadaniu dotyczącemu gildii złodziei i nabiegać się po okolicznych jaskiniach, a to zdobyć wilcze skóry, znaleźć owcę, odwiedzić dom publiczny, latarnię morską, stary cmentarz, komuś pomóc, komuś spuścić łomot. Im dalej w grę, im bardziej nasz bohater stawał się wykwalifikowany, tym więcej odkrywaliśmy tajemnic. Skutecznie ulepszony system



walki i możliwość tworzenia przeróżnych mikstur uczyniły tę pozycję bardziej przystępną i przyjemniejszą w obcowaniu. Nie bez znaczenia były też, rzecz jasna, fajnie wykonane lokacje - spore miasto Khorinis z koszarami, portem i zajęta przez paladynów dzielnicą arystokracji, klasztor magów ognia z podziemiami, farma ze stacjonującymi tam łowcami smoków i kolonia karna, którą odwiedziliśmy ponownie. Trzy pierwsze miejsca to oczywiście macecznik trzech frakcji. Podobnie jak w prequelu, wybór któregoś z nich pozostawał bez

✦ W ogromnym świecie Gothica 3 nie mogło się obejść bez teleportów między miastami.

wplywu na fabułę, ale każda oferowała bardzo klimatyczne questy, pozwalające mocno wczuć się w odgrywaną postać i zbratać z nowymi towarzyszami. Sukces Gothica II skłonił twórców do przygotowania dodatku - Noc Kruka. Wymagał on rozpoczęcia gry od początku, ale dorzucał sporą lokację i... jeszcze bardziej szablonową fabułę - z piratami, kolejnymi uciekinierami z kolonii i antyczną cywilizacją w tle. Fani okazali się jednak spragnieni nowych przygód, czego wyrazem były także (i są do dziś!) liczne mody oraz filmiki.



✦ Pojedynek z ekipą ogrow w okolicach malowniczo położonego miasteczka Faring.

**GOTHIC 3 - ODEJŚCIE W NIEBYT**  
Gothic II kończył się wyprawą na główny kontynent - Myrtanę, którą dotąd znaliśmy tylko z rozmów i trailerów rozpoczynającego pierwszy tytuł cyklu. Twórcy z Piranha Bytes podjęli się bardzo ambitnego i trudnego zadania. Trzeba było bowiem stworzyć centralną część uniwersum, przenieść charakterystyczny dla gier studia klimat na arenę dużego świata. I zadaniu temu, niestety, zupełnie nie sprostało... Trzecia odsłona sagi odrywała nas od swoich realiów i nieco leniwego rytmu rozgrywki, rzucając w sam



Od 2013 roku Piranha jest ponownie w posiadaniu praw do swojej serii, a sami twórcy zapowiadali dwa lata temu kompletnie nową grę.

➤ Gothic 3 to już nie tylko lasy oraz polany, ale także pustynne południe Varantu.

#### EPILOG?

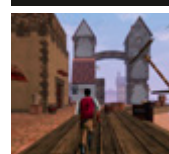
Mocno krytyczne opinie graczy i słabe noty mediów (sam wystawiłem grze 7/10 w magazynie PLAY) przyczyniły się do rozłamu Piranha Bytes i JoWoD Entertainment. Prawa do marki pozostały przy tej drugiej firmie, która zafundowała nam skrajnie żenujący i dziurawy dodatek Zmierzch bogów oraz w zasadzie spin-offowego Arcanię: Gothic 4 wraz z rozszerzeniem, zmieniającym bohatera i stylistykę serii RPG na coś bliższego hack'n'slash. Sama Piranha wydała za to świetną, bardzo bliską klimatom Gothica grę Risen, której udana druga część powieliła jednak pewne typowe dla dzieł dewelopera niedoróbki, a trzecia okazała się obficie korzystającym z kodu poprzedniczki dodatkiem. W międzyczasie z PB rozstał się jeden z ojców sagi - lubiany przez fanów Kai „KaiRo” Rosenkrantz. Jednak od 2013 roku Piranha ponownie jest w posiadaniu praw do swojej serii, a sami twórcy zapowiadali dwa lata temu kompletnie nową grę. Bardzo bym chciał nie wątpić, że dorówna ona chociaż w połowie pierwszym częściom sagi Gothic... 

środek konfliktu, co zresztą dobrze sygnalizowało rozpoczęcie gry wielką bijatyką z orkami. Nasz bohater w końcu nie zaczynał jako żółtodziób, a orkowie wreszcie nie byli trudnymi przeciwnikami, którym stawialiśmy czoła w późniejszych etapach zabawy. Coś, co mogło stanowić plus, okazało się jednak składową sporego chaosu. Kolejne charakterystyczne elementy to ogromna mapa, którą można było bez przeszkód eksplorować oraz pomieszczenie dwóch głównych wątków - poszukiwania maga Xardasa, czołowej postaci każdej części trylogii, i walki o Myrtanę, w których to zmaganiach dało się stanąć zarówno po stronie ludzi, jak i orków. To ciągle wojenne napięcie, brak typowego dla wcześniejszych Gothiców tempa gry, kiedy to bohater mógł się powoli rozwijać, poznawać istotne postacie i żyć z nimi, a także brak możliwości wczucia się w klimat kolejnych lokacji były zdecydowanie głównymi przyczynami, za sprawą których Gothic 3 stał się dla mnie zupełnie niezjadliwy i obcy. Ale gwoździem, ba, całą furą gwoździ do trumny okazała się optymalizacja. Gra w dniu premiery stanowiła tragiczny spektakl przeróżnych bugów, łącznie z ginącymi kluczowymi postaciami. Nie dopracowano nawet zachowania NPC i stworów, które walczyły albo przeraźliwie powolnie, albo z prędkością i częstotliwością od

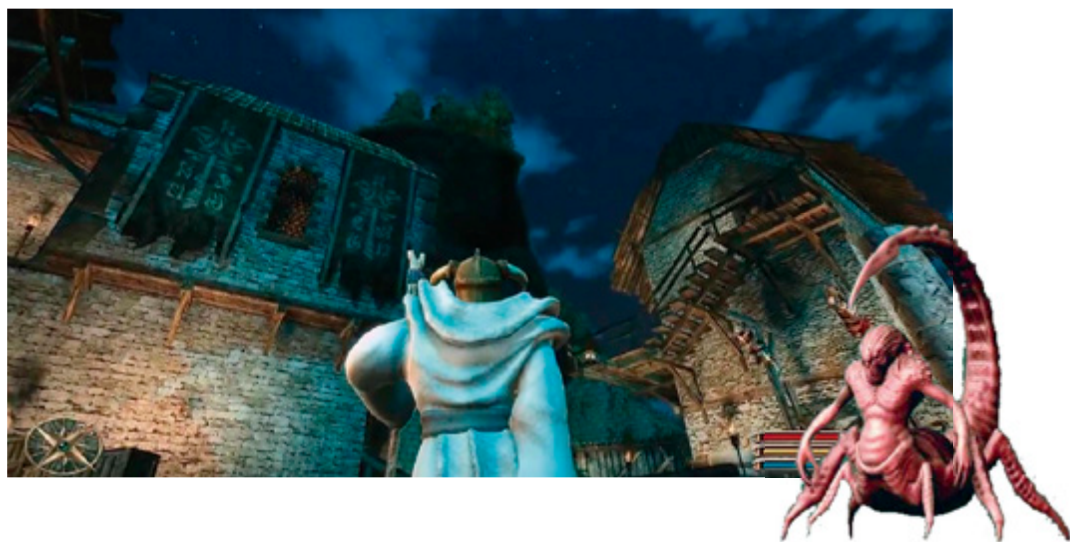
➤ Wiele miast Myrtany jest początkowo rządzone przez orków. Trzeba wybrać czy trzymać z nimi sztamę, czy wypędzić.

razu skazującą nas na śmierć (słynny już dzik, którego szarży nie dawało się przerwać). Tym bardziej było mi szkoda całego projektu, gdy zobaczyłem ogrom tego świata, ilość miast i zakamarków oraz niezwykle bogatą grafikę. Wielokrotnie próbowałem podejść do trzeciej części, zawsze przyciągała mnie ta piękna warstwa wizualna, ale wystarczyło 30 minut, żebym przypomniał sobie całą sumę błędów. Powodem tej sytuacji było przede wszystkim zbyt wczesne wypuszczenie gry na rynek - efekt nacisków wydawcy (JoWoD Entertainment) wynikających z przedłużającego się procesu tworzenia Gothica 3. Wydaje mi się jednak, że twórcy nie poradzili sobie nie tylko z techniczną stroną projektu, ale także ze wspomnianą konstrukcją świata, który zgubił swą dawną atmosferę.

#### Przodek



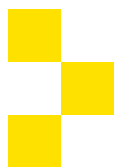
Jeśli szukać pierwowzoru Gothica, to jest nim The Elder Scrolls Adventures: Redguard. Ta mało znana część TES (nie zawarta w antologii sagi) ukazała się pod koniec 1998 roku i oszałamiała rozmachem oraz szatą graficzną. Od serii-matki różniła się także dość liniowym przebiegiem gry.





# PANKRATZ

## NIE TYLKO GOTHIC



Z jednym z filarów niemieckiego studia Piranha Bytes, Björnem Pankratzem, rozmawia Piotr Mańkowski

**P** Gdzie Piranie spotkały się po raz pierwszy?

**BJORN PANKRATZ:** Znamy się od dzieciństwa. Dorastaliśmy razem w Bochum, położonym w przemysłowym Zagłębiu Ruhry. Byliśmy dobrymi kumplami, grającymi w papierowe role playing. Potem wpadliśmy na szalony pomysł, by napisać grę komputerową przeznaczoną na międzynarodowy rynek.

**P** Engine do Gothica zaczęliście opracowywać w 1997 roku. Wówczas na rynku królował Daggerfall. To jego stawialiście sobie za wzór?

Daggerfall był jedną z najlepszych produkcji tamtych lat. Nie tylko jako RPG, ale jako gra w ogóle. Ale to nie jedyny tytuł, który nas inspirował. Czerpaliśmy też z System Shocka, Ultimy, Outcasta, no i książkowego „Władcy Pierścieni”. Tolkienowska saga bardzo mocno zadziałała na naszą wyobraźnię.

**P** No w sumie tak - orkowie!

Nie tylko. Mówię o całym jej świecie, opisanym w tak bardzo naturalny, powszedni sposób. Tak samo chcieliśmy to zrobić w Gothicu.

**P** Wasza gra była inna niż wszystkie. Po raz pierwszy zobaczyłem świat pełen skaczących po lasach zajęcy, fruujących motylek czy biegnących saren. To w moich oczach zdefiniowało całą serię Gothic - nie sama opowieść czy styl walki, ale właśnie żyjący, otwarty świat. Taki był wasz główny cel?

Było wiele celów, jakie sobie postawiliśmy podczas produkcji Gothica. Przede wszystkim zrobić grę, w którą sami chcielibyśmy zagrać. Byliśmy przekonani, że to,



➤ Risen 2: Mroczne Wody sztafaż fantasy zamienił na klimaty spod znaku płaszcza i szpady.

co ciekawe dla nas, będzie też ciekawe dla sporej liczby odbiorców. Ważne też było, by świat nie sprawiał wrażenia sterylnego, pełnego geometrycznych brył, tylko rysowanego ręcznie, żywego.

**P** W Polsce szczególnie popularny był Gothic 2.

Ideą tej gry było pokazanie, co dzieje się poza obrębem znanego z oryginału więzienia; co jest światem rzeczywistym. Chcieliśmy odpowiedzieć na wszystkie pytania, jakie padły w pierwszej części.

**P** Trzecia odsłona zebrała raczej niezbyt dobre recenzje i działała słabo na wolnych komputerach. Jak oceniacie całą sytuację z perspektywy czasu? Zamierzenie było ambitne: pragnęliśmy zrobić największą grę RPG w historii. Wzięliśmy się naraz za być może zbyt dużo różnych spraw, które przerosły zarówno budżet, jak i czas, jakim dysponowaliśmy. Wiele się

### Piranie

Studio powstało w październiku 1997 roku i składało się z byłych członków firmy Greenwood Entertainment. Początkowo należało do firmy Phenomenia, a od 2002 roku jest własnością Pluto 13 GmbH.



nauczyliśmy podczas produkcji. Teraz wiemy, że aby pracować efektywnie, zmiany trzeba wprowadzać krok po kroku.

**P** Żeby było jasne, uważam Gothica 3 za najlepszą część serii. Wiem, że zatwardziali fani RPG mnie za to zabiją – dla mnie to jedna z najważniejszych gier w ogóle.

Ha, dziękujemy za miłą opinię. W tej grze każdy NPC może być tym pierwszym, jakiego spotkasz. Możesz zabić każdego z nich, iść własną ścieżką. Naprawdę każdego! Nawet Xardasa. Opracowanie wszystkich możliwych dróg rozwoju akcji było jedną z najtrudniejszych rzeczy, z jakimi się zmagaliśmy.

**P** I ten dramatyczny utwór w finale...

Poświęciliśmy go naszemu zmarłemu przyjacielowi, producentowi Saschy Pierothowi, który pracował z nami przez długie lata.

**P** Opowiedz o przełomie, jaki nastąpił potem w waszej firmie.

Spośród założycieli Piranha Bytes w firmie na stałe pozostałem tylko ja, ale inni twórcy nadal z nami współpracują. Na różnych poziomach – współtworzą fabułę, projektują lokacje. Przenieśliśmy się pod skrzydła nowego wydawcy, Deep Silver. Naszą pierwszą produkcją w tym układzie był, jak wiesz, Risen. Zrealizowaliśmy go na nowym, specjalnie na tę potrzebę napisanym silniku.

**P** „Jedynka” była świetna, ale „dwójka” podobała mi się już mniej. Kto wpadł na pomysł pirackiego sztafażu?

To nie było nic nowego. Jedyne poszerzało rozwiązania, jakie zastosowaliśmy w dodatku do Gothica 2, Nocy Kruka. Ale faktycznie wielu rzeczy tam zabrakło, takich choćby jak możliwość swobodnego poruszania się po otwartym świecie czy urozmaicony system walki. Poprawiliśmy to w Risenie 3.

**P** No właśnie, opowiedz o tej grze.

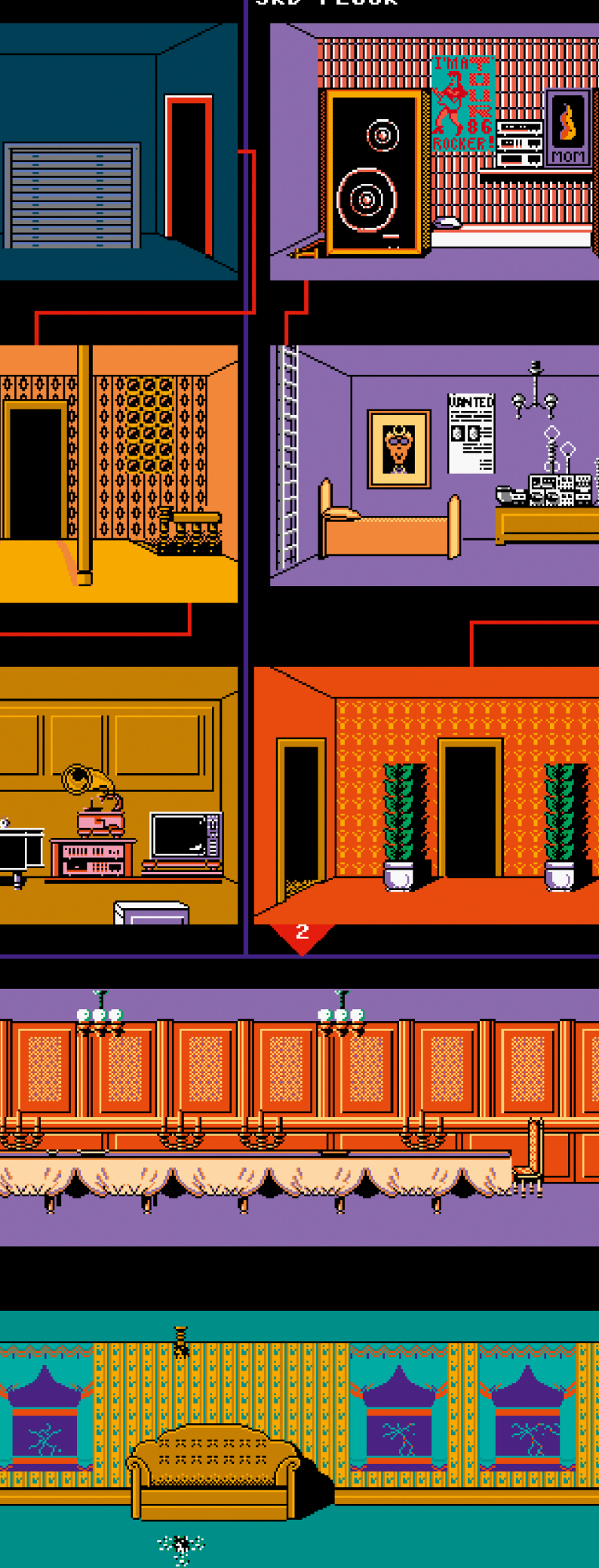
Powróciliśmy nią wprost do naszych korzeni. Zawiera to, co najlepsze w grach, które zrealizowaliśmy. Osobiście kończyłem ją trzy razy i nie mogłem oderwać się od tego uniwersum. Wiem, że każdy twórca gier czy reżyser filmowy mówi tak o swoim nowym dziele, ale to prawda. W Risenie 3 interaktywność jest na poziomie, jakiego dotąd nie było w naszych tytułach. To także największa pod względem skali przedstawionego świata gra, jaką dotychczas wyprodukowaliśmy.

**P** Powodzenia i dziękuję za rozmowę.



✚ Björn współtworzył muzykę do Gothica 2, był też scenarzystą Gothica 3.

✚ Premiera Gothica odbyła się najpierw w Niemczech, a dopiero osiem miesięcy później, jesienią 2001 roku w USA.



# WZLOT



Dzisiaj prawa do Guybrusha dzierży Disney. Starego Lucasfilm Games już nie ma. Tym bardziej nostalgiczna jest podróż do źródeł fenomenu tego studia.

■ Micz

**G**eorge Lucas decyzję o powstaniu oddziału zajmującego się tworzeniem gier podjął w tym samym czasie, gdy jego ludzie dogadywali się z Atari w kwestii słynnego automatu ze Star Wars. Lucas nie znał się na grach i osobiście nie przepadał za nimi, jednak czuł powiew wiatru historii i chciał rozszerzyć swoją działalność.

Tak, jak produkował figurki i inne gadżety nawiązujące do jego filmów, tak samo zamierzał produkować gry. Wiedział jednocześnie, że do 1986 roku ze względu na umowy wiążące prawa do jego własności intelektualnych nie będzie mógł wypuszczać gier spod znaku Star Wars czy Indiana Jones. Plan zatem był prosty: wejść na rynek na małą skalę, opanować technologię i wykorzystać wsparcie, a może i pieniądze kogoś silniejszego. Tym goliatem w lecie 1982 roku okazało się Atari. Wielki krach gier wideo dopiero czyhał za rogiem i dowodzony przez Raya Kassara konglomerat ciągle jeszcze przeżył muskuły. Atari wyłożyło milion dolarów na stworzenie maszyny produkującej gry, które miałyby być wydawane w wersjach na konsole tej firmy. Biura dla nowej

## ■ Pionierzy

**Pierwsze gry Lucasfilm Games** były przełomami technologicznymi. Jednocześnie nie przynosiły spodziewanych zysków. Po trafieniu we właściwy punkt, czyli wyprodukowaniu Maniac Mansion, firma odnalazła swoją drogę. Potem dobudowała drugi filar działalności, czyli gry spod znaku Star Wars.

# DO SŁAWY



ekipy przygotowano nieopodal San Francisco, tuż obok stanowisk pracowników Industrial Light & Magic, dziełem których były m.in. efekty specjalne do „Gwiezdných wojen”.

## GDZIE JEST PRZYCISK FIRE?

Misję skompletowania zespołu Lucasfilm Games powierzono Peterowi Langstonowi - weteranowi tworzącemu darmowe gry w latach



70., a przy okazji specjaliście od systemu Unix, na którym to zamierzano programować tytuły nowo powstałego studia. Planowano, że pierwsze lata upłyną na budowaniu bazy narzędzi do robienia gier, stąd team miał być niewielki. Jako pracownika numer dwa Langston zatrudnił Davida Foxa, a następnie Noaha Falsteina, Gary'ego Winnicka i technologicznego guru Chipa Morningstara. Stanowili oni pierwsze pokolenie programistów Lucasfilm Games – trzydziestoparoletni ludzie z doświadczeniem, inteligentni i pogodni. Dopiero po kilku latach do ekipy zaczęli dołączać nowi, zwykle młodzi pracownicy. Falstein zaangażował na przykład zwolnionego właśnie z oregońskiej firmy software'owej dwudziestolatka nazywającego się Ron Gilbert. Niemal równocześnie aplikację złożył wesołkowaty Tim Schafer, ale nie został na razie przyjęty. Tymczasem zespół kończył przygotowywanie narzędzi do produkcji gier. Langston chciał dokonywać technologicznych cudów, rywalizując na komputerowym polu z Industrial Light & Magic. Pierwsze dwa projekty, nad którymi pracowano, nosiły tytuły Ballblaster i Rebel Rescue, zmienione potem

Gdy George Lucas zobaczył wczesną wersję Rescue on Fractalus!, zapytał krótko: „Gdzie jest przycisk FIRE?”. Natychmiast dorobiono do gry możliwość strzelania.

na Ballblazer i Rescue on Fractalus!, by uniknąć porównań ze Star Wars. Osadzony w geometrycznej rzeczywistości Ballblazer posiadał niezwykłą cechę - jego soundtrack reagował na poczynania gracza. Trudno to stwierdzić z całą pewnością, ale najprawdopodobniej był to pierwszy taki przypadek w dziejach.

Oparty na fraktalach nowatorski silnik graficzny Rescue on Fractalus! napisał wypożyczony za zgodą szefa Loren Carpenter, który działał na co dzień w innej dywizji Lucasfilmu - Graphics Group, przemianowanej później na Pixar. Akcja gry działa się na górzystej planecie, gdzie trzeba było ratować pilotów oczekujących gdzieś wśród szczytów. Z maszynami przeciwnika walczyło się pierwotnie w ten sposób, że należało uciekać i w pewnym momencie sprytnie odskakiwać, by oponent rozbił się o skały. Gdy George Lucas zobaczył wczesną wersję, zapytał krótko: „A gdzie jest przycisk FIRE?”. David Fox natychmiast polecił, by dorobić do gry możliwość strzelania. Jednocześnie Lucas podsunął pomysł, by dodać do Rescue on Fractalus! element napięcia. Niektórzy z pilotów byli od tego momentu zakamuflowanymi ufokami. Chwila, gdy statek lądował i chciał zabrać rozbitką, a tu na ekranie wyskakiwała gęba obcego i komunikat: „To jednak nie jest pilot”, miała być jednym z pierwszych prawdziwie strasznych momentów w historii gier wideo.

W maju 1984 roku odbyła się konferencja prasowa, na której zaprezentowano owe cuda technologiczne: Ballblazera i Rescue on Fractalus!, wypuszczane na razie

✦ Trzeci od lewej stoi Peter Langston. Na prawo od niego: David Fox, Loren Carpenter, Gary Winnick.

## Koronis Rift



Zapomniana dziś gra, stanowiąca poprawioną wersję Rescue on Fractalus! Wyróżniał ją bardzo wysoki stopień trudności. Trzeba było przebyć 20 „szczełin”, by na samym końcu zniszczyć bazę latających spodków.

✦ Groźący atakiem serca moment spotkania obcego w Rescue on Fractalus!

ekskluzywnie na konsole Atari 5200 i 7800. W tamtym czasie Atari nie kontrolowało już sytuacji tak jak dawniej, a dodatkowo piractwo stało się na tyle wyrafinowane, że wersje gier zostały przeniesione na małe Atari i były dostępne na BBS-ach, co w znaczący sposób zahamowało sprzedaż oryginałów. Nastąpiło też coś poważniejszego. W lipcu, po miesiącach agonii, Atari zostało oddane Jackowi Tramielowi. Ten, jak to zwykle on, nie był zadowolony z umowy z Lucasfilmem i zaczął ją renegocjować, co skutecznie doprowadziło do jej wygaszenia. Okazało się zarazem, że pierwsze dwie gry powstały trochę bez sensu, gdyż upadające Atari nie było w stanie wykorzystać ich potencjału. Jednocześnie z funkcji dyrektora zrezygnował Langston, zastąpiony lepiej potrafiącym zarządzać ludźmi Steve'em Arnoldem. To była dopiero rozgrzewka, badanie terenu przez ekspedycję wyruszającą na podbój świata elektronicznej rozrywki.

#### W LABIRYNCIE

Mając gotowe silniki graficzne, Lucasfilm wypuścił w 1985 roku wariacje na temat swoich dwóch



Lucasfilm Games wyprodukował grę sieciową ponad dekadę przed tym, zanim gatunkiem zainteresowały się inne duże firmy. Projekt nazywał się Habitat i czerpał inspirację z cyberpunku.

pierwszych tytułów. Noah Falstein napisał symulator Koronis Rift, powstało też The Eidolon opowiadające o XIX-wiecznej maszynie przenoszącej śmiałków do innego wymiaru. Dystrybucję swoich produktów Lucasfilm powierzył przeżywającej wówczas niebywałą rozkwit firmie Epyx. Steve Arnold otworzył nową gałąź produkcyjną. Lucasfilm zaczął zajmować się symulatorami historycz-

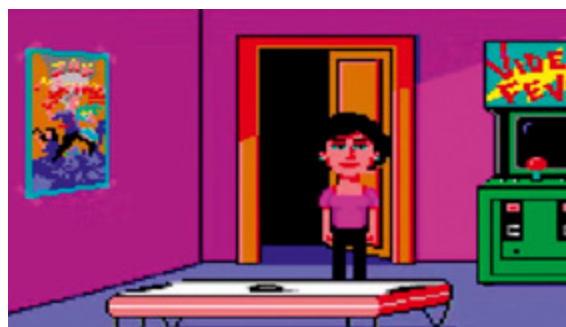
nych maszyn, zarówno samolotów, jak i okrętów. Ukazały się PHM Pegasus, Strike Fleet czy Battlehawk 1942, odznaczające się wysokim poziomem trudności i wyposażone w instrukcje liczące często ponad sto stron.

Ekipa z San Francisco cały czas odczuwała potrzebę zrobienia czegoś, czego nie miała jeszcze na koncie konkurencja. Na początek wzięto na warsztat... grę sieciową. Tak mniej więcej dekadę wcześniej, niż za ten gatunek zabrały się inne duże firmy. Projekt nazywał się Habitat i czerpał inspirację z cyberpunku, najwięcej zawdzięczając powieści Vernora Vinge'a zatytułowanej „True Names”. Program pisany był w wersji na C64, wymagając do działania posiadania modemu. Po raz pierwszy w grach Lucasfilmu pojawiły się takie elementy jak broń, można było również zginąć, chociaż oznaczało to jedynie teleportację do domu. Prowadzono testy z przepustowością, próbowano szukać partnerów mających dostarczać odpowiednio szybkie połączenia sieciowe. Habitat przez pewien czas działał na etapie testów, poległ jednak przy pojawieniu się problemów z transferem i nigdy nie zdołał wejść do powszechnego użytku. Jawi się dzisiaj jako jedna z największych growych tajemnic lat 80. Ci nieliczni, którzy mieli



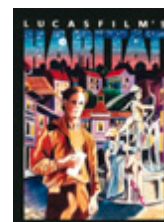
✚ Film „Labirynt” był finansową porażką Lucasfilmu. Miał budżet w wysokości 25 mln dolarów, natomiast w amerykańskich kinach zdołał zarobić zaledwie połowę tej kwoty.

✚ Podczas tworzenia Maniac Mansion Gilbert i Winnick pracowali osobno. Ten pierwszy pisał kod gry, zaś drugi odpowiadał za opracowanie graficzne.



✚ Kultowa lokacja z Maniac Mansion, czyli salon gier. Na jednym z automatów można było zagrać. Na ścianie wisi plakat z Zaka McKrackena.

#### Habitat



✚ Gra sieciowa w połowie lat 80. Lucasfilm Games chciało to zrobić na poważnie. Mózgiem projektu był Chip Morningstar, zaś za połączenia sieciowe miała odpowiadać firma Quantum Link, z której potem wyrosła America Online.



okazję zagrać w niego na C64, obnoszą się z tym tak, jakby widzieli Mesjasza. Tym razem Lucasfilm przesadził z innowacyjnością, robiąc zbyt duży krok naprzód. Kolejne były lepiej wymierzone. W 1986 roku Lucasfilm mógł już skorzystać z filmowej licencji. Stery produkcji wziął w swoje ręce czołowy autor firmy, David Fox, scenariusz napisali Christopher Cerf („Ulica Sezamkowa”) oraz Douglas Adams („Autostopem przez Galaktykę”), zaś na materiał wyjściowy wybrano świeżo wypuszczony film Jima Hensona „Labirynt”, w którym David Bowie jako król goblinów Jareth zaśpiewał ponadczasowy kawałek „As the World Falls Down”. Gra była uproszczoną przygodówką zawierającą wiele elementów zręcznościowych. Wprowadzenie robiło duże wrażenie. Najpierw leciał tekst opisujący, jak to bohater zmierza do kina, w którym wyświetlany jest „Labirynt”, a po kilku minutach na ekranie pojawiał się sam Jareth i mrugając oczami, zapraszał do wejścia do labiryntu.

**Ron Gilbert opracował interfejs oparty na komendach, nadając mu nazwę SCUMM (Script Utility for Maniac Mansion).**

## David Fox

**Patrząc z historycznej perspektywy,** był to najważniejszy autor w dziejach Lucasfilm Games. Nie tak przebojowy jak Ron Gilbert, potrafił robić gry z zupełnie różnych parafii. Miał swój udział zarówno w symulatorach, jak i przygodówkach. Po latach jest nadal aktywny, chętnie odpowiada na maile i podchodzi z szacunkiem do fanów. Czego niestety nie da się powiedzieć o wiecznie pozbawionym czasu Gilbertcie, który w wywiadach sugerował wręcz, że Disney powinien mu oddać (za darmo?) prawa do Secret of Monkey Island.

Animacja bohatera była niezwykła, zawierała pionierski efekt skalowania postaci, gdy ta wchodziła w biegnące „wewnątrz” komputera przejście. W dole ekranu widać było mapkę, pokazującą kolejne przejścia oraz położenie przedmiotów. Wielką ciekawostką stanowił interfejs, który nie zmuszał użytkownika do klepania w klawisze jak w tekstówkach, by wydać polecenie, tylko operował paskiem komend, z którego wybierało się te odpowiednie. To tak naprawdę właśnie dzięki tej zapomnianej dziś grze zrodziły się nowoczesne przygodówki. Problemem Labyrinthu była przynębiająca grafika oraz - mimo wielkich nazwisk osób go tworzących - marny scenariusz. Wydaną przez Activision grę spotkał podobny los jak wiele innych pionierskich tytułów. Nie dostrzeżono nowatorskiego interfejsu, a przecież konkurencyjna Sierra On-Line w późniejszym o rok dziele King's Quest 2 ciągle jeszcze używała paska tekstowego.

## NALEŻNA SŁAWA

Steve Arnold działał wielotorowo. Respektował zasadę, którą przemysł elektronicznej rozrywki po latach wcielił w życie: jeśli dysponuje się chodliwym produktem, trzeba wypuszczać jego udoskonalone sequele, choćby miały nazywać się nieco inaczej. W czasie, gdy do sklepów wchodził Labyrinth, nowa ekipa pracowała już więc nad kolejnym projektem. Artysta Gary Winnick, którego marzeniem od zawsze było narysowanie własnego komiksu, dawał upust swojej wyobraźni, powołując do życia szaloną rodzinę Edisonów, mieszkającą w tajemniczej rezydencji. Ron Gilbert dopracowywał interfejs oparty na komendach, nadając mu nazwę SCUMM (Script Creation Utility for Maniac Mansion). Rodziło się największe dzieło Lucasfilm Games, gra, która potwierdziła sens istnienia firmy. Tylko dwa słowa: Maniac Mansion. Tytuł ukazał się jesienią 1987 roku, wzbudzając popłoch w szeregach Sierry. Inni, jak Access Software,

szybko zaczęli kopiować zawarte w nim wzorce. Na przynajmniej dekadę Maniac Mansion zdefiniował kanon przygodówek. Jednocześnie doprowadził do tego, że Lucasfilm wreszcie stał się dystrybutorem własnych gier. Układ z Electronic Arts się nie udał, ponieważ firma uznała, że Maniac Mansion stanowi dziwaczną bajeczką z fabułą opartą na takich horrorach, co musi skończyć się rynkową klapą. Zaraz po tym swoją kolejną szansę dostał David Fox. Efektem jego pracy była jeszcze obszerniejsza i barwniejsza gra zrobiona na tym samym silniku graficznym. Zak McKracken and the Alien Mindbenders zahaczał o klimaty New Age, a jego fabuła była konsultowana ze znanym amerykańskim spirytualistą Davidem Spanglerem. W 1989 roku Lucasfilm Games osiągnęło największy kasowy sukces. Na plac boju rzucono trzech najzdolniejszych ludzi: Foksa,

👉 Od czasu Curse of Monkey Island głosu Guybrushowi użyczał aktor Dominic Armato.





✚ Indiana Jones and the Fate of Atlantis. Głównym autorem projektu był Hal Barwood, a podczas pisania scenariusza pomagał Noah Falstein.

Falsteina i Gilberta. Scenariusz też był nie byle jaki, pochodził bowiem z najnowszego filmu, jaki produkowała siostrzana wytwórnia. George Lucas i Steven Spielberg podpowiadali różne rzeczy przy jego tworzeniu. Indiana Jones and the Last Crusade zadebiutowało latem 1989 roku, w tym samym czasie miała też miejsce premiera kinowa. Gra była dostępna jedynie na Amigę, Atari ST i PC, graficznie przewyższając wszystko, co dotychczas pojawiło się w gatunku, a na dodatek zawierała punktowy system Indy Quotient, premiujący najciekawsze rozwiązania. Dzięki temu można było kończyć ją wielokrotnie. Rok po premierze Indy'ego świat ujrzał Secret of Monkey Island, przez wielu fanów uważane za najdoskonalszą grę, jaka zeszła z warsztatu Lucasfilmu. Ron Gilbert przedstawił wstępne projekty już w 1988 roku, ale wówczas cała ekipa łącznie z nim samym została przesunięta do prac nad Indym, w efekcie czego z nowym dziełem wystartowano nieco później. Gilbert miał gotowy silnik graficzny, skupiał się więc na pisaniu gagów, przy których pomagali mu świeżo zatrudnieni Tim Schafer i Dave

## Shef studia, Steve Arnold, został podkupiony przez Billa Gatesa i zatrudniony w jednej z jego spółek. W 1991 roku Lucasfilm Games przemianowano na LucasArts.

✚ Inspirowany filmem „Heavy Metal” jeden z wczesnych szkiców koncepcyjnych do Maniac Mansion.

Grossman, stanowiący trzecie pokolenie autorów Lucasfilmu. Swoją cegiełkę do powstania tej produkcji dołożył też sam George Lucas. Otóż główny bohater pierwotnie nazywał się Guy i był twardzielem. Lucas zaproponował, by uczynić go znacznie zabawniejszym, nieco pierdołowatym pechowcem. Skoro boss coś doradził, wdrożono to w życie, co pociągnęło za sobą również zmianę imienia delikwenta na Guybrusha. Pocięzny pirat stał się jedną z najpopularniejszych postaci w historii gier.

### KROSNY CZASU

Mijało równe 10 lat istnienia Lucasfilm Games. W 1991 roku firma w wyniku przemianowań w strukturze „dużego” Lucasfilmu otrzymała nową nazwę - LucasArts. Kończyła się pewna epoka. Steve Arnold został podkupiony przez Billa Gatesa i zatrudniony w jednej z jego spółek. Brian Moriarty pokłócił się z kierownictwem Lucasfilmu i nie chciał już opracowywać

dwóch kolejnych części wydanego w 1990 roku doskonałego, mistycznego, czarodziejskiego Looma. David Fox i Gary Winnick przestali robić gry. Ron Gilbert odszedł po stworzeniu sequela Secret of Monkey Island, by założyć własną firmę Humongous Entertainment i zaczął pisać programy dla dzieci. Gilbert wyznał na swoim blogu, że na zawsze pozostanie człowiekiem Lucasfilm Games, a jednocześnie nie ma nic wspólnego z szyldem LucasArts. Można zrozumieć, o co mu chodzi. Pionierska epoka, gdy nie obowiązywały sztywne zasady, a gry robiło się nie pod zamówienia marketingowe, tylko z powodu samej chęci tworzenia, minęła. Nie oznacza to jednak, że gry stały się gorsze. Po prostu zmieniła się atmosfera ich kreowania. W intrze Looma pada zdanie: „To było wtedy, gdy smoki rządziły mrocznymi niebiosami, a łańcuchy gwiazd wydawały się jasne”. Takie właśnie były czasy Lucasfilm Games (1982-91). ■

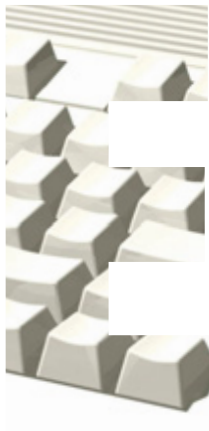
### Loom



Autor gry, Brian Moriarty miał już doświadczenie w projektowaniu gier. Zanim zasilił Lucasfilm Games, pracował dla legendarnego już wówczas Infocomu, gdzie zrobił łączącą kanony tekstówkę Trinity.



# secret



78

**Felieton Śledzia**, w którym autor powraca myślami do jednego ze swoich komiksowych wyjazdów.

79

**Commodore i jego późne, egzotyczne modele** to temat, który budzi ciekawość nie tylko u kolekcjonerów.

84

**Zapomniany świat laserdysków**. Mogły podbić świat i stać się awangardą XXI wieku. Nie udało się.

88

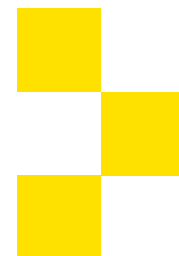
**Farmy w kosmosie** stanowią obecnie przedmiot do rozważań dla NASA, a nie pisarzy science fiction.

90

**Komputery MSX** mimo świetnych parametrów technicznych przegrały rywalizację z Commodore.

# secret

„JEDEN Z KOLEGÓW MA ATARI 65XE, DRUGI C64. KŁÓCIMY SIĘ, CO JEST LEPSZE. ZADAJĘ OSTATECZNY CIOS: „MÓJ KOMPUTER MA AŻ 80 KB RAM-U!”



# KDP 2



SYTUACJA, JAK NA KADRZE NA GÓRZE: METRO, MOSKWA, KILKA LAT TEMU, MAJOWO JEST. BAWIĘ NA LOKALNYM FESTIWALU KOMIKSOWYM.

W MOSKWIE WIDZIAŁEM RAKIETĘ, KOMBATANTÓW I SŁUCHAŁEM OPowieści O LASERACH NA GRANICY Z CHINAMI.

TEGO DNIA MIAŁEM NA SOBIE KOSZULKĘ Z MOTYWAMI Z SERII MONSTER HUNTER. TO TAKIE GRY, W KTÓRE W POLSCE GRA PIĘĆ OSÓB.

OGÓLNIIE, SKUPIONY W CMMI JADE, BO NIE WIEM GDZIE JESTEM, DUŻE MIASTO, TE SPRAWY.

AHA! JESZCZE JEDNO...

I TAK SOBIE JADE SKUPIONY, KIEDY KĄTEM OKA ZAUWAŻAM...



GOŚCIA, KTÓREGO TA KOSZULKĄ HIPNOTYZUJE.

I KTÓRY PO CHWILI ZACZYNA GRZEBAĆ W PLECAKU.



MIĘTOLI I SIĘ UŚMIECHA.



WYCIAGA PSP, I DĄJE DO ZROZUMIENIA, ŻE WIE O CO CHODZI.

ZNACZY-HUNTER.



DOBRE, ŻE MIAŁEM WYSIADKĘ NA NASTĘPNEJ STACJI, BO SYTUACJA ZACZYNAŁA BYĆ Z TYCH W RODZAJU, ŻE KTOŚ PYTA CIĘ O DROGĘ I OKAZUJE SIĘ, ŻE IDZIECIE W TYM SAMYM KIERUNKU.

NA PRZYKŁAD PRZEZ KWADRANS, OBOK SIEBIE, W MILCZENIU.

COŚ WE MNIE UMIERA W TAKICH SYTUACJACH.



# Klapy, wpadki i upadki

Na początku lat 80. logo Commodore na obudowie komputera wydawało się gwarancją sukcesu. Uplętnęło niewiele czasu, a firma całkowicie roztrwonila ten kapitał.

■ Bartłomiej Kluska, Mariusz Rozwadowski



**A**przecież to właśnie kanciasty Commodore PET z wbudowanym monitorem, klawiaturą i magnetofonem (1977) - razem z takimi przedstawicielami klasyki jak Apple II, TRS-80 i Atari 400 - rozpoczął epokę domowej informatyki. VIC-20 (1980), szokujący niską ceną już w momencie swego debiutu, stał się pierwszym w historii mikrokomputerem, który znalazł ponad milion nabywców.

Wreszcie słynny C64 (1982) - sprawił, że młodzi gracze masowo porzucili konsole, stwierdzając, że komputer może być znacznie lepszą zabawką. Jack Tramiel, polski Żyd, który w dzie-

■ Personal Electronic Transactor (dla użytkowników po prostu PET) rozpoczął pasmo sukcesów Commodore.

## Zdjęcia

**Artykuł ilustrują** fotografie zbiorów Richarda Lagendijka, kolekcjonera maszyn Commodore ([richardlagendijk.nl](http://richardlagendijk.nl)) oraz Muzeum Historii Komputerów i Informatyki ([muzeumkomputerow.edu.pl](http://muzeumkomputerow.edu.pl)).

ciństwie przeżył łódzkie getto i obóz w Auschwitz, a później wyemigrował do USA, nie wiedział jeszcze, że C64 trafi kiedyś do księgi rekordów Guinnessa jako najlepiej sprzedający się komputer w historii, ale i tak mógł być z siebie bardzo zadowolony. Firma, którą założył 30 lat wcześniej, by naprawiać maszyny do pisania i produkować meble biurowe, stała się potentatem w najbardziej perspektywicznej z branż.

Kłótnia między udziałowcami sprawiła, że w styczniu 1984 roku wściekły Tramiel opuścił przedsiębiorstwo Commodore, zabierając ze sobą grupę utalentowanych inżynierów. Ku zaskoczeniu byłych partnerów w interesach

od razu wykupił Atari - dawnego hegemonia rynku konsol i komputerów, którego pozycję sam przez lata skutecznie podkopywał. „Biznes to wojna” - ogłosił i rozpoczął bezlitosną walkę z firmą, którą stworzył. Pojawienie się Atari z serii XL/XE, a zwłaszcza szesnastobitowego Atari ST musiało co najmniej zaniepokoić władarzy przedsiębiorstwa Commodore. Ta widowiskowa rywalizacja miała przez całą dekadę napędzać rynek komputerów domowych, by ostatecznie zakończyć się spektakularnym upadkiem obu konkurentów. Być może jednak Tramiel wcale nie musiał się aż tak starać. Firma Commodore, opuszczona przez swego twórcę,



prawdopodobnie splajtowałyby bez specjalnej pomocy z zewnątrz.

**PUŁAPKA NA OSZCZĘDNYCH**  
Zaczął się jednak optymistycznie – rynek wydawał się nienasycony, a taniejąca technologia pozwalała oferować mikrokomputery coraz mniej zamożnym użytkownikom. O tę właśnie grupę próbowało zawalczyć Commodore, jeszcze w 1984 roku wypuszczając model C16. Wyposażony, jak wskazuje nazwa, w zaledwie 16 kB pamięci (C64 miał jej 64 kB, a standardowe ZX Spectrum – 48 kB), zdolność wyświetlania kolorowej grafiki i udany interpreter języka BASIC, C16 miał być następcą starzejącego się VIC-20. Jeszcze bardziej oszczędni klienci mogli wybrać wersję C116 z gumową klawiaturą, a właściciele małych firm, których nie było stać na peceta,

## W połowie lat 80. opuszczone przez Jacka Tramiela Commodore zaczęło wymyślać coraz dziwniejsze modele komputerów.

otrzymali model nazwany Plus/4, z pakietem czterech wbudowanych aplikacji biurowych i powiększoną pamięcią. Głównym atutem tej rodziny pozostawała cena – istotna zwłaszcza dla potencjalnych posiadaczy z krajów technologicznie goniących Zachód, jak np. Polska. Gdyby zafascynowany mikrokomputerami Polak chciał zafundować sobie taką cudowną maszynkę na gwiazdkę 1985 roku, za sprowadzanego z Zachodu C64 musiałby

zapłacić co najmniej 160 tys. złotych plus koszt magnetofonu. Natomiast C16 (czy 116), reklamowany jako nowszy model, do tego z magnetofonem w zestawie, można było wówczas kupić już za niecałe 100 tys. Przy średniej miesięcznej pensji rzędu 20 tys. złotych była to różnica niebagatelna, taniej dało się nabyć już tylko starocie w rodzaju VIC-20 czy Spectrum z 16 kB pamięci. Niestety, świeżo upieczeni komputerowcy, którzy wydawali na wymarzoną maszynkę całą odłożoną gotówkę, szybko przekonywali się, że tak korzystnie zakupione urządzenie to – jak pisał o nim Bajtek – „pułapka na oszczędnych”. Przed wszystkim okazywało się, że nowy model nie jest w żadnym stopniu kompatybilny ani z C64, ani nawet z VIC-20. Przebogata, tworzona latami oferta oprogramo-

## Guinness

**C64 trafił** do księgi rekordów Guinnessa jako najlepiej sprzedający się komputer w historii. Żadna z późniejszych konstrukcji z logo Commodore na obudowie nawet nie zbliżyła się do komercyjnego sukcesu, jaki odniósł wtedy Jack Tramiel. Niektóre z nich są teraz nie lada gratką dla kolekcjonerów.

**1** C64 to komputer-legenda, budzący masę wspomnień. Opisałszy go dokładnie w poprzednim numerze Pixela.

**2** C64GS czyli próba podbicia serc graczy konsolowych. Zabójczy dla tej zabawki okazał się brak klawiatury.

**3** Plus/4 z wbudowanymi programami biurowymi, czyli coś dla biznesmenów, których nie było stać na peceta.

**4** C16 – nawet nasz Bajtek pisał o tej egzotycznej maszynce jako o „pułapce na oszczędnych”.



## Rynek mikrokomputerów wydawał się nienasycony, a każda kolejna konstrukcja znajdowała nabywców. Do czasu.

programista Bohdan R. Rau. - Wszyscy mieli C64 i Atari, a ja chciałem mieć coś innego, żeby móc samemu na to spojrzeć - wspominał po latach w wywiadzie dla magazynu C&A Games. - Na C64 wszystko miałeś, wszystko było, a tu zaczynałeś od zera.

Efektom tej fascynacji był szereg gier zręcznościowych, które Rau napisał, a następnie wysłał na kasetach do niemieckich magazynów komputerowych.

- Pamiętam, że za dwie gry opublikowane w takim magazynie kupiłem sobie Amigę - opowiadał programista. - Płacili w markach, ale oczywiście nie mogłem sobie tych pieniędzy po prostu przelać, więc podałem numer konta mieszkającej w Niemczech ciotki. To ona kupiła mi Amigę i przysłała ją do Polski. Nie wszyscy posiadacze C16 mieli tyle szczęścia.

### LAPTOPY SIĘ NIE PRZYJMA

Tymczasem firma Commodore postanowiła podbić również serca zamożnych klientów, proponując im - także w roku 1984 - kuriozalny model SX-64. Był on pomyślany jako komputer przenośny dla biznesmenów, co zrealizowano, modyfikując standardowe C64 poprzez zmniejszenie obudowy urządzenia, dodanie uchwytu transportowego i umieszczenie obok stacji dyskierek 5-calowego ekraniku. Ten ostatni miał wprawdzie niespotykany u konkurencji w tym segmencie atut w postaci możliwości wyświetlania kolorowej grafiki, niemniej producent zapomniał o najważniejszym - oprogramowaniu biurowym. W ten sposób komputer przeznaczony jakoby dla przedsiębiorców oferował przede wszystkim szansę... pogrania

we wszystkie hity z C64, ale do tego oczywiście słabo nadawał się mały display. A opcji podpięcia telewizora projektanci nie przewidzieli. Nic zatem dziwnego, że ten przenośny (ważący dobre 10 kg!) wynalazek nie znalazł zbyt wielu amatorów.

Co ciekawe, rok po premierze SX-64 firma zademonstrowała światu prototyp modelu nazwanego Commodore LCD. To szalenie nowatorskie urządzenie wyposażone zostało w ekran ciekłokrystaliczny, pełnowymiarową klawiaturę, wbudowany modem, zasilanie bateryjne, szereg programów biurowych z możliwością wymiany danych pomiędzy np. edytorem tekstu a arkuszem kalkulacyjnym, a do tego ważyło niecałe 2 kilogramy. Mówiąc krótko, projektanci pokazali zupełną nowość - laptopa, na dodatek z możliwościami, które zawstydzały i tak nieliczną konkurencję w tym raczkującym segmencie rynku. Nic dziwnego, że po prezentacji do firmy Commodore zaczęły spływać tysiące zamówień od potencjalnych kupców. A jednak szefowie przedsiębiorstwa nie zdecydowali się na wdrożenie urządzenia do produkcji.

Jak po latach wspominali świadkowie tych zdarzeń: - Ludzie z Tandy przekonali ich, że przed laptopami nie ma przyszłości. Oczywiście już wkrótce przenośne komputery tej firmy zaczęły podbijać rynek. Tymczasem historia Commodore LCD zakończyła się na prototypie.

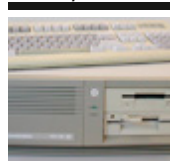
### OSIEM CZY SZESNAŚCIE BITÓW?

Razem z niedoszłym laptopem zadebiutował kolejny stacjonarny model mikrokomputera - C128. Był szybki, dysponował dwukrotnie większą pamięcią niż C64 oraz udoskonalonym interpreterem BASIC-a, a na dodatek projektanci tym razem pomyśleli o kompatybilności ze słynnym poprzednikiem. Wydawało się, że wszystko zagrało jak należy.



wania na te komputery pozostawała zatem niedostępna dla posiadaczy C16. Z kolei dedykowanych tytułów powstawało niewiele, ponieważ producentom nie opłacało się pisać na niszową maszynkę. „Potenci gieldowi dysponują około 300-500 programami dla tych modeli, sprzedawanymi notabene dość słono” - informował badający temat Bajtek. Właściciele C16/116 mogli więc tylko z zazdrością patrzeć na pięcniące katalogi nowości oferowanych na giełdach posiadaczom C64. Przy tym najważniejszym mankamentcie błędny inne niedoróbki nowej produkcji spod znaku Commodore, takie jak chociażby niestandardowy port joysticka, uniemożliwiający podłączenie typowego drążka sterowego (aby pograć, trzeba było dokupić specjalną przejściówkę). Być może jedynym w Polsce zadowolonym użytkownikiem C16 był

### Klony PC



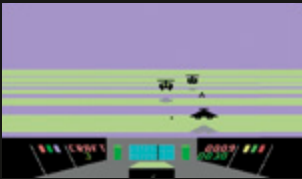
#### W połowie lat 80.

Commodore, podobnie jak inni producenci, rozpoczęło sprzedaż własnych klonów IBM PC. Od konkurencji różniły się one logo na obudowie oraz wyższą ceną. Ku zaskoczeniu Commodore, klienci na ogół wybierali jednak nie znaczek i nazwę, lecz tańszą ofertę.

**5** C128 - ośmiobitowiec idealny, choć spóźniony. Jack Tramiel pokonał go za pomocą Atari ST.

**6** C116 stanowił nie lada gratkę dla fanów gumowych klawiatur. Mały problem stanowił fakt, że nie był on kompatybilny z C64.

## Matecznik gier



**Od góry:** Strzelamy do nadlatujących helikopterów (Phoenix), wyprowadzamy Kazika z labiryntu (Kazik and the Ghosts) i jako samotny rycerz odpieramy z murów twierdzy tatarskie oblężenie (Zamek). Za napisanie takich gier na C16 Bohdan R. Rau kupił Amigę.



**Ciekawym pomysłem Commodore** był model C900, czyli potężna stacja robocza pracująca pod kontrolą systemu UNIX. Opracowany w 1985 roku komputer był niemal gotowy do wprowadzenia na rynek i powalczenia o biznesowych użytkowników, jednak władze firmy zdecydowały o zamknięciu tego projektu po wykupieniu Amigi. Jak wiemy, Amiga szybko stała się ulubioną zabawką młodzieży, a klienci zamożni poszli do innych producentów.



## Szefowie Commodore do samego końca wierzyli, że komputer ośmiobitowy może być alternatywą dla szesnastobitowców takich jak Atari ST.

Co więcej, obudowa C128 skrywała dodatkowy mikroprocesor Z80, pozwalający na uruchamianie programów pracujących w systemie CP/M. Wydawało się zatem, że powstał ośmiobitowiec idealny, choć niestety o 100% droższy od C64. Co gorsza, zanim firma Commodore na dobre ruszyła z jego sprzedażą, Jack Tramiel prezentował już szesnastobitowe Atari ST, z wbudowaną stacją dysków, myszką, graficznym interfejsem użytkownika, bajecznie kolorową grafiką i niewiarygodnymi wręcz możliwościami muzycznymi. W licznych wywiadach Tramiel dawał także do zrozumienia, że łąda moment ST będzie kosztować tyle co ośmiobitowiec konkurencji. Słusznie przewidując zwyciężcę tej rywalizacji, producenci nie decydowali się na tworzenie oprogramowania wykorzystującego potencjał C128, a żeby używać gier i aplikacji przeznaczonych na C64, wystarczyło przecież kupić... C64. I tak C128, choć znakomity, nie stał się rynkowym hitem.

Na szczęście szefowie Commodore, obok rozwijania własnej linii maszyn ośmiobitowych i rozmaitych dziwnych eksperymentów (patrz ramki obok), postanowili wykupić małą firmę byłego pracownika Atari wraz ze skonstruowanym przez niego prototypem komputera szesnastobitowego. Człowiekiem tym był Jay Miner, a komputerem - Amiga 1000. Posiadaczy pecetów, przyzwyczajonych do wklepywania komend z klawiatury, zaszokowała kolorowym, obsługiwana za pomocą myszy GUI i zachwycała wielozadaniowością, czyli cechą nieznaną dotąd użytkownikom jakichkolwiek komputerów. Właściciele ośmiobitowców wpędziła przy tym w kompleksy możliwości w zakresie grafiki, animacji i dźwięku. Ponadto cudo to kosztowało połowę kwoty, jaką trzeba było wydać na intensywnie reklamowanego Apple Macintosha z malutkim czarno-białym monitorem. Amiga otworzyła w historii firmy zupełnie nowy rozdział. Niestety, również on obfitował w pomyłki

✦ Próba wejścia Commodore na rynek przenośnych komputerów dla biznesmenów...

✦ ... z powodu braku oprogramowania biurowego mogła zainteresować tylko graczy.



i porażki, ale przynajmniej pozostawił po sobie amigowców - grono programistów, grafików, muzyków, animatorów i graczy; młodych ludzi bawiących się w kolorowym świecie informatyki, którzy - bardziej wbrew niż dzięki działaniom samego Commodore - tworzyli legendę tego komputera. Jest to jednak temat na zupełnie inną opowieść (można ją było usłyszeć na przykład podczas Pixel Heaven 2014). Tymczasem inżynierowie i menadżerowie firmy założonej przez Jacka Tramiela nie rezygnowali z dziwnych prób zawojowania kolejnych rynków.

### NACIŚNIJ DOWOLNY KLAWISZ. ALE JAK?

W 1990 roku Commodore wzięło na celownik miłośników konsol. W tym celu przerobiono pocziwego C64, pozbawiając urządzenie klawiatury, możliwości korzystania z akcesoriów, takich jak np. stacja dysków i pozostawiając tylko wejście na kartridż, a także dokładając do zestawu joystick oraz cztery gry z połowy lat 80. Nowy produkt - pod dumną nazwą Commodore 64 Games System - wprowadzono do brytyjskich sklepów z elektroniką, licząc, że baza znakomitego oprogramowania



✚ Prototyp C65 - tajnej broni Commodore, która miała odmienić los firmy.

### Mehdi Ali

#### Ostatni prezes

Commodore uznawany jest przez obserwatorów za grabarza firmy i ostateczne zło, jakie na nią spadło. Pojawił się w Commodore w 1986 roku i stopniowo zdobywał zaufanie głównego udziałowca, Irvinga Goulda.

rozrywkowego tworzonego przez lata na C64 zapewni firmie automatyczny sukces.

Niestety, posiadacze konsoli przekonali się, że korzystanie z gier na słynny komputer nie jest takie proste. Niezbyt już wierzący w pomysły speców z Commodore wydawcy niechętnie wypuszczali na rynek edycje przeznaczane specjalnie na C64GS, a tylko niewielka część hitów z C64 występowała na kartridżach. Co gorsza, jeśli interfejs gry uwzględniał klawiaturę, pozycja taka stawała się niedostępna dla użytkowników konsoli. Wystarczył niewinny napis „naciśnij dowolny klawisz, aby zagrać” na ekranie tytułowym, by zakończyć zabawę na C64GS. Należy też pamiętać, że początek lat 90. to już czas takich maszyn jak Sega Mega Drive czy Super Nintendo, więc ośmiobitowa konstrukcja sprzed niemal dekady nie mogła z nimi w żaden sposób konkurować. Sprzedano tylko kilkanaście tysięcy sztuk urządzenia, a zwroty ze sklepów firma z powrotem przerobiła na pełnowartościowe... C64. Te, nadal znajdowały nabywców.

#### GAME OVER, COMMODORE

Inżynierowie Commodore postanowili więc ponownie podbić rynek komputerów domowych. O dziwo, choć od porażki C128 minęło już ponad pięć lat, nikt jakoś nie umiał wyciągnąć z tego żadnych wnio-

sków i firma nadal próbowała rozwijać linię maszyn ośmiobitowych. W pocie czoła i z dużymi nadziejami pracowano więc nad prototypem modelu nazwanego roboczo C65 - z wbudowaną stacją dysków, pamięcią 128 kB (i opcją poszerzenia jej aż do 8 MB!) czy zbliżonymi do amigowych możliwościami graficznymi. Oczywiście pomysł tworzenia kolejnego ośmiobitowca był absurdalny, toteż skończyły się na prototypach.

Ostatecznie Commodore ogłosiło bankructwo w 1994 roku, a podczas porządków związanych z jego likwidacją na rynek trafiło kilkadziesiąt sztuk C65, które wkrótce stały się kolekcjonerskim rarytasem. Dzisiaj ich ceny zaczynają się od 100 tysięcy dolarów.

Jednakże to, co dziś rozpala wyobraźnię hobbystów, nie budziło żadnego zainteresowania konsumentów w latach 90. Informacja o śmierci Commodore przeszła bez większego rozgłosu, zagłuszana doniesieniami o tym jak genialną grą jest Doom.

Nie wiemy, czy Jack Tramiel ucieszył się z upadku firmy, którą stworzył i z którą później bezwzględnie konkurował. Możemy natomiast podejrzewać, że sam nie miał już wówczas zbyt wielu powodów do radości. Jego Atari zakończyło żywot chwilę później. Tę równie smutną historię opowiemy jednak przy innej okazji. ■

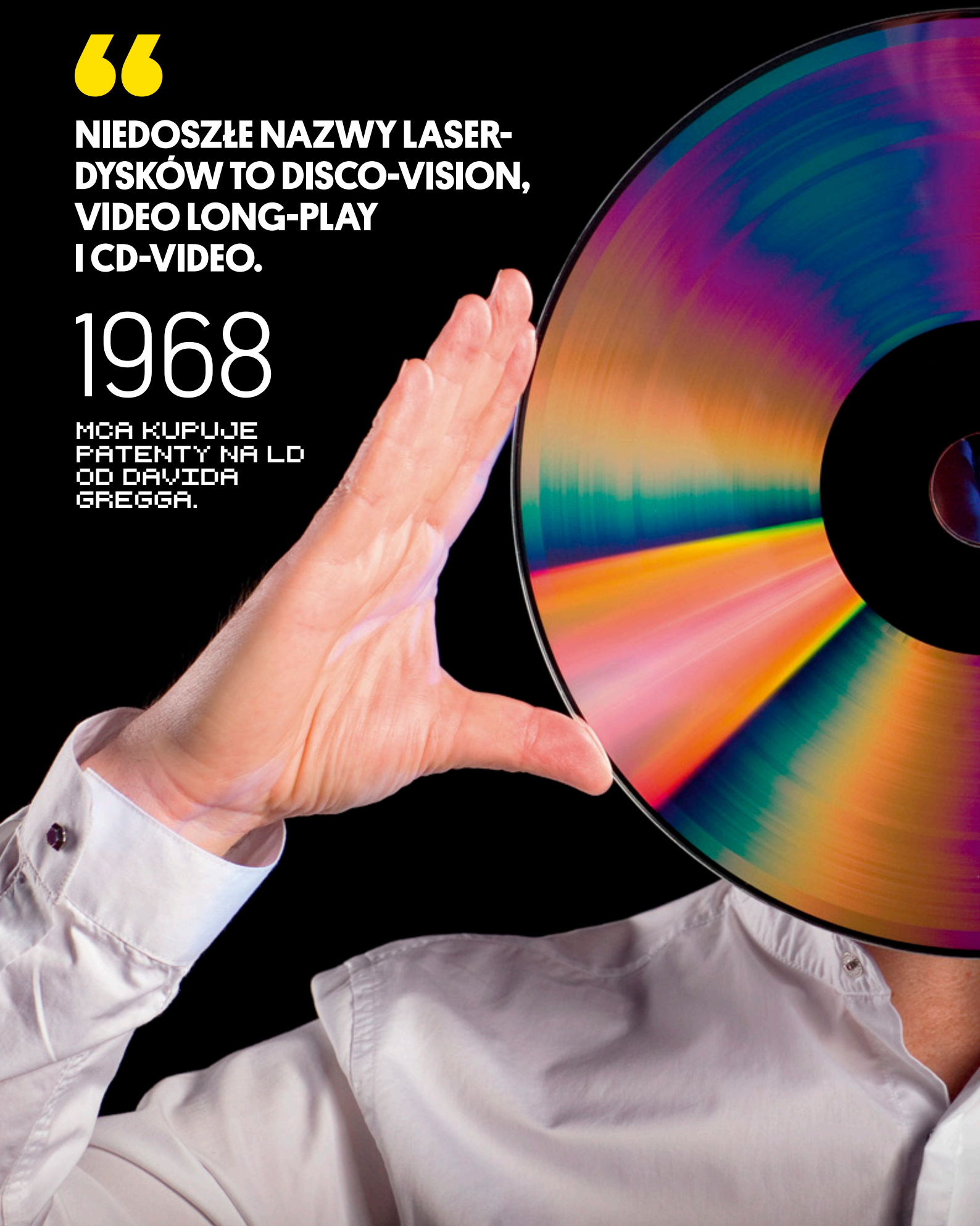


“

**NIEDOSZŁE NAZWY LASER-  
DYSKÓW TO DISCO-VISION,  
VIDEO LONG-PLAY  
I CD-VIDEO.**

**1968**

**MCA KUPIJE  
PATENTY NA LD  
OD DAVIDA  
GREGGA.**



# WIELKOŚĆ WIELKIEJ PŁYTY

Pojawiły się prawie równoległe z VHS. Były tygrysami, które powinny były zagryźć konkurenta. Nie dały rady. Opowiadamy, dlaczego tak się stało.

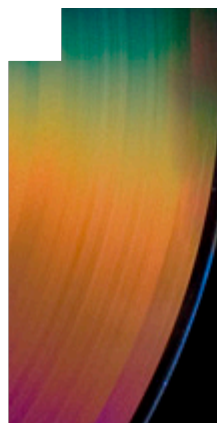
■ Łukasz Dziatkiewicz, współpraca Wojciech Gorczyca i Robert Gałązka

**N**iewykluczone, że dyski Blu-ray będą nie tylko ostatnimi z zapisem optycznym, na których dystrybuowane są m.in. nagrania wideo, ale w ogóle ostatnimi fizycznymi nośnikami filmów, czy koncertów. To niezła okazja, by przypomnieć sobie, jak wyglądał pierwszy nośnik, bez którego nie zaistniałoby DVD i jego następcy.

Trzydzieści sześć lat temu, czyli zaledwie dwa lata po wejściu na rynek magnetowidów VHS, w sprzedaży znajdowały się już domowe urządzenia służące do odtwarzania płyt z filmami odczytywanymi za pomocą lasera. To one pod nazwą LaserDisc wyprzedziły płytę kompaktową. I to o cztery lata!

## PRZEGRANA REWOLUCJA

Dysk optyczny jako nośnik informacji został wynaleziony w roku 1958 przez Davida Paula Gregga, który przygotował pierwszą specyfikację produktu, nazwanego przez siebie Videodisk. Opatentował go w 1961 roku. Co ciekawe, nośnik ten, kojarzony dziś przede wszystkim z zapisem cyfrowym, mieścił informację analogową, dopiero późniejszy rozwój standardu doprowadził do dzisiejszej struktury binarnej. Rewolucyjne okazało się zastąpienie znanej z adapterów igły światłem lasera. Jego promień reagował na odpowiednio przygotowane wgłębienia w ścieżce, rozchodzącej



## Gry z LD

### Pierwsza wideogra

wykorzystująca LD to Astron Belt od Segi (1983). Był to kosmiczny TPS, w którym na wyświetlonym tle latały statki stworzone przy pomocy tradycyjnej grafiki komputerowej. Jednak prawdziwym hitem został Dragon's Lair (1983), wyglądający jak film animowany. I nic dziwnego, skoro jednym z głównych twórców został eksanimator Disneya. Gra wzbudziła powszechny zachwyt i zaowocowała masowym użytkowaniem LD w grach video arcade. Przygotowanie takiego materiału wideo było kosztowne (1,3 mln dolarów za nieco ponad 25 minut), dlatego naśladowcy zadawali się po prostu fragmentami już nakręconych filmów animowanych.

■ Do Polski moda na laserdyski praktycznie nie dotarła. Co bardziej wyrafinowani fani, korzystający z tych płyt przed nadejściem DVD musieli je kupować zagranicą.





się spiralnie od środka dysku na zewnątrz, a zmiany w emisji były przekształcane przez procesor w sygnał. Rozwój technologii, w tym zastąpienie transparentnej ścieżki materiałem odbijającym światło, był zasługą sojuszu Philipsa i giganta branży muzyczno-telewizyjnej - Music Corporation of America. Prowadzone przez nich prace badawcze umożliwiły wejście na rynek amerykański i japoński w 1978 roku pierwszych komercyjnych płyt optycznych w standardzie nazwanym LaserDisc. Zasadnicza premiera miała miejsce 15 grudnia tegoż roku w Atlancie. Wtedy to w stolicy stanu Georgia można było po raz pierwszy kupić LD. Nastąpiło to sześć lat po publicznej prezentacji prototypu o nazwie Videodisc (nie mylić ze starszym Videodiskiem Gregga) i - podkreślmy to - na cztery lata przed zaistnieniem dysku CD, którego LD jest protoplastą!

LaserDisc pozwalał (w zależności od modelu) na wykorzystanie stop-klatki oraz wyświetlanie fotografii, skanów i innych nieruchomych obrazów.

Pierwsze do sklepów trafiły w tej postaci „Szczęki” Stevena Spielberga i właśnie jako nośnik filmowy płyty te próbowały walczyć o klienta ze znanym już od dwóch lat systemem VHS. W kategoriach produktu masowego kasetka wygrywała uniwersalnością oraz możliwością indywidualnego nagrywania. LaserDisc zainteresowała klientów oczekujących wyższej jakości obrazu, a wraz z rozwojem formatu - doskonałego, cyfrowego dźwięku.

Jedną z niebagatelnych zalet nośnika optycznego był szybki dostęp do całej treści zgromadzonej na dysku, bez konieczności uciążliwego przewijania taśmy wideo. LaserDisc pozwalał również (w zależności od modelu) na wykorzystanie stop-klatki oraz wyświetlanie fotografii, skanów i innych nieruchomych obrazów. Na początku lat 80. olbrzymie wrażenie robił fakt, że na 100 dyskach typu CLV można było zarchiwizować całą amerykańską Bibliotekę Kongresu, czyli największą bibliotekę świata! Płyty o 30-centymetrowej średnicy w pierwszych latach swego istnienia nie były niestety synonimem niezawodności. Zanim za ich wytwarzanie nie zabrał się Pioneer, odsetek egzemplarzy z defektami wynosił... 75%. Kiedy uruchomiono produkcję w japońskiej fabryce tego w przyszłości wieloletniego promotora LD,

### Hymn



Pioneer pozostawał najdłużej wierny formatowi. Dopiero w 2009 roku firma ogłosiła wstrzymanie produkcji trzech ostatnich modeli odtwarzaczy LD. Dzisiaj wiele z nich osiąga na aukcjach internetowych zawrotne ceny.

**1** „Blade Runner” pozostaje do dzisiaj jednym z bardziej poszukiwanych LD.

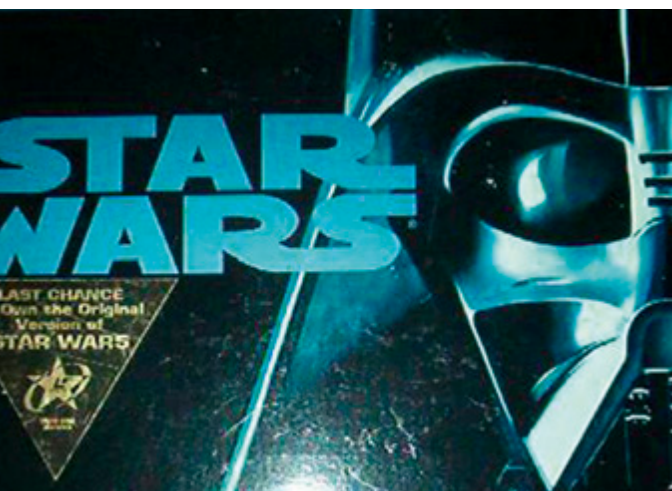
**2** Dragon’s Lair miał zbudować nowy przemyśł - gier wideo na LD.

**3** Na LD z „Powrotem Jedi” znalazło się ponad 50 wyciętych scen.

**4** American Lasergames (Mad Dog McCree) wróciło do tematu w latach 90.

**5** Trzypłytowa edycja „Prze-razaczy” Petera Jacksona to był mega exclusive.

**6** Porównanie wydania LD i DVD filmu „Bilardzista” z Pauliem Newmanem.



6

liczba wadliwych sztuk zmalała do 6%. Niestety, pierwsze wrażenie jest najważniejsze, toteż LaserDisc nigdy nie odzyskał zaufania amerykańskich klientów. Choć z LD sympatyzowało szerokie grono wideofili i osób, dla których nowatorski charakter technologii stanowił największą zaletę systemu, to VHS nadal dominowało na rynku masowej dystrybucji wideo. Dlatego 20 lat po premierze LaserDiscu jedynie 2% amerykańskich gospodarstw domowych korzystało z odtwarzaczy tego typu. W Japonii, o wiele bardziej otwartej na nowinki techniczne, grupa ta stanowiła 10%, ale inwazja DVD (w Japonii od 1995 roku, globalnie w latach 1997-99) szybko odesłała „wielką płytę” do lamusa.

**CIEKAWY WIDEOPROTOPLASTA**  
Dysk optyczny pozwolił zrealizować wieloletnie dążenia do wprowadzenia do domów najwyższej jakości dźwięku, a później obrazu. Kariera systemów kina domowego uzależniona była od upowszechnienia się ekonomicznego standardu zapisu



## LaserDisc

**Specyfikacja dwustronnego dysku optycznego o średnicy 30 cm (11,81 cala).** Analogowy zapis wideo w standardzie telewizyjnym NTSC oferował 425 linii wyświetlanych w poziomie, zaś w stosowanym m.in. w prawie całej Europie PAL-u 440 linii. Zapis dźwięku – analogowy (NTSC lub PAL) bądź cyfrowy (EFM, AC-3 lub DTS). Używane formaty zapisu: CAV – 54 tys. klatek lub 30 minut obrazu na stronie, możliwość stop-klatki i przewijania do tyłu. Stąd filmy trwające powyżej 60 minut w tym formacie wydawane były na dwóch płytach. CLV i CAA – 60 minut obrazu na stronie, ale bez możliwości stop-klatki.

Cóż z tego, że przed laty można było mieć projektor lub telewizor wysokiej wówczas klasy, jeśli na kasecie wideo zamieszczono film w jakości ustępującej dzisiejszym pirackim „przedpremierom”.

dużej ilości danych audio-wideo. Bo cóż z tego, że przed laty można było mieć projektor lub telewizor wysokiej wówczas klasy, jeśli na kasecie wideo zamieszczono film w jakości ustępującej dzisiejszym pirackim „przedpremierom”. Potencjał rynku doceniła już w 1984 roku firma The Criterion Collection, proponując specjalne wydania klasycznych, słabo wówczas promowanych dzieł filmowych gigantów Hollywood. Eleganckie edycje, uzupełnione standardowymi dziś elementami płyt DVD – materiałami z produkcji, komentarzami twórców lub alternatywnymi scenami – zdobyły serca niemałej rzeszy widzów, mimo bardzo wysokich cen. Sprawdzone pomysły nie uszedł uwadze wytwórni filmowych, a że licencje wykupione przez The Criterion Collection dotyczyły jedynie LaserDiscu, po wejściu na rynek formatu DVD „edycje specjalne” przysparzały już zysków wyłącznie producentom i dystrybutorom filmów. Co nie było bez znaczenia – nowatorski format nie miał blokad regionalnych utrudniających odtwarzanie płyt kupionych w innej strefie. Wprowadzono je dopiero na potrzeby DVD, a następnie w wersji zmodyfikowanej na Blu-rayu.

Analizując rozwój rynku wideo, można rzec, że wideofile wraz z LaserDisciem dostali do ręki brakujący element układanki i do dziś ma on formę błyszczącego krążka. Ostatnie filmy zarejestrowane za pomocą tej technologii na rynku amerykańskim ukazały się w roku 2000, a w Japonii wydawano je jeszcze przez cały 2001. Rok 2002 uznano za koniec epoki LaserDiscu, co oficjalnie 1 czerwca ogłosił ostatni producent odtwarzaczy – Pioneer. Fani w tym momencie załamali ręce.

## ŻYCIE PO ŻYCIU

Dawni entuzjaści LD mają co wspominać, oglądać i zbierać – na przykład serwis The LaserDisc Database zgro-

madził w swych archiwach ponad 54 tysięcy tytułów zapisanych na dysku optycznym. Zaś na internetowych aukcjach cały czas w ofercie znajduje się wiele tysięcy płyt w owym formacie oraz sporo odtwarzaczy. Znajdziemy je także na naszym Allegro. LaserDisc używany był przede wszystkim do zapisu filmów oraz różnych rejestracji audio-wideo, niemniej próbowano wykorzystać go także w innych dziedzinach, a jedną z nich stanowiły gry wideo. Nie nagrywano ich jednak w całości na dyskach LD, a jedynie ich elementy filmowe czy animacyjne. Sposób ten okazał się strzałem w dziesiątkę, czego najlepszym przykładem była słynna produkcja Dragon's Lair i to mimo niemałej ceny za jednorazową zabawę. Kosztowała ona wówczas w USA 50 centów – dwa razy więcej niż w przypadku innych tytułów. Miałem okazję widzieć ów hit w 1986 roku w Stanach, ale zagrać się nie odważyłem, bo nie wiedziałem, jak to działa. Pamiętam też nowojorskie wystawy sklepowe z wielkimi krążkami filmowymi. Myślałem, że to płyty gramofonowe ze ścieżką dźwiękową.

## DLA POTOMNYCH

Dysk optyczny wprowadzony na rynek ponad 36 lat temu zaskakuje przede wszystkim swoim nowatorstwem i rozmiarem. Jego współczesnych fanów nie zniechęca niemożność nagrywania, skłonność do defektów i brak wsparcia ze strony dawnych producentów. Bo nie chodzi przecież o wycyzajne używanie LaserDiscu. Pochwalić się kolekcją potężnych, pionierskich płyt o 30-centymetrowej średnicy, odtwarzaczem wideo wielkości gramofonu i tytułami czasem niedostępnymi jeszcze na rynku DVD, to coś, na co pozwolić sobie mogą prawdziwi ekscentrycy. Takich nie brakuje, zwłaszcza tam, gdzie LD odniósł największy sukces, czyli w USA i Japonii. ■



✚ Terraforming Marsa w XXII wieku prawdopodobnie zacznie się od kultywacji roślin w niewielkich zamkniętych habitatach.

# Kosmiczne szklarnie

**R**ośliny będą niezbędne z wielu powodów. Na pokładzie statku oczyszczałyby powietrze z dwutlenku węgla oraz wytwarzały tlen potrzebny do oddychania. Byłyby źródłem świeżego i zdrowego pożywienia podczas podróży. Stawiałyby potencjalny zaczyn upraw na obcej planecie. Miałyby olbrzymi wpływ na równowagę psychiczną załogi: ich widok pomagałby złagodzić tęsknotę za domem, a ich pielęgnacja – zwalczać nudę i poczucie braku sensu misji.

Szkopuł w tym, że hodowanie roślin w kosmosie to trochę jak dbanie o sadzonki na łodzi podwodnej, tylko jeszcze gorzej. Kłopotów jest bez liku, a wiele spraw, które na Ziemi rozwiązują się same, w trakcie przemierzania wszechświata trzeba by pracowicie rozwikływać. Pierwsza oczywista rzecz to brak miejsca. Na Ziemi wystarczy wyjechać za miasto, a już mija-

Dużym wyzwaniem, z którym musimy się zmierzyć przed rozpoczęciem wypraw poza Układ Słoneczny, jest uprawa roślin zielonych w warunkach lotu międzygwiazdowego.

✚ User Jama



## Mikro

**Tak mogą wyglądać** pierwsze kłombiki wysłane na Marsa. Roślinki muszą w nich przetrwać siedmioletnią podróż oraz lądowanie na Czerwonej Planecie.

my hektary upraw, szczególnie dobrze widać to z okien samolotu. Na statku kosmicznym nie będzie takich luksusów. Skąpe przestrzenie prawdopodobnie ograniczą pokładowe uprawy do wybranych gatunków roślin lub ich specjalnych „ciasnolubnych” odmian. Druga zasadnicza różnica w uprawach ziemskich i kosmicznych to brak grawitacji. Pierwotnie naukowcy sądzili, że mikrogravitacja spowoduje zaburzenia rozwoju korzeni roślin, które utracą orientację przestrzenną. Eksperymenty pokazały, co było sporym zaskoczeniem, że rośliny i bez bodźca grawitacyjnego potrafią wykształcić prawidłowe korzenie, nieróżniące się zasadniczo

budową i sposobem rozgałęziania od korzeni roślin grupy kontrolnej na Ziemi. Brak siły ciężenia jednak negatywnie odbija się na metabolizmie roślin, co wynika ze zmian dyfuzji wody od podłoża do korzenia oraz ograniczonego naturalnego ruchu gazów, tleniu i dwutlenku węgla, wokół liści. Trzecie zagadnienie to bilans zasobów. Na Ziemi wydaje się, że rośliny rosną w zasadzie z niczego, pobierają coś z gleby, trochę słońca i już. Faktycznie ich masa w 95% pochodzi z powietrza, a właściwie z węgla (pozyskiwanego z dwutlenku węgla) oraz z wody. Przy eksperymentach na orbicie trwających kilka dni lub tygodni nie

ma to wielkiego znaczenia. Przy locie trwającym kilkadziesiąt lat już trzeba się nad tym problemem pochylić. Słońce zostawiamy daleko za sobą i naświetlenie roślin musi być sztuczne, a więc pojawia się związany z tym nakład energetyczny. Zbyt intensywny rozwój roślin – pochłanianie przez nie dwutlenku węgla i wydalenie tlenu – może okazać się niebezpieczne. W atmosferze statku z podwyższonym stężeniem tlenu każda iskra potencjalnie powoduje pożar. Wody w kosmosie też jest jak na lekarstwo – na Międzynarodowej Stacji Kosmicznej odzyskuje się wodę pitną z moczu załogi, nie inaczej będzie w czasie lotów międzygwiazdnych. Efektywność urządzeń do recyklingu wody sięga 93%, bazują one na destylacji oraz filtracji węglowej, przy czym destylacja w stanie nieważkości wymaga zastosowania wirówek do separacji pary wodnej od zanieczyszczeń. Roślinom, tak na Ziemi, jak i w kosmosie, trzeba dostarczyć w odpowiedniej ilości światło, wodę, dwutlenek węgla, mikroelementy oraz zapewnić odpowiedni zakres temperatur. W warunkach kosmicznych wszystko to można uzyskać jedynie w specjalnych zamkniętych i naszpikowanych elektroniką komorach. Pierwsze doświadczenia z roślinami na orbicie przeprowadzili Rosjanie. W roku 1971 na stacji Salut 1 przetestowali komorę hodowli roślin OAZA. W roku 1990 rozpoczęli



Wizualizacja przemysłowej szklarni na Księżycu. O takich gabarytach możemy jak na razie tylko pomarzyć, gdyż obecnie używane urządzenia na orbicie zmieszczą się pod biurkiem, a ich „plony” starczą na jedną salatkę.

eksperyment z modułem SVET konstrukcji bułgarskiej, na stacji orbitalnej MIR, gdzie obserwowano rozwój rzodkiewki i kapusty pekińskiej. W roku 1997 zainicjowano – już w kooperacji z Amerykanami – nową generację eksperymentu SVET-2, podczas którego badano pszenicę karłowatą i możliwość przejścia pełnego cyklu uprawy na orbicie: od wyhodowania z nasiona dojrzałej rośliny po zebranie nasion i ponowne ich zasianie. Tego samego roku podczas nieudanego manewru dokowania statku dostawczego Progress doszło do zderzenia, w wyniku którego czasowemu rozhermetyzowaniu uległ jeden z modułów stacji MIR. W związku z koniecznością oszczędzania energii przy zasilaniu awaryjnym nastąpiło wyłączenie

## Zieleniak



Wnętrze nowoczesnego modułu hodowlanego VEGGIE na Międzynarodowej Stacji Kosmicznej, sześć poduszczek z chrupiącą sałatą rzymską, która swój fioletowy kolor zawdzięcza sztucznemu oświetleniu.

oświetlenia na 72 godziny. Gdyby podobna awaria wydarzyła się w – powiedzmy – trzydziestym roku lotu międzygwiazdowego i uprawy trafiłby szlag, byłoby bardziej niż smutno. Aktualnie eksperymenty z roślinami przeprowadzane są na Międzynarodowej Stacji Kosmicznej. NASA uruchomiła tam urządzenie zwane VEGGIE, które jest komorą hodowlaną dla roślin. Na pierwszy rzut poszła czerwona sałata rzymska. Nasionka umieszczono na sześciu specjalnych poduszczkach, nawodniono, a następnie „nastłoneczniano” baterią lampek LED. Planowana jest kolejna ulepszona komora SVET-3. NASA nie wyklucza w dalszej przyszłości (około roku 2020) wysłania na Marsa małych klombików, zamkniętych w samowystarczalnych kopułach roślin w postaci nasion, które po posadzeniu na powierzchni Czerwonej Planety zostaną automatycznie nawodnione i odżywione nawozem. Jak dobrze pójdzie, rośliny wyrosną, ale nikt nie będzie się nimi dalej zajmował, nie ma też możliwości rozsiania się ich po Marsie. Celem eksperymentu ma być sprawdzenie wpływu na rośliny zwiększonego promieniowania docierającego do powierzchni Marsa przez jego rzadką atmosferę. ■



Rosjanie mają największe doświadczenie z orbitalnym rolnictwem. Badają rośliny w kosmosie już od ponad 40 lat. Na zdjęciu widzimy komorę OAZA-1M do badania rozwoju roślin w stanie nieważkości na stacji Salut 7 na wystawie w Muzeum Kosmonautyki w Moskwie.



# MSX

# forever

Lato 1989, stoję pod trzepakiem i dyskutuję z dwoma kolegami. Jeden ma sprzęt Atari 65XE, drugi C64. Klócimy się, co jest lepsze. Zadaję ostateczny cios: „Mój komputer ma aż 80 kilobajtów RAM-u!”

■ Michał R. Wiśniewski

**Z**e wszystkich „logo wars”, czyli świętych wojen między zwolennikami różnych marek produktów (to doprawdy niesamowite, że nawet dorośli ludzie potrafia spierać się na temat wyższości Pepsi nad Coca-Colą lub odwrotnie), najwięcej sensu miały starcia miłośników różnych komputerów ośmio- i szesnastobitowych.

O ile bowiem nie ma znaczenia, który ze słodkich napojów wolisz, to już wybór maszyny determinował pozycję społeczną: atarowiec kumpłował się z atarowcem, a amigowiec z amigowcem, bo mogli wymieniać się gramami, co było ważne, zwłaszcza w owych mrocznych czasach, gdy gry nie można było kupić ot tak sobie w pierwszym lepszym Media Markcie – wszak nie było ani oryginalnych gier, ani wielkopowierzchniowych sklepów z elektroniką rozrywkową. Te cyfrowe granice stanowiły tak oczywisty podział, że wychodzący od połowy lat 80. Bajtek działa poświęcone sprzętowi różnych producentów nazywał „klanami”. Ja nie należałem do żadnego z nich. Miałem bowiem



komputer, który tylko raz został uhonorowany wzmianką w rubryce „Inne”. Podobnie samotny byłem na podwórku. Nie miałem z kim wymieniać gier. Ale nigdy nie żałowałem, że ze wszystkich ośmiobitowych maszyn, jakie mogłem otrzymać za dobre świadectwo, drugiego stycznia 1989 roku dostałem właśnie (zakupiony w Centralnej Składnicy Harcerskiej) Spectravideo 738 MSX.

**KOMPUTERY JAK MAGNETOWIDY**  
Nie wiedziałem wtedy jeszcze, co dokładnie znaczyły te trzy tajemnicze literki - MSX. Genialny pomysł Kazuhiko Nishi polegał na wyciągnięciu wniosków z tego, co działo się w innych segmentach rynku elektronicznej rozrywki.



■ Typowy port z ZX Spectrum, Jack the Nipper, stworzony przez Gremlin Graphics z przemysłowego miasta Sheffield.

■ Konami's Boxing z 1985 roku to doskonała grafika - wielkie postacie i animowana publiczność.

## Ojciec



**Kazuhiko Nishi** założył ASCII Corporation w 1977 roku. Nawiązał też współpracę z Billem Gatesem, tworząc japoński przyczółek - ASCII Microsoft. MSX powstał dzięki tej współpracy, zakończonej w 1986 roku. Obecnie Nishi jest publicystą i członkiem różnych organizacji - w tym prezydentem MSX Association.

Był początek lat 80., czas triumfu magnetowidów w standardzie VHS, który po ciężkich bojach przez poprzednią dekadę pokonał Betamaxa. I tak jak różne firmy produkowały magnetowidy, do których pasowały kasety z logo VHS, tak teraz miały produkować komputery z logo MSX. Logo, które informowało, że z tą maszyną będzie współpracować software i hardware oznaczony owym symbolem. Dziś, w czasach pecetów i komórek z systemem Android, wydaje się to oczywiste, ale w 1983 roku był to pomysł rewolucyjny.

Kazuhiko Nishi był prezesem ASCII Corporation i przez jakiś czas wiceprezesem japońskiego oddziału Microsoftu. Znajomość z Billem Gatesem wpłynęła na kształt standardu MSX (jednym z rozwinięć skrótu, co do których do dziś trwają spory, miało być MicroSoft Extended; według Kazuhiko Nishi oznaczało to Machines with Software eXchangeability). System operacyjny (MSX DOS) oraz podstawowy język programowania (MSX BASIC) były oparte odpowiednio na znanych z pecetów MS DOS-ie i MS BASIC-u; mimo paru ograniczeń, takich jak brak folderów, możliwe było odczytywanie dyskietek z peceta





Antarctic Adventure (1983) firmy Konami. W roli głównej wystąpił pingwin Penta, który stał się maskotką Konami i bohaterem wielu gier.

na komputerach MSX. Z kolei od strony sprzętowej MSX bazował na amerykańskim komputerze Spectravideo 328. Spectravideo (w skrócie SVI), wystartowało jako firma robiąca gry, a później zajęło się sprzętem, na swoim koncie mając chociażby kultową serię ergonomicznych joysticków QuickShot. Główną zaletą konstrukcji SVI 328, którą przejął MSX, było wykorzystanie ogólnie dostępnych komponentów (procesor Zilog Z80, układ graficzny Texas Instruments TMS9918, muzyczny chip General Instrument AY-3-8910). Czyli nieźle, ale bez szału - standard był raczej zachowawczy niż nastawiony na rewolucję, jak choćby w przypadku debiutującej w 1985 roku Amigi 1000. Produkcją MSX zajęły się - obok amerykańskiego Spectravideo - takie firmy jak japońskie Sony, Sharp, Sanyo, Mitsubishi, Toshiba, Hitachi, Panasonic, Canon, Casio, Pioneer, Fujitsu General, Yamaha, JVC, a także koreański GoldStar (dziś LG),

MSX-a w latach 80. produkowali niemal wszyscy potentaci branży elektronicznej. Wśród nich Canon, Philips, Pioneer i Sony.



Oprócz zwykłych komputerów były też specjalne maszyny połączone z syntezatorami Yamahy czy kombajnami do edycji wideo. W paletce kolorów MSX jeden był przezroczysty i pozwalał na miksowanie obrazu komputera z dodatkowym źródłem wideo.



Yie Ar Kung-Fu 2 (1985) to bijatyka Konami wydana na większość ośmiobitowców. Wersja MSX miała najlepszą grafikę.

Samsung, Deawoo oraz holenderski Philips. Oprócz zwykłych komputerów domowych były też specjalne maszyny połączone z syntezatorami Yamahy czy kombajnami do edycji wideo - w paletce kolorów MSX jeden był przezroczysty i pozwalał na miksowanie obrazu komputera z dodatkowym źródłem wideo. Dzięki temu na MSX pojawiły się interaktywne gry na laserdyskach; wiele z nich przeżyło drugą młodość, gdy na rynek weszły konsole wyposażone w CD-ROM. Widać tu dominację firm azjatyckich i tam właśnie MSX przyjął się najlepiej. Nie powtórzył jednak światowego sukcesu VHS - okazało się, że to zupełnie różne rynki. Nie miał szans w zdominowanej przez wojny cenowe Commodore i Atari Ameryce, z problemami zaistniał w nasyczonej już innymi ośmiobitowcami Europie Zachodniej. Sporo maszyn trafiło za

to do ZSRR i na Kubę jako komputery edukacyjne. Sprzęt sprawdził się także w Argentynie i Brazylii oraz w krajach arabskich, dokąd eksportowano specjalne modele produkowane przez firmę Sakhr Computers. W 1985 roku powstała nowa generacja MSX2, w 1988 MSX2+ i wreszcie MSX TurboR w 1990. Zainteresowanie nimi było jednak coraz mniejsze, a idea maszyn o wspólnym standardowym systemie ziszcza się dopiero w połowie lat 90., kiedy oparte na Windowsie pecety praktycznie wyeliminowały konkurencję.

#### NAJWSPANIALSZY OŚMIOBITOWIEC

Ale ja o tym wszystkim jeszcze nie wiedziałem. Był rok 1989, a ja byłem najszcześliwszym na świecie posiadaczem najwspanialszego ośmiobitowca.

#### Bez USA

Mimo starań Microsoftu nigdy nie udało się upowszechnić standardu MSX w USA. Największą popularność święcił on oczywiście w Japonii, ale był popularny również w Brazylii, Holandii oraz na terenach ZSRR.



Lektura Bajtka stanowiła dla mnie zawsze pasmo zdziwień. Dziwiło mnie, ile problemów mają użytkownicy innych ośmiobitowców. Dziś czyta się o tym jak o Dzikim Zachodzie - rozkminy, jak podłączyć joystick, drukarkę, kolorowy monitor albo co zrobić, żeby były polskie litery, wydają się problemami z czasów, gdy dzielni odkrywcy wyruszali na podbój świata wozami zaprzęgniętymi w woły. Nigdy nie miałem takich zagwozdek, bo raz, że importer SVI738MSX zadbał o zainstalowanie polskich liter w ROM-ie (co zresztą było możliwe dzięki otwartości systemu na różne języki), a dwa - sam komputer był wyposażony we wszystkie niezbędne i - co najważniejsze - standardowe interfejsy. Żeby podłączyć drukarkę, na przykład (sprzedawaną również w Centralnej Składnicy Harcerskiej) igłówkę



✚ Yamaha CX5M był kompatybilny ze standardem MSX, a dodatkowo został wyposażony w sześciokanałowy moduł muzyczny.

Brother M-1109, wystarczył kabel, niepotrzebne były żadne dodatkowe przejściówki. Jak każda igłówka i ta okazała się dramatycznie głośna, ale nie przeszkodziło mi to w przygotowaniu i wydrukowaniu wspaniałej gazetki szkolnej. Najbardziej cieszyła mnie jednak wbudowana stacja dyskietek 3,5 cala - podobnie jak w Amidze 500. Dzięki temu ominęła mnie wątpliwa przyjemność wgrzania gier z taśmy. Ach, atarowcy chodzący na paluszkach czy tańczący ze śrubokrętami do regulacji głowic commodore'owcy... nostalgia za taśmą jest jak nostalgia za wychodkiem na podwórku.

Jedynym - ale bolesnym - problemem był brak dostępu do oprogramowania. W rzeczonyj Centralnej Składnicy Harcerskiej można było kupić oryginalny program graficzny EDDY II firmy HAL z dołączonym trackballem (zwanym kotem), a także przegrać dyskietekę z grami. Zazdrościłem kolegom, którzy mogli pójść do „studia komputerowego” i nagrać sobie, co tylko chcieli. Ja na początku miałem jakieś 10 gier na jednym dysku. W tym - zachodnią klasykę, jak Knight Lore i Boulder Dash, a także pakiet sportowych gier firmy Konami. Hyper Olympic, Boxing, Soccer, Yie Ar Kung-Fu II - piękne i kolorowe, bo MSX dysponował potężną paletą barw (uch... jakie brzydkie kolory miał C64!) oraz dość wysoką rozdzielczością 256x192 piksele. Taką

✚ Konami's Soccer - tak w 1985 roku wyglądał pradziatek Pro Evolution Soccer. Podobnie jak w cyklu Hyper Sports, zawodnicy zadziwiająco przypominali pewnego wąsatego hydraulika.

jak ZX Spectrum, ale z mniejszymi niż komputer Sinclaira ograniczeniami kolorów. Zachodnie firmy korzystały z tego i portowały gry ze Spectrum po linii najmniejszego oporu - zgadzał się procesor i rozdzielka, więc po co się przemęczać. Widać było kolosalną różnicę między tytułami z Zachodu i z Japonii. Warto wspomnieć, że to na MSX pojawiły się takie ważne japońskie franczyzy jak Bomberman czy Metal Gear (wydany już na MSX2). Ponieważ gier miałem mało, to nauczyłem się programować własne. Pomocny był tu MSX BASIC, który w prosty sposób oferował kontrolę nad grafiką i muzyką (znów - ile się musieli namęczyć koledzy z C64!). Uczylem się z dołączonego do komputera doskonałego podręcznika, jednocześnie poznając język angielski.

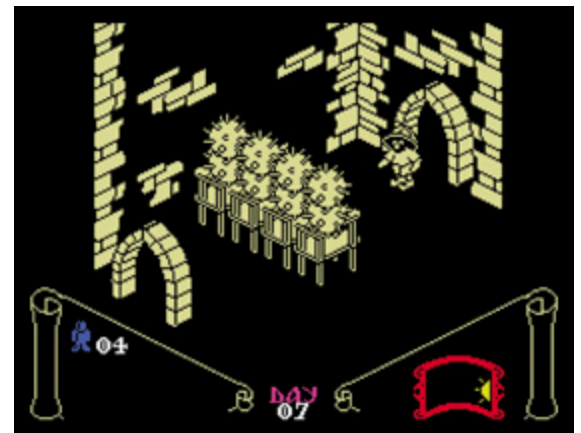
To był naprawdę edukacyjny sprzęt. Więcej dowiedziałem się o muzyce, programując ją w BASIC-u, niż z lekcji w szkole podstawowej. Potem znalazłem ogłoszenie w gazecie - ktoś nagrywał gry na MSX! W ten sposób moja kolekcja powiększyła się o kilkadziesiąt tytułów - adaptacje zachodnich dzieł, japońskie gry, o których nikt nigdy nie słyszał (niektóre można kupić dziś w App Store, wystarczy wpisać MSX w wyszukiwarce), i dziwaczne pirackie przeróbki, jak Oh, Shit!, czyli klon Pac-Mana, w którym umierający Pac-Man woła „Oh, shit!”. A potem przzerzuciłem się na Amigę, a później na peceta. Ale ciągle mam mój pierwszy komputer. Odpalam go raz do roku i zagrywam się w Boulder Dash. ▀

## Prasa



Japoński MSX Magazine zaczął się ukazywać dopiero we wczesnych latach 90. Wydawano go jeszcze długo po tym, gdy reszta świata zapomniała o MSX.

✚ Na MSX nie zabrakło Knight Lore z super staranną grafiką.



# CREDITS

**K**ończący Pixela dział w tym miesiącu pęka w szwach. To kolumny, na których autorzy spełniają swoje marzenia, pisząc o grach, które wpłynęły na ich życie i z którymi czują się emocjonalnie związani. Przynajmniej w większości przypadków.

Założenia Credits są takie, że piszemy tutaj niekoniecznie o grach starych i niekoniecznie o tych najbardziej znanych oraz powszechnie uznanych. Stawiamy sobie za cel wyszukiwanie perełek z lamusa i odnajdywanie powiązań pomiędzy grami a innymi obszarami popkultury. Ale nie tylko. W tym miesiącu zastanowimy się między innymi nad tym, jaka była geneza dźwięku w grach wideo oraz w którym momencie narodził się e-sport. Czy Final Fantasy VII jest dzisiaj grywalny, a w jakim kierunku zmierzają produkcje z zombie? Czytajcie!

”

**NASZ RYO PODLEGA  
TEŻ RYGOROWI  
CODZIENNOŚCI: WSTAJE  
O 8 RANO, ZASYPIA O 23.**



94

**Mirek Filićiak** pisze o tym, jak się rodziły dźwięki w grach wideo. Z początku wydawały się niekoniecznie potrzebnym dodatkiem, ale mniej więcej od czasu Space Invaders ich rola została potwierdzona.



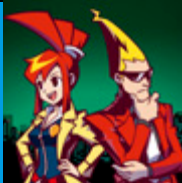
98

**Bartek Kluska** robi to, co lubi najbardziej, czyli drąży historie starych gier. Tym razem udało mu się dotrzeć do twórców atarowskiej Wyspy.



96

**Krzysztof Woźniak** opisuje narodziny e-sportu i zastanawia się, w którym momencie zwykłe granie stało się czymś więcej niż hobby.



100

**Michał R. Wiśniewski** jak zwykle czaruje czytelnika i wprowadza w klimaty, w które bałbyś się podążać.



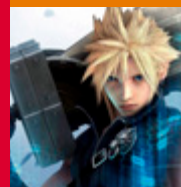
101

**Ziemowit Poniewierski** odkopuje grę sprzed lat, by udowodnić, że królik potrafi być dzielnym samurajem.



102

**O los Destroyera** martwiło się wielu czytelników, ponieważ jego felieton nie pojawił się w pierwszym numerze Pixela. Bez obaw – doktor powraca z nowymi przemyśleniami!



106

**Felieton Krupika** nie jest po to, by bezkrytycznie gloryfikować stare gry. Wręcz przeciwnie – odrzuciwszy nostalgię, autorka przygląda się im z pełną surowością.



112

**Pagan Baby** świętuje 30-lecie Saboteura i pokazuje najciekawsze akcje z tej gry. Kto wie czy nie wykluje się z tego stała rubryka?



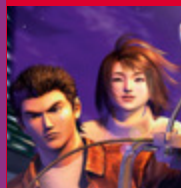
114

**Felieton Borka** zawsze mieści się na końcu Pixela i ma nieodmierzone zadanie: zaskakiwać. Autor zastanawia się czy nie przysługuje mu pewien zaszczytny tytuł?



107

**Piotr Pieńkowski** w poprzednim numerze Pixela zrecenzował Dying Light. Teraz dostarcza analizę tego, co się dzieje w grach, w których trzeba się zmagać z żywymi trupami.



103

**Bartek Dramczyk** posiada Segę Dreamcast i skończył właśnie obie części Shenmue. W momencie premiery była to najbardziej dopracowana gra wideo na rynku.

# BEEP!

Założyciele Sensible Software przez długi czas uważali, że karierę zrobi ich zespół rockowy, a nie studio deweloperskie. Na firmę Renegade jako wydawcę zdecydowali się, ponieważ przypominała niezależną wytwórnię muzyczną.

■ Mirek Filiciak

**Z** kolei Apex Twin w niedawnym wywiadzie żartował, że podstaw zarządzania karierą muzyczną nauczył się z gry Rock Star Ate My Hamster na ZX Spectrum. Ale muzyka i gry to nie tylko anegdoty dotyczące biznesu.

Pierwszą produkcją, w której nieustannie towarzyszyła nam muzyka, było Space Invaders. Muzyka to pewnie dużo powiedziane – raczej dźwięk. A mimo to, także za sprawą generowanych przez grę odgłosów, tytuł był tak popularny, że jego port na konsolę Atari VCS zdemolował rynek. Po premierze „Najeźdźców” platforma Atari wreszcie odsadziła konkurencję. Wokół gry Taito toczy się też jeden z najstarszych sporów branży: czy jej pojawienie się w japońskich salonach gier rzeczywiście mogło doprowadzić do tego, że w kraju zaczęło brakować monet? Pomimo ograniczonych możliwości syntezy coś eksycytującego było w samej sytuacji: gracz miał wpływ na tempo ścieżki dźwiękowej. Im dłużej walczył, tym szybciej odtwarzana była prosta melodia. Z soundtrackiem mieszały się odgłosy starcia. Dźwięk w grach to inny rodzaj słuchania muzyki. Jak pisze w książce „Game Sound” Karen Collins – dźwięk, inaczej niż w filmie, łączy się nie z obrazem,



W czasach, gdy w MTV królują reality shows, mówi się o soundtrackach z kolejnych odsłon Grand Theft Auto. W czasach Atari było inaczej.



■ Nadciąganie „kosmicznych najeźdźców” w dół ekranu wspomagane było dźwiękami przypominającymi bicie ludzkiego serca.

lecz z działaniami gracza. Ponad 100 lat temu w maszynach do gier, także hazardowych, dźwięki, zwłaszcza dzwonki, ale też brzęk wypadających monet, były odgłosami sukcesu. Wzmacniały emocje i skutecznie motywowały, by spróbować jeszcze raz. Do dziś jest w tym wymiar handlowy: tak jak teledysk, tak i soundtrack gry potrafi nadać nagraniu nowy kontekst, sprzedać je ponownie. W czasach, gdy w MTV królują reality shows, mówi się o soundtrackach z kolejnych odsłon Grand Theft Auto. Ale w czasach Atari muzyka z gier wyraźnie różniła się od utworów z teledysków i telewizji muzycznej. Przy wytwarzanych przez proste układy automatów, konsol i komputerów brzmieniach niemożliwe wydawało się serwowanie w grach muzyki, której słuchano z kaset czy płyt. Jeszcze w latach 90. do gier na dyskach dołączano kasetę, żeby gracze



✦ Dziwne „młazcząco-chrupiące” odgłosy Manic Minera na długie lata zdefiniowały kanon dźwiękowy platformówek na ZX Spectrum.

✦ Seria dokumentów wyprodukowanych przez Red Bull Music. Część odcinków można oficjalnie obejrzeć na YouTube.



✦ Soundtrack do Betrayal at Krondor jako jeden z pierwszych w historii gier został wydany w postaci płyty CD.

## Muzyka i muzyka z gier to były oddzielnie światy, nawet jeśli kiedyś posiadacze „spectrumny” z użyciem tego samego „kasprzaka” odtwarzali muzykę i uruchamiali gry.

mogli sami puścić sobie soundtrack, jakiego nie był w stanie wygenerować ich komputer. Muzyka i muzyka z gier to były dwa oddzielnie światy, nawet jeśli kiedyś posiadacze „spectrumny” z użyciem tego samego „kasprzaka” odtwarzali muzykę i uruchamiali gry. Dziwnym żartem historii jest to, że dziś zdarzają się sytuacje, w których od gier trafia dźwięk o jakości wyższej niż udostępniana na nośnikach muzycznych. W efekcie „wojen głośności” płyta „Death Magnetic” Metalliki lepiej brzmi w Guitar Hero niż na kompaktce, bo ta druga wersja jest dwukrotnie głośniejsza. W konsekwencji ma także skompresowaną dynamikę – różnica między cichymi a głośnymi dźwiękami została spłaszczona. Taki sposób produkcji zwraca uwagę słuchaczy, pozwala wybić się z tł. Tę

samą technikę stosuje się w reklamach. W genialnym filmowym dokumencie „Diggin' In The Carts”, zrealizowanym przez Nicka Dwiera dla Red Bull Music Academy, dzieje japońskiej branży gier przedstawione są z perspektywy przemian sprzętu. Pokazanych jednak nie tylko jako rozwój technologii prowadzący do momentu, w którym znikają ograniczenia, ale także jako historia ludzi pracujących na prostych urządzeniach, których budowę sami niejednokrotnie konsultowali i z udziałem których stworzyli nową jakość. W filmie gwiazdy współczesnej elektroniki, takie jak Flying Lotus, nucą 8- i 16-bitowe soundtracki. Kode9 opowiada, jak unikalne kompozycje powstały w czasach pierwszych komputerów domowych: – Myślę, że to sytuacja podobna do tej, w jakiej byli



### Dopalacz

Sound Blaster 2.0 miał premierę w 1991 roku, stając się podstawowym sprzętem dla graczy. Ostatecznie wypchnął z rynku kartę muzyczną AdLib, która nie była w stanie odtwarzać digitalizowanej mowy, pojawiającej się w filmach interaktywnych.

pierwsi producenci hip-hopu, hardcore, jungle, house'u czy techno, pracujący z samplerami o naprawdę niewielkiej pamięci. Działali w ramach naprawdę ostrych ograniczeń, wyciskając z tych maszyn, ile się da i robiąc z nimi rzeczy, do których nie były stworzone. Gdy ograniczenia zniknęły, twórcy zaczęli narzucać je sobie sami. Aphex Twin, który tytuły utworów na kultowej epce „Girl/Boy” z 1996 roku podał posłużony się zdjęciami klawiszy maszyny sir Clive'a Sinclaira, eksperymentuje z powrotem do żywych brzmień. Nie oznacza to, że sam zaczął grać. Niedawno wydał płytę, na której za pomocą komputera programuje roboty, grające na fizycznych instrumentach. Perkusja i fortepian kontrolowane są przez interfejsy MIDI. Wcześniej w podobny sposób wykorzystywał muzyków wykonujących we wrocławskiej Hali Stulecia kompozycje Krzysztofa Pendereckiego. Poszczególne sekcje orkiestry i chóru potraktowane zostały jako osobne ścieżki. Artysta „pogłaszał” je i „ściszał”, przesuwając przypisane im suwaki na swoim komputerze. Muzycy obserwowali te korekty na umieszczonych w hali ekranach i dostosowywali się do poleceń Twina. Kolory owych wyświetlaczy przypominały trochę tęczę z okładki „Girl/Boy”. A ta – tęczę z obudowy ZX Spectrum. ■

Atmosfera na dużych eventach e-sportowych nie ustępuje emocjom towarzyszącym rozgrywkom piłkarskim czy galom bokserkim.

# Gdy granie stało się e-sportem

Gry narodziły się jako zabawka. Swoisty wirtualny substytut figurki akcji dla nerdów. Nikt przy zdrowych zmysłach nie organizuje poważnych zawodów w bawieniu się lalkami.

Krzysztof „Ator” Woźniak

**A** jednak w przypadku wielu tytułów granie stało się e-sportem. Czymś, co zbiera wielotysięczną widownię i stanowi wart miliony biznes.

W latach 80. w USA istnieli mistrzowie gry w Pac-Mana i Defendera. Byli to jednak championi lokalni, których sława ograniczała się zwykle do jednego salonu gier. W rzadszych przypadkach obejmowała na krótko zakład pracy lub szkołę, jeśli z jakiejś okazji zorganizowano tam turniej. Nagrody też przypominały raczej te z lunaparków: skrzynka piwa, darmowe granie przez jakiś czas lub okolicznościowy dyplom – to wszystko, na co mogli liczyć ówczesni mistrzowie na Zachodzie. W Polsce było jeszcze skromniej. Tu gry wideo kojarzyły się władzy ze zgniłym kapitalizmem. Były przez to tępane i wy-

szydzone, podobnie zresztą jak komiksy. Z tego też powodu świat rozrywki elektronicznej w PRL-u nigdy nie wyszedł poza rozmaite budy, bary i przyczepy, salonami gier nazywane mocno na wyrost. Na ulicy się o tym nie mówiło, gdyż grali cinkciarze, prywaciarze i bananowa młodzież. Gry były czymś w bardzo złym tonie.

## KONIEC EPOKI KAMIENNEJ

E-sport nie rozwinął się wraz z upowszechnieniem się grania w domu. Gry aż do drugiej połowy lat 90. w większości posiadały jedynie tzw. „kanapowy” tryb wieloosobowy. Czyli rywalizować mogliśmy tylko z osobami znajdującymi się w tym samym pomieszczeniu. Multiplayer w dzisiejszym rozumieniu występował w grach rzadko, a jeszcze rzadziej był wykorzystywany. Dostęp do internetu w tamtym okresie wiązał się bowiem

## Pong



Wydany przez Atari w 1972 roku Pong stał się obowiązkowym wyposażeniem wielu barów i restauracji. To właśnie podczas pojedynków w tę grę rodziło się nowe pokolenie – osób preferujących rywalizację ponad zwykłą zabawę.

z koniecznością ponoszenia horrendalnych opłat za usługi telekomunikacyjne. Nawet na Zachodzie mało kogo było na to stać.

Powszechny dostęp do szerokopasmowego internetu jest w mojej opinii tym czynnikiem, który umożliwił rozwinięcie się zjawiska e-sportu do obecnej postaci. Gdy prawie każdy zainteresowany mógł już korzystać z netu, większość gier zaczęła oferować coraz bardziej rozbudowany tryb multiplayer, często nastawiony na rywalizację między uczestnikami. Tytuły takie jak Quake czy StarCraft okazały się kamieniami milowymi w dziejach branży, stanowiąc podwaliny gier opartych wyłącznie na rywalizacji online – jak Counter-Strike czy League of Legends. Ludzie zaczęli masowo mierzyć się ze sobą w grach. Rzecz jasna, chcieli wygrywać. Ćwiczyli i szukali wskazówek. Te ostatnie starali się pozyskiwać od najlepszych – tych plasujących się najwyżej w rankingach. Osoby te, pisząc, a w późniejszym okresie także nagrywając przeróżne poradniki i podpowiedzi, stawały się coraz większymi autorytetami. Autorytetami, za którymi podążano także w kwestii do-

boru sprzętu. Biznes szybko zauważył, że na rywalizacji w grach można dodatkowo zarobić. Na rynek trafiły tak zwane growe akcesoria. Wielokrotnie droższe odpowiedniki klasycznych myszek, podkładek, klawiatur i słuchawek z mikrofonami, które miały pomóc w osiągnięciu sukcesu. Najbardziej pożądanymi do ich reklamowania byli oczywiście najlepsi gracze. Skoro ufano im przy doborze taktyk, to nie mogło być inaczej z doбором sprzętu. Fani chcieli mieć to, co ich idole. W e-sporcie pojawiły się pieniądze. Jak grzyby po deszczu zaczęły wyrastać przeróżne organizacje zrzeszające graczy oraz zarządzające turniejami. Sami zawodnicy, widząc, że na swojej pasji mogą nieźle zarobić, przestali traktować ją jako hobby i zaczęli trenować. To zaś podniosło poziom widowisk.



**World Cyber Games** było czymś w rodzaju corocznej olimpiady dla graczy. Impreza odbywała się w latach 2000-2013, a pula nagród sięgała 500,000 dolarów.

### ŚWIATŁA RAMPY

Drugim czynnikiem, który mocno przyczynił się do rozwoju e-sportu, było zaistnienie i upowszechnienie się nowych mediów. Dzięki Twitchowi czy YouTube zawodnicy zaczęli być rozpoznawalni przez setki tysięcy, a nawet miliony ludzi. Przykład: Wiktor „Taz” Wojtas z drużyny CS:GO Virtus.pro. Oglądałeś może Inxev Euro Cyber Cup, w którym jego team, Pentagram, w 2004 roku zgarnął 2000 dolarów za pierwsze miejsce? Oczywiście, że nie. Bo niby gdzie miałbyś to zobaczyć? W owym czasie e-sportem na poważnie interesowała się jedna niszowa, nadająca tylko przez parę godzin dziennie telewizja oraz kilka serwisów WWW o niewielkich zasięgach. Dziś wyświetlenia filmów w internecie z takich imprez idą w miliony. Owe wyświetlenia to zasięg, to rozgłos, to



„Złota piątka” polskich mistrzów w Counter-Strike prezentuje jedno ze swoich licznych trofeów.

lepsze kontrakty reklamowe oraz promocja samej idei.

E-sport jest jak olimpiada. Oglądanie zmagania najlepszych sprawia sporą przyjemność, zwłaszcza jeśli robi się to z trybun dużego obiektu. Organizowanie takich imprez stało się możliwe dzięki pieniądзом, które systematycznie pojawiały się w e-sporcie w miarę jego popularyzacji i powiększania się grona odbiorców. U podstaw wszystkiego leży jednak zainteresowanie jakiegoś Jasia czy Tomaszka, który nie chciał przegrywać z kolegą z klasy i w pewnym momencie zaczął poszukiwać sposobów na osiągnięcie lepszych wyników w ulubionej grze. ■

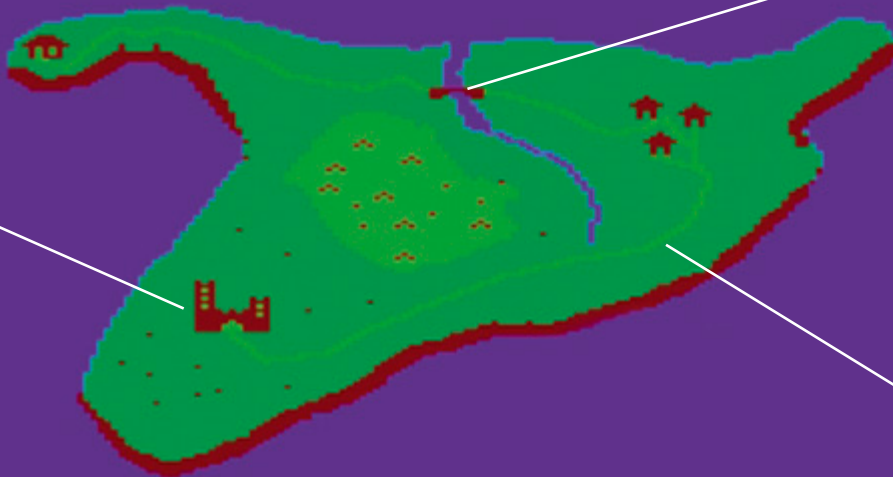
Na rynek trafiły tak zwane growe akcesoria. Wielokrotnie droższe odpowiedniki klasycznych myszek, podkładek, klawiatur i słuchawek z mikrofonami, które miały pomóc w osiągnięciu sukcesu w e-rywalizacji.



■ Arena przygotowana przez Riot Games do prezentacji League of Legends podczas gamescom 2014.

# Wyspa do czytania

Na wieży zamkowej spoczywa księga czarów. Jej rozszyfrowanie ułatwi kartka od czarownika.



Rybak stał się wampirem, do powstrzymania którego przyda się srebrny krzyżek.

Jedyna droga na wyspie okrąża ją niczym obwódnicą bieszczadzka.

Gdy w roku 1993 redakcja Top Secretu pyta swoich czytelników o ulubione gatunki gier, najczęstszymi odpowiedziami są: przygodówki, mordobicia, strategie i wyścigi samochodowe.

■ Bartłomiej Kluska

**G**dzieś na samym końcu stawki – daleko za archaicznymi labiryntówkami, logicznymi łamigłówkami i symulatorami lotu łądają gry tekstowe.

Nie wszyscy jednak chcą, by tekstówki zostały całkiem zapomniane. Oczywiście czasy ich świetności dawno już minęły i tylko najstarsi miłośnicy komputerowych rozrywek wciąż pamiętają, że w 1986 roku staruski spectrumowy Hobbit od Melbourne House potrafił wyprzedzić na liście przebojów Bajtka takie hity jak The Way of the Exploding Fist, Jet Set Willy czy nawet Knight Lore. Andrzej Kadlof pisał wówczas w szacownym miesięczniku Komputer, że tekstówki uważane są przez graczy „za wyższy etap wtajemniczenia po oglupiających zabawach typu pif-paf! bij zabij!”, a do tego pozwalają podszkolić jakże cenną i rzadką znajomość języka angielskiego.



## Rywal

Jedyną konkurencją dla Wyspy był słynny Mózgprocesor, który jednak powstał na bazie istniejącej już gry na ZX Spectrum.

Z kolei stawiający pierwsze kroki w tworzeniu gier polscy autorzy chętnie próbowali sił właśnie w tym gatunku – wymagającym nie graficznych czy dźwiękowych fajerwerków, tylko starannie przygotowanego scenariusza oraz programistycznych umiejętności związanych z opracowaniem rozbudowanego słownika komend i metody kompresji tekstu, by pasjonującą historię zmieścić

w 48 lub 64 kB pamięci mikrokomputera. Rodzime tekstówki – Puszcza Pandory, Smok Wawelski, Hibernatus czy przede wszystkim Mózgprocesor – pod koniec lat 80. należały do najchętniej kopiowanych gier w całej Polsce. I nagle gdy wszystkim wydaje się, że to już historia, w 1993 roku w katalogach giełdowych piratów wyspecjalizowanych w oprogramowaniu na Atari XL/XE pojawia się niespodziewany przeboj: polska gra tekstowa – Wyspa.

Posiadacze Atari, z zazdrością zerkaający na fanów C64 czy Amigi, cierpią wówczas na chroniczny brak świeżych tytułów – wszystkie udane tekstówki na ten komputer to hity jeszcze z połowy poprzedniej dekady. W końcu ile można grać w Mindshadow (1985), Red Moon (1985) czy The Pawn (1986)? Z odeszczą próbują wprawdzie przyjść krajowi autorzy, ale jeden skonwertowany z ZX Spectrum Mózgprocesor (1991) nie jest w stanie zaspokoić głodu nowości.



Wyczuwając rynkową lukę, do swojej atarynki zasiada więc uczeń liceum Maciej Czarnota. Mimo młodego wieku nie jest debiutantem: pisze artykuły do niszowego magazynu Tajemnice Atari, zaprogramował już także tekstówkę Pięć górien eepcha (przyciągając graczy głównie tytułem, bo jakość wykonania, fabuła i humor nie mogły stanowić dla autora powodów do dumy).

Bogatszy o te doświadczenia Czarnota zaczyna tworzyć Wyspę, początkowo – jak sam przyznaje – bez planu.

– Wraz z rozwojem scenariusza budowałem mechanikę rozgrywki, kolejne lokacje, zagadki i słownik komend, próbując zapanować nad całością – wspomina. Prace trwają ponad rok, a autor wszystko robi samodzielnie, okazując się człowiekiem o wielu talentach: wymyśla wciągającą fabułę i scenariusz, staranną polszczyzną przygotowuje opisy i komunikaty dla graczy, programuje w Turbo Basicu i Asemblerze, rysuje ilustracje (tylko raz ulegając przy tym pokusie, by pójść na skróty – chata na jednym z obrazków ściągnięta jest z gry Feud), a nawet komponuje skoczny utwór muzyczny, który będzie towarzyszyć zabawie. Dopiero w końcowej fazie prac pomaga mu kolega. Adam Salomon tworzy ekran tytułowy z przewijającym napisem, w którym czcionka bardzo przypomina font z debiutującego wówczas na pecetach systemu Windows 3.1. Nie jest to oczywiście przypadkowe podobieństwo.

– Adaś ekscytował się akurat podłączaniem różnych urządzeń do peceta – napomyka Czarnota.

W 1993 roku Wyspa, sygnowana przez Macada (Maciej i Adam) Soft Ltd., jest wreszcie gotowa. Autorzy czując, że mają na dyskietce prawdziwy hit, prezentują efekt swoich wysiłków firmie Mirage Software Tomasza Mazura, która wydała na Atari nie tylko wspomnianego już Mózgprocesora, ale także takie hity jak Kolony, Władca czy Książę. Niestety, twórców Wyspy spotyka rozczarowanie.

– Powiedzieli nam, że tekstówki są już w zasadzie przeszłością, a w ogóle jeśli chcemy, by nasza gra została wydana, musimy ją przerobić na wersję kasetową – mówi Maciej Czarnota.



## Autor sam wymyśla wciągającą fabułę i scenariusz, staranną polszczyzną przygotowuje opisy i komunikaty dla graczy, programuje w Turbo Basicu i Asemblerze.

Ponieważ wciąż niewielu polskich atarowców zdecydowało się na zakup stacji dyskietek, autorzy gier nadal przycinają swoje rozbudowane dzieła do potrzeb posiadaczy magnetofonów.

– Na dyskietce przechowywana była cała grafika wykorzystywana w grze, więc jeśli weźmiemy pod uwagę, że trzeba było wszystko zmieścić w 64 kB pamięci Atari, rzecz wydawała się niemożliwa do zrobienia – opowiada autor. – Mimo to Adamowi udało się opracować kod kompresujący dane, ale w międzyczasie nasz entuzjazm uleciał. Zresztą wszyscy i tak kupowali już pecety.

Kasetowa wersja Wyspy nigdy nie została ukończona. Na szczęście gra w tajemniczy sposób trafia w ręce piratów. W introdukcji Maciej Czarnota wygraża wprowadzić kopiującym jego dzieło („prędzej czy później dopadnie cię ręka sprawiedliwości albo moja”), niemniej gdyby nie piraci, o Wyspie prawdopodobnie nikt by nigdy nie usłyszał. Tymczasem dzięki giełdom desperacko wyglądający nowych gier posiadacze Atari w całej Polsce mogą przeżyć jeszcze jedną, być może już ostatnią, fantastyczną przygodę. Nie przejmując się, że za rogiem czai

✦ Gdy komputery Atari pojawiły się w Polsce, pierwszą dostępną tekstówką było Colossal Adventure. Wyspa przy tej grze prezentuje się jak wielkie dzieło.

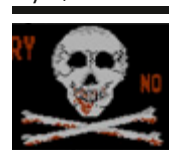
się już rewolucja z Myst i The 7<sup>th</sup> Guest na czele.

Oto bowiem przyjdzie im wcielić się w postać anonimowego bohatera, który w niejasnych okolicznościach trafia, całkowicie nagi i bez żadnego ekwipunku, na tajemniczą wyspę. Wprawdzie – jak można przeczytać we wstępie – „delikatny wietrzyk muska twe oblicze, a krzyk mew kojąco działa na skołataną nerwy”, lecz należałoby jednak spróbować wrócić do domu. Najpierw zaś wypadałoby zdobyć jakieś ubranie, gdyż konserwatywni mieszkańcy wyspy, widząc nudystę, mogą zareagować nerwowo. A to dopiero początek wyzwania, jakie przygotował autor.

W połowie lat 90. miłośnicy przeżywania komputerowych przygód, zamiast porozumiewać się z programem za pomocą czytanego i wpisywanego tekstu, wolą już oglądać obrazki i wybierać komendy z listy myszką lub dżojstikiem. Graficzne gry przygodowe podbijają również serca polskich posiadaczy Atari (szczególną popularnością cieszą się zwłaszcza produkcje Rolanda Pantoły – A.D. 2044, Kłątwa i Władcy ciemności). Wyspa okazała się ostatnią grą napisaną przez Macieja Czarnotę, jednak atarowcy będą do niej wracać nawet po 20 latach. Do dziś na internetowych forach pojawiają się pytania o kod do skarbcza, potrzebny, by przejść jedną z lokacji i pomyślnie zakończyć przygodę. Maciej Czarnota twierdzi, że nie pamięta już, jak rozwiązać tę zagadkę. ■



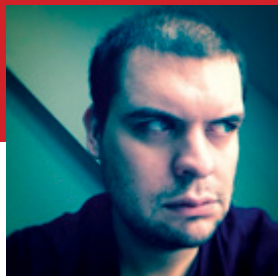
### Bye, Atari



#### Choć po fabule

widać, że gra powstawała spontanicznie, szybko okazuje się, że Wyspa, którą w introdukcji Maciej Czarnota nieskromnie określa mianem „najlepszej polskiej tekstówki”, faktycznie może ubiegać się o ten tytuł. Przemysłane zagadki, rozbudowany słownik, intrygująca historia – w ten sposób zasłużony gatunek żegna się z posiadaczami małego Atari.

# Niech żyje melodramat



**Michał R. Wiśniewski** był redaktorem naczelnym Kawaii, autorem powieści Jetlag, blogerem oraz specjalistą od zagadek słownych. Postać ciekawa, bardzo niejednoznaczna.

# P

ierwsze skojarzenie, jakie pewnie każdemu przyjdzie do głowy na hasło „japońskie gry”, to estetyka rodem z anime albo dziwaczne pomysły w stylu Katamari Damacy. Moim zdaniem jednak największym wkładem Japonii w kulturę gier było wprowadzenie do nich elementów melodramatycznych.

Japońskie gry oczywiście istnieją od prehistorycznych czasów piksela łupanego, ale grając w Donkey Konga, Pac-Mana czy Space Invaders, raczej nie myślało się o kraju ich pochodzenia (niesłusznie zresztą, bo choćby kształt kosmicznych najeźdźców wziął się z kulinarnych preferencji wyspiarzy, a Pac-Man z rozpoznania kobiet jako potencjalnych klientek salonów gier, na co na Zachodzie nikt nie wpadł). Dopiero po multimedialnej rewolucji i ekspansji japońskiej popkultury (pisałem o niej w pierwszym numerze) różnice kulturowe stały się widoczne gołym okiem.

Ekspresja znana do tej pory z anime (wystarczy obejrzeć odcinek „Kapitana Tsubasy”) trafiła do gier. Doskonały przykład stanowi tu seria Final Fantasy, japońska odmiana komputerowych RPG, których fabuły są wręcz naszpikowane melodramatycznymi scenami. Śmierć jednej z bohaterów Final Fantasy VII przeszła do historii, a przecież w grach postacie giną masowo.

Zachód, mam wrażenie, podchodził do gier w zupełnie inny sposób. Spójrzmy choćby na złoty wiek przygodówek, tych ze stajni LucasArts i naśladowców, w których najważniejsze, obok zagadek, były humor i ironia.

Określenie „melodramat” przywołuje skojarzenia z „Przeminęło z wiatrem”, ale chodzi po prostu o przedstawienie wielkich namiętności. Bez narracji wyposażonej w przesadnie pokazane emocje nie mogłaby istnieć seria Phoenix Wright studia Capcom (dostępna kiedyś na przenośne konsolki Nintendo, a dziś również, w wersji HD, na tablety i smartfony), niezwykła przygodówka prezentująca perypetie pewnego adwokata. Rozgrywka składa się z dwóch etapów - zbierania dowodów i spisywania zeznań świadków oraz pełnej emocji i niespodziewanych zwrotów akcji konfrontacji na sali sądowej.

Gdyby nie melodramatyczna przesada, wszystko rozpadłoby się jak domek z kart. Widać to w takich cyklach jak CSI, których bohaterom zupełnie brak psychologicznej wiarygodności. Phoenix Wright, wciągając gracza w wielkie dramaty, świadomie rezygnuje z takiej wiarygodności na rzecz konwencji. Podobnie wygląda to w innej produkcji tych samych autorów, hybrydzie przygodówki i gry logicznej - Ghost Trick: Phantom Detective. Wielowątkowa, dramatyczna opowieść, w której splatają się losy grupy ludzi, zaczyna się w momencie śmierci głównego bohatera. Teraz jako duch musi znaleźć on własnego mordercę. Kończyłem tę grę niezwykle zaangażowany emocjonalnie, chociaż widziałem, jakie sztuczki zastosowali twórcy.

Tajemnica powodzenia japońskich melodramatów tkwi w tym, że mimo nadmiaru emocji nie zapominają o poczuciu humoru - kolejna lekcja, jaką można było wynieść z oglądania „Sailor Moon”. ■

Określenie „melodramat” przywołuje skojarzenia z „Przeminęło z wiatrem”, ale chodzi po prostu o przedstawienie wielkich namiętności.



# Samurai Warrior:

## *The Battles of Usagi Yojimbo*

W drugiej połowie lat 80. gatunek beat 'em up przechodził kryzys. Schemat nakreślony ręką Yoshihisy Kishimoto w grze Renegade przestał wystarczać i dało się zauważyć potrzebę zmian.

■ Mirek Filiciak

**T**ymczasem rok wcześniej na rynku komputerów domowych pojawiła się gra tak wizjonerska, że zabrakło skali do jej oceny. *Samurai Warrior: The Battles of Usagi Yojimbo* nie dało się ująć w ramy ani nadchodzącej generacji, ani nawet kolejnej. Dopiero *PlayStation 2* przyniosła tytuły równie odważne w warstwie fabuły i koncepcji świata. Mówimy tu jednak o dobrych 15 latach różnicy.

Czym zatem jest rzeczona gra? Istotę gameplayu da się zawrzeć w słowach: „sterujesz herosem uzbrojonym w miecz i idziesz w prawo, pokonując kolejnych przeciwników”. Z pozoru standard, wystarczy jednak przyjrzeć się głównej postaci, zadaniom, a nawet oponentom, żeby cała ta definicja posypała się w pył. Taki choćby bohater – zamiast muskularnego osiłka (*Double Dragon*, *Renegade*) mamy antropomorficznego królika ze związanymi na samurajską modłę usza-



mi i mieczem w garści. Chciałoby się śmiać, ale postać ta w jakiś niewytłumaczalny sposób wzbudza sympatię i szacunek. Pozytywne emocje względem protagonisty, o którym wiemy skądinąd, że jest pielgrzymem samurajem (shugyōsha), pojawiają się już przy pierwszej interakcji z postacią niezależną. Nikt nie spodziewa się w tej roli wieśniaka grabiącego liście, a już na pewno nie tego, że warto mu się uklonąć. W całej grze takich sytuacji jest niemało. Mijamy wędrownych mnichów, którym dobrze okazać szacunek, czy samurajów z dużym ego, którym wprawdzie szacunku okazywać nie trzeba, ale rozsądnie jest nie wymachiwać przy nich bronią. Od czasu do czasu traktem porusza się też ważniejsza osoba z ochroną i zignorowanie zasad dobrego wychowania kończy się niepotrzebną bijatyką.

Przeciwników również nie brakuje. Dominują ninja, łowcy nagród, płatni zabiójcy i zwykli bandyci. Walki są szybkie, w typowo japońskim stylu i wymagają pełnego skupienia. Sam system dość trudno opanować, pomimo prostych podstaw. Klucz do sukcesu stanowi przede wszystkim timing i dobry joystick. Niestety, prymitywne jednoprzyciskowe kontrolery komputerów domowych były zawsze największą

■ Usagi Yojimbo w komiksie pojawił się po raz pierwszy w 1984 roku.

■ Przeciwnicy królika są całkiem ludzcy.



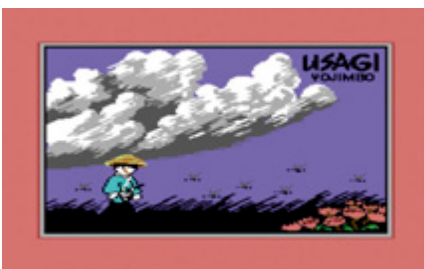
przeszkodą w konsumpcji najlepszych nawet bijatyk.

Na koniec wspomnę, że bogactwo scenarii, postaci i sytuacji to efekt adaptacji cenionej serii komiksowej autorstwa Stana Sakaiego. Przygody Usagiiego dostępne są w Polsce od kilkunastu lat i zasłużenie zgarniają nagrody czytelników i recenzentów. Przyznać też należy, że deweloperzy z Beam Software świetnie wywiązały się z zadania i nawet najbardziej ortodoksyjni fajnisi oryginału nie mogą zarzucić grze braku stylu czy wierności komiksowi. *Samurai Warrior: The Battles of Usagi Yojimbo* to zdecydowanie jedna z najoryginalniejszych przygód na domowe platformy i z chęcią zarekomendowałbym ją jako niezbędny nabytek, gdyby nie obłądne ceny, jakie osiąga na aukcjach oraz fakt, że pojawia się na nich niezwykle rzadko. ■



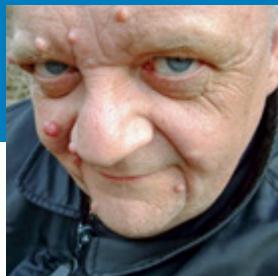
### Beam

Beam Software zostało utworzone w 1978 roku w Melbourne. Nazwa wzięła się od nazwisk założycieli: Naomi Besen i Alfreda Milgroma. Firmą matką i zarazem wydawcą było Melbourne House. Pierwszy wielki hit Australijczyków to wiekopomny *Hobbit* (1982).



■ Ilustracje na pudełku gry pochodziły wprost z komiksów Stana Sakaiego.

Hi there,



W

**Jacek Grabowski**

Pisywał do wielu różnych magazynów komputerowych, ale najbardziej znany pozostał jako Dr Destroyer, którego felietony ukazywały się w Gamblerze.

naszych czasach postęp jest tak szybki, że tytuły czasopism zmieniają się z prędkością nadświetlną. Zaczynałem w SS, teraz jestem w P. Przy okazji mogłem zaobserwować, że mimo tego całego postępu i upływu lat demony przeszłości wciąż dają o sobie znać. I to skłoniło mnie - to matko! - do napisania czegoś na poważnie. Mam wrażenie, że czynnikiem utrudniającym istnienie na rodzimym rynku gazet o grach jest ich tzw. „kultowość”. Chyba jedynie Polska dorobiła się aż tak wielu kultowych tytułów, jak Bajtek, Top Secret (w Gamblerze mawiano „To Przykre”), Secret Service czy Reset. Złośliwie można by rzec - tylko normalnych gazet nie było. Same kulciaki.

Działałem trochę w Gamblerze, posadziłem na dnie już wcześniej śmiertelnie trafiony okręt pod nazwą Reset - coś niecoś pamiętam. Co więcej, pamiętam jako człowiek z zewnątrz. Bo w tamtych czasach (przełom XX i XXI wieku) nigdy w pełni nie należałem do środowiska jako dziennikarz pisujący recenzje programów użytkowych w czasopiśmie dla end userów czy współtworzący pierwszy w kraju magazyn B2B w segmencie IT. Uczestniczyłem w zakładaniu Gamblera, ale potem tylko pisałem w nim z doskoku felietony. Do Resetu przyszedłem z PCKuriera (jeśli ten tytuł ktoś pamięta) i od razu wpakowałem się na personalną minę, co uświadomiło mi, że środowisko jest specyficzne. Przekonanie o kultowości zastępowało normalną pracę. Emocje - rozmowę. Widzę to tak z perspektywy czasu, wtedy trochę inaczej to postrzegałem, dziś

- jako dziennikarz z 25 latami bujnej przeszłości zawodowej - rozumiem swoje błędy i lepiej zauważam błędy środowiska.

Nie mówię, że nic nie spieprzyłem. Depresję po zamknięciu Resetu przeszedłem. Ale ta gazeta tonęła i z drugiej strony niewiele mogłem zrobić, bo przeszkadzała mi nie tylko pewna obojętność marketingowa po stronie wydawcy, ale również właśnie owa kultowość samego tytułu. Kult pozwalał sprzedać w tamtym momencie mniej więcej 20-30 tysięcy egzemplarzy, zależnie od tego, czy do numeru dołożyliśmy fajny, czy niefajny gadżet. Żeby sprzedać więcej, trzeba było zrezygnować z kultowości i zacząć myśleć rynkowo.

Nie było ku temu sposobności ani chęci. Wszyscyśmy się bali tego kultu. Z zawartością gazety było jak z mszałem rzymskim - „Roma locuta, causa finita”. A jak ktoś nie zna łaciny - „tu się, panie, nic nie da zmienić”. Nakłaniano mnie więc, byśmy się proteżowali: „dołożymy pełną wersję gry”. Inni dokładali, my nie mieliśmy na to kasy, choć pojawiła się w pewnym momencie, bo mimo iż nie byłem wcale przekonany od tego pomysłu, niestrudzenie - z rozpacy - namawiałem na to wydawcę. Ale dorzucenie gry nie uratowało Resetu, bo klątwa kultu działała nadal.

Komputer Świat Gry - jak głupia nie byłaby ta nazwa, to jednak żarło. Tworzyli tę gazetę kultowi ludzie, ale kazano im zapomnieć o kultowości. Zamiast tego słyszeli: „achtung”, „schneller” i „raus”. I dzięki temu rozstrzelali sporą część rynku. Nie lubię robienia gazet na bacność, ale to działa lepiej niż Rada Mędrców, która ciągle się kłóci, ile jest kultowości w kulcie, a każdy z jej członków jest Wszystkowiedzącym Prorokiem. Jak w każdej religii - powstają wtedy sekty, pojawiają się jurodiwi... Dlatego w sumie - mimo całego zamieszania, hejtu, wzajemnych pretensji i oskarżeń, które czytam w necie - uważam, że dobrze się stało. Kult umarł chyba już ostatecznie, niechaj więc żyje - Pixel! ■

**Nie lubię robienia gazet na bacność, ale to działa lepiej niż Rada Mędrców, która ciągle się kłóci, ile jest kultowości w kulcie, a każdy z jej członków jest Wszystkowiedzącym Prorokiem.**



# Shenmue:

## prawdziwie filmowa historia

**I**stnieją opowieści, które przeżywa się od początku do końca z zapartym tchem. Są i takie, które urywają się w najmniej spodziewanym momencie i mocno testują cierpliwość gracza. Ta ujrzała światło dzienne pod koniec 1999 roku w Kraju Wschodzącego Słońca, a dwa lata później doczekała się kontynuacji. Niestety, kolejna odsłona Shenmue nigdy nie została wydana, a poboczne projekty, takie jak na przykład Shenmue Online, również ostatecznie nie miały szansy zadebiutować. Pozostaje zatem tylko nadzieja, że kiedyś ktoś odważy się doprowadzić tę historię do końca.

Shenmue to ogromne i kosztowne dzieło, którego budżet u schyłku lat 90. wyniósł aż 47 milionów dolarów. Takiej kwoty nie powstydziliby się przyzwoity film sensacyjny. I rzeczywiście Yu Suzuki zaserwował nam

Przez długi czas Shenmue uchodziło za grę o najwyższym budżecie, najbardziej dopracowaną i poetycką. Mogli się nią cieszyć jedynie posiadacze Segi Dreamcast.

■ Voyager

na ekranie Dreamcasta prawdziwy film. Japończycy zobaczyli efekt tego gigantycznego nakładu finansowego pod koniec roku 1999, Europejczycy i Amerykanie musieli poczekać aż do ostatnich miesięcy roku 2000. Wprawdzie były już Half-Life, Deus Ex, Unreal, The Longest Journey i GTA 2, jednak tak autentycznego, otwartego świata do tej pory nikt jeszcze nie wykreował. W Shenmue wcielamy się w postać Ryo Hazukiego, powracającego właśnie do swojej rodzinnej rezydencji. Jest 29 listopada 1986 roku. Ojciec Ryo ginie w pojedynku z Lanem Di, zdradzając mu miejsce ukrycia kamiennego Smoczego Lustra. Ryo – pobity, upokorzony,

osierocony i napędzany pragnieniem zemsty – rozpoczyna podróż, która poprowadzi go przez wspomnienia aż do odkrycia głęboko skrywaných rodzinnych sekretów. Pierwsze zadanie: dowiedzieć się od mieszkańców, skąd przyjechał tajemniczy czarny samochód z zabójcą Iwao Hazukiego. Fabuła Shenmue bliska jest opowieściom z filmów kung-fu i karate, które niegdyś z zapartym tchem oglądaliśmy na srebrnym ekranie. Nasz heros ma zaledwie 18 lat, nie jest jednak początkującym adeptem sztuk walki. Atletyczna sylwetka, będąca wynikiem lat treningów pod czujnym okiem ojca i wychowanie w zgodzie z tradycyjnymi



### Budżety

**Shenmue (1999):**  
koszt produkcji 47 mln dolarów, marketing 23 mln dolarów. Po uwzględnieniu inflacji daje to sumę 99 mln dolarów.

**Shenmue II (2001):**  
koszt produkcji i marketingu to 132 mln dolarów. Uwzględniając inflację: 176 mln dolarów.



✚ Nie ignoruj dzieciaków – one również są dobrymi obserwatorami.

japońskimi wartościami (o czym dowiadujemy się z retrospekcji) pozwalają już ukształtowanemu bohaterowi odnaleźć się pośród intryg i detektywistycznych dociekań, ujawniających wpływy chińskiej mafii w rodzimym Yokosuce (prowincja Kanagawa). To podróż, która wymaga porzucenia szkoły i wybrania trudnej oraz pełnej wyrzeczeń drogi... gwarantującej doskonałą zabawę. W jednej z retrospekcji poznajemy metody wychowawcze Iwao: kiedy mały Ryo nie chce zjeść niesmacznej marchewki, ojciec raczy go krótką opowieścią o rolnikach, którzy wstają o świcie, by na jego talerzu pojawiły się warzywa – Ryo nie ma innego wyjścia i spożywa to, czego nie lubi, wyrażając tym szacunek dla cudzego wysiłku. Wkraczając do świata Shenmue, szybko zaczynamy oddychać Japonią połowy lat 80. i żyć życiem bohatera. Tłem dla opowieści jest położona na wzgórzach rodzinna rezydencja Hazuki, otaczająca

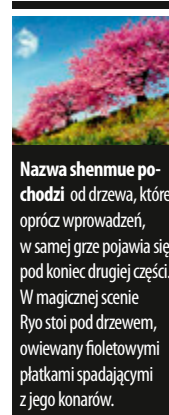
ją przedmieścia Yamanose, podmiejska Sakuragaoka i tętniąca życiem ulica Dobuita oraz doki w zatoce New Yokosuka. Możemy, choć nie musimy, podążać za głównym wątkiem fabularnym, aczkolwiek pobocznych zadań jest niewiele, a jedyną wciągającą rozrywkę stanowią ćwiczenia z Fukuharą Masayukim w rodzimym dojo (uczeń Iwao, mieszkający w rezydencji rodziny Hazuki od ponad dziesięciu lat). Nasza przygoda w Shenmue zaczyna się od spotkania z Ine Hayatą, zarządzającą rezydencją, która każdego dnia wypłaca Ryo kieszonkowe wynoszące 500 jenów. Przydają się! Dobuita pełna jest sklepów i miejsc, w których można wydać fortunę, a i sklepiki w Sakuragaocie oferują wiele atrakcji. Właściwie cały czas w grze (aż do 15 kwietnia 1987 roku) można spędzić, wyłącznie



✚ Sklepik na przedmieściach. Spędzisz tu sporo czasu, jeśli masz nawyk kolekcjonera. Do zdobycia: gadżety z postaciami z gier Segi, kasyety magnetofonowe z muzyką do walkmana. Do wygrania również gry na Segę...

✚ Sakuragaoka to niewielki region, pełen dobrotliwych sąsiadów, którzy chętnie powtórzą najnowsze plotki.

## Drzewo



**Nazwa shenmue pochodzi** od drzewa, które oprócz wprowadzeń, w samej grze pojawia się pod koniec drugiej części. W magicznej scenie Ryo stoi pod drzewem, owiewany fioletowymi płatkami spadającymi z jego konarów.

✚ Ling Shen Hua pojawia się w snach Ryo. W końcu spotkają się naprawdę.



zwiadając okolice. Oczywiście płynię na tu szybciej – jednej wirtualnej godzinie odpowiada mniej więcej minuta w realu. Nasz Ryo podlega też rygorowi codzienności: wstaje o 8 rano, zasypia o 23. W przeliczeniu na czas rzeczywisty rozgrywka w Shenmue nie może więc trwać dłużej niż nieco ponad 34 godziny.

Im dalej zagłębialiśmy się w uniwersum gry, tym robi się ciekawiej – szperanie w szafach i szufladach często prowadzi do odkrywania kolejnych wskazówek i poznawania ciosów, które opanujemy podczas ćwiczeń. W rezydencji, w jednej z szuflad, znajdujemy konsolę do gier: Segę Saturn. Niestety samych gier w domu nie ma, za to da się je wygrać, biorąc udział w loteriach, losy na które pozyskuje się w okolicznych sklepach. Cierpliwi mogą zdobyć w ten sposób Hang-On i Space Harrier. Niecierpliwi, acz żądni grania w gry w grze, powinni od razu skierować swe kroki do prawdziwego (w świecie Shenmue) salonu gier – oprócz tytułów wideo są tam dostępne rzutki i inne zręcznościówki. Hazardziści odnajdą cel życia i emocje w salonie pełnym jednoręcznych bandytów. Uwaga: wygranej nie da się spieniężyć.

Shenmue to również raj dla kolekcjonerów – w automatach stojących przed sklepami można wylosować kapsułki z zabawkami (to figurki z postaciami z gier Segi), w samych sklepach nabyć kasyety z utworami wchodzącymi w skład ścieżki dźwiękowej tytułu, jak również wziąć udział w loterii z nagrodami. Kiedy już ochłonimy i nasycimy oczy wszystkimi detalami tego tętniącego życiem świata, w którym da się rozmawiać z każdym (kręte uliczki i dziesiątki miejsc wymuszają czasem pytanie o drogę bądź rzucenie okiem na miejskie mapy), dopiero wtedy zaczyna się prawdziwa zabawa.



Niecierpliwi, acz żądni grania w gry w grze, powinni od razu skierować swe kroki do prawdziwego (w świecie Shenmue) salonu gier. Oprócz tytułów wideo są tam dostępne rzutki i inne zręcznościówki.

Ryo dąży do zemsty, po drodze zbierając w całym miasteczku strzępki informacji. Nieraz przychodzi nam wziąć udział w bijatyce – tu przydaje się doświadczenie zdobyte podczas treningów w parkach i dojo – im częściej poprawnie wykonujemy ciosy, tym większą mają one skuteczność podczas prawdziwych potyczek. Przerwywniki w postaci QTE, wymagające błyskawicznej reakcji (naciśnięcia odpowiedniego przycisku na padzie), świetnie ubarwiają żmudne bieganie po mieście, a realność tego zaskakująco dobrze



## Online

**Od 2004 roku** autor Shenmue, Yu Suzuki, pracował nad grą MMO nazywającą się... Shenmue Online. Produkcji nie ukończono. Sega i JCEntertainment utopiły w tym projekcie niemal 30 mln dolarów.

✚ Ren Wuying, przywódca ulicznej bandy o wdzięcznej nazwie The Heavens.

✚ Okazja do bijatyki zawsze się znajdzie. Zakamarki miasta są pełne żądnych wrażeń osobników i gangów.

zrealizowanego uniwersum podkreśla zmieniająca się pogoda. Większość czasu spędzamy podróżując w poszukiwaniu kolejnych wskazówek, jednak gra w pewnym momencie zmusza bohatera do zdobycia biletu do Chin i zatrudnienia się w dokach New Yokosuka Harbour. Odkrywanie kolejnych tajemnic ostatecznie kieruje nas do Hongkongu, gdzie trzeba odnaleźć mistrza Tao Lishao. Shenmue II wyszło na Dreamcasta oraz Xboksa. Ze względu na wyłączne prawa Microsoftu – amerykańska edycja gry

nigdy nie ujrzała światła dziennego, a europejska zamiast dubbingu miała napisy. Wirtualny Hongkong w Shenmue II przytłacza – to wielkie miasto pełne ludzi, w którym nie brak zaskakujących sytuacji. Czasami tuż za rogiem można natknąć się po prostu na bandę zbirów, chętnych do udziału w ulicznej burdzie. Początkowo zwiedzamy strefę portu Aberdeen oraz dzielnicę Wan Chai. Pomoc uzyskujemy od dwójki spotkanych w Chinach protagonistów: Joy z jej imponującym... motorem oraz Rena, szefa gangu Heavens. Historia wiedzie nas dalej w głąb Chin – do Kowloon, a przygodom Ryo towarzyszą zatargi pomiędzy gangami Heavens i Yellow Heads. W końcu spotykamy Yuanda Zhu, który wyjaśnia przyczyny konfliktu ojca Ryo z Lanem Di. Podpowiada także, co zrobić ze Smoczym Lustrem i Lustrem Feniksa. Zakończenie Shenmue II prowadzi nas w zielone regiony Guilin, gdzie trafiamy na Shenhuę Ling, postać, którą Ryo widział już w swoich snach. Dwie części lustra zostają połączone, jednak Shenmue II nie odpowiada na wszystkie pytania ani nie kończy opowieści. Pewne uzupełnienie historii Ryo stanowi wydana w Japonii w 2010 roku gra Shenmue City, w której jako mieszkańiec Yokosuki mamy szansę raz jeszcze spotkać Ryo i bohaterów Shenmue. Niestety, nic nie wskazuje na to, że poza fanowskimi ilustracjami zobaczymy kiedyś na ekranach konsol lub komputerów Shenmue III. ▀



# Nie mój Final



## Ola Cwalina

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

# P

rzyszedł czas na wyznanie. Przyznam się, że nie przychodzi mi ono łatwo. Zdamę sobie sprawę, że ujawnienie swoich preferencji na łamach tego akurat pisma jest wyjątkowo ryzykowne. Mam jednak nadzieję, że ci, którzy mnie kochają, dalej będą mnie kochać, a ci, którzy mnie nienawidzą, dalej będą mnie nienawidzić. No dobrze...  
**Wdech, wydech...**

Nie gram w stare gry. Czy to jednak znaczy, że ich nie lubię? Och, wręcz przeciwnie. Nie chcę do końca zrazić do siebie fanów retro na PC, więc użyję przykładu (bardziej) konsolowego. Do dziś pamiętam, jak Gulash przekonał mnie do kupienia PlayStation i zagrania w Final Fantasy VII. Nie bez znaczenia jest fakt, że nastąpiło to w 1997 roku. To był dla mnie wyjątkowo dobry czas. W magazynie Secret Service, piśmie o grach, pojawia się mój pierwszy artykuł, recenzja Creatures (mój tekst? Naprawdę wydrukowali mój tekst?). W Final Fantasy VII Cloud Strife pomaga grupie AVALANCHE (to gry naprawdę mogą tak wyglądać? I mogą mieć taką fabułę?). Zakochuję się bez pamięci i w wieku 22 lat wychodzę za mąż (wierząc w „dopóki śmierć nas nie rozłączy”). Aeris ostatni raz spotyka się z Sephirothem (płacząc tak, jakbym straciła najbliższą mi osobę). Zostaję redaktorem naczelną Secret Service (ja? Redaktorem naczelną?). Odkrywam, że żywię matczyne uczucia do chocobo, wielkich żółtych kurczaków z Finala (i z dumą mówię o tym zszokowanym kolegom lekarzom).

Wszystkie te niesamowite rzeczy, te ważne chwile, rzeczywiście i wirtualne, zlewają się w jedno, z czego wtedy zupełnie nie zdaję sobie sprawy. Nie wiem jeszcze, że tak jak takiego roku 1997 nie byłoby dla mnie bez Finala, tak mojego Finala nie byłoby bez takiego roku. Ba, zauważyłam to dopiero wtedy, kiedy jakiś czas temu, po wielu latach, znowu odpaliłam Final Fantasy VII. Doznałam szoku. Wizja gry, która była w mojej głowie, zupełnie nie zgadzała się z tym, co zobaczyłam. Musiałam się mocno uszczypnąć. To nie mogło być Final Fantasy, które uwielbiałam! I nie chodziło wcale o to, że grafika się zestarzała. Że wiele rozwiązań teraz wydaje się nie do pomyślenia. Nie chodziło o techniczne szczygóły. Chodziło o mocne, pozytywne emocje, których tym razem zabrakło. Mimo najszczerzej chęci zobaczyłam Final Fantasy wydobyte z kokonu wszystkich dobrych uczuć i wydarzeń tego roku, kiedy w nie grałam. Ta operacja rozdzielania nie mogła się dobrze skończyć. Wreszcie zmuszona byłam uwierzyć w to, co podświadomość od dawna szeptała mi do ucha: nie ma już powrotu do tego, co było wcześniej, nie uda się to nawet dzięki grom. Nie mogę jeszcze raz uruchomić Finala i poczuć tego, co czułam w 1997 roku. Uświadomiłam sobie, że żadna gra nie zadziała jak magiczna maszyna do podróży w czasie. Czy Final Fantasy VII i moje ówczesne życie były idealne? Oczywiście, że nie. Jednak dla mnie, 22-letniego Krupika, były. Czy podchodzę do tego zbyt emocjonalnie? Jasne, że tak. Nigdy jednak nie twierdziłam, że gram dla logiki. Zawsze gram dla emocji. I właśnie dlatego, Drodzy Czytelnicy, nie gram w stare gry. ■

Wizja gry, która była w mojej głowie, zupełnie nie zgadzała się z tym, co zobaczyłam. Musiałam się mocno uszczypnąć. To nie mogło być Final Fantasy, które uwielbiałam! I nie chodziło wcale o to, że grafika się zestarzała...

# Apokalipsa według zombie

■ Piotr Pierńkowski

**Niektórzy z was już pewnie za-uważą, czytając moje felietony, że ostatnio wsiąknęłam na maksa w klimaty zombie. Zresztą do tego stopnia, że stworzyłam nawet własną grę planszową o oryginalnej nazwie „Atak zombie”. Ale dzisiaj nie będzie o mnie czy mojej ubocznej twórczości, a o... tzw. „apokalipsie zombie” w ujęciu ogólnym – oczywiście w wydaniu komputerowym.**

Zacznijmy od tego, że materiał ten miał być przeglądem historycznym obejmującym wszystkie ważniejsze gry o tej tematyce, ale nic takiego nie opracowałam, gdyż... to po prostu niemożliwe. Choć nie, to możliwe, jednak tekst taki musiałby liczyć tyle stron, ile cały obecny numer Pixela, a może i więcej. Dość powiedzieć, że do tej pory na świecie ukazało się... No, ile obstawiacie? 50 tytułów? 100? 150? Ależ skąd – jest tego ponad 300 pozycji! I to tylko na komputery i konsole, bo gdyby chcieć doliczyć jeszcze gry na komórki/tablety oraz minigry przeglądarkowe, pewnie wyszłoby dwa razy więcej! Przyznam, że nawet mnie zbiły z tropu te liczby.

Oczywiście większość z tej puli to szmelc nie wart waszej czy mojej uwagi, ale przyznacie, że w takich okolicznościach trudno się dziwić ludziom, którzy słysząc o zombie, tylko stwierdzają: „Znowu?”. Niestety, owe wrażenie wynika głównie z tego, że najczęściej trafiamy na słabe i wtórne produkcje, przez co mamy zaburzone postrzeganie tematu i mylne pojęcie o całokształcie niezwyklego zjawiska, jakim jest fenomen popularności apokalipsy zombie.

Skąd w ogóle taki popyt na nieumarłych? Jak wiecie, wcześniej uniwersum





W tym uniwersum nie trzeba ukąszenia sztywnego, aby stać się jednym z nich. Wystarczy umrzeć choćby na grypę czy z wycieńczenia. Taka zmiana podejścia może wydawać się błaha, jednak to właśnie ona modyfikuje całą ideę, gdyż w takiej sytuacji bohaterowie nie są pewni dnia ani godziny. Nawet w bezpiecznym, odizolowanym miejscu jeden z nieoczekiwanie przemienionych może urządzić jatkę i przerwać sielankę całej grupy – a zatem mamy do czynienia z ciągłym zagrożeniem. Więcej, aby nie dopuścić do tragedii, trzeba cały czas mieć się nawzajem na oku, a kiedy zachodzi choćby cień podejrzenia – działać. I to działać bezwzględnie, likwidując źródło, co jest o tyle trudne, że przecież unicestwiany jest ktoś, kto ledwie chwilę wcześniej był mężem, żoną, przyjacielem, dzieckiem. W ten właśnie sposób otrzymano nową jakość – tak jak wiele lat temu nowa jakość pojawiła się w wyniku skrzyżowania klasycznej space opery z opowieściami o rycerzach i magach (mowa o „Gwiezdnym wojnach”). Współczesne gry oczywiście pełnymi garściami czerpią z pomysłów Kirkmana/Adlarda, często dodając sporo od siebie, a że temat jest faktycznie nośny, szybko powstał oddzielny podgatunek, w którym roi się od wszelkiej maści survival horrorów, sandboksów i postapo, ale także zwyczajnych zręcznościówek, strzelanek i strategii, oczywiście zawsze z zombie w tle. Gdybym miał polecić kilka tytułów, które

❖ O Dead Island zaczęło być głośno po publikacji słynnego już zwiastuna puszczanego „od tyłu”.

❖ State of Decay. Grafika nie powala, ale klimat – na każdym kroku.

potworów zdominowały wampiry i wilkołaki, spychając inne cudactwa na margines. Nie ma w tym niczego dziwnego, bowiem kino wykreaowało dwie potężne grupy fanów, które od lat fascynują się tymi światami (zresztą czasem się przenikającymi). Często zainteresowanie to osiąga rozmiary nieomal manii, przejawiając się nie tylko w masowych zlotach i przebieżkach, ale nawet w modyfikowaniu własnego ciała. Z zombie do pewnego momentu było dokładnie odwrotnie. Temat poruszał tylko nielicznych – a i to raczej na zasadzie ciekawostki, bowiem najczęściej obowiązywał tu albo wizerunek zapożyczony z wierzeń voodoo, albo zaczerpnięty z filmów Romero, które przecież szybko zmieniły się w groteskę. W grach żywe trupy miały o wiele więcej szczęścia – sporo dobrego zrobiła dla nich seria Resident Evil autorstwa Capcomu. Choć i tak, pomimo bardzo udanej sprzedaży, motyw jakoś nie mógł znaleźć naśladowców, co nie pozwoliło martwiakom zaistnieć na szerszą skalę. Wszystko zmieniło się w roku 2003 za sprawą komiksów Roberta Kirkmana i Tony’ego Moore’a (później także Charliego Adlarda), choć tak naprawdę trzeba było czekać aż do powstania serialu „The Walking Dead” (2010),

by pomysł ujawnił całą swoją moc. Nagle okazało się, że świat, w którym ludzkość boryka się z hordami zombie, też może być niesamowity i pociągający. Uzyskano to w prosty sposób, krzyżując dzieła postapokaliptyczne (postnuklearne) z survivalem, czyli walką o przetrwanie, zmieniając jednocześnie zasady przemiany w nieumarłych. Za ową metamorfozę zaczął odpowiadać wirus, który zawładnął wszystkimi ludźmi, nawet tymi, którzy jeszcze normalnie żyją.



są w tej grupie prawdziwymi perłami w koronie, mój wybór wyglądałby następująco.

### GRY SOLOWE

**Dead Island** – z dumą jako pierwszą wymieniam produkcję polskiego studia Techland. Powstawała ona przez niespełna 4 lata na bazie silnika Chrome Engine 5, a jej budżet pochłonął ponoć 40 mln zł. Ostatecznie ukazała się w roku 2011 w wersji na PC oraz Xboxa 360 i PlayStation 3, zresztą wraz z powieścią pod tym samym tytułem. Grę reklamował znakomity trailer, który został nagrodzony m.in. przez serwis GameTrailers (to naprawdę mistrzostwo świata, arcydzieło samo w sobie).

Przyznam, że początkowo podszedłem do Dead Island jak przysłowiowy pies do jeża. Zombie w tropikach? Niemal cała akcja za dnia? Walka w slipach na plaży? Wiosłami? A jednak przy drugiej szansie gra mnie do siebie przekonała. I to do tego stopnia, że wpadłem jak sliwka w kompot. Widok FPP, ogromny wybór modyfikowalnej broni (do tego modyfikowalnej naprawdę ciekawie – np. o możliwość porażenia prądem), rozwój postaci, zmienne scenografie, gra w kooperacji (!), długa rozgrywka z naprawdę fajnym scenariuszem i misjami pobocznymi (150 questów!). Nie dziwota, że pozycja ta szybko doczekała się rozszerzenia (Dead Island Riptide) i dwóch DLC.

Niestety, jak wieść gminna niesie, Techland wszedł w spór ze swoim wydawcą, niemiecką firmą Deep Silver, wskutek czego ta ostatnia, posiadając prawa do tytułu, zleciła produkcję części drugiej innemu studiu (Yager Development, znanemu głównie ze strzelaniny Spec Ops: The Line) i już wydawało się, że nici z poprzednich klimatów, gdy nagle... No właśnie, nasz rodzimy producent ogłosił, że postanowił się nie poddawać i pozostać wiernym apokalipsie zombie, dzięki czemu na rynek weszła prawdziwa (choć nieoficjalna) kontynuacja – Dying Light.

**State of Decay** – gra TPP autorstwa Undead Labs, firmy utworzonej przez Jeffa Straina, byłego pracownika Blizzarda i zarazem jednego z założycieli



## Zombie w tropikach? Niemal cała akcja za dnia? Walka w slipach na plaży? Wiosłami? A jednak przy drugiej szansie gra mnie przekonała.

ArenaNet. Oparta na silniku CryEngine 3 ukazała się najpierw na konsolę Xbox 360, potem zaś po naciskach fanów, powstał port na PC (z początku działało toto opornie, na szczęście teraz jest już znacznie lepiej). SoD to klasyczny sandbox, czyli gra, w której mamy do czynienia z otwartym światem i nieliniową fabułą, co oznacza możliwość rozwiązywania tych samych problemów na wiele różnych sposobów. Oczywiście, jak przystało na uniwersum, w którym główne zagrożenie stanowią zombie, przede wszystkim chodzi o przetrwanie. Jednak SoD ma to do siebie, że nie zasada się na zwykłym odpiernianiu kolejnych hord martwiaków. Trzeba także – a może nawet przede wszystkim – zadbać o wyżywienie i leki, umocnienie bazy, pozyskanie nowych ludzi i utrzymanie zaufania tych już przyłączonych, budowę przydatnych obiektów (siłownia, izolatka), a także nieustannie przeszukiwać okolicę, ratując kolejne osoby i niszcząc przy okazji ogniska zarazy. W trakcie tworzenia gry (udostępniono ją już w wersji beta) autorzy obiecywali

opcję kooperacji, ostatecznie jednak nic z tego nie wyszło. W ramach rekompensaty powstały za to dwa naprawdę niezłe dodatki: Breakdown oraz Lifeline. Co istotne, trwają prace nad spolszczeniem całości (BDiP) i choć termin ich zamknięcia mocno się przeciąga, to trzeba docenić fakt, że komuś w ogóle chce się za darmo lokalizować tak dużą grę.

Osobiście uważam tę produkcję, mimo niezbyt ładnej grafiki (pikseloza, że przepraszam), za jedną z najlepszych w klimatach apokalipsy zombie, bo oferującą największe możliwości – i z niecierpliwością czekam na część drugą, która ma udostępnić także opcję grania w kooperacji, a być może w ogóle wyjść jako gra MMO.

### Kirkman



**The Walking Dead** rozpoczęło życie w 2003 roku na kartach komiksu. Scenarzystą był Robert Kirkman, a wydawcą Image Comics. Kirkman pisał równoległe mnóstwo innych scenariuszy superbohaterskich dla Image oraz Marvela.

### The Walking Dead: Season One & Two

– hit firmy Telltale Games, który przebojem wdarł się na rynek gier przygodowych i gier w ogóle. Fabuła nawiązuje oczywiście do uniwersum wykreowanego przez Roberta Kirkmana – dla fanów jest to prawdziwa gratka (w przeciwieństwie do The Walking Dead: Survival Instinct, które serdecznie odradzam). Gry ukazały się w roku 2012 (sezon 1) i 2014 (sezon 2), co ciekawe, obecnie obydwie dostępne są tak w wersji na PC czy konsole (Xbox 360 i One, PS3 i 4, PS Vita), jak i na tablety oraz smartfony (Android).

■ Nieprawdopodobna dynamika – to chyba najważniejsza cecha *Left 4 Dead* i *Left 4 Dead 2*.

W moim odczuciu część pierwsza to absolutne mistrzostwo świata. Dodatek (400 Days) oraz część druga mają już w sobie trochę mniej pary (za dużo tu filmików, a za mało interakcji i wyborów), ale i tak prezentują bardzo wysoki poziom. Fenomen tej serii polega zarówno na oprawie audiowizualnej (komiksowa grafika z grubymi konturami postaci i świetna muzyka), jak i budowie scenariusza. I nawet nie chodzi o to, że jest on sprawnie napisany, a gracze łatwo identyfikują się z głównym bohaterem, mocno przeżywając losy jego i całej grupy, co o samą ideę wyborów, które potem wpływają na rozwój wypadków. I choć w istocie mamy do czynienia jedynie ze sztuczką, bo w końcu gra to nie życie i wybory są ograniczone, to jednak całość robi kolosalne wrażenie. Ciekawy jest nawet podział na odcinki w każdym sezonie, co sprawia, że nie musimy kupować od razu całości, choć gwarantuję, że na pierwszym odcinku się nie skończy i nawet jeśli nie lubicie przygodówek, tę serię po prostu pokochacie.

#### GRY SIECIOWE

##### **Left 4 Dead 1-2 (początkowa nazwa Terror Strike)**

– dwuczęściowy FPS autorstwa studia Turtle Rock, wydany przez Valve. Jak łatwo się domyślić, właśnie z powodu wydawcy produkcję zrealizowano z wykorzystaniem silnika Source Engine, zaś kolejne części ukazały się w latach 2008 i 2009 na PC oraz Xboksa 360.

Obie odsłony tytułu nastawione są głównie na grę w kooperacji, choć można także spróbować swoich sił w pojedynkę (wówczas nasi towarzysze stają się botami sterowanymi przez program). Sporo tu szybkiej akcji i bardzo dużo strzelania, za to brak jakichkolwiek elementów survivalu. Ale to zupełnie nie przeszkadza, by naprawdę dobrze się bawić, zwłaszcza grając z innymi. Ponadto w sieci znajduje się całe mnóstwo modów i dodatkowych kampanii, które przedłużają życie tej niezwyklej serii.

Podobnie jak w przypadku *Dead Island*, nie od razu zapalałem miłośćią do



Dopiero kiedy spróbowałem zabawy z dwójką moich małoletnich synów – oj, wtedy poooszło! Emocje momentami naprawdę sięgały zenitu.

tego cyklu. Podczas gry solo rzecz po prostu szybko mi się znudziła. Bieganie i strzelanie do nacierającej jak w amoku hordy jakoś nie wydało mi się szczególnie wciągające i po godzinie miałem dość. Dopiero kiedy spróbowałem zabawy z dwójką moich małoletnich synów – oj, wtedy poooszło! Emocje momentami naprawdę sięgały zenitu, a ja musiałem bardzo się pilnować, żeby nie kląć przy progeniturze. I właśnie w takiej opcji tę grę polecam.

##### **DayZ (obecnie DayZ Standalone)**

– gra legenda, która najpierw ukazała się jako mod do *Army 2* (2012), z marszu zyskując ogromną popularność, i która dopiero teraz osiągnęła status osobnej, niezależnej produkcji (od grudnia 2013 roku). Niestety, wciąż jest to wersja alfa, zatem jej mechanika, zależności, grafika (dosłownie wszystko) mogą ostatecznie ulec diametralnej zmianie. Jest to o tyle realne, że autor, Dean „Rocket” Hall, udowodnił, iż potrafi niemiłe zaskoczyć, na przykład obrażając się za krytykę swoich opieszalszych działań.

Aktualnie termin ukończenia gry ustalony został na grudzień 2016 roku, za wszystko odpowiada własna firma „Rocketa” – RocketWerkz. Planowana jest zmiana silnika, zaś końcowa wersja ma być dostępna również na PS4. Na szczęście nawet na obecnym etapie prac i przy całym tym zamieszaniu tytuł jest w pełni grywalny i można bez obaw wchodzić na dedykowane mu serwery. Z technicznego punktu widzenia



DayZ to sandboksowy survival horror MMO osadzony w postapokaliptycznych realiach z zombie w roli głównej. Niezły galimatias słowny! Mówiąc prościej: mamy tu otwarty świat, w którym robimy, co chcemy, a naszym celem jest pozyskanie leków, jedzenia i picia, a także broni oraz amunicji. Plus oczywiście przetrwanie, to znaczy utrzymanie się w dobrej kondycji, odpieranie ataków nieumarłych i współpraca lub walka z innymi graczami. Obszar gry to aż 225 km<sup>2</sup> (rejon Czarnorusi), jest więc co zwiedzać. Tytuł ma ogromną rzeszę fanów tak w Polsce, jak i na świecie (ponad 1,7 mln użytkowników!) – bez trudu znajdziecie więc strony z poradami, forami i klanami. Notabene, sława ta jest w pełni zasłużona, bo to naprawdę kawał dobrej roboty i jeśli jeszcze nic o tej grze nie słyszeliście, najwyższy czas nadrobić zaległości. W tym przypadku – po prostu wypada.

#### War Z (obecnie Infestation: Survival Stories)

– gra rosyjskiego studia OP Productions, która powstała w roku 2012 na bazie nieudanego War Inc. (naprawdę szpetna rzecz) i którą sami twórcy nazywają „open world zombie video game”. Nie dajmy się jednak zwieść – to po prostu klon DayZ, który pojawił się zniemacka,



■ Świadoma aluzja Infestation do jednej ze scen The Walking Dead.

■ DayZ nie jest zbyt dynamiczne, ale z kolei pozwala ilością możliwych wariantów rozwoju akcji.



#### Lucio Fulci

Włoski reżyser filmowy zaczął eksplorować tematy zombie pod koniec lat 70. To on jako pierwszy umiejscowił żywe trupy w tropikach. W filmie Zombi 2 (1979) znajdowała się słynna sekwencja walki umarlaka z rekinem! Do dziś przez fanów horroru uznawana jest ona za jedną z najukochańszych scen wszech czasów.

zanim „Rocket” zdążył zakasać rękawy i na serio przystąpić do prac (było wokół tej kwestii sporo zamieszania). Co ciekawe, autorzy nie tylko mają na sumieniu grzech zapożyczenia pomysłu, ale ich udziałem był również spór o tytuł. Otóż producent filmu „World War Z” wygrał proces z OP Productions, wskutek czego nazwa gry musiała zostać zmieniona. Moim zdaniem akurat to działanie było nadużyciem amerykańskich filmowców, ale traktuję to jako przejaw sprawiedliwości dziejowej za odebranie pomysłu „Rocketowi”.

Pomimo powyższych zarzutów gra miała dobrą promocję i w fazie wstępnej (early access) oferowała naprawdę niezłą zabawę. Potem jednak pojawiły się zmiany, a także zmiany zmian i zmiany zmienionych zmian, co momentami kompletnie niszczyło grywalność. Przy okazji wyszło na jaw, że optymalizacja silnika to bajka, a do tego na serwerach zaczęły masowo grasować cheaterzy, którzy polowali na innych graczy, aby zabierać im ich (kupione w systemie mikropłatności, a więc za realne pieniądze!) wyposażenie. I tak gra stała się niegrywalna. Na szczęście na prywatnych serwerach produkcja ta wciąż pokazuje swoją moc, czego dowodem jest

ponad 1,5 mln użytkowników. Osobiście irytuje mnie podejście twórców z OP Productions, którzy najwyraźniej nie do końca panują nad stworzoną przez siebie materią, ale muszę przyznać, że niezależnie od moich emocji gra po prostu ma to coś. Tylko, jak już wspominałem, grać trzeba na prywatnych serwerach lub PVE (tu: gracze kontra zombie), a nie PVP (gracze kontra gracze).

#### Zombie i futuryzm

Kończąc ten krótki przegląd, wypada spojrzeć w przyszłość. Gatunek rozwija się w szybkim tempie. Z gier, które nadchodzą lub właśnie nadeszły, warto wymienić w pierwszej kategorii wspomnianych już konkurentów: Dying Light i Dead Island 2 – pojedynek ten może być naprawdę fascynujący. To w pierwszej kategorii, czyli w grach solowych, bo w kategorii drugiej zapowiada się jeszcze ciekawiej. Mowa o walce na alfy/bety: Miscreated (już jest), Lifeless (już jest) i H1Z1 (już jest). Wszystkie trzy tytuły będą grami MMO z otwartym, sandboksowym światem o rzekomo nieograniczonych możliwościach, co wydaje się jednak trochę przesadzoną reklamą – ale poczekamy, zobaczymy... ■

# Momenty nostalgii

ZX SPECTRUM ■ C64 ■ AMSTRAD

Brytyjski magazyn CRASH przyznał Saboteurowi ocenę 93% i porównał grę do uczestniczenia w filmie z Jamesem Bondem. Commodorowski Zap!64 był nieco bardziej sceptyczny. Wycenił nowy produkt jedynie na 75%.

■ Pagan Baby

Autor



Twórca gry, Clive Townsend wyglądał kiedyś jak bohater swojego dzieła - groźny i nieprzenikniony. Obecnie nieco przytył, ale okazuje się człowiekiem sympatycznym i towarzyskim. Prowadzi internetowy sklep, w którym można zakupić oficjalne gadżety związane z Saboteurem: [clivetownsend.com](http://clivetownsend.com)



■ Kto nie grał w połowie lat 80., nie jest w stanie zrozumieć, jak bardzo nowe obszary wirtualnej rzeczywistości otworzyły się w Saboteurze.

**Jest końcówka 1985 roku. Na autوماتach rządzi Green Beret, lecz komputerowi gracze ciągle nie mogą cieszyć się czymś równie realnym. I nagle zjawia się Saboteur!**

Sterowanie zamaskowanym zabójcą było szczytem marzeń w czasach, gdy lwia część wirtualnych bohaterów stanowiły misie, kulki czy w najlepszym razie niewinni chłopcy. Grę reklamowano hasłem „Sztuki walki w swej pełnej grywalności”. Stanowiło to pewne niedomówienie.

## Durell

Firma przetrwała trzy dekady i istnieje do dzisiaj. Po wypuszczeniu takich hitów jak Harrier Attack, Turbo Esprit, Saboteur czy Saboteur 2: Avenging Angel przez wiele lat trwała w uspłeniu. Obecnie Durell zajmuje się oprogramowaniem użytkowym.

Oczywiście można było w Saboteurze zadawać ciosy pięścią, a także kopać z wyskoku, ale to nie te umiejętności, tylko skradanie się i szybkie wbieganie na drabinki, decydowały o powodzeniu misji. W jakimś sensie Saboteura można uznać za duchowego ojca produkcji pokroju Metal Gear Solid. W ogóle gra zaskakiwała – jak to, to nie trzeba tutaj wszystkich pozabijać? Nie, to nie było Commando. Autor Saboteura, Clive Townsend, sam wyglądał jak człowiek od zadań specjal-



✚ Misja rozpoczyna się na molo, widać nawet falującą wodę. Bezimienny ninja dociera do zabudowań. Może nikogo tam nie ma? I nagle rzuca się na nas pierwszy z niebezpiecznych mieszkańców tego miejsca.



✚ To nie kamera, lecz automatyczne działko strzelające bez ostrzeżenia czerwonymi kulkami. Wiemy już, że to nie magazyn, tylko tajna baza! Do tego naszpikowana elektroniką.

## Saboteur przypominał wiekopomne Impossible Mission, ale wydawał się bardziej konkretny.

nych. Swoją drogę zawodową rozpoczął od gier na ZX81. Gdy zatrudniło go Durell Software, programista pracował nad projektem o nazwie Death Pit. Gra nigdy się nie ukazała, ale powstał engine do generowania postaci dużych rozmiarów. Pewnego dnia zafascynowany azjatyckimi filmami Clive zaczął bawić się animacją wojownika ninja. Gdy pokazał w biurze Durella efekty pracy, wzbudził podziw. Udało się wykorzystać kod Death Pit, by stworzyć z niego zupełnie nową grę, z bohaterem, jakiego świat jeszcze nie

widział. Last Ninja miał się pojawić dopiero dwa lata później. Saboteur przypominał wiekopomne Impossible Mission, ale wydawał się bardziej konkretny. W tamtej grze wszystko zdawało się dziać w sterylnej nierzeczywistości, tutaj mieliśmy krew i pot. Tytuł został wydany w grudniu 1985 roku, pierwotnie w wersji na ZX Spectrum. Recenzje okazały się bardzo entuzjastyczne, przekraczające 90%. Następnie wyszły edycje na C64 oraz Amstrada CPC. Zdjęcia z tej ostatniej właśnie prezentujemy. ■



✚ Za beczkami chowają się przeciwnicy, ale można też znaleźć za nimi broń – podręczny oręż umożliwiający zadanie bardziej dotkliwego ciosu niż uderzenie pięścią.



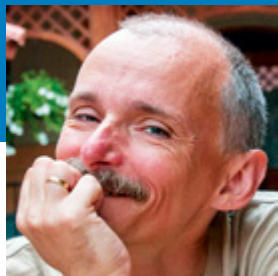
✚ Całkowity szok kulturowy! Oto w czasach, gdy świat miał jeszcze ponad dekadę czekać na GTA, trafiamy do miejsca, gdzie funkcjonuje podziemna kolej! Sabotażysta wsiada do wagonika, a ten natychmiast rusza.

✚ Pierwszy boss. Nie dość, że posługuje się pistoletem, z linii strzału którego należy natychmiast uciec, to jeszcze do powalenia go potrzebne są trzy ciosy, a nie jeden.

✚ Podziemny budynek. Dobrze oświetlony, lecz niestety kamera pozostaje na zewnątrz. W drugim pomieszczeniu ukryty jest przedmiot, po który przybył sabotażysta, czyli dyskietka.

✚ Z trudnych do wyjaśnienia przyczyn nie można z kompleksu odpłynąć tą samą drogą, którą się tu dotarło. Ale na szczęście jest helikopter. Koniec misji!

# Zapuszczkowy indyk



**Marcin Borkowski**  
dziennikarz, autor gier,  
były redaktor naczelny Top  
Secretu, komentator spraw  
bieżących, postać znana  
i lubiana.

# B

ędzie nostalgicznie. Najpierw Krupik napisała o nocowaniu w schowku na szczotki, a potem przeczytałem gdzieś o Michale Marcinkowskim (Soldat 2D), że to pewnie on był pierwszym polskim indykiem. Choć w zasadzie bez związku, połączyły mi się te rzeczy w jedną całość – bo A.D. 1986 przecierałem indyckie szlaki, odsypiając w schowku. Wyprzedziłem Krupik o dekadę, a Michała o dwie.

W pierwszej połowie lat osiemdziesiątych ubiegłego stulecia udawałem, że studiuje chemię (stąd to liczenie pH), ale tak naprawdę zajmowałem się wszystkim innym. Gdzieś jesienią 1985 roku napisałem na Spectrum w BASIC-u pierwszą wersję Puszki Pandory. Pamiętam, że przyszedli do mnie koledzy z liceum i pokazywałem im, jak się gra – że się chodzi, się ogląda, można podnieść, użyć. Pamiętam ich spojrzenia – równie dobrze mogłem opowiadać o świstaku i sreberkach. Za naszymi plecami siedział kilkumiesięczny Junior, który chyba już wtedy lepiej rozumiał, o co chodzi. Cóż, w połowie lat osiemdziesiątych dla studentów geografii i AWF-u „komputer” to było trudne słowo, wymagające literowania. Któregoś dnia program zniknął razem z pogiętą taśmą. Może to i dobrze, bo kod oparty był na regułach KIC (Keep It Complicated) i ARY (Always Repeat Yourself). To, że całość chwilami działała, zakrawało na cud.

Zimą wpadły mi w ręce „Introducing Spectrum machine code” i „Spectrum ROM disassembly”. BASIC poszedł w odstawkę, wsiąknęłem w asemblera i walczyłem z nim całą wiosnę. Mając głowę zaprzętą DJR-ami i DJNZ-etami, do chemii

przykładałem się raczej mało i zawaliłem sesję letnią. Też mi coś, obowiązywało założenie, że studia nie wyścigi, rekordziści studiowali po dziesięć lat, ja lawirowałem dopiero czwarty rok. Szykowała się dogrywka w kampanii wrześnieiowej, tymczasem trafiła się gratka – przyjaciółka wyjeżdżała, mówi do mnie: „Masz tu klucze”. Kto nie pamięta PRL-u, nie rozumie, co nas spotkało. Zamiast 10 metrów kwadratowych jednego pokoju, mieliśmy trzy – w pierwszym spał Junior, w drugim zrobiłem pracownię komputerową, a w trzecim robiliśmy wszystko inne. To było lato! Miałem pokój, w którym nikt mi nie przeszkadzał, mogłem się wziąć za coś ambitniejszego niż kilka linijek kodu. Akurat trochę wcześniej wymyśliłem sposób kompresji tekstu (Bajtek 10/89). Jak można skompresować tekst, to znaczy, że się go zmieści w pamięci dość, żeby napisać grę. Wróciłem do Puszki – ale tym razem już w sposób dużo bardziej zaplanowany. Siedziałem, pisałem tę Puskę i jeździłem na praktyki studenckie w fabryce żarówek im. Róży Luksemburg odsypiać na kartonach ukrytych za szafkami w szatni nocie zarwane na kodowaniu. Jak skończyłem kodowanie, zostałem wydawcą. W którejś z gazet komputerowych znalazłem ogłoszenie „kasety sprzedam”, kupiłem kilkadziesiąt sztuk pięciominutowych, ponagrywałem, z pomocą znajomych zrobiłem okładkę i w sobotę pojechałem na giełdę sprzedawać swoje dzieło. Trzy pierwsze sztuki opyliłem w ciągu piętnastu minut, zaś po kolejnym kwadransie były już one w ofercie wszystkich moich sąsiadów.

Czy mogę sobie rościć prawa do indyckiego pierwszeństwa? Móc, mogę, kto mi zabroni. Czy byłem pierwszym indykiem? Zależy, jak zdefiniujemy indyka. W końcu, kiedy pisałem Puskę Pandory, też mnie żadne duże studio nie finansowało i też byłem niezależny (choć nie wiadomo od kogo).

PS. Pierwszego września wybrałem się na wydział – sprawdzić, kiedy właśnie sesja poprawkowa. Właśnie się skończyła. Oops... Niestety, akurat w tamtym momencie zmienił się prodziekan do spraw studenckich i postanowił zaprowadzić na wydziale porządek. Może stwierdzenie, że zrobił ze mnie przykład dla innych, byłoby przesadą, ale faktem jest, że pod koniec września ku zaskoczeniu mojemu (a przerażeniu druhów w studium) pożegnałem się z uczelnią. W grudniu przypomniało sobie o mnie LWP i znalazło mi zajęcie na następnych kilkanaście miesięcy. W wojsku pochwaliłem się, że się znam na komputerach, więc skierowano mnie do sprzątania ośrodka obliczeniowego. Ale to już zupełnie inna historia... ■

**Czy byłem pierwszym indykiem? Zależy, jak zdefiniujemy indyka. W końcu, kiedy pisałem Puskę Pandory, też mnie żadne duże studio nie finansowało i też byłem niezależny.**





# Wi-Fi bez granic!

Twoja własna sieć Wi-Fi w dowolnym miejscu na świecie!  
Przenośny hotspot **LTE**



Przenośny router  
**M7350**

**4G** LTE



Stwórz własne Wi-Fi i ciesz się bezprzewodową wolnością. Przenośny hotspot TP-LINK zapewnia szybki Internet LTE na wielu urządzeniach, bezprzewodowy dostęp do plików zapisanych na karcie pamięci i wiele godzin pracy na wbudowanej baterii. Włóż kartę SIM operatora sieci komórkowej i udostępnij bezpieczne i szybkie połączenie nawet 15 urządzeniom jednocześnie – telefonom, tabletom, laptopom i wielu innym.

PIXEL 2 - Plik PDF dla: lukas.krawczyk83@gmail.com. Plik podpisany cyfrowo.