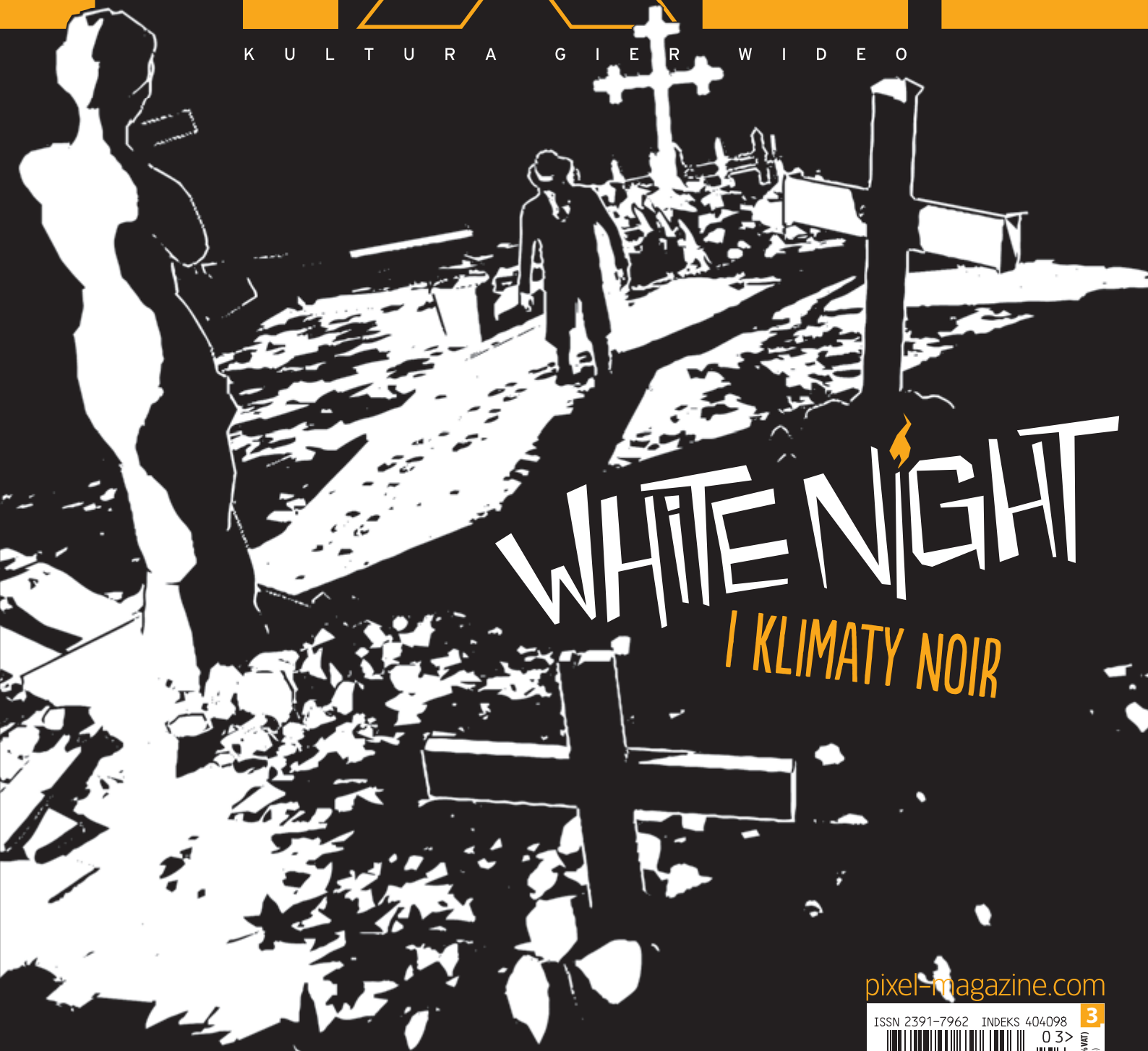


PREMIERA MIESIĄCA: PILLARS OF ETERNITY

PIXEL

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



WHITE NIGHT I KLIMATY NOIR

Hotline Miami 2 ❖ Total War: Attila ❖ Ori and the Blind Forest ❖ David Braben
Psygnosis ❖ Baldur's Gate ❖ Legacy of Kain ❖ BioShock Infinite ❖ Acorn

pixel-magazine.com

ISSN 2391-7962 INDEKS 404098



3

CENA 14,50 zł (w tym 8% VAT)
KWIECIEŃ 2015 (NUMER 3)

PIXEL NIGHT #1

16 / 04 / 2015
SOLEC 44 / WARSZAWA

CYKL JEDNODNIOWYCH, WIECZORNICH IMPREZ W BARCAMPOWYM KLIMACIE,
W RAMACH KTÓRYCH BĘDIEMY SPOTYKAĆ SIĘ Z CIEKAWYMI GOŚĆMI ZE ŚWIATA GIER,
UDOSTĘPNIĄC CZAS I SPRZĘT DLA INSPIRUJĄCYCH PREZENTACJI
ORAZ OGLĄDAĆ FILMY ZWIĄZANE Z GRAMI I BRANŻĄ.

Q & A

ADRIAN CHMIELARZ, THE ASTRONAUTS
SOS SOSOWSKI, ...JUST SOS!

PARTNERZY

PIXEL

THE
ASTRONAUTS

SOLEC

WIĘCEJ INFORMACJI, UDZIAŁ, WSPÓŁPRACA

robert@pixel-magazine.com

Dzień dobry

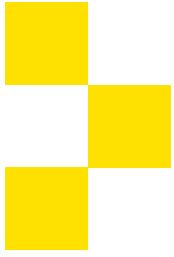


■ Mizz

PO PRZECZYTANIU FELIETONU KRUPIKA Z PIERWSZEGO PIXELA PRZYPOMNIAŁEM SOBIE JEDNO ZE SWOICH NAJWSPANIALSZYCH PRZEŻYĆ W WIRTUALNYM ŚWIECIE.

W 1986 ROKU MÓJ PRZYJACIEL Z DZIECIŃSTWA, KTÓRY OBECNIE JEST LEKARZEM RADIOLOGIEM NA POŁUDNIU FRANCJI, DOSTAŁ **AMSTRADA CPC464 Z MONOCHROMATYCZNYM MONITOREM**. BYŁO NA NIEGO DOSTĘPNYCH WIELE NIEZNANYCH GIER, KTÓRYCH LOKALNE LABORATORIA ZAPOMNIAŁY NAGRAĆ NA KASETACH DO C64. **ODPALILIŚMY SABOTEURA, THE WAY OF THE TIGER ORAZ... DUN DARACH**. KONTAKT Z TYM OSTATNIM TYTUŁEM OKAZAŁ SIĘ PORAŻAJĄCY. CZUŁO SIĘ, ŻE TO PRODUKT NOWEJ GENERACJI, COŚ TAK DALECE SKOMPLIKOWANEGO, ŻE MY, WYROŚLI NA PLATFORMÓWKACH, SOBIE Z TYM NIE PORADZIMY. SNULIŚMY SIĘ WIĘC BOHATEREM PO PODZIEMNYM ŚWIECIE, NAPAWAJĄC SIĘ MOŻLIWOŚCIĄ UKRADZENIA CZEGOŚ ZE SKLEPU ALBO POSIADANIA DEPOZYTU, KTÓRY MOŻNA BYŁO ZŁOŻYĆ W BANKU! NAWET NIE MARZYLIŚMY, ŻE DA SIĘ TO SKOŃCZYĆ. PO LATACH WIDZĘ, ŻE **SPEEDRUN DUN DARACH** TRWA NIEWIELE PONAD DWIE GODZINY. WSPÓLCZEŚNI RECENZENCI POJECHALIBY PO TEJ GRZE, ŻE NIE ZWRACA WPŁACONYCH PIENIĘDZY W POSTACI ADEKWATNIE DŁUGIEGO CZASU ROZGRYWKI. RZECZ W TYM, ŻE WSPANIAŁE WSPOMNIENIA NIE MAJĄ SWOJEJ CENY.

TERAŹNIEJSZOŚĆ JEST RÓWNIE FASCYNUJĄCA, ZWŁASZCZA W TYM MIESIĄCU. W BIEŻĄCYM NUMERZE JESTEM SZCZEGÓLNI DUMNY Z DZIAŁU PLAY THE GAME. DOWODZI ON, ŻE **PIXEL NIE JEST PISMEM DLA PECETOWCÓW CZY KONSOLOWCÓW**, A PO PROSTU DLA GROWEJ BRACI. PRAWIE DWADZIEŚCIA RECENZJI NAPISANYCH PRZEZ NAJLEPSZYCH W KRAJU! **OMAWIAMY GRY NA PLAYSTATION VITA, NA WII U, PS4 I XBOKSA ONE**. DO TEGO SPORO ODKOPANYCH SPECJALNIE DLA WAS NIEZALEŻNYCH PEREŁEK NA PECETA. NAWIASEM MÓWIĄC, PEŁNĄ WERSJĘ **PILLARS OF ETERNITY** STUDIO OBSIDIAN DOSTARCZYŁO SPECJALNIE DLA NAS W OKRESIE, GDY NIEKTÓRZY JESZCZE PISALI ZAPOWIEDZI TEJ GRY. WSZYSTKO Z OSTATNICH TYGODNI I NA DODATEK WYBÓR TEGO, CO NAJCIEKAWSZE, BO SŁABIZNĘ ODRZUCAMY NA STARCIE. W TYM MIESIĄCU BYŁO BODAJ SZEŚĆ POZYCJI, RECENZOWANIA KTÓRYCH ODMÓWILIŚMY. NIEKTÓRE – JAK NA PRZYKŁAD **PAPARAZZI** – NIEBEZPIECZNIE ZBLIŻYŁY SIĘ DO OWEJ CZERWONEJ LINII, ALE POSIADAŁY KILKA CECH CZYNIĄCYCH JE GODNYMI ZAPREZENTOWANIA NA ŁAMACH PISMA. **Z PRZYJEMNOŚCIĄ WITAM TEŻ DZIAŁ INTERFACE**, CZYLI NASZ ODZEW NA NAJBARDZIEJ NIEWYGODNE PYTANIA I PALĄCE PROBLEMY CZYTELNIKÓW. NA LISTY W NASZYM IMIENIU ODPOWIADA TAJEMNICZY WOLF, BACZNIE ŚLEDZĄCY WSZYSTKO, CO DZIEJE SIĘ W INTERNECIE ORAZ W SAMEJ REDAKCJI. **WOLF NA PEWNO NIE PRZEOCZY NOWEGO PIXELA**, KTÓRY POJAWI SIĘ W KIOSKACH 30 KWIECZNIA. NIE PRZEOCZCIE GO RÓWNIEŻ I WY, BO DOSTARCZYMY KOLEJNYCH **116 STRON OPOWIEŚCI O ŚWIECIE ELEKTRONICZNEJ ROZRYWKI**.



INSIDE

5-20

LOADING

21-52

PLAY THE GAME

53-74

HALL OF FAME

75-90

SECRET LEVEL

91-114

CREDITS



Stało się! „House of Cards” powrócił z trzecim sezonem i niebezpiecznie obniżył loty. Zamiast mistrzowskiego thrillera political fiction mamy tasemiec o temperaturze „Klanu”. No, ale tak się dzieje, kiedy z ekranu znikają najciekawsze postacie. (MB)



Ameryka nigdy nie przestanie mnie zaskakiwać. Tylko tam takie historie jak powrót Dungeons and Dragons na RPG-owy tron są możliwe. Piąta edycja D&D to coś naprawdę smacznego. Po przebiciu się przez podręczniki – jestem na tak! (MZ)



Trzeba to powiedzieć w końcu głośno. Interfejs konsoli Xbox One to zło! Ktoś kto je zaprojektował powinien spłonąć na stosie. W porównaniu z Xbox360 to jest wielki krok wstecz. Już nie czerpię żadnej przyjemności z buszowania po menuach czy sklepie. (MC)



John Allison zaczął publikować komiks w sieci w 1998 roku. Strip „Bobbins” przeszedł płynnie w przygodowe „Scary Go Round”, a potem w „Bad Machinery”. I powrócił. Niesamowita ewolucja stylu, masa świetnych postaci i genialnych tekstów (www.scaryground.com). (MRW)



Interaktywna „History of New York City Basketball” na stronie NBA.com. Dokument „On the Shoulders of Giants”. Biografia Jordana. W latach 80-tych moja pasją, oprócz gier komputerowych, stała się koszykówka. Mam nadzieję, że twórcy serii NBA 2K w przyszłości jeszcze głębiej sięgną do niesamowitej historii tej dyscypliny. (MF)

PIXEL

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

Redaktor naczelny
Piotr Mańkowski
piotr@pixel-magazine.com

Autorzy
Marcin Bieniek, Marcin Borkowski, Michał Cichy,

Aleksandra Gwalina, Bartosz Czartoryski, Marek Czemiak, Bartłomiej Dramczyk, Marcin M. Drewny, Jerzy Dudek, Łukasz Działkiewicz, Marzena Falkowska, Mirosław Filić, Jacek Głowański, Jacek Grabowski,

Mikołaj Kamiński, Bartłomiej Kluska, Michał Król, Rafał Kurpiewski, Jacek Marczewski, Dariusz Michalski, Grzegorz Miller, Grzegorz Młodawski, Mateusz Ożyński, Piotr Pienkowski, Piotr Pocztański,

Ziemowit Poniewierski, Paweł Schreiber, Barnaba Siegel, Michał Śledziński, Michał R. Wiśniewski, Michał Zdanczewicz

Ilustracje Tomasz Kleczek
Oficer dyżurny Wolf

Opracowanie graficzne
Szczepss
DTP
Dawid Chabior
Korekta i redakcja
Anna Nowopolska

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

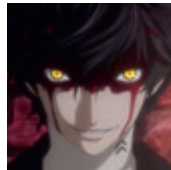
Redakcja nie zwraca materiałów niezamówionych, zastrzega sobie prawo do ich bezpłatnej publikacji oraz prawo do skrótów i redakcyjnego opracowania tekstów i innych materiałów przyjętych do druku. Za treść reklam i ogłoszeń redakcja nie odpowiada. Możesz otrzymywać Pixela szybciej niż w kioskach. Prenumerata! Zapraszamy na shop.pixel-magazine.com. A następny numer ukazuje się 30 kwietnia.



LOADING

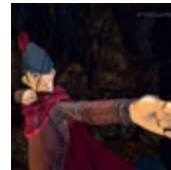
Persona 5

to powstające japońskie RPG z akcją osadzoną w Tokio. Świat realny przeplata się z nadnaturalnym, a całość przypomina niegorsze anime.



Legenda Sierry On-Line

powraca pod patronatem Activision. Na myśl o nowym King's Quest fanom opowieści o Daventry od razu robi się gorąco.



Everybody's Gone

to the Rapture to jedna z najciekawiej zapowiadających się gier roku. Projekt przygotowuje studio odpowiedzialne za Dear Esther.



6

8

10

12

14

16

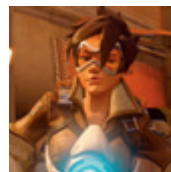
18

Game Developers Conference w San Francisco, a na imprezie szaleje Sos, przyglądając się jak funkcjonują tryby przemysłu elektronicznej rozrywki.

Nasz latający reporter zawitał tym razem do Londynu, by zwiedzić wystawę, która zainteresuje nie tylko miłośników „Gry o tron”.



Firewatch będzie opowiadać niby tylko o pracy strażaka, ale bez obaw – miejsce, w którym przyjdzie mu pracować nie okaże się zupełnie normalne.



Gdy Blizzard Entertainment zabiera się za nowy gatunek, trawa przestaje rosnać. Twórcy World of Warcraft rzucają wyzwanie sieciowym strzelaninom!



Quantum Break – czyli powrót na plac boju Finów z Remedy Entertainment, twórców Maska Payne'a i Alana Wake'a.



Tomasz Mazur jest żywą legendą polskiego rynku gier. Zaczynał w firmie Mirage, potem była Cenega, a obecnie pracuje w IQ Publishing.

” **APOSTOŁ WSPOMINA O WNIEBOWZIĘCIU (ANG. RAPTURE), KTÓRE PEWNEGO DNIA CZEKA WYZNAWCÓW JEZUSA.**

Game Developers Conference

Jak co roku, trzy miesiące przed E3 twórcy gier zjeżdżają do San Francisco. To jest ich miejsce i ich czas. W tym roku impreza odbyła się w dniach 2-6 marca.

■ Sos

Game Developers Conference to największa na świecie konferencja poświęcona w całości tworzeniu gier wideo. W tym roku zgromadziła ponad 26 000 producentów z całego świata, co oznacza, że pojawił się tam każdy szanujący się deweloper: od światowych sław pokroju Johna Carmacka, po mniej znanych niezależnych twórców, którzy musieli niewąsko nagimnastykować się z budżetem, byle tylko się tam znaleźć. A że całość odbywa się w San Francisco, dostać się tam wcale nie jest łatwo. Większość wybiera samolot, ale ja, starym polskim zwyczajem, zdecydowałem się na kolej.

Od dwóch lat grupka deweloperów zamiast przetransportować się wprost do San Francisco, gromadzi się kilka dni wcześniej w Chicago, by stamtąd pociągiem dotrzeć do celu, opracowując w trakcie podróży grę podczas czegoś, co nosi nazwę Train Jam. Trasę obsługuje pociąg zwany Kalifornijskim Zefirem kursujący drugą najdłuższą linią w USA, liczącą prawie 4000 km, których pokonanie zajmuje nieco ponad 50 godzin. Jadąc przez Illinois, Iowa, Nebraskę, Colorado, Utah oraz Nevadę aż do słonecznej Kalifornii w nieustannie trzęsącym się pociągu, ciągniętym przez ponad 5000-konny silnik Diesla, wesoło tworzyliśmy gry o tematyce kolejowej, z przerwami na podziwianie widoków za oknem. Przez większość drogi były

Ojciec



Chris Crawford zaczął jako programista, tworzący gry na Atari VCS, a potem na ośmio-bitowe komputery Atari. Pierwsze GDC, właściwie bardziej towarzyskie spotkanie twórców odbyło się w 1988 roku w San Jose. Wśród gości byli strategiczny bóg Don Daglow oraz twórca Looma, Brian Moriarty.

■ Jeżdżące pady? Klimat jak ze Space Invaders albo nawet Ponga!

to preria lub pustynia, na których gdzieś trafiały się chałupki, ale czasem pojawiały się góry i kaniony, od których trudno było oderwać wzrok. Ostatecznie powstało około 50 gier, a kilka z nich okazało się całkiem niezłych, jak choćby Mark Ellis: Train Bridge Inspector, w której do gracza należy ocena, czy widoczny na ekranie most jest wystarczająco wytrzymały, by utrzymać przejeżdżający pociąg. Inne dzieła były już trochę mniej niezłe, a o moim lepiej w ogóle nie wspominać. Po trzech dniach podróży bez dostępu do internetu i prysznicu (plus chwilowe braki pożywienia wynikające z żarłoczności deweloperskiej braci) dotarliśmy na miejsce, emanując wokół aurą miłości i trzydniowym smrodkiem.

GDC odbywa się w San Francisco, w centrum konferencyjnym Moscone, zajmującym trzy okazałe



wielopiętrowe budynki wraz z rozległą wystawową częścią podziemną. Samo serce San Francisco, oprócz kilku całkiem sporych pagórków z kolejką linową, składa się z biur, knajp oraz hoteli i jest to miejsce, w którym pomimo ogromnych wieżowców prawie nikt tak naprawdę nie mieszka. Tam gdzie kończy



Sam co roku podczas GDC organizują Professor Oak's Dance Off, polegający na tym, że zamiast gadać głupoty, przez pięć minut tańczymy do motywu Profesora Oaka.



się ściśle śródmieście, zaczyna się dzielnica zwana Tenderloin, do której lepiej po zmroku się nie zapuszczać, a kawałek dalej mieści się Mission District znany z pubów, palm, luźnej atmosfery i największych burrito w okolicy. Orientacja w terenie jest niezwykle istotna podczas całego wydarzenia, gdyż oprócz samej konferencji trzeba żwawo przemieszczać się pomiędzy imprezami, kolacjami i spotkaniami w gronie znajomych.

GDC trwa pięć dni, z których dwa pierwsze poświęcone są na coś, co zwie się Summits, Tutorials and Bootcamps, a którego część stanowi Independent Games Summit, składające się z wykładów o tym, jak robić gry indie, dlaczego i ile da się na tym zarobić, wygłaszanych przez twórców indyków dla innych twórców indyków. Można było posłuchać wielu doświadczonych autorów, takich jak Adam Saltsman (Canabalt), Bennett Foddy (QWOP), Jenova Chen



Komentarz

Adrian Chmielarz:

Dla mnie osobiście było to smutne GDC, bo zostało mocno zainfekowane skrajnie jednostronnym spojrzeniem na wydarzenia ostatnich miesięcy, pośrednio lub bezpośrednio związane z GamerGate. Czasem świat się śmieje, że San Francisco to kwatery główna tak zwanych Social Justice Warriors, i GDC było tego świetnym przykładem. Obserwowanie tego towarzystwa wzajemnej adoracji w akcji było dość nieprzyjemnym przeżyciem. Niemniej jednak parę paneli było godnych uwagi i jak zawsze wyjechałem mądrzejszy niż przyjechałem.

NA TROPIE



(Journey) czy Mike Bithell (Thomas Was Alone) oraz osobiście z nimi porozmawiać, gdyż wszyscy obecni na GDC są producentami, ergo „znajomymi po fachu”.

Jednakże sama konferencja stanowi tylko ułamek całej imprezy. Sporo osób przybywa tu nie posiadając w ogóle wejściówek i wcale nie traci wiele z bycia częścią tego wydarzenia. Niektórzy spędzają całe dni w pobliskim parku, gdzie można spotkać twórców praktycznie o każdej porze. Są również pokazy czy gale pokrewne, które nie mają nic wspólnego z GDC poza tym, że odbywają się w San Francisco w tym samym czasie, jak na przykład Devolver Digital Fan Art Gallery czy Lost Levels. To ostatnie zasługuje na szczególną uwagę, gdyż jest to impreza, w której na zasadach obowiązujących w Hyde Parku może wziąć udział każdy, kto ma ochotę podzielić się doświadczeniem i ma wystarczająco wiele do powiedzenia, by jego wystąpienie potrwało pięć minut. Na Lost Levels wstęp jest wolny, a żeby móc wygłosić swój spicz, wystarczy na białej tablicy przykleić karteczkę z tematem. Sam co roku podczas owej „niekonferencji” organizuję Professor Oak's Dance Off, polegający na tym, że zamiast gadać głupoty, przez pięć minut tańczymy

do znanego wszystkim ze starej gry Nintendo motywu Profesora Oaka. W tym roku miała miejsce edycja „unplugged” - odłożywszy elektronikę na bok, słuchaliśmy dźwięków wydobywających się z kazoo.

Wieczorami natomiast - po udanej kolacji, której zazwyczaj towarzyszy efekt znany powszechnie jako „katar-mari”, kiedy to dwie osoby, próbując się posilić, co krok natykają się na znajome twarze przybyłe z tą samą misją, ostatecznie stając się grupą osiemdziesięciu (!) jednostek ludzkich, dla której w żadnym lokalu nie ma miejsca - nadchodzi czas imprez. Mają one charakter najróżniejszy: od wielkich branżowych, sponsorowanych przez Nvidię czy Valve, aż po kameralne kolacje. Co wieczór jest ich ponad tuzin i niekiedy niemożliwe okazuje się stawienie się na kilku z nich jednocześnie. Na szczególną uwagę zasługuje premierowy pokaz indyczego filmu dokumentalnego GameLoading: Rise of The Indies oraz Marioke, czyli karaoke, podczas którego teksty wszystkich piosenek poprzekręcane są tak, by mówić o grach wideo (na przykład z „Cotton Eye Joe” robi się „Jonathan Blow”).

Po tygodniu pełnym wrażeń, nowych znajomości, zarazków z każdego zakątka świata (ludzie padali jak muchy) i wszystkiego oprócz odpowiedniej ilości snu (o utracie głosu nie wspomnę) wybrałem się do pobliskiego parku narodowego podziwiać ogromne sekwoje, by krótko potem wskoczyć do samolotu, który zabrał mnie z powrotem do mojej pracowni, gdzie w spokoju mogę sobie klikać myszką. ■

Podczas GDC odbyło się ponad 400 wykładów, paneli dyskusyjnych oraz warsztatów. Wręczono też nagrody dla gier.



Przed samym GDC odbywała się sesja „dżemowania” w pociągu jadącym po malowniczych okolicach rzeki Kolorado.



Za najlepszą grę roku uznano Middle-earth: Shadow of Mordor. Dwa ważne wyróżnienia zgarnęło mobilne Monument Valley.

Co się nosi w Westeros

Stara, drewniana, chybotząca się winda skrzypi i rzeźi, jakby lada moment miała się rozpaść, ale po minucie jestem już na szczycie fortyfikacji Czarnego Zamku.

■ Bartosz Czartoryski

Poza mną na Murze odgradzającym cywilizację od dziczy nie ma nikogo. Rozlega się ogłuszający dźwięk rogu zwiastujący nadciągającą armię. Mkną pierwsze ogniste kule. Dwie przelatują mi nad głową, trzecia trafia tuż obok. Spadam z przeszło dwustumetrowej lodowej konstrukcji. Serce przestaje mi bić, jeszcze zanim uderzam o ziemię. Zdejmuję słuchawki i gogle.

Półtorej minuty z Oculus Rift zapamiętam pewnie na długo. Ale na obęście poświęconej „Grze o tron” wystawy i przypatrzenie się tym wszystkim pieczołowicie wykonanym rekwizytom i kostiumom należy poświęcić przynajmniej godzinę. Objężdżająca Europę i – niestety – omijająca Polskę szerokim łukiem niebagatelna atrakcja jest udostępniana jedynie abonentom konkretnych płatnych sieci kablowych, które trzymają sztamę z HBO. Czy warto? Dość powiedzieć, że gdybym nie był szczęśliwym posiadaczem legitymacji prasowej, umożliwiającej przekroczenie bramy londyńskiej hali O2 Arena, pewnie czym prędzej wykupiłbym odpowiedni pakiet telewizyjny Sky, by ujrzeć skarby Westeros.

Upchnięto tam nie żadne repliki, tylko oryginały z planu. Można zobaczyć i charakterystyczną broń białą należącą do Jona Snowa czy Neda Starka, i smocze jaja, i protezę Jaimiego Lannistera, i suknię Margaery Tyrell. Rekwizyty zazwyczaj wystawiane są



■ Tegoroczna wystawa „Gry o tron” odwiedzi – lub już odwiedziła – siedem europejskich miast.

tematycznie, czyli strój Sansy Stark zestawiono z kamizelą króla Joffreya Baratheona, a zbroję gigantycznego Góry z szatami Oberyna Martella, co budzi oczywiste skojarzenia z konkretnymi scenami z serialu. Oprócz Oculususa przewidziano też inne interaktywne fajerwerki, choć już nie tak spektakularne.

Oł, można sobie strzelić odpowiednio podrasowaną przez grafika fotkę jako Inny (czy też, jak kto woli, Biały Wędrowiec) lub zostać spalonym przez smoczy ogień na tle green screenu.

Lecz to bajery, najważniejsze są przecież owe kostiumy wykonane przez niesamowitą Michele Clapton, dwukrotnie nagradzaną Emmy za swoją pracę przy „Grze o tron”. Podpatrując programy dokumentalne, kartkując rozmaite albumy i wertując książki historyczne – powieści George’a

R. R. Martina nie zawierają wystarczająco rozbudowanych opisów garderoby – z pieczołowitością odtworzyła stroje charakterystyczne



dla danego ludu. Beduińskie okrycia posłużyły za punkt odniesienia przy projektach ubiorów Dothraków, perskie wzory zainspirowały dworskie szaty dygnitarzy ze spieczonych słońcem państw zamorskich, a żyjący na dalekiej północy Dzicy ubierają się jak Innuici – zdjęte z upolowanej zwierzyny skóry noszą futrem do wewnątrz. Brak na wystawie jednak nakryć głowy, bo choć pewnie członkom Nocnej Straży odmarzają

■ Naturalnej wielkości model Białego Wędrowca wyglądał jakby przybył wprost od Madame Tussaud.



Popularny

Serial HBO pobił w zeszłym roku piracki rekord. Średnio każdy odcinek czwartego sezonu ściągnięto ponad 8 mln razy. Na szczęście dla widzów i producentów „Gra o tron” zarabia nieźle i ci ostatni mają przygotowane 6 mln dolarów budżetu na każdy z realizowanych epizodów.

▼ Kostiumy zaprojektowała Michele Clapton. Za swój trud została wyróżniona nagrodą Emmy.



NA TROPIE

zaprojektowanie i wykonanie stroju to, jak mówi Clapton, kwestia kilkudziesięciu godzin, tak proces przygotowania każdego elementu garderoby do zdjęć potrafi potrwać nawet do dwóch tygodni. Ubrania są noszone, niszczone, rozrywane, zszywane, brudzone, wystawiane na słońce lub śnieg. Kostiumolożka tłumaczy te czasochłonne zabiegi koniecznością – telewizja HD wyłapie każde niedociągnięcie.

Pieczołowicie wykonano także broń białą, która bynajmniej nie jest wydrążona, tylko zrobiona z prawdziwej stali i niemiłosiernie ciężka, choć – rzecz jasna – jak wyjaśnia Tommy Dunne, szef zaledwie kilkusobowej ekipy tworzącej każdy pojawiający się na ekranie miecz, tarczę i topór, w scenach walki aktorzy posługują się plastikiem, drewnem i aluminium ze względów bezpieczeństwa. Ale poka-

zany na wystawie ekwipunek to małe dzieła sztuki. Ba, niektóre pancerze są nawet w pełni funkcjonalne. Chyba tylko ozdoby Dzikich to plastikowe odlewy, choć Clapton zdradza, że jako modele kupowane są na serwisach aukcyjnych zwierzęce kości. Szkoda, że nie pokazano fantastycznych peruk za tysiące dolarów (każda powstała z ludzkich włosów i codziennie pielęgnowana jest najdroższymi kosmetykami), których uczesania fryzjer Kevin Alexander stylizuje na koafiury piękności z prerafaelskich płócien.

Za to na samym końcu, tuż przed wyjściem, można było, a jakże, zrobić sobie pamiątkowe zdjęcie na wykonanym z bliżej niesprecyzowanego tworzywa Żelaznym Tronie. Londyńska wystawa zwinęła się zaledwie po tygodniu. Dobrze, że serial zostaje z nami na dłużej. ■

uszy, trudno byłoby odróżnić jednego okutanego po czubek łba aktora od drugiego. Natchnienie dla pani Clapton stanowią też dzieła projektanta Alexandra McQueena, którego kreacjami – szczególnie tymi dającymi rzucić się pojedynczym niedbałym ruchem – kostiumolożka inspirowała się przy ubieraniu wytwornych pań ze stolicy. Niestety, powszechnie używanych w serialu peruk łonowych nie wystawiono.

Każdy kostium zaraz po uszyciu zostaje intencjonalnie podniszczony, aby wyglądał na używany. I o ile samo

Rekwizyty

Na wystawie w londyńskiej O2 Arena pokazano przeszło siedemdziesiąt rekwizytów i strojów wykorzystywanych na planie czwartego i piątego sezonu serialu.

Dla fanów oglądanie na żywo znanych im tak dobrze przedmiotów to niemalże wizyta na planie serialu.



Korona

Ornamentacyjna korona Renly'ego Baratheona zainspirowana jelenim porożem. Nie uchroniła lorda przed śmiercią w namiocie pod Końcem Burzy.

Aksamit

Stroje żyjącej na północy rodziny Starków są skromne i proste, a broń funkcjonalna. Można pomyśleć, że to Skandynawowie.



Metal

Pamiętki z Meereen, gdzie armia pod wodzą Daenerys Targaryen rozprawiła się z tamtejszymi dygnitarzami.

► Pierwsza część cyklu, Revelations: Persona ukazała się w 1996 roku na PlayStation.

PERSONA 5

シブヤ
地下街

Mija siedem lat od czasu, gdy studio Atlus wypuściło poprzednią Personę na PS2. Najnowsza odsłona przynosi na myśl klimaty z Ghost in the Shell!

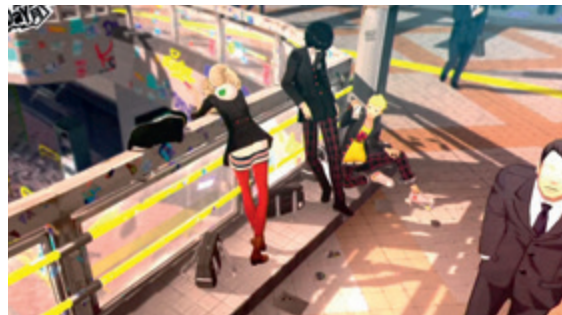
► Zdan

Japonia to ciekawy kraj. Ciekawy, choć dla typowego Europejczyka nie do końca przystępny i czytelny. W sumie fascynująca kultura, historia, sztuka, ale trudno pojąć „myśl przewodnią” stojącą za tym wszystkim. Co oczywiście nie przeszkadza pochłaniać w hurtowych ilościach ichnich filmów, anime czy mangi. Nawet jeśli mają więcej macek niż syn Cthulhu i kałamarnicy olbrzymiej. Tak samo jest z tamtejszymi gramami. Z powodu ich japońskości nie zawsze da się je do końca zrozumieć, ale i tak w niektóre tniemy dniami i nocami. Zwłaszcza gdy zapowiadają się tak smakowicie jak piąta już część serii Persona.

”Te! Panie autor, a co to jest ta jakaś tam Persona? Non grata czy jakoś tak?” - spytacie, skądinąd słusznie. W te pędy odpowiadam - to japońskie RPG, w którym wcielamy się zwykle w ucznia liceum, mającego do czynienia ze światem

nadprzyrodzonym. Pojawiają się także tytułowe osoby - coś w rodzaju możliwych do przywołania manifestacji osobowości naszych bohaterów. Mówiłem, że będzie po japońsku? Mówiłem!

Nie inaczej ma być w piątej odsłonie serii. Wygląda na to, że wszystkie standardowe motywy zostaną zachowane. Będzie szkoła (tym razem w sercu Tokio), będą osoby, będą lokacje do zbadania. To, co zwraca uwagę to... stylowość grafiki. Na myśl przychodzą najlepsze produkcje z kręgu anime i oczywiście Catherine - nie dziwota, bo to także robota Atlusa. Wszystko jest mocno wystylizowane i w sumie doskonale pasuje do takiego typu gry. Normalnie nie przywiązuję specjalnej wagi do grafiki, ale tutaj podane zostało to po mistrzowsku, za co należą się brawa.



► Według głównego autora, Katsury Hashino, Persona 5 „jest grą o uzyskaniu wolności”.

Do tego oczywiście mają pojawić się pewne zmiany. Postacie będą dysponować zarówno bronią dystansową, jak i do walki w zwarciu. Pikanterii całości doda fakt, że główny bohater po godzinach jest włamywaczem - i tu mamy odniesienia do kultowego Arsena Lupina. Jeśli zostanie to dobrze rozegrane, ten element tytułu może mocno podnieść grywalność. Poza tym - kto nie chciałby być dżentelmenem włamywaczem?

Mówiąc krótko - zapowiada się stylowe JRPG na PlayStation 3 oraz 4. Wygląda smakowicie i jeśli utrzyma poziom serii, będzie to prawdziwa uczta dla fanów tego jakże specyficznego rodzaju gier. Ze swej strony mogę temu tylko przyklasnąć. Growych macek z Japonii nigdy za wiele, szczególnie w erpegowym sosie. ▀

przed
premierą

► Bohater gry znany jest jako Protagonista.



WSPANIAŁE KRAJOBRAZY, W KTÓRYCH KRYJE SIĘ MROczNA TAJEMNICA

Firewatch

Kojące wzrok ciepłymi kolorami widoki to spora zachęta, by zatrudnić się jako strażnik w położonym na odludziu rezerwacie.

■ b-side

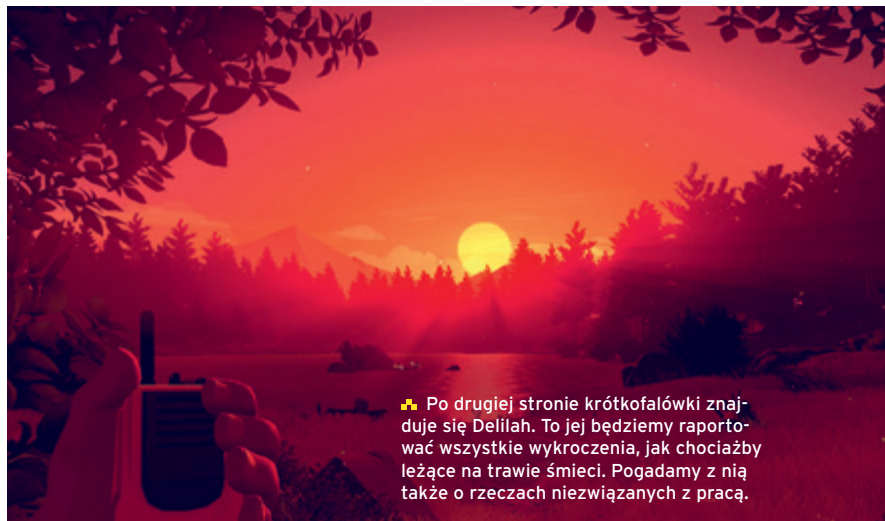
Fenomen ukazującego się w odcinkach *The Walking Dead* na dobre ustanowił gatunek interaktywnych seriali jednym z wiodących wśród gier wideo. *Firewatch* idzie w ślady fantastycznej produkcji Telltale Games, ale skupi się na zupełnie innych aspektach.

Wyoming. Jeden z tych malowniczych skalanych wielkowiejskich cywilizacji. Na całym jego obszarze mieszka mniej niż 600 000 osób, a znaczną część terenu zajmują pasma górskie i lasy. To tu właśnie trafi Henry, bohater tytułu. Jako strażnik leśny będzie przechadzać się po podległym mu terenie i patrzeć, czy ktoś nie bawi się ogniem. Elementem, który najbardziej zadziała na nasze zmysły, ma być szata graficzna. Twórcy przepuścili obraz

przed
premierą

■ Cmentarz

Campo Santo to wbrew nazwie zespół nie z Rzymu, lecz z San Francisco. Nazwa firmy oznacza włoski cmentarz w kształcie czworoboku, otoczony krzyżankami. Już samo to zdaje się definiować estetyczne obszary zainteresowań twórców.



■ Po drugiej stronie krótkofalówki znajduje się Delilah. To jej będziemy raportować wszystkie wykroczenia, jak chociażby leżące na trawie śmieci. Pogadamy z nią także o rzeczach niezwiązanych z pracą.

świata gry przez bajecznie jaskrawe filtry, oscylujące gdzieś pomiędzy zdjęciami z Instagrama a artystycznym komiksem. Ale zaskoczeniem powinna okazać się także swoboda w zwiedzaniu okolicy, nietypowa przecież dla bardzo statycznej klasyki gatunku. Lasy i wzgórza stanu Wyoming przemierzymy wedle własnego uznania, skupiając się przede wszystkim na wypatrywaniu zarzewi ewentualnego pożaru.

Zamiast standardowego interfejsu otrzymamy lakoniczny opis zadania i mapę z kompasem. Delilah, druga strażniczka, zajmie się obserwacją swojego obszaru, ale pozostanie z nami w stałym kontakcie przez

krótkofalówkę. Gdy dostaniemy informację o na przykład odpalonych fajerkach, skierujemy się we wskazany rejon, zbadamy miejsce zajścia, poszukamy poszlak i zaczniemy śledzić sprawców. *Firewatch* nie jest jednak w żadnej mierze szykowane jako gra detektywistyczna, bo fabuła już teraz wykazuje zdecydowanie bardziej serialowe aspiracje, stawiając na nietypowy scenariusz i zaskakiwanie gracza. Codzienne zadania to tylko jedna strona medalu. Drugą, o wiele ciekawszą, mają być rozmowy z Delilah i czający się gdzieś w tych starych lasach niepokojący mrok. Dwójka bohaterów to postaci z krwi i kości, o konkretnych charakterach i z pewną przeszłością. Nie zapominajmy też, że pracują w zupełnej głuszy i kontakt przez walkie-talkie to jedyne, co ratuje naszych strażników od zdziwienia z samotności. A o to ostatnie nietrudno, bo mimo szalonej palety kolorów w grze daje się wychwycić solidna nuta niepokoju, zwłaszcza gdy nad lasami zapadają ciemności.

Firewatch ukaże się na przełomie 2015 i 2016 roku - jak na razie twórcy z Campo Santo niewiele zdradzają na temat swego dzieła i wygląda na to, że nie działają w pośpiechu, co dobrze wróży finalnej wersji historii. Natomiast sam engine już teraz sprawuje się wyśmienicie. Szkoda jedynie, że wersje na PS4 i Xboksa One nie zostały jeszcze potwierdzone. ■



■ Wieże strażnicze pełnią w grze fundamentalną rolę.

Obudź w sobie superbohatera

Pomoże ci w tym Overwatch – powstająca strzelanina Blizzarda, w której wcale nie zwycięża ten, kto szybciej zmienia magazynki.

■ Spektor

Jak widać, z wiekiem każdy łagodnieje. Nawet twórcy Diablo, specjaliści od pece- towych blockbusterów, którzy potrafili dopieszczać gry latami, wystawiając cierpliwość fanów na niejedną próbę. Równie sprawnie wychodziło im anulowanie wielomilionowych projektów (patrz Titan czy StarCraft: Ghost). Na ostatniej konferencji BlizzCon postanowili jednak pokazać światu, że można inaczej.

Chris Metzen, współtwórca największych hitów Blizzarda, przedstawił tysiącom graczy Overwatch – pierwszy od 17 lat projekt studia osadzony w zupełnie nowym świecie. Co najważniejsze, rozwiązując wór z prezentami, Metzen wysypał z niego masę materiałów z mocno już zaawansowanych prac nad grą.

Jako pierwszy zaprezentowano trailer, który – zrealizowany w iście pixarowskim stylu – szerokim łukiem omija ponure lochy znane z Diablo i odległe planety protosów. Zabiera nas za to kilkadziesiąt lat w przyszłość, która – jak na Disneya przystało – jest jasna, kolorowa i rysowana wyrazistą kreską.



✦ Na polu walki najważniejsze to mieć oczy dookoła głowy.



– To świat, w jakim chcielibyśmy żyć, o jaki chcielibyśmy walczyć – wyjaśniał dobór zaskakującej jak na Blizzard palety barw Metzen.

Jak się okazuje, walczyć jest z kim i o co. Overwatch to typowy drużynowy sieciowy FPS. Gra powstała na gruzach anulowanego we wrześniu ubiegłego roku wspomnianego Project Titan. Zobaczymy w niej kilka niewykorzystanych tam lokacji, sama rozgrywka będzie się jednak znacząco różnić.

Nowe dzieło Blizzarda to przede wszystkim dwunastu unikatowych bohaterów, którzy na pierwszy

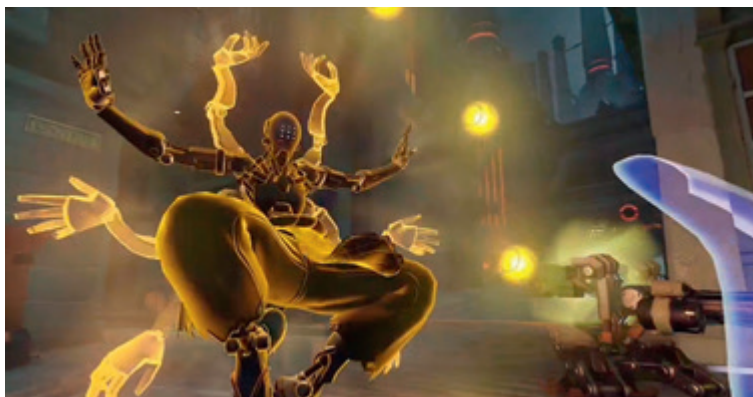
rzut oka przypominają zawodników z konsolowej bijatyki. Znajdziemy tu między innymi opancerzonego robogoryla naukowca, steampunkowego krasnoluda i uduchowionego mnicha

autofire

The Vanishing of Ethan Carter otrzymało nagrodę przyznaną przez Brytyjską Akademię Sztuk Filmowych i Telewizyjnych. Dzieło studia The Astronauts zdobyło złoto w kategorii „Najbardziej innowacyjna gra roku”.

przed premierą

➤ Zenyatta w trakcie walki może medytować, odzyskując punkty życia własne i sojuszników.



Warto odwiedzić bajeczną oficjalną stronę projektu (spolszczoną), na której regularnie pojawiają się nowe materiały.



➤ Dziewczyny, bierzcie przykład z Wdowy - w szpilkach da się biegać i wycinać przeciwników.

roboty. Wszyscy tworzą Overwatch - ligę superbohaterów, broniącą świata przed maszynami Omni, które służąc ludziom, w pewnym momencie wyrwały się spod kontroli.

W grze nie skorzystamy z rozbudowanego arsenału broni. Główny nacisk położono na indywidualne umiejętności każdego z herosów i działanie zespołowe. Rozgrywki prowadzone w trybie 6v6 skupiają się na realizacji konkretnych zadań. Jak w każdym dobrym teamie mamy zawodników wyspecjalizowanych w ofensywie, obronie i wsparciu. Przykładowo atakująca Smuga, którą poznajemy bliżej w zwiastunie, może wykonać błyskawiczny unik, cofając się do pozycji sprzed kilku sekund i zachowując zdrowie oraz amunicję. Broniący Torbjörn potrafi konstruować armaty automatycznie namierzające wrogów, a Żniwiarz przybiera postać cienia i bez żadnych obrażeń przenika przez przeciwników lub po prostu rozplywa się i pojawia w innym punkcie mapy.

Całość zapowiada się bardzo obiecująco. Nie da się ukryć, że pomysł na grę (łagodne kolory, brak rozrywanych wnętrzości przy stosowaniu wymyślnych typów broni) sugeruje

ukierunkowanie na szersze grono odbiorców, także tych, którzy do tej pory raczej omijali FPS-y, zwłaszcza sieciowe. Czy eksperyment się uda? Przekonamy się niebawem.

A na razie warto odwiedzić bajeczną oficjalną stronę projektu (spolszczoną), na której regularnie pojawiają się nowe materiały dotyczące tytułu. Nie brak szczegółowych informacji na temat każdej z postaci, a także filmików prezentujących wspomniane umiejętności w akcji. Jest na co popatrzeć. Całość znajduje się na tak zaawansowanym etapie, że możemy spać spokojnie - ta pozycja na pewno nie trafi do archiwum. O ile tylko nie napotka kolejnych

➤ Żniwiarz i jego Piekielne Strzelby. Ten widok w grze może oznaczać jedno - szybki i bezbolesny respawn.



➤ Gra kładzie nacisk na indywidualne umiejętności każdej z postaci. Zapowiada się ucztą dla fanów FPS-ów.

problemów prawnych (okazało się, że tytuł Overwatch zarezerwowało wcześniej Innovis Labs, producent gier na smartfony), to grywalna beta powinna pojawić się, zgodnie z obietnicami, w najbliższych miesiącach. ■



Nowy Loom

Brian Moriarty, czyli dawny autor Lucas-film Games, oznajmił podczas Game Developers Conference, że chciałby zrealizować kontynuację przygód Bobbina Threadbare. Potrzebna jest tylko pomoc studia Telltale, Double Fine albo Wadjet Eye.

CryEngine

Niemiecki Crytek zaprezentował możliwości silnika CryENGINE: generowanie hiperrealistycznej roślinności, dynamiczny system cząstek czy efekty gęstej mgły. Silnik będzie „zasilał” między innymi Kingdom Come: Deliverance.

Maxis R.I.P.

Electronic Arts odłączył wtyczkę zasilającą Maxis Emeryville, czyli główne studio producenta SimCity czy Spore. Trwa proces konsolidacji, w wyniku którego ocalale aktywa Maxisa zostaną rozdysponowane pomiędzy inne filie EA.

Nowe szaty króla

Złote logo King's Quest po 17 latach pokrywania się kurzem wkrótce ponownie zaślni na ekranach monitorów. Król Graham powraca w nowej, pięknej, ręcznie malowanej odsłonie.

■ Spektor

Historia Grahama i jego rodziny, zaprezentowana w ośmiu rozdziałach serii King's Quest, mogłaby posłużyć za podstawę serialu nie gorszego niż „Gra o tron”. Jak się jednak okazuje, w tej bogatej opowieści nadal jest wiele luk. W jaki sposób Graham został rycerzem na dworze króla Edwarda? Kim był w młodości? Wkrótce wszystko stanie się jasne.

Jesteś niezależnym twórcą gier, który w domowym zaciszu w pocie czoła programuje swoje pierwsze platformówki? Pracuj, pracuj, a być może już niedługo otrzymasz telefon od reaktywowanej w 2014 roku pod skrzydłami Activision Blizzard firmy Sierra. Studio postawiło sobie jasny cel – odświeżenie starych kultowych tytułów we współpracy z niezależnymi producentami. Na dobry początek wybrano przygodówkę King's Quest. Gra wydawana w latach 1983-1998 określiła ramy gatunku i słusznie zyskała status kultowej.

przed
premierą

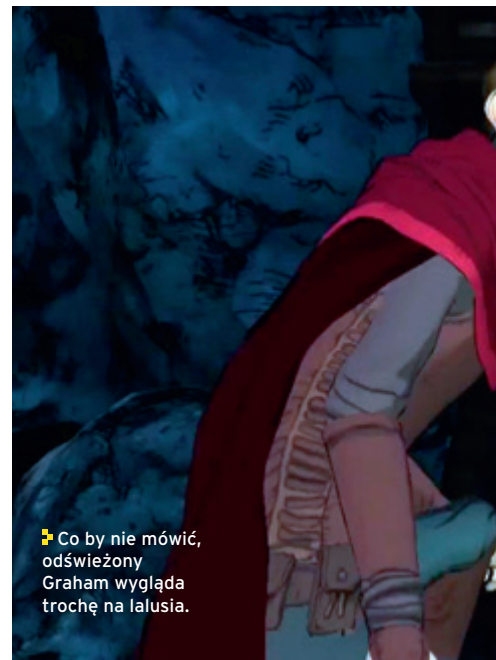
Autor?

Powstanie pierwszego King's Quest odkrywa do dziś welon tajemnicy. Formalnie autorką gry jest Roberta Williams, tym niemniej na liście płac widnieją jeszcze trzy nazwiska osób wymienionych jako twórcy. Wśród nich Chris Iden, który mógł być tym głównym.

✚ To ujęcie najmocniej przywołuje klimat starej serii, zwłaszcza części piątej.

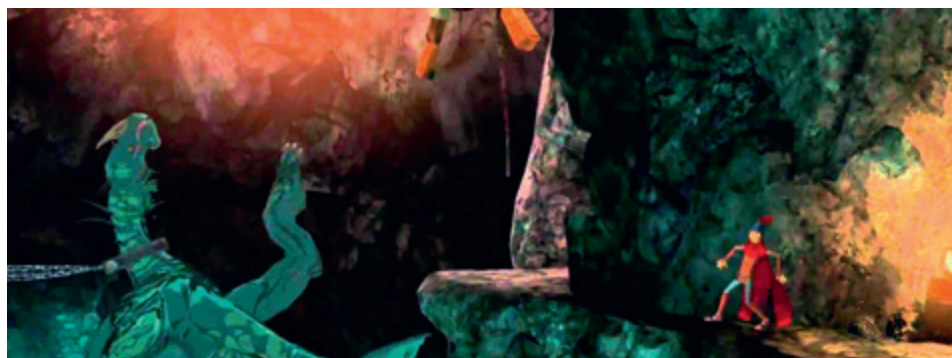
Kim są śmiałkowie, którzy zmierzają się z legendą? Niestety, w nowym King's Questie nie znajdziemy grafik i zagadek Roberty Williams. Autorka, która przyłożyła rękę do każdej z odsłon serii, odeszła na zasłużoną emeryturę. Realizację nowych części powierzono młodemu studiu The Odd Gentlemen, które w swoim skromnym portfolio ma zarówno projekty bardzo udane (platformówka The Misadventures of P.B. Winterbottom), jak i spektakularne wtopy (Wayward Manor zrealizowane wspólnie z Neilem Gaimanem).

Informacja ta niezbyt ucieszyła fanów serii, którzy na powrót do Daventry czekali długie 17 lat. Matt Korba, szef zespołu pracującego nad nowym King's Questem, robi jednak wszystko, by nie zawieść oczekiwań graczy. W tym celu spotkał się z Robertą i jej mężem, Kenem Williamsem, współzałożycielem Sierry, by przedstawić pierwsze efekty prac nad tytułem i poznać ich opinię.



✚ Co by nie mówić, odświeżony Graham wygląda trochę na alusia.

- To, co zobaczyliśmy, to naturalne rozwinięcie naszego dzieła, zaktualizowanego o świeżą grafikę i nowoczesną mechanikę. Wygląda na to, że udało im się stworzyć ciekawą grę - przyznał Ken, dając twórcom swoje błogosławieństwo. Reaktywowany King's Quest ma składać się z pięciu części.



autofire

W wieku 65 lat zmarł Steve Bristow, legendarny pracownik Atari, współtwórca gier Breakout i Tank. Projektował konsolę Atari 2600, stał też za decyzją, by Atari nie podejmowało współpracy z Nintendo.



✦ Grafika jak z filmu rysunkowego przypomina najbardziej siódmą część King's Quest, o podtytułe Princess Bride.

✦ Turpizm to zupełnie nowy kierunek w opowieściach z Daventry.



✦ W King's Quest nigdy nie brakowało motywów orientalnych.

Poza rozwiązywaniem zagadek i odkrywaniem kolejnych wątków fabuły będziemy musieli wykazać się zręcznością, unikając pułapek i zagrożeń czyhających w lasach Daventry.

Pierwsza ujrzy światło dzienne jesienią tego roku, a kolejne w kilku-miesięcznych odstępach. Wszystkie zostaną oparte na podobnym schemacie. Poznamy Gwendolyn, nastoletnią i buntowniczą wnuczkę Grahama, która każdego lata odwiedza dziadka w zamku Daventry i szuka pomocy w rozwiązywaniu problemów wieku młodzieńczego. Graham, niczym Wujek Dobra Rada, udziela jej cennych wskazówek, opowiadając o swoich dawnych przygodach, których nie brakowało w całym jego życiu. W tym właśnie miejscu pałeczkę przejmie gracz wcielający się w bohatera retro-spekacji.

Mechanika gry będzie znacząco różnić się od oryginału. W krótkim zwiastunie zaprezentowanym pod koniec 2014 roku widać, że pozycji tej bliżej do platformówki

pokroju Raymana niż klasycznego King's Questa. Pokierujemy Grahamem bezpośrednio, skacząc, biegając i pokonując przeszkody. Poza rozwiązywaniem zagadek i odkrywaniem kolejnych wątków fabuły będziemy musieli wykazać się zręcznością, unikając pułapek i zagrożeń czyhających w lasach Daventry. Swoją drogą wyglądających mrocznie i zjawiskowo – ręcznie malowane tła robią wrażenie.

Twórcy zarzekają się, że w nowej serii nie zamierzają odgrzewać starych historii. Skąd więc w zwiastunie dobrze znane z pierwszej części cyklu studnia, magiczne lustro i smok? To ukłon w stronę oryginału. Na początku opowieści Graham zejdzie do studni, gdzie na gracza ma czekać tutorial – kilka prostych zadań wprowadzających w mechanikę tytułu. Po krótkim intrze przeniesiemy się w czasie, by dowiedzieć się, jaką drogę przeszedł bohater, by stać się rycerzem, a następnie królem.

Autorzy planują duży obszar rozgrywki i nieliniową fabułę. No i oczywiście zagadki, które zajmą nas na wiele godzin. ■

1984



W redakcji Pixela jedynie User Jama grał w pierwszego King's Quest w roku premiery, na komputerze IBM PC Junior, z powalającą wówczas na kolana 16-kolorową grafiką. Jak wspomina, właśnie wtedy zaczęła się jego pasja do przygodówek...

Elite

Elite: Dangerous pojawi się w tym roku w wersji na Xboxa One. W programie zostaną uwzględnione wszystkie lutowe i marcowe poprawki oraz uzupełnienia. Podczas GDC prezentowano również tę grę współpracującą z Oculus Rift.

HTC Vive

Firmy HTC i Valve ogłosiły prace nad hełmem wirtualnej rzeczywistości. Jedną z rewolucyjnych cech HTC Vive jest opcja Full Room Scale 360 Degree, czyli rejestracja ruchu użytkownika. Sprzęt ma trafić do sklepów pod koniec roku.

PlayStation 4

Sony chwali się, że licząc do początku marca, sprzedało 20,2 mln sztuk konsoli PlayStation 4. To wynik jakiegoś 8 mln lepszy od Xboxa One. Jednocześnie cały czas najlepiej sprzedającą się obecnie konsolą jest Nintendo 3DS.

Everybody's Gone to the Rapture

Twórcy monumentalnego indyka Dear Esther po średnio udanym Amnesia: A Machine for Pigs chcą znów zerwać publiczności kaski z głów.

■ Pagan Baby

Everybody's Gone to the Rapture nie ma nic wspólnego z BioShockiem! Niemniej fabuła mocno rozpala wyobraźnię. Wcielamy się w naukowca, którego apokalipsa zastała w miasteczku położonym w brytyjskim hrabstwie Shropshire. Jest 6 czerwca 1984 roku. Minęło pięć dni od czegoś określanego mianem „głównego wydarzenia” i pozostaje niecała godzina do tak zwanej „Omegi”. Informacje, jakie otrzymujemy, są szczątkowe. Naszym zadaniem jest odkrycie, co zaszło i... ocalenie własnego życia?

Właściwie świat wygląda, jakby nic się nie stało, a jednak wokół jest pusto. Na drodze leżą porzucony rower i wózek z supermarketu, miejsce pozostawienia samochodu wskazuje, że ktoś z niego w pośpiechu uciekł.

■ Lata 80. zobowiązują. W akcji są samochody (Ford Fiesta Mk1) i zegarki elektroniczne z epoki.

PS4

■ Niezrównaną inspiracją dla „cichego końca świata” pozostaje „Ostatni człowiek na Ziemi” z 1964 roku z Vincentem Price'em według powieści Richarda Mathesona.



Świecą latarnie, błyska telewizor, nad łanami zboża frunie kula światła...

Na obszarze, po którym bohater może się poruszać i który widzimy jego oczami, znajduje się sześć innych osób mogących posiadać wiedzę o całej sytuacji.

Czyli znów, podobnie jak w Dear Esther, eksploracja terenu? Tak, ale znacznie bardziej interaktywna. Można podnosić przedmioty i oglądać elementy otoczenia. Na wszystko mamy jednak tylko godzinę. Wspomniane sześć postaci porusza się niezależnie, przez co każda rozgrywka pozostaje unikalnym doświadczeniem. Czy w ciągu 60 minut zdołamy się dowiedzieć, czym jest Omega i co spowodowało zniknięcie ludzi z Shropshire,

a pewnie i z innych części globu? Inspiracji do stworzenia fabuły dostarczyły brytyjskie powieści SF z lat 50., zwłaszcza słynny „Dzień tryfidów” autorstwa Johna Wyndhama, jak również teksty religijne. Czym jest bowiem tytułowe Rapture? Odpowiedź zdaje się znajdować w pierwszym liście świętego Pawła do Koryntian. Apostoł wspomina o wniebowzięciu (ang. rapture), które pewnego dnia czeka wszystkich wyznawców Jezusa Chrystusa. Natomiast niewierni pozostaną na ziemi w przemyśłym towarzystwie antychrysta. Wygląda na to, że Chinese Room szykuje jakąś nielichą niespodziankę...

Gra powstaje na silniku CryEngine. Początkowo miała się ukazać na PC, ale ostatecznie podjęto decyzję, że będzie tytułem na wyłączność dla PlayStation 4. Twórcy nie pojechali na GDC, nie udzielają obecnie żadnych wywiadów ani nie odwiedzają for internetowych. Ich projekt wszedł w fazę alfa, co oznacza, że wszystkie jego części zostały skończone i złożone w całość.

Teraz trzeba sprawdzić, jak to razem funkcjonuje i odszukać ewentualne błędy, jakie może generować program. Chinese Room nie podaje więc na razie konkretnej daty premiery. Przewidujemy, że apokalipsa nastąpi latem. ■




 TWÓRCY MAKSA PAYNE'A I ICH OPUS MAGNUM

 XBOX
ONE

✦ Trzeba zatrzymać czas, ominąć wiszące w powietrzu kule, włączyć czas i zabić wroga.

Quantum Break

Pierwszy rzut oka na grę i pierwsze skojarzenie: przecież to Alan Wake, tylko z podrasowaną grafiką. Nawet facet w kurtce wygląda podobnie!

■ Pagan Baby

Najpierw jednak nie o fabule, tylko o tym, co w każdej wirtualnej rozwałce jest najważniejsze, czyli o silniku i mechanice. Northlight Engine stanowi autorskie dzieło programistów z fińskiego Remedy Entertainment.

Zacnie się sprawdza, zwłaszcza w generowaniu animacji twarzy postaci. Wygląda na to, że mimika protagonistów będzie tak naturalna jak w żadnej dotychczasowej grze wideo. Sposobem ustawienia kamery tytuł przypomina Alana Wake'a, a wydarzenia zaprezentowane zostaną z perspektywy trzeciej osoby. Z grubsza rzecz biorąc, w Quantum Break chodzi o soczyste strzelanie z jednym małym dodatkiem,

Remedy

Firma została założona w 1995 roku przez byłych uczestników demosceny. Ich debiutem była zręcznościówka Death Rally w stylu Micro Machines, lecz dopiero rok 2001 i Max Payne przyniosły Finom sławę.

✦ Spojrzenia, poruszanie ustami, mimika twarzy - będą wyglądać hiperrealistycznie.

który wyjaśnia serwowana historia. No właśnie, historia? Jest i ona. Akcja toczy się w fikcyjnej rzeczywistości. Na uniwersytecie przeprowadzany jest eksperyment w stylu tego, jaki skutecznie! Jeff Goldblum w „Musze”. Oczywiście również i tym razem coś idzie nie tak i zamiast wykonać stabilny skok czasoprzestrzenny, trójka uczestników owego doświadczenia zostaje obdarowana nadnaturalnymi zdolnościami, których wcale się nie domagała. Bohater Jack Joyce stara się wykorzystywać nabytą umiejętność zatrzymywania czasu w pożytecznym celu, za to jego kolega już niekoniecznie. Ale po prawdzie - bez tego nie byłoby najeżonej wybuchami akcji.

Mózgiem całego przedsięwzięcia jest Sam Lake, za którą to ksywą kryje się 43-letni Fin Sami Järvi. To on wcześniej wymyślił postaci Maksa Payne'a i Alana Wake'a.

Quantum Break to największy jak dotąd projekt, nad którym pracuje Remedy Entertainment. Żeby uniknąć drastycznych wpadek przy opowiadaniu o czasoprzestrzennych szczelinach, firma zatrudniła bliżej niezidentyfikowanego konsultanta z podgenewskiego centrum naukowego CERN. Perypetie postaci zostaną więc zaprezentowane w wersji na serio. Oczekiwanie na Alana Wake'a trwało

od pierwszego ujawnienia informacji o jego powstawaniu aż pięć lat!

Quantum Break zostało zapowiedziane podczas imprezy Xbox One wiosną 2013 roku. Trochę źle to wróży, ale pamiętajmy, że produkcja Alana Wake'a borykała się z wyjątkowymi problemami, natomiast Max Payne i jego sequel powstawały w miarę zgodnie z harmonogramem. Remedy twierdzi, że nowa gra ukaże się przed końcem 2015 roku. Tworzona jest pod patronatem Microsoftu i ma być jednym z „killer applications” Xboksa One. W sumie można rzec - nic nowego. Bullet time był już w pierwszym Maksie. Teraz go wydłużono i zrobiono z tego pomysł na całą grę. Tak, tylko że w Maksie Payne'ie za przeciwników mieliśmy niedomytych żuli i niezbyt wyedukowanych kmiotków, a teraz staniemy w obliczu tajemnicy zahaczającej o zaranie wszechświata. To brzmi krzepiąco.

Autorzy planują strukturę serialową. Jeśli odbiorcom spodoba się gra określana mianem „sezonu pierwszego”, będą się pojawiać kolejne. Należy zatem wnioskować, że Jack Joyce nie zdoła w Quantum Break rozwikłać wszystkich zagwozdek. Można nawet zaryzykować twierdzenie, że fabułę gry zakończy jakiś niezgorszy cliffhanger. ■





■ Gardens Inc. z warszawskiego studia Nitreal Games to gra z gatunku time management, w której stajemy przed zadaniem renowacji i pielęgnacji ogrodów, z miłosnym wątkiem fabularnym w tle.



■ The Few, czyli wojenny RTS pozwalający rozegrać wirtualną Bitwę o Anglię. Gracz może pokierować jedną z pięciu wybranych eskadr Aliantów. Produkcja powstała w poznańskim studiu Black Moon Design.



■ 1Heart autorstwa warszawskiego studia Chicken In The Corn to utrzymana w depresyjnej tonacji przygodówka opowiadająca o tajemniczym zniknięciu małej dziewczynki.

ŻAŁUJĘ, ŻE KONSOLE NINTENDO NIGDY NIE ZAJĘŁY W POLSCE NALEŻNEGO IM MIEJSCA

CAŁY CZAS LUBIĘ

TEN BIZNES

Z szefem firmy
IQ Publishing,
Tomaszem Mazurem,
rozmawia
Marek Czerniak



PIXEL
WYWIAD

Tomasz Mazur

Związany jest z polską branżą gier od zawsze.

Zaczynał od sprzedaży autorskich opisów do gier na Giełdzie Komputerowej przy ulicy Grzybowskiej w Warszawie. Jako największy polski ekspert od Atari odnalazł się między innymi w Bajtku i Komputerze. Wkrótce przeszedł na drugą stronę i zaczął tworzyć kolejne firmy wydawniczo-dystrybucyjne. Najpierw Atari Studio, potem Mirage Software, Cenege. Obecnie kieruje IQ Publishing, które po kilku latach handlu akcesoriami do gier znów skupia się na działalności wydawniczej. W ramach serii Made in Poland wypuszczono dotychczas The Few oraz 1Heart. Na półki trafiają właśnie Gardens Inc., Afterfall Reconquest, a w kolejce czekają następne produkcje polskich autorów.

P Jesteś związany z polskim rynkiem gier od początku jego istnienia. Wiem, że nie zachwyca cię jego obecna kondycja.

Mamy w Polsce bardzo źle zorganizowany, chaotyczny rynek gier. Mam na myśli ostatnie ogniwo sprzedaży, skąd towar trafia bezpośrednio do klienta oraz ogólne postrzeganie świata gier. Nie wydarzyło się u nas wiele rzeczy, które były ważne dla rozwoju rynków zachodnich. Nigdy nie powstała nowoczesna, duża, wyspecjalizowana sieć sklepów, w których gry byłyby najważniejszym towarem. Zabrakło też miejsc, w których dbano by o ich widoczność, różnorodność, pokazanie wielu rodzajów gier szerokiemu gronu odbiorców. Pojawienie się takich sklepów wszędzie na świecie napędziło rynek.

W tej chwili na ich powstanie raczej nie ma już szans, głównie z powodu zbyt silnej dystrybucji cyfrowej, w której panuje dyktat ceny. Nikt więc nie zdecyduje się na uruchomienie takiej sieci, ryzykując, że połowa towaru na półkach z dnia na dzień straci wartość, bo ktoś gdzieś wycieknie duża ilość kradzionych kodów. Oczywiście brak owej sieci sklepów branżowych to tylko jedna z przyczyn tego, jak wygląda nasz rynek. Szczególnie żałuję, że konsole firmy Nintendo nigdy nie zajęły w Polsce należnego im miejsca, a to właśnie one odegrały istotną rolę w edukacji growej na umownym Zachodzie.

W Polsce bardzo szybko wiodącą pozycję na rynku zdobyły duże sieci handlowe, takie jak Media Markt czy Empik, dla których jednak gry nigdy nie były priorytetem.

Mimo to i tak wydawało się nam jeszcze pod koniec lat 90., że to będzie duży skok rozwojowy, że mamy miejsce, by szerzej dotrzeć do potencjalnych graczy. Niestety, problemy pojawiły się szybciej, niż się spodziewaliśmy. Gdy jeden z dużych rodzimych dystrybutorów przechodził okres sporych kłopotów finansowych, jako pierwszy zgodził się nie tylko na następujące w krótkim czasie od wydania danego tytułu przeceny, co znacznie skróciło żywot produktu na półce, ale i na prawo do stuprocentowych zwrotów, co bardzo szybko okazało się zabójcze dla nas wszystkich. Sieci błyskawicznie wymusiły takie same zasady na innych uczestnikach rynku, a skoro przestały ryzykować finansowo, przestały też dbać o półkę, o jej różnorodność oraz widoczność. Dla rozwoju każdego rynku najważniejsze jest, aby każdy jego element czuł odpowiedzialność finansową za swoje „ogniwo łańcucha”, ale także mógł odpowiednio na tym zarabiać, w każdej innej sytuacji nie będzie to działało.

P Rynek gier PC faktycznie przechodzi dziś rewolucję za sprawą dystrybucji cyfrowej, choć nie do końca wiadomo, gdzie go ta rewolucja zaprowadzi. Jednak rynek gier konsolowych wciąż może pochwalić się silną pozycją wydań pudełkowych.

Oczywiście, bo Sony czy Microsoft chcą i mogą nad tym zapanować. Dbają o swój ekosystem, gdyż wiedzą, czym może się to wszystko skończyć. Dzięki temu, że gra wędruje jako fizyczny towar do sklepu, jest po drodze całe grono osób zainteresowanych jej promocją i sprzedażą.

Zabrakło u nas kilku etapów, które zaistniały na Zachodzie, jak choćby sieci specjalistycznych sklepów czy edukacyjnej aktywności konsol firmy Nintendo. Przez to gry nadal postrzegane są poza branżą jako coś niszowego.

Najważniejsza promocja to wcale nie ta robiona globalnie, ale ta lokalna, prowadzona na miejscu. Ostatecznie klient znajduje produkt na półce w sklepie i jest to bezdyskusyjnie najlepsza forma promocji, bo może go dotknąć, obejrzeć, porozmawiać o nim. Tu należy pamiętać, że olbrzymia część rynku i najważniejsze potencjalne jego obszary to nie osoby śledzące na bieżąco wszystkie newsy o nowych tytułach w mediach branżowych, ale ludzie, którzy zaglądną na półkę, aby sprawdzić, czy znajdują coś dla siebie, bo może by w coś pograli w ramach alternatywy dla nowej książki czy filmu.

Oczywiście są też pojedyncze sklepy wyspecjalizowane w zbyciu pudełkowych gier na konsole. Problem tylko w tym, że nowych tytułów, które się świetnie sprzedają (stoją za tym olbrzymie budżety produkcyjne, a przede wszystkim reklamowe), jest niewiele, a konkurencja w ich sprzedaży ostatecznemu odbiorcy olbrzymia, więc marże bardzo spadają. Do tego dochodzi spora liczba innych nowych tytułów, które schodzą tak sobie i robią raczej za tło dla tej pierwszej grupy, a z różnych względów też na półkach znaleźć się muszą, jednak w coraz mniejszej ilości. Prawdziwą różnorodność mógł przynieść rynek PC, bo komputery mają właściwie wszyscy, a w konsole inwestują w Polsce głównie zadeklarowani gracze.

P Czyli możemy przyjąć, że rynek gier PC jest już skazany na dystrybucję cyfrową?

Nie jest to wcale takie pewne, przynajmniej jeszcze w najbliższych kilku latach. Jedyne przekonujący argument, przemawiający za wersjami cyfrowymi, to potencjalnie niższa cena. Ktoś może mówić o wygodzie, bo ze Steamu zawsze da się pobrać grę, niezależnie od tego, gdzie się jest. Ale coś za coś. Kupując gry na Steamie, nie jest się nawet ich właścicielem, a jedynie nabywa licencję na ich użytkowanie. I nie chodzi już o to, że takiej gry nie da się odsprzedać. Ale kto wie, co będzie za trzy lata? Być może Steam stanie się jeszcze bardziej potężny, ale może też paść ofiarą jakichś ataków hakerskich. A może wydarzyć się coś jeszcze innego, w tej chwili zupełnie niewyobrażalnego. Było w historii wiele firm, które nie miały prawa nigdy upaść, a jednak tak się stało.

Do tego trzeba mieć świadomość, że gra w wersji cyfrowej to bardzo abstrakcyjny towar dla osób, które nie czują się hardkorowymi graczami, a chciałyby kupić grę raz na jakiś czas. Popatrzmy też na rynek e-booków, który w USA dość szybko osiągnął poziom około 40% rynku książek, ale z dalszym wzrostem jest już problem. W Europie udział e-booków w rynku czytelnictwa jest

wielokrotnie mniejszy i też przestał już dynamicznie rosnąć. Z drugiej strony przybývają nam nowe pokolenia grających, wychowane w cyfrowym świecie. Trudno o jednoznaczną odpowiedź.

P A jak ty się odnajdujesz w tej sytuacji?

Jako IQ Publishing zaczęliśmy wydawać serię gier polskich twórców niezależnych w pudełkach. Zresztą nie tylko, to trochę szerszy projekt. Ostatni okres pokazał, że w polskich małych studiach powstaje mnóstwo znakomych produkcji, którymi zachwyca się cały świat, a my poza tak zwaną branżą za dużo o nich nie wiemy. Odbieramy wiele sygnałów z rynku od osób, które zazwyczaj nie grają w gry, ale znalazły nasze pudełka na półce i zaczęły grać. Teraz dopytują się, kiedy kolejne tytuły. Gdyby owe produkcje nie trafiły do pudełek, osoby te nie zagrałyby w nie, nawet gdyby na Steamie kosztowały 50 centów.

Dziś na świecie gry jako towar nie różnią się już niczym od filmu, książki czy muzyki. Są taką samą częścią naszego życia, dobrem kultury, które konsumuje się w ten sam sposób. Błąd, jaki często popełniamy, dyskutując w naszym gronie, to prognozowanie postaw konsumenckich na podstawie naszego zachowania, czyli osób, które mocno siedzą w branży. Wszystkie znane mi dane wskazują jednak na to, że w liczących się polskich sklepach internetowych sprzedaje się wielokrotnie mniej gier w formie kluczy (w dystrybucji cyfrowej) niż w wydaniach pudełkowych. Zauważalne zmiany pojawiają się tylko w okresie dużych przecen na wersję cyfrową, najlepiej na tyle znaczących, aby kupnem zainteresowali się zagraniczni łowcy przecen.

P Trochę wróciliśmy do początku rozmowy. Powiedziałeś, że na świecie postrzeganie gry jako produktu przestaje się różnić od postrzegania książki czy filmu. W Polsce nadal jest inaczej. Co powinno się zmienić?

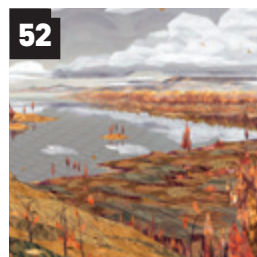
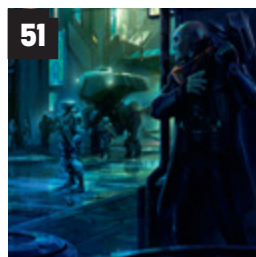
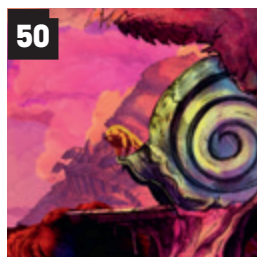
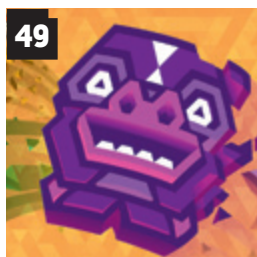
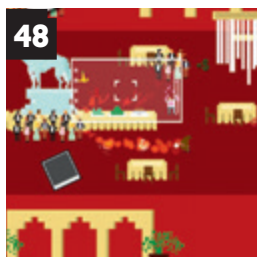
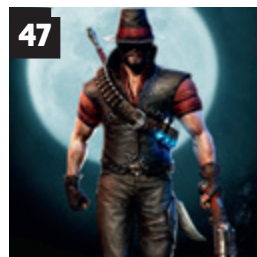
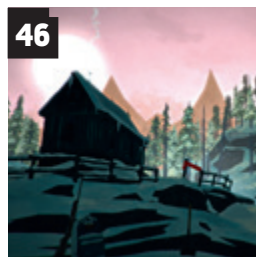
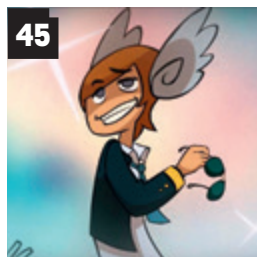
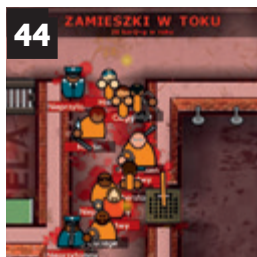
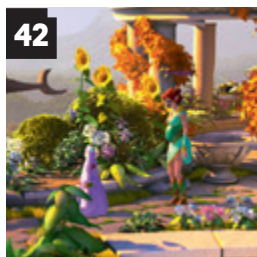
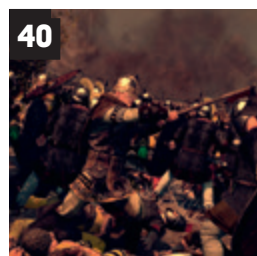
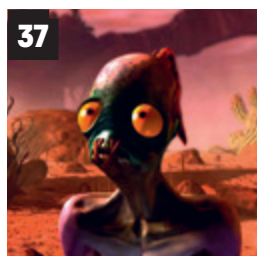
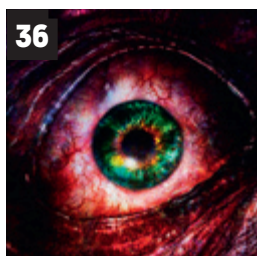
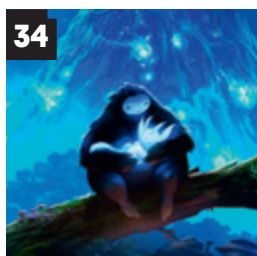
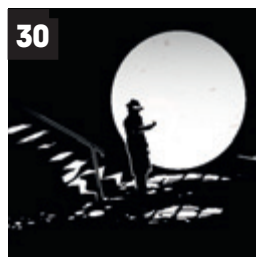
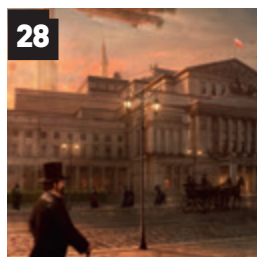
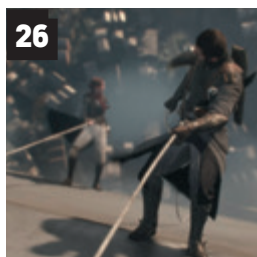
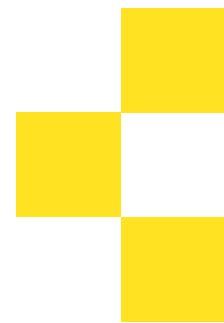
U nas zabrakło kilku etapów, które zaistniały na Zachodzie, jak choćby wspomnianej wcześniej sieci specjalistycznych sklepów czy edukacyjnej aktywności konsol firmy Nintendo. Przez to gry nadal postrzegane są poza branżą jako nisza, a medialnie przedstawiane wręcz jako coś złego, prymitywnego, rodzącego przemoc i agresję. Dlatego nie możemy przedostać się na rynek masowy. Oczywiście wszyscy uczestnicy rynku próbują to zmienić. Należy tu wspomnieć choćby o aktywności i działaniach na wielu płaszczyznach Stowarzyszenia Producentów i Dystrybutorów Oprogramowania Rozrywkowego (SPiDOR) zrzeszającego najważniejsze firmy z branży gier w Polsce. Chcielibyśmy, aby o nowych produkcjach pisały nie tylko media branżowe, ale też lifestyleowe, poświęcone szeroko rozumianej kulturze, media kobiece. Aby gry przebiły się w Polsce do kulturowego mainstreamu. To pozwoliłoby na duży krok w rozwoju i dało nowego kopa energetycznego całej branży. Także tym mniejszym twórcom, którzy bardzo wzbogacają rynek o świeże rozwiązania i pomysły. Niestety, wciąż dużo pracy przed nami. ■

Pismo



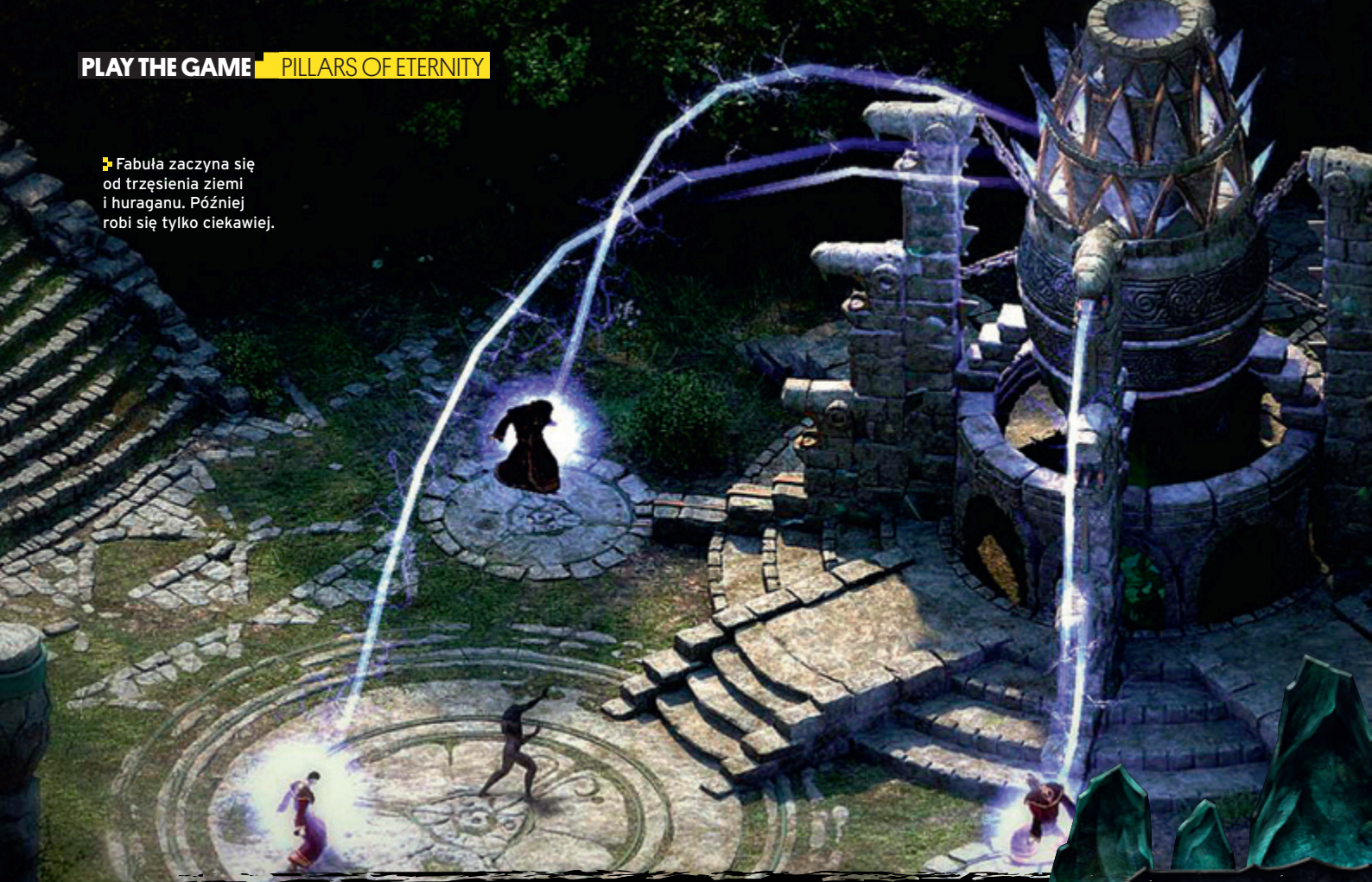
Tomasz Mazur oraz **Sergiusz Piotrowski** w grudniu 1987 roku weszli do historii polskiej prasy. Zostali autorami pierwszego wydania nad Wisłą pisma poświęconego wyłącznie grom komputerowym. Dodatek do miesięcznika **Komputer** opisywał 44 gry na Atari i został wydrukowany w nakładzie 80,000 egzemplarzy.

PLAY THE GAME



” KIEDY MUSZĘ WYKONAĆ PRECYZYJNĄ CZYNNOŚĆ, OCZEKIWAŁBYM ODDECHU, A NIE WIELKIEJ KULI SPADAJĄCEJ NA GŁOWĘ!

■ Fabuła zaczyna się od trzęsienia ziemi i huraganu. Później robi się tylko ciekawiej.



■ PC ■ MAC

WYDAWCA Paradox Interactive **Wersja PL:** tak

■ Spektor

Na twojej półce, zaraz za Baldur's Gate II, jest puste miejsce czekające na kontynuację tej kultowej serii? Pora dowiedzieć się, czy Pillars of Eternity godnie je wypełni.

Pillars of Eternity to gra, po której ja - i prawdopodobnie każdy z 77 tysięcy fanów wspierających projekt na Kickstarterze - oczekiwałem bardzo wiele. W końcu nie codziennie pojawia się tytuł zapowiadany jako spadkobierca najlepszych izometrycznych RPG: Baldur's Gate, Icewind Dale i Planescape: Torment. Twórcy z Obsidian Entertainment, pisząc te słowa, albo byli bardzo pewni swego, albo są po prostu szaleni.

Kiedy ujawniono nazwiska osób odpowiedzialnych za stronę wizualną i fabułę, pomyślałem, że to może się udać. Josh Sawyer, reżyser Pillars

of Eternity, pracował przy Icewind Dale I i II, z kolei Chris Avellone jest autorem opowieści o Bezimiennym z Planescape. Co więcej, w 2007 roku Obsidian przez rok prowadził rozmowy z Atari na temat Baldur's Gate III. Warunek był jeden - gra musi mieć prawdziwy budżet, nie 10, a 25 milionów dolarów. Niestety, nic z tego nie wyszło.

W przypadku Pillars of Eternity Obsidian postanowił obejść wszelkie prawne komplikacje, wymyślając własny świat o nazwie Eora oraz autorski system zasad opisujących jego funkcjonowanie. Już w sierpniu 2014 roku mogliśmy przekonać się, jak to wszystko prezentuje się na ekranie.

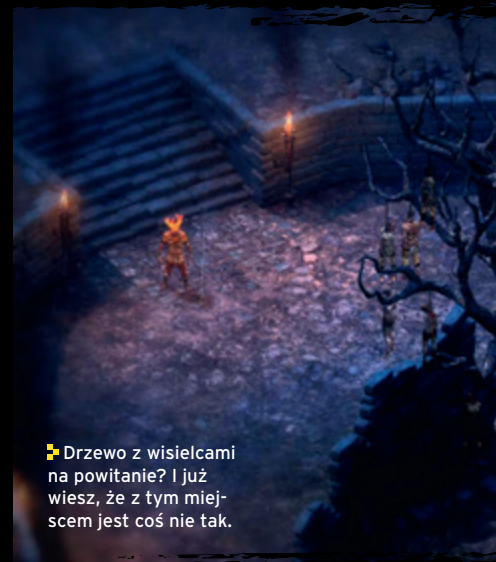
Niestety, beta Pillars of Eternity, zamiast zaostrzyć apetyty i rozpałić wyobraźnię, okazała się wielką pomyłką. Poza klimatyczną grafiką i całkiem niezłymi efektami czarów w grze szwankowało praktycznie wszystko - od długiego wczytywania się lokacji przez kulawe dialogi po walkę, w trakcie której bohaterowie często gubili wątek. Dlaczego twórcy zdecydowali się pokazać tak bardzo

Mapy



Akcja Pillars of Eternity rozgrywa się w nadmorskim regionie Dyrwood. To obszar wielkości Hiszpanii, który posiada bogatą historię, piękne miasta, a także kilka różnych walut. Wszystko to sprawia, że szybko zanurzysz się w świecie gry.

PILLARS OF ETERNITY



■ Drzewo z wisielcami na powitanie? I już wiesz, że z tym miejscem jest coś nie tak.

Podobieństwa do serii Baldur's Gate i Icewind Dale widać przede wszystkim w wyglądzie lokacji.



W lasach czekają trolle, xauripy oraz przypominające entów leśne czatowniki, w podziemiach dobrze znane pająki, szkielety i zarodnikowce.

niedokończony produkt? Nie wiadomo. Ważne, że wzięli sobie krytykę do serca i przesunęli premierę z końca 2014 roku na wiosnę 2015, skupiając się na poprawkach.

I słusznie. Już od pierwszych minut z Pillars of Eternity widać, że to zupełnie inna gra. Całość rozpoczyna się jak dobra sesja RPG. Główny bohater jest członkiem karawany z osadnikami zamierzającymi osiedlić się na nowych ziemiach. Zapada wieczór, wyprawa zatrzymuje się na noc. Pech chce, że w pobliżu znajdują się starożytne ruiny. Dowódca karawany każe trzymać się od nich z daleka, ale ty już wiesz, że to właśnie tam rozpocznie się twoja przygoda.

Odkrywanie tajemnic Eory rozpoczynamy na etapie tworzenia postaci, przypominającym ten z Baldur's Gate, ale oferującym znacznie więcej możliwości. Wybieramy nie tylko rasę, cechy i wygląd, ale także pochodzenie, budowę ciała i życiorys. Wybierać trzeba mądrze - wszystko ma bowiem przełożenie na rozwój bohatera i samej rozgrywki.

Wśród ras, poza człowiekiem, elfem i krasnoludem, znajdziemy też morskich tytanów aumauanów, przypominających krzyżówkę hobbita z elfem (!) orlan i mistycznych boskich. Każda zamieszkuje inny rejon Eory i każda ma inne dodatkowe punkty bazowe wzmacniające poszczególne cechy. W przypadku klas pojawiły się dwie nowości: enigmatyk i pieśniarz. Pierwszy specjalizuje się

w panowaniu nad umysłem i wołą przeciwnika. Posiadanie tego typu zawodnika w teamie okazuje się bardzo przydatne w walce. Zwłaszcza że już w początkowym rozdziale natrafiamy na kilka mocniejszych kreatur. Z kolei pieśniarz to po prostu bard. Twórcom udało się jednak wycisnąć z tej profesji coś więcej - otóż jej przedstawiciel wyśpiewuje kolejne strofy podczas walki, zwiększając swoją moc. Gdy pieśń dobiega końca, bard może użyć inkwocacji, czyli silnego czaru.

Te dwa elementy - nowe rasy i klasy postaci właściwe dla Eory - idealnie wprowadzają w nowy świat, pod wieloma względami inny od Zapomnianych Krain. Choć na pierwszy rzut oka różnice nie są tak widoczne. Okolice Cilant Lis, miasta nad Zatoką Buntu, gotycka twierdza Raedrika, leśne lokacje - wszystkie te piękne ręcznie malowane miejsca pokazane w rzucie izometrycznym wyglądają jak wycinek mapy rodem z Wybrzeża Mieczy. Twórcy nie popełnili błędu i nie przesadzili z efektami 3D. Czuć tu ducha poprzedników.

Mimo że walka nie miała być głównym aspektem gry, to jest jej całkiem sporo. W lasach czekają trolle, xauripy i przypominające entów leśne czatowniki, w podziemiach dobrze znane pająki, szkielety i zarodnikowce. Po każdej potyczce nasze doświadczenie w starciu z danym przeciwnikiem wzrasta. Poznajemy jego słabe strony i przeprawa z nim staje się łatwiejsza. Jednocześnie dostajemy

Na szlakach i w karczmach nie brakuje łowców przygód, którzy chętnie dołączą do drużyny.



RS
NITY



✚ Czym byłby dobry izometryczny erpeg bez ręcznie malowanych portretów...



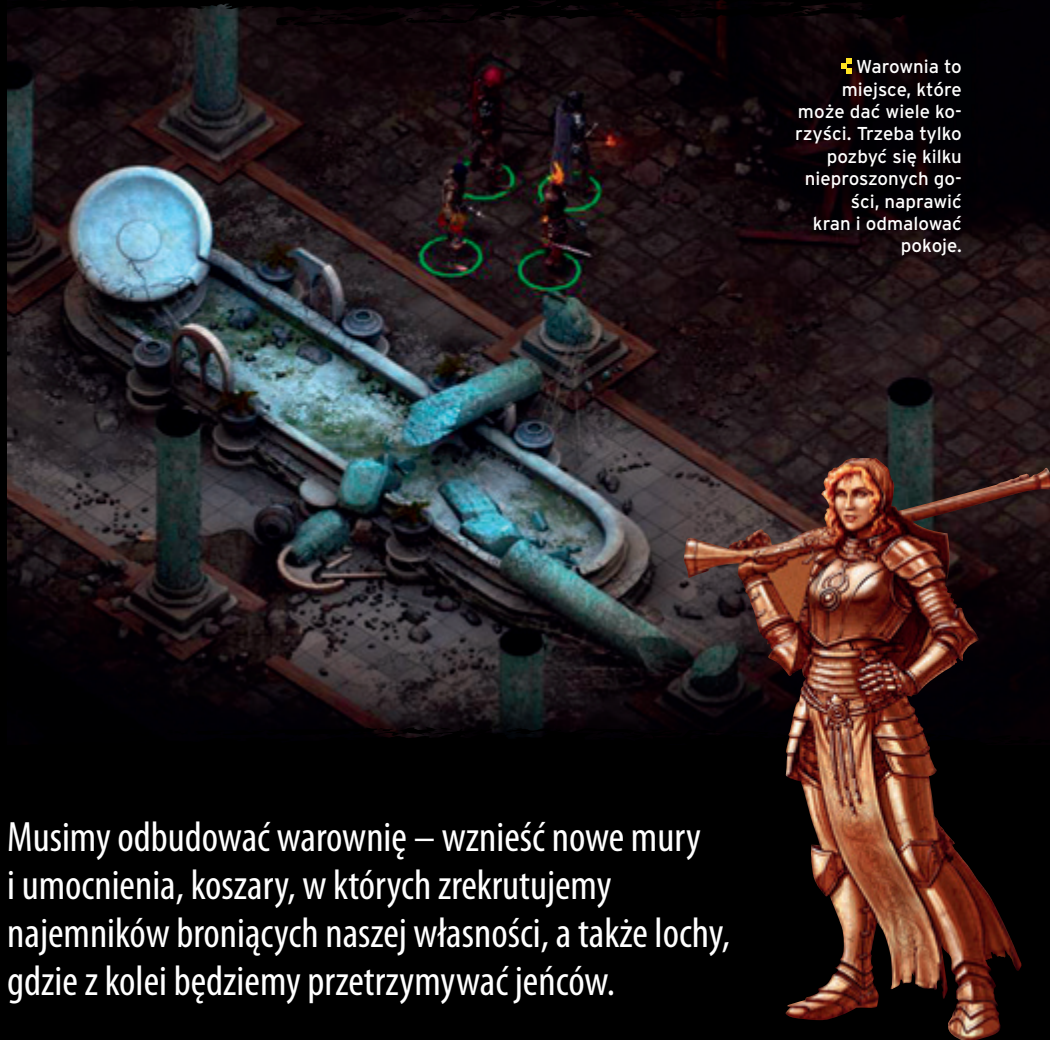
✚ ... i smoków? Ten wygląda na szczęście całkiem niegroźnie.

coraz mniej punktów doświadczenia, by w końcu nie otrzymywać żadnych. Tym sposobem przykładowo pojedynki ze szkieletem szybko przestaje się opłacać, lepiej próbować ukradkiem ominąć przeciwnika. Co ciekawe, umiejętność ta, podobnie jak otwieranie zamków i rozbrajanie pułapek, nie jest zarezerwowana wyłącznie dla łotrzyka. Warto wyszkolić chociaż jednego z członków drużyny w mechanice i skradaniu - bez tych zdolności ciężko będzie rozwijać główny wątek gry.

Jeśli chodzi o oręż, to twórcy dorzucili do kuszy i łuków broń palną. Nie oznacza to jednak, że postać z giwerą trzęsie całą lokacją. Podstawowe strzelby zadają podobną ilość obrażeń co wspomniana broń miotająca. Oczywiście znacznie lepiej się prezentują.

Natomiast zasadniczą rolę w walce odgrywa magia. Ten element w Pillars of Eternity został potraktowany z dużym pietyzmem. Każdy z czarów ma swój własny efekt świetlny - bitwa z magiem, kapłanem i enigmatykiem w drużynie wygląda jak sylwestrowe niebo nocą. Zaklęć jest od groma, mag może dobić do szóstego poziomu magii, na każdym zapamiętując po kilka formuł.

Pillars of Eternity różni się od swoich poprzedników nie tylko zaktualizowaną grafiką i zmienioną mechaniką, ale także kilkoma prostymi rozwiąza-



✚ Warownia to miejsce, które może dać wiele korzyści. Trzeba tylko pozbyć się kilku nieproszonych gości, naprawić kran i odmalować pokoje.

Musimy odbudować warownię – wznieść nowe mury i umocnienia, koszary, w których zrekrutujemy najemników broniących naszej własności, a także lochy, gdzie z kolei będziemy przetrzymywać jeńców.

niami, które znacznie uatrakcyjniają rozgrywkę. Gra wykorzystuje silnik Unity, dzięki czemu nasi bohaterowie mogą wspinać się na skały, nurkować w kanałach i wykonywać inne akcje zarezerwowane dla zręcznościówek. Wszystko za sprawą fabularyzowanych przerywników, podczas których, niczym w trakcie sesji RPG, decydujemy, czy warto pokonać daną przeszkodę.

Kolejny zaskakujący element stanowi warownia - własne cztery ściany na szlakach Eory. Główny wątek fabuły na samym początku prowadzi nas do Caed Nua. To zniszczona twierdza, w której musimy odnaleźć Maerwalda, człowieka mającego podobno znać przyczynę przypadłości nękającej głównego bohatera. Po wykonaniu zadania okazuje się, że warownia należy do nas. Możemy korzystać z oferowanych przez nią opcji w trakcie gry, ale najpierw musimy ją odbudować - wznieść nowe

mury i umocnienia, koszary, w których zrekrutujemy najemników broniących naszej własności, a także lochy, gdzie z kolei będziemy przetrzymywać jeńców. Do tego dochodzi cała lista ulepszeń, dzięki którym staniemy się prawdziwymi panami na włościach, to znaczy będziemy pobierać podatki.

Zastanawiając się nad tym, jakie powinno być Baldur's Gate III, miałem proste życzenie. Liczyłem na grę zapewniającą tyle samo zabawy co poprzednia część, ze zaktualizowaną grafiką i dodatkowymi rozwiązaniami, które wzbogacą rozgrywkę. Pillars of Eternity, choć osadzone w innym świecie niż Wrota Baldura, spełniło te oczekiwania w stu procentach. Dostaliśmy produkcję, której fabuła wciąga, grafika cieszy, a system sprawia, że po skończeniu gry chce się spróbować ponownie, tym razem prowadząc drużynę inną ścieżką. Fani klasycznych RPG, cieszyć się, nadeszło wasze święto. ▀

Rozmowa



Cechy naszej postaci mają wpływ na dostępne warianty rozmowy. Nie zdziwmy się jeśli w trakcie dialogów swoje trzy grosze będą wtrącać pozostali członkowie drużyny.

KRK

JACEK MAJCHROWSKI
PREZYDENT MIASTA KRAKOWA
ZAPRASZA NA

RMF *Classic*

fmf

FESTIWAL MUZYKI FILMOWEJ W KRAKOWIE

27-31 MAJA 2015

STAR TREK Live in Concert

film z muzyką na żywo

MIĘDZYNARODOWA GALA SERIALI

Gra o tron, Rodzina Borgiów, Wikingowie i in.

GALA MUZYKI POLSKIEJ: Scoring4Wajda

Kilar, Komeda, Konieczny, Mykietyn, Penderecki i in.

SZEKSPIR SYMFONICZNIE

Doyle, Goldenthal, Prokofiev, Rota, Warbeck i in.

VIDEO GAME SHOW: CRITICAL HIT

Angry Birds, Diablo III, The Elder Scrolls V: Skyrim, World of Warcraft i in.

BOGOWIE

film z muzyką na żywo

Ponadto:

FMF4kids, alterFMF, spotkania i warsztaty

ORGANIZATORZY:



kbf★



RMF *Classic*

WWW.FMF.FM

#FMF2015

ZNAJDŹ NAS:





✚ Oprócz zbyt małej ilości „mięcha”, które powinno przecież stanowić sedno rozgrywki, od zakupu może was odwieść słaby dubbing (niestety, innego języka w rodzimym wydaniu wybrać się nie da).



Tuż przed premierą pojawiły się zarzuty dotyczące między innymi ubogiej mechaniki i krótkiego czasu dzielącego start od napisów końcowych.

✚ Grę można ukończyć na poziomie trudności „normal” w ciągu 5-8 godzin.



✚ Dorodny przedstawiciel „dickensowskich warunków”.



✚ Jeśli będziecie „lizać ściany”, a do tego lubicie grać na najwyższym poziomie trudności, czas spędzony z tym tytułem wydłuży się nawet do ponad 10 godzin.

The Order: 1886

PS4

WYDAWCA Sony Computer Entertainment **Wersja PL:** tak

Pocztar

Już pierwsze materiały z The Order: 1886 świadczą o tym, że możemy mieć do czynienia z wizytówką PlayStation 4 i najładniejszym tytułem obecnej generacji konsol.

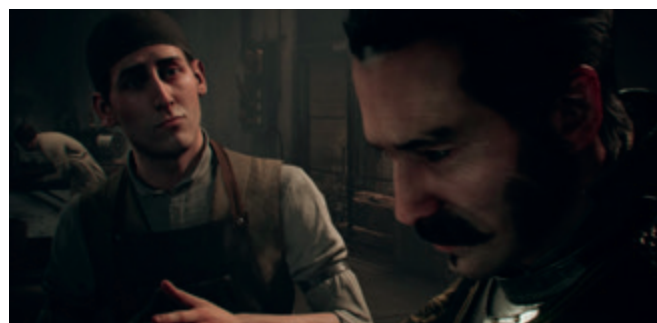
Niektórzy błędnie szufladkują The Order: 1886 jako pozycję osadzoną w nurcie steampunku, tymczasem sam szef odpowiadającego za tytuł studia zaprzecza, jakoby ta stylizacja była dla twórców inspiracją. Woli używać przymiotnika „wiktoriański”, bo do Londynu z tego właśnie okresu przenosi się gracz. Wcielamy się w niejakiego Graysona, członka tytułowego zakonu, z dumą noszącego arturiański przydomek sir Galahada. Wraz z innymi spadkobiercami spuścizny rycerzy okrągłego stołu nasz bohater broni Anglii przed złem w postaci wilkołakopodobnych stworów zwanych lykanami lub mieszańcami. W towarzystwie niepoprawnego podrywacza markiza de Lafayette i dostojnej lady Igraine przychodzi nam przemierzać ciasne i ciemne uliczki oraz eliminować kolejnych wrogów. Na dodatek nawet w najbliższym otoczeniu protagonistów może czaić się zdrajca, a jakby tego było mało - po mieście szwendają się wampiry, Kuba Rozpruwacz oraz rebelianci, czeka nas więc sporo pracy.

Relacje pomiędzy bohaterami są dość wiarygodne i konsekwentnie budowane, jednak stosunkowo ubogie tło historyczne nie pozwala dostatecznie wczuć się w klimat epoki. Znajdowane gdzieś gazety, stare fotografie z odręcznymi podpisami oraz nagrania audio to trochę zbyt mało, by zrozumieć szerszy kontekst czy chociażby zorientować się lepiej w niepokojach społecznych, będących efektem ówczesnej sytuacji gospodarczo-politycznej. Niestety, fabuła

stanowi słabą stronę The Order: 1886, a następujące po sobie misje bez większego ładunku i składu rzucają nas do kolejnych lokacji. Te na szczęście zachwycają jakością wykonania. Pięknie zdobione korytarze pałacu Westminster, pieczołowicie zaprojektowany sterowiec, długi most znajdujący się akurat pod ciężkim ostrzałem, dzielnice biedoty, podziemne tunele czy laboratorium Tesli (!) robią fantastyczne wrażenie.

Oprócz dwóch czarnych pasów na górze i na dole ekranu, które miały zapewnić obrazowi filmowy charakter, zastosowano też niezliczoną ilość filtrów nadających grze niespotykany realizm. Twarze postaci odwzorowano doskonale, sierść wilkołaków jest gęsta i naturalna, promienie słońca odbijają się od błyszczących detali munduru, butelki i inne elementy otoczenia ulegają zniszczeniu, dym z kominów swobodnie unosi się na wietrze, ogień wygląda wspaniale, a na ubraniu po postrzale zostają plamy krwi. Trudno mi znaleźć adekwatne słowa uznania, które w pełni oddałyby ten graficzny przepych. Niektóre momenty wręcz zapierają dech w piersiach - aż chce się na chwilę zatrzymać i po prostu podziwiać widoki. Przy całej tej ucieczce dla oka zapomniano tylko o drobnych szczegółach - na przykład sir Galahad... nie odbija się w lustrze.

Mechanika rozgrywki mimo wszystko okazuje się sporą bolączką tej produkcji. Nie chodzi już nawet o fakt, że przerywników zrobionych na silniku gry jest tak dużo - w końcu ta sama przypadłość dopadła serię Metal Gear Solid, a nikt nie wiesza psów na arcydziele Konami. Problem stanowi to, że akcja jako takiej otrzymujemy w The Order sporo za mało. Przez większość czasu zwiedzamy piękne pomieszczenia, w których nie ma żywej duszy, a wymian ognia jest jak



✦ Sackboy wygląda w grze jak żywy, natomiast prawdziwy Nicola Tesla w wieku 30 lat nosił już wąsik.

na lekarstwo. Szkoda - bo ten aspekt wyszedł twórcom znakomicie. Strzelaniny są soczyste, satysfakcjonujące i podnoszą poziom adrenaliny, a ciekawy, zróżnicowany arsenał nie tylko ma kopa, ale też został zaprojektowany z pomysłem. Na szczególną uwagę zasługuje działo Tesli, rozwalające łby potężną wiązką energii elektrycznej, oraz karabin termitowy, który najpierw wypluwa z siebie chmurę łatwopalnego proszku, a następnie podpala go, powalając wrogów ścianą ognia. Dobra detekcja kolizji czyni potyczki jeszcze bardziej rajcującymi, aż chciałoby się więcej.

Starcia z niektórymi przeciwnikami są natomiast całkowicie wyreżyserowane i trzeba zachowywać się tak, jak zaplanowali to twórcy, zarówno jeśli chodzi o uniki, jak i kolejność wyprowadzanych ciosów. Zadaniem gracza jest wciśnięcie odpowiedniej sekwencji przycisków albo tłuczenie ile wlezie w klawisz X. Czasem na modelach wrogów zaznaczone są punkty, na które trzeba najechać kursorem za pomocą gałki analogowej - wtedy można zrobić oponentom krzywdę. Jeśli się nie uda - ginimy, ale bez żadnych konsekwencji. Zostajemy cofnięci o kilkanaście sekund i musimy powtarzać wszystko aż do skutku.

Mam nadzieję, że ta gra stanowi jedynie wstęp do czegoś ambitniejszego. Jeśli jednak grafika ma dla was absolutnie nadrzędne znaczenie, bez wahania inwestujcie w The Order: 1886, by natychmiast poczuć moc nowej generacji.

Miłośnicy zagadek, złożonych fabuł, powiększania inwentarza i rozwoju postaci oraz ci, którzy nie lubią być cały czas prowadzeni za rączkę, nie mają tu specjalnie czego szukać. To przygoda na jeden raz, którą na pewno warto przeżyć, chociaż raczej już po przecenie. ■



O świcie



Kalifornijskie studio Ready at Dawn zostało założone przez byłych pracowników Blizzarda i Naughty Dog. Rozpoczęli od gier na PSP (Daxter, God of War: Chains of Olympus, God of War: Ghost of Sparta), by w 2011 roku przygotować porty swych opowieści o Kratosie na PS3.

NAJWAŻNIEJSZA JEST IMMERSJA

Z jednym z założycieli studia Ready at Dawn, a obecnie jego dyrektorem generalnym, **Ru Weerasuriya**, rozmawia Piotr Pocztarek



➤ Ru Weerasuriya zanim trafił do studia Ready at Dawn, pracował w Blizzard Entertainment jako senior artist.

Z szefem studia Ready At Dawn udało nam się porozmawiać w warszawskim British Bulldog Pub podczas klimatycznego eventu zorganizowanego przez Sony na kilka dni przed premierą *The Order: 1886*. Wystrój z poprzedniej epoki, wynajęte modelki przebrane w oldskulowe suknie czy młody chłopak robiący za roznosiciela gazet pokazały, że polski oddział japońskiej firmy wie, jak zrobić szum wokół swoich najnowszych premier. Po prezentacji i ograniu jednego z trudniejszych poziomów zadaliśmy kilka niewygodnych pytań, na które odpowiedział nam Ru Weerasuriya.

P PS4 wciąż cierpi na brak dużych, fabularnych gier na wyłączność, wszystkie oczy zwrócone są więc w stronę *The Order: 1886*. Na pewno zdajecie sobie sprawę, że wymagania graczy na całym świecie będą gigantyczne. Czym chcecie ich kupić?

Przede wszystkim staraliśmy się zrobić grę nieco inaczej, niż praktykowano to do tej pory. Zarówno tempo, jak i sama mechanika mają zapewnić graczom nowe doznania. Oni są przyzwyczajeni do pewnego sposobu grania, a my chcieliśmy, aby nasz tytuł przechodziło się płynnie. W efekcie cały czas musisz trzymać rękę na padzie, bo w każdej chwili coś się może wydarzyć. Najważniejsza jest immersja - to naszym zdaniem będzie trend na PlayStation 4. Wciągnięcie gracza w świat gry, tak by non stop czuł się jego częścią.

P To wasze pierwsze IP na „duże” konsole - jak długo trwał proces tworzenia gry?

Sam proces produkcji rozpoczęliśmy w 2011 roku, natomiast już od 2006 mniejszy zespół pracował nad pierwszymi materiałami i zarysem fabuły.

P Podejmujecie bardzo odważne i ryzykowne kroki - w dzisiejszych czasach wydajecie tytuł tylko na jedną platformę i to pozbawiony trybu multiplayer, co może ograniczyć liczbę odbiorców. Skąd takie decyzje? Naszym zdaniem na rynku znajdzie się miejsce dla

wszystkiego. Zdecydowaliśmy, że to jest właśnie to, co chcemy w danym momencie zrobić: nie tylko powołać do życia nowe IP, wizytówkę PS4, ale też dać graczom pewien wybór. Większość tytułów ma teraz tryby single i multi w standardzie, wszystko zbudowane jest wokół społeczności w sieci. My chcieliśmy wrócić do samego rdzenia i zaproponować graczom wciągający single player.

P Studio częściowo odpowiada za inną bardzo ważną dla Sony markę - *God of War*. Czy zakładacie, że *The Order: 1886* odniesie podobny sukces i doczeka się kolejnych sequeli, czy może raczej celujecie w pojedynczą, unikatową historię?

Zbudowanie świata z obszernym zapleczem historycznym i fabularnym pozwoli nam w przyszłości stworzyć więcej opowieści. Chcemy jednak najpierw zobaczyć, jak ludzie zareagują na to, co zrobiliśmy do tej pory. Jeśli im się spodoba, wspaniale będzie wyprodukować kolejne części gry. Przed i po 1886 roku działa się bardzo dużo!

P Co wpłynęło na fakt, że postanowiliście osadzić akcję tytułu właśnie w tej epoce? Z czego czerpaliście inspiracje?

Czerpaliśmy je z wielu różnych źródeł. Jednym z nich była oczywiście historia. Wzorowaliśmy się na książkach i filmach, którymi zafascynowana była ekipa pracująca nad grą. Inspirowaliśmy się też grami innych twórców, jeśli podobała nam się ich mechanika albo jakieś konkretne momenty fabularne. Od początku wiedzieliśmy, jaką grę chcemy zrobić i okazało się, że tylko jedna epoka wizualnie odpowiada temu,



Galahad

Jeden z bohaterów legend arturiańskich, nieślubny syn Lancelota, uznawany za bohatera, który zdołał odnaleźć świętego Graala.

Znakomity w fechtunku i strzelaniu z łuku, mimo że nie pochwałał rozlewu krwi. Zmarł, ujrawszy Graala. Został pochowany w świętym mieście Sarras.



W trakcie scenki przerywnikowej nie możesz odłożyć pada. Uznaliśmy, że dobra gra, podobnie jak dobry film czy dobra książka, nigdy nie pozwala graczowi się oderwać.

co planowaliśmy pokazać. Okres wiktoriański miał miejsce na tyle dawno temu, byśmy mogli coś zmienić, wprowadzając kilka nowych pomysłów, a jednocześnie jest nam wciąż na tyle bliski, by ludzie umieli się w nim odnaleźć. W końcu to tylko 150 lat. Jeśli stworzysz grę o starożytności czy średniowieczu, gracze będą od niej mentalnie bardzo daleko.

P Jednym z najmocniejszych punktów *The Order: 1886* jest grafika. Wycisnęliście z PS4 całą moc czy jest to sprzęt, który jeszcze niejedną raz zaskoczy nas w przyszłości?

W przyszłości czeka was jeszcze wiele niespodzianek. Jest za wcześnie, by wycisnąć z konsoli sto procent. Sam nie wiem, ile już nam się udało. Jeśli 16 miesięcy po premierze PS4 jesteśmy w stanie zrobić coś takiego, nie mogę się doczekać, żeby zobaczyć, co wydarzy się dalej. Ta platforma w kolejnych latach będzie mieć jeszcze wiele do zaoferowania, my tylko ledwie liźniliśmy jej potencjał. Będzie zabawa!

P Nawet chwila spędzona z grą pokazuje, że chcieliście, aby akcja była bardzo filmowa. To oznacza między innymi oskrytowane sekwencje, interaktywne scenki przerywnikowe i z założenia stosunkowo niewielki czas gry. Ile tak naprawdę zajmuje przejście *The Order: 1886*?

Trudno to ocenić, ze względu na dużą rozpiętość umiejętności graczy. Możesz grać na najwyższym poziomie trudności i spędzić w grze 2-3 razy więcej czasu. Interaktywnych scenek przerywnikowych wcale nie ma tak wiele. Pokazaliśmy je przy okazji promocji, aby zasygnalizować, że mamy inne podejście do ich zastosowania, ale w naszym dziele jest wiele momentów, kiedy po prostu gramy i gramy. W innych tytułach oglądasz scenki i nie ma żadnej interakcji. Nie zabraliśmy nic graczom, wręcz przeciwnie, chcieliśmy dać im interaktywne momenty w miejscach, kiedy inne produkcje każą im tylko patrzeć. W trakcie takiej scenki nie możesz odłożyć pada. Uznaliśmy, że dobra gra, podobnie jak dobry film czy dobra książka, nigdy nie pozwala graczowi się oderwać.

P Często podkreślasz kwestię emocji gracza, które podobno są dla was najważniejsze. Jak chcecie zaangażować nas w opowiadaną w grze historię? Czy z postacią Galahada będziemy mogli się utożsamiać?

Tu nie chodzi tylko o Galahada - on tak naprawdę jest zdefiniowany przez ludzi, którzy go otaczają. Użyliśmy ich, by pozwolić graczom lepiej zrozumieć motywacje bohatera. Zaangażować emocjonalnie można na wiele sposobów: momenty suspense albo chwile, kiedy gracz krzyczy „o cholera, zaraz umrę!”. Używając takich mechanizmów, chcieliśmy spowodować u odbiorcy pewien rodzaj stresu, tak żeby wiedział, że w każdej chwili może oberwać przez swój błąd. Jeśli jesteś w trakcie walki, musisz reagować szybko.

P Jakie macie plany na przyszłość?

Może wreszcie uda nam się wyspać... Kiedy w 2003 roku założyliśmy studio, przyświecała nam jedna idea: robić to, co kochamy. I tego chcemy się trzymać. ■

✚ Twórcy gry przygotowali wizerunki europejskich miast w odpowiadającej grze alternatywnej wizji świata. Warszawa w 1886 roku najwyraźniej jest wolna, zaś sterowce pojawiły się kilkadziesiąt lat wcześniej niż w rzeczywistości.

Geniusz



Nicola Tesla (1856-1943) był genialnym wynalazcą, który w drugiej połowie życia zajął się tajemniczymi projektami. Zbudował wieżę Wardenclyffe, która powodowała zakłócenia sieci elektrycznej w Nowym Jorku. Pracował nad przesyłem energii na odległość. Zmarł w zapomnieniu.

Żyrandol na parterze stanowi zupełny ewenement.

„JESTEM CIENIEM I NIE ZNIOSĘ NICZEGO POZA CIEMNOŚCIĄ I NOCĄ”

WHITE NIGHT

PC PS4 XONE

WYDAWCA Activision Wersja PL: nie

Micz

Nie każcie mi się bać podczas gry w Resident Evil czy Evil Within. Nie wymagajcie, żeby po seansie oryginalnego „Świtu żywych trupów” kolejny tytuł z zombie spowodował coś więcej niż wzruszenie ramion. Komputerowe horrory nigdy mnie nie ruszały. Aż do teraz.

W kinie obejrzałem większość strasznych i obrzydliwych rzeczy, powszechnie uznawanych za dobre lub ciekawe. Byłem trzy razy na największym europejskim święcie grozy w Brukseli, gdzie publiczność pęka ze śmiechu podczas scen mordowania „scream queens”, klaszcze, widząc na ekranie gołe cycki, albo wyje jak wilki, gdy tylko pojawia się księżyc.

W grach horror borykał się z wieloma problemami. To temat na osobną

dyskusję, ale najkrócej mówiąc – ciężko być przerażonym, łupiąc tasakiem kolejnych figurantów, bo po wybebeszeniu setki przychodzi refleksja: „Momencik, to ja tu robię za potwora czy oni?”. W horrorze chodzi o stworzenie atmosfery, w której zaczynamy się bać, ale nie oblepionych lateksem bestii z suwakami na plecach, lecz... samego siebie. W Alone in the Dark prawie się to Fredowi Raynalowi udało. Oprócz pirata z drewnianą nogą czy ubranej w surdut maskary nie zapomniał o umieszczeniu w fabule listów opisujących otaczający Edwarda Carnby'ego świat. Był to obraz wszechogarniającego szaleństwa, którego nie uleczy nawet rozniesienie w pył rezydencji Derceto. I o to chodzi, tego żądam od utworów ze stygmatem grozy.

Francuzi



Mathieu Fremont i jego ekipa z OSome Studio dogadała się z paryskim Quantic Dream i mogła skorzystać z jego systemu motion capture. W ciągu dwudniowej sesji wykonano zdjęcia, na podstawie których stworzono animację bohatera.

ZA GARŚĆ ŚWIATŁA

Wobec White Night nie miałem żadnych oczekiwań. Za bardzo mi na zdjęciach wyglądało na Sin City, w przypadku którego już w momencie kontaktu z koszmarnie złym polskim tłumaczeniem komiksu wiedziałem, że nie będę fanem. Niemniej graficznie prezentowało się zacnie, w czym utwierdził mnie prolog.

Podobnie jak w szokującym otwarciu filmowego „Bulwaru Zachodzącego Słońca”, gdzie słuchamy pływającego w basenie trupa, w White Night historia rozpoczyna się, jak na smutną opowieść przystało. Mamy rok 1938, okolice Bostonu. Facet w prochowcu i kapeluszu kręci się, jakby na kogoś czekał. Jest sam, bez pieniędzy, bez kobiety, bez planów na wieczór, jedynie z wiernym papierosem w ustach. Patrzy w niebo, na którym wisi czarny



■ W żadnej szanującej się rezydencji nie może zabraknąć zapalanej piwnicy.

MANIPULOWANIE ŚWIATŁEM, ZWŁASZCZA W GENIALNYCH SCENACH Z LAMPKAMI, KIEDY JEGO SNOP TRZEBA KIEROWAĆ NA ODPOWIEDNIE OBSZARY, STANOWI TRZON ROZGRYWKI.

księżyc. On sam wydaje się mroczniejszy od otoczenia. Wszystko na opak.

W końcu przybysz trafia do położonej na uboczu rezydencji, trochę za bardzo przypominającej chatkę rodziny Batesów. Nie wiemy, kim jest, czego szuka ani tym bardziej - co to za miejsce. Wiemy za to jedno: w środku panują egipskie ciemności. Wciskanie włączników światła nie za wiele daje. Zainstalowali dwudziestowatówki? Poruszamy się od jednego skąpego źródła światła do drugiego, pomagając sobie po drodze znalezionymi zapalkami. Światło jest głównym bohaterem White Night. Manipulowanie nim, zwłaszcza w genialnych scenach z lampkami, kiedy jego snop trzeba kierować na odpowiednie obszary, stanowi trzon rozgrywki.

Twórcy dodali wspaniałe efekty rozproszonego światła, cieni rzuconych na ścianę przez płomień zapalki czy drgającej poświaty dogorywającej właśnie żarówki. W ciemności widać kontury postaci, ale czasem wchodzi się w smołę, gdy nie widać nic, za to rozlegają się dziwne głosy...

■ Każdy skrawek światła ma dobrze udokumentowane pochodzenie. Tutaj za jasność odpowiadają reflektory samochodu.

OKIEM I UCHEM KAMERY

Kierowanie bohaterem odbywa się niemal identycznie jak w Alone in the Dark. Aż słychać chichot historii. Francuscy twórcy z OSome Studio rezydują w Lionie pod nosem Raynala. Co więcej, wcześniej pracowali dla Atari głównie przy Asteriksach, ale również przy... Alone in the Dark z 2008 roku, a potem odeszli na swoje. Wypuszczając White Night, uprzedzili Freda, zamierzającego zrobić coś podobnego w 2Dark, o którym pisaliśmy w poprzednim numerze Pixela.

Założę się, że 90% recenzji White Night będzie wyglądać mniej więcej tak: co za świetna gra, zepsuta przez niewygodne sterowanie. Guzik prawda! Inaczej nie da się tego zrobić. Jeśli mamy produkcję, w której następują zmiany kamer przedstawiających akcję, to zdarzają się sytuacje, że klawisz odpowiadający za ruch w górę po szybkim przeskoku kadru staje się przez kilka sekund klawiszem prowadzącym w dół. Tak musi być, trzeba się do tego przyzwyczaić,



W tle widać jeden z foteli, na których można zapisać stan gry. Wystarczy usiąść.

NIE SPODZIEWAJCIE SIĘ PIRAMIDOGŁOWEGO I JEGO NAOSTRZONEGO TOPORA, LECZ STRACHU W DOCIERANIU DO ODPOWIEDZI NA PODSTAWOWE PYTANIA.

a po pewnym czasie wykluczy się sytuację błądzenia pomiędzy dwoma ekranami. White Night prezentuje doprowadzony do perfekcji system kamer z Alone in the Dark.

No i te odgłosy. Zero tandety w stylu dudniącej muzyki, mającej nas przestraszyć podczas otwierania drzwi. Jedynie gwizdanie wiatru, pohukiwanie nocnych ptaków, skrzyżnięcie podłogi, chrupanie ramienia przesuwanej lampy, podlane łzawymi dźwiękami fortepianu. Świat miłośników stylu noir pogrzebany wraz

Oprócz odnajdywania przedmiotów trzeba też rozwiązać parę łamigłówek.

z Philipem Marlowe'em i Samem Spade'em powstaje tutaj ze zmarłych.

CZYSTA GROZA

OSome Studio odrobiło lekcje z Chandlera. Bohater wypowiada się obowiązkowo zmęczonym głosem, ale serwuje też niezłe one-linery („To, że widzisz niebo nad głową, nie oznacza jeszcze, że jesteś wolny”). Można się było natomiast pokusić o lepszego aktora dialogowego, bo ten, którego zaangażowano, czyta bez należytej zadumy i weltersmercu.

Skończyłem White Night w dwaście godzin. Nie kupuję bajek o geniuszach, którym potrzeba na to tylko trzech. Tyle może trwać przeszłzgnięcie się przez opowieść autora filmiku na YouTube, który wie, czego wypatrywać. Nie wspomnę ani słowem o dalszym rozwoju fabuły, bo już w momencie gdy bohater szuka klucza do drzwi rezydencji, zaczynają się dziać rzeczy zaskakujące i nie należy tego psuć spoilerami. Nie spodziewajcie się jednak Piramidogłowego i jego naostrzonego topora, lecz strachu

Jeden z nielicznych momentów, gdy widzimy twarz bohatera.

w docieraniu do odpowiedzi na zupełnie podstawowe pytania: kim jestem, kim jest Selena i co się wydarzyło w tym przeklętym miejscu.

Zagadki są takie, jak tego można oczekiwać, czyli polegające na znalezieniu przedmiotu, którego następnie trzeba użyć, by zlokalizować klucz do prowadzących dalej drzwi. Największe wyzwanie stanowi poruszanie się po korytarzach. Nie ma przebaczyć – skończy się dwanaście zapalek, czyli maksimum, jakie można mieć przy sobie, w pobliżu nie widać żadnej leżącej luźno paczki, nieopacznie siądziemy na jednym z foteli, na których zapisuje się stan gry – i kaplica. Owa walka o przetrwanie przypominała mi wspaniałe czasy męczenia klasycznych RPG, gdy musiałem wykarcić całą drużynę.

Żeby było jasne – White Night to dość prosta gra, odskok od rzeczywistości na cztery wieczory. Nasunęła mi skojarzenia z Zaginięciem Ethana Cartera, tyle że dostarczyła znacznie większej dawki emocji. Po raz pierwszy od niepamiętnych czasów bałem się, zagłębiając w wirtualny świat.

Zwłaszcza w scenie, gdy po doświadczeniu do drzwi rozlega się pukanie. Po sekundzie uświadomiłem sobie, że przecież jeszcze nie zdążyłem w ogóle dotknąć tych drzwi. I wtedy poczułem ciarki na plecach. ▀





**PIXEL
WYWIAD**

➔ W 2013 roku Sebastien pracował dla Dontnod nad dialogami do recenzowanego w poprzednim numerze Pixela Life is Strange.

ALFABET



GROZY

**ZE SCENARZYSTĄ
WHITE NIGHT,
SEBASTIENEM
RENARDEM**

**ROZMAWIA PIOTR
MAŃKOWSKI**

P Przede wszystkim dziękuję, że znalazłeś dla nas czas w biegu pomiędzy GDC a konferencją PAX East. Na początek chciałem zapytać, czy lubisz Sin City? Najpierw zobaczyłem film, dopiero potem przeczytałem komiks. Podobał mi się klimat noir, ale miałem wrażenie, że jest tam wszystkiego za dużo i reżyser za bardzo chce mi dogodzić. Natomiast „Damulka warta grzechu” była zupełnie pozbawiona spontaniczności oryginału. Ogólnie Sin City nie stanowiło inspiracji dla White Night, jeśli o to pytasz. Znacznie ważniejszy jest dla mnie trwający 80 minut niezależny film „Peur(s) du Noir” (fr. strach nocy), który można obejrzeć na YouTube. Pojawił się on jeszcze przed Sin City i najbardziej zbliżony jest do stylu White Night. Więcej w nim poezji i mroku.

P Jako bohatera wolisz Philipa Marlowe'a czy Sama Spade'a?

Marlowe'a, głównie za „Wielki sen”. Jestem fanem Howarda Hawksa, który wyreżyserował ten film. Humphrey Bogart wcielił się tam w postać będącą wizualnym hołdem dla obu wspomnianych przez ciebie bohaterów.

P A jak się ma do waszej gry Alone in the Dark?

Wielokrotnie cytowałem pierwsze Alone in the Dark w scenariuszu. To nasza główna inspiracja. Spotkaliśmy się z Fredem Raynałem i pokazaliśmy mu wczesną wersję White Night. Podobała mu się. Czuliśmy się jak dzieci, rozmawiając z nim. To dla nas bohater, człowiek, pośrednio dzięki któremu znaleźliśmy się w tej branży.

Alone in the Dark oferowało nowy rodzaj mechaniki i stworzyło cały gatunek, czerpiąc fabularne wzorce z klasycznych filmów czy z estetyki teatru.

P Opowiedz o waszym zespole.

OSome Studio założyło trzech ludzi: Mathieu Fremont, Domenico Albani oraz Ronan Coiffec – i oni pozostają jego trzonem. Reszta zespołu, w tym i ja, jesteśmy ich współpracownikami. Produkcję White Night nadzorował Ronan. Pamiętam, jak rodził się ten projekt. Spotykaliśmy się w knajpach, naszych domach albo łączyliśmy przez Skype'a, żeby obgadywać szczegóły. Dyskutowaliśmy, żyliśmy tym tematem. Ważne jest, żeby być w bliskim kontakcie podczas procesu tworzenia. Niebłahą rolę odgrywa w tym piwo – nieważne, czy w Paryżu, Lionie, San Francisco czy Austin. Po prostu, gdy kończysz pracę, chcesz usiąść z kolegami, porozmawiać i powrócić do korzeni, do fascynacji, które wspólnie nas ukształtowały.

P Jakie są wasze dalsze plany?

Na pewno nie porzucimy White Night. To bogaty świat, a Ronan ma w głowie kilka pomysłów. Rozpoczęliśmy rozmowy dotyczące nowych projektów, ale jest za wcześnie, żeby o tym mówić, gdyż teraz najważniejsza dla OSome Studio jest promocja White Night. Jeździmy więc pomiędzy GDC, PAX czy SXSW Interactive. Siedzieliśmy nad tą grą trzy lata i otrzymując entuzjastyczne listy od fanów, czujemy, że nasza praca nie poszła na marne. **L**



➔ Dopiero pod sam koniec White Night dowiemy się więcej o bohaterze.

ORI

AND THE BLIND FOREST

■ PC ■ XONE

WYDAWCA Microsoft Studios Wersja PL: nie

■ Krooger

Nic nie przygotowało mnie na spotkanie z grą Ori and the Blind Forest. Nic nie było w stanie. Czegokolwiek wcześniej bym nie obejrzał czy nie przeczytał, nie byłym gotowy na moment, kiedy zacząłem przemierzać Nibel, baśniowy las, którego sercem jest prastare gigantyczne drzewo.

Tytułowy Ori to duszek, opiekun wspomnianego lasu, który gubi się w nim i zostaje przygarnięty przez Naru. Przypominająca niedźwiedzicę

przybrana matka zajmuje się Orim najlepiej, jak potrafi, ale sielanka nie trwa wiecznie. Las zaczyna być trawiony przez zgniliznę i złe moce, a Naru umiera. Zagubiony Ori postanawia uratować las. Na początku swojej drogi spotyka Seina, błękitną kulę energii, która staje się kimś w rodzaju jego przewodnika, bez którego Ori nie poradziłby sobie w lesie. Jest w końcu tylko małym duszkiem.

To właśnie na prostocie i jasnych zasadach opiera się cała rozgrywka. Baśniowy świat tej niezwykle plat-

■ Moon Studios

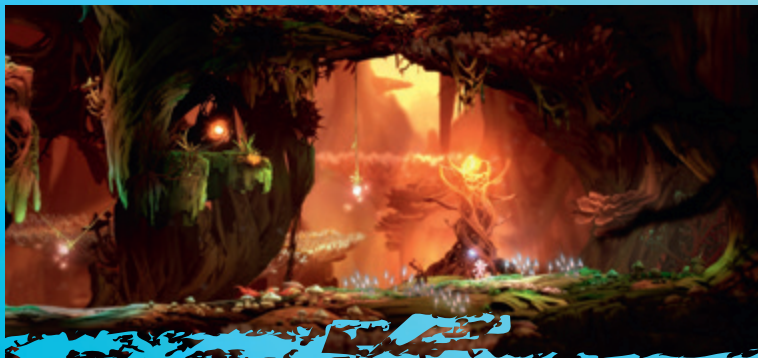


Ludzie odpowiedzialni za grę to między innymi założyciel studia Thomas Mahler, były cinematic artist w Blizzard Entertainment oraz Gennadiy Korol, czyli były senior graphics engineer w nieistniejącym już izraelskim Animation Lab. Zespół pracuje równocześnie w Austrii, Izraelu, Australii i USA.

✦ Gra najpiękniej wygląda w ruchu. Naturalna animacja tak szczegółowo narysowanego terenu, przedstawionego w dwóch wymiarach, powoduje opad szczęki.

formówki jest taki jak same baśnie. Pełen życia, kolorów, pięknych widoków i oryginalnych stworów. Oprawa audiowizualna stanowi najważniejszy element tego tytułu. Gra wygląda niczym ruchome malowidło. Jeśli istniałaby kategoria platformowych produkcji AAA, Ori and the Blind Forest byłoby w niej takim samym wzorem, jakim kiedyś stał się Doom dla gatunku strzelanin FPP. Już scena, w której na pierwszym planie wiatr tarłosi wysoką trawę przy akompaniamencie orkiestralnej muzyki, podczas gdy w tle widać zrywane z drzew liście, zapada na długo w pamięć. Ta gra jest tak plastyczna i genialnie animowana, że wręcz chce się jej dotknąć.

Pod względem rozgrywki z kolei przypomina najbardziej klasyczne, a co za tym idzie - najlepsze platformówki, takie jak Super Metroid czy Castlevania. Nawet sami twórcy nazywają swoje dzieło „metroidvania” z ręcznie rysowaną grafiką, która mimo to w kwestii sterowania jest „pixel-perfect”. To genialne połączenie.



Dostajemy niejako otwarty świat na zasadach odkrywanego labiryntu. Przemierzając kolejne tereny, poniekąd tworzymy mapę lasu. Nie od razu możemy wszędzie wejść czy wskoczyć, ponieważ Ori na początku niewiele potrafi. Dopiero wraz ze zdobywaniem doświadczenia odblokowuje nowe umiejętności, takie jak podwójny skok czy pływanie w wodzie oraz wszelkiego rodzaju ataki specjalne. Nadaje to grze nieliniowy charakter i zmusza do zapamiętywania ścieżek, którymi nie mogliśmy wcześniej pójść.

Czasami jest tak, że dochodzimy do jakiegoś momentu, kiedy trzeba się cofnąć i wejść na dotąd niedostępną platformę, a ona okazuje się prowadzić na teren połączony z resztą lasu przejściem, którego nie dało się otworzyć z drugiej strony, ponieważ elementy niezbędne do tego znajdują się właśnie tutaj. Otrzymujemy dzięki temu skrót do obszaru, do którego inaczej maszerowalibyśmy przez pół mapy.

Wszystko jest tak doskonale ze sobą powiązane i odkrywane stopniowo, że ani na chwilę nie stajemy w miejscu, a opowiadana historia nie



pozwała się nudzić. To nie jest platformówka w stylu „idę przed siebie i skaczę”. W Ori and the Blind Forest trzeba myśleć, planować i być przygotowanym na... wielokrotną śmierć.

To też nawiązanie do oldskulowych platformówek. One nigdy nie

wybaczały potknięć. Testowały nerwy i wytrzymałość. Dzięki Seinowi, który dzielnie krąży nad jego głową, duszek może atakować na wiele sposobów, a walka nierzadko jest zarówno trudna, jak i fascynująca. Zastosowany w grze system checkpointów dodaje rozgrywce rumieńców. Zdobywane w grze kulki energii można różnie wykorzystywać – atak specjalny, otwarcie drzwi lub... postawienie punktu kontrolnego. Oczywiście w lesie są stałe punkty, w których da się zapisać stan rozgrywki, ale nie jest ich na tyle dużo, żeby można było obejść się bez samodzielnego ich rozmieszczania.

Ori and the Blind Forest to obecnie moje największe i najbardziej pozytywne tegoroczne zaskoczenie. Nie tylko w kategorii platformówek, ale w ogóle jako gra. Wielki labirynt, piękna grafika, doskonała animacja i stwarzająca niesamowitą atmosferę muzyka w połączeniu z wieloma godzinami zabawy udowadniają, że nadal można zrobić coś odkrywczego w klimatach retro, a przy okazji pozwolić nam obcować ze sztuką. No bo jeśli taka gra jak Ori and the Blind Forest nie jest sztuką, to nie wiem, co nią jest. ■

✦ Jest to w pewnym sensie poważna animowana baśń dla dzieci, które nie boją się potwora z szafy i zdążyły poznać klimat baśni braci Grimm.

Napęd

Rozdzielczość 1080p, 60 klatek na sekundę i ogromny świat bez chwili na doczytywanie czegokolwiek uzyskano dzięki silnikowi... Unity, który jest typowym silnikiem 3D!

Twórcy nazywają swoje dzieło „metroidvanią” z ręcznie rysowaną grafiką, która mimo to w kwestii sterowania jest „pixel-perfect”. To genialne połączenie.



✦ Różnorodność świata zachwyca. Odkrycie każdego elementu lasu daje wiele satysfakcji. Mroczne lokacje przeplatają się z sielankowo kolorowymi.





Wątki fabularne spleatają się dość zgrabnie, dostarczając niesamowite zakończenie epizodu.



„Gdy zabraknie miejsca w piekle, martwi będą chodzić po ziemi!”.

Resident Evil: Revelations 2

PC PS3 PS4 PSV X360 XONE

WYDAWCA Capcom Wersja PL: tak

Gregorius

Dobra wiadomość dla wszystkich, którzy stęsknili się za gnijącymi zombiakami i dzielnymi dziewczynami, rozwalającymi im głowy. Capcom wypuścił właśnie Resident Evil: Revelations 2, kontynuację dobrze przyjętego Resident Evil: Revelations (2012). Na razie jednak nie dostajemy całości, a tylko pierwszą część - Episode 1.

Widocznie Capcom dołącza do grona firm, które dawkać graczom radość z gry. Czyżby z obawy, żebyśmy czasem nie zachłysłnieli się jej nadmiarem? Kontrowersyjna decyzja, która zupełnie mi się nie podoba. Następne epizody mają pojawiać się w odstępach miesięcznych. To dość długie przerwy, zważywszy, że przejście jednego zajmuje około 2,5 godziny... Częściowo rekompensuje to jakość tytułu - epizod



Młotki

W magazynku mamy przeważnie tylko kilka naboju i wielokrotnie zdarza się dobijać zombiaka łomem, by zachować parę kulek na przyszłość.

pierwszy jest po prostu świetny. Miejmy nadzieję, że w kolejnych poziomach ten zostanie utrzymany.

Historia przedstawiona w grze dzieje między piątą a szóstą częścią serii Resident Evil. Odmiennie niż w poprzedniej odsłonie nie kierujemy Jill Valentine i Chrisem Redfieldem, tylko dwiema parami bohaterów. Są to Claire Redfield i Moira Burton (córka Barry'ego Burtona) oraz Barry i 10-letnia Natalia Korda. Każda z tych par otrzymała odrębną kampanię - obie rozgrywane są na tej samej wyspie, na której znajduje się niemal opuszczone więzienie. Niemal, bo oczywiście są w nim zombie. Zadaniem Claire jest wydostanie się z owego miejsca odosobnienia, zaś Barry przybywa na ratunek córce.

Rozgrywka to klasyczny horror TPP. To, co nietypowe, to fakt, że sterujemy jednocześnie parą bohaterów, pomiędzy którymi możemy swobodnie się przełączać. Jedną postacią z duetu jest



Od czasu pojawienia się Jill Valentine w pierwszym Resident Evil twórcy uznali, że rozwalka zombie prowadzona przez seksowne kobiety to jest właśnie to!

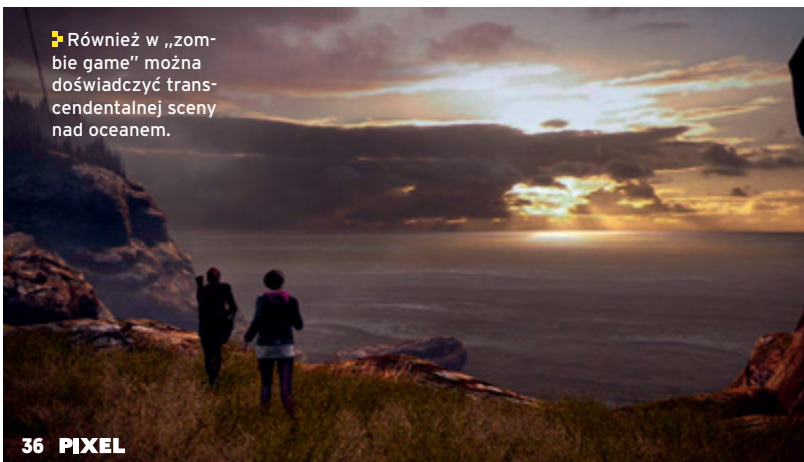
pierwszoplanowa (Claire i Barry), druga pełni funkcję wspomagającą. To bardzo udane rozwiązanie. Postać wspierająca może wyważać drzwi, oświetlać cele, znajdować ukryte przedmioty czy wyczuwać wrogów, zanim ci nas zaatakują. Wymaga to czasem pomysłowości podczas pokonywania etapów, a gra nagradza za myślenie, szczególnie za oszczędzanie amunicji czy innych zasobów, których jest bardzo, bardzo mało i szybko się kończą.

Klimat produkcji utrzymano w konwencji całego cyklu - jest mroczno, postapokaliptycznie, krwawo i brutalnie. Jedyne, co mnie wkurzało, to nieinteraktywne otoczenie. Krzesła są przysrubowane do ziemi, papierzy niezniszczalne, wszystkie wydarzenia oskryptowane, martwiaki blokują się na małych przeszkodach, a droga przejścia gry została wytyczona jak po sznurku. W dobie otwartych światów trąci to myszką, ale można w sumie przymknąć oko, gdyż interakcje między bohaterami, historia i kolejni nieumarli skutecznie to maskują. Zdecydowanie polecam! ■



Prezentowane bydlę to Ortros, czyli domniemana rodzinka Cerbera.

Również w „zombie game” można doświadczyć transcendentalnej sceny nad oceanem.



Oddworld: New N' Tasty

PC ■ PS3 ■ PS4 ■ PSV ■ X360 ■ XONE ■ WII U

WYDAWCA Oddworld Inhabitants **Wersja PL:** tak

Zdan



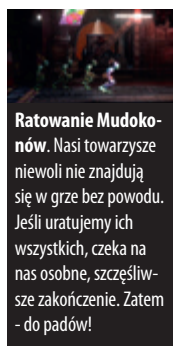
✚ Pamiętajcie dzieci: kawa szkodzi! Oto jej wpływ na poczciwego Abe'a.

Kupiliście kiedyś edycję deluxe swojej ulubionej płyty? Albo słuchaliście może klasyki sprzed lat nagranej ponownie z użyciem współczesnej technologii?

W obu przypadkach bardzo łatwo położyć sprawę na całej linii. Kiepski remastering, drobna zmiana okładki, idiotyczne bonusy i już fani stają się żądni krwi, flaków i innych przysmaków. A jeśli zmieni się „mięso”, czyli muzykę, to tak jakbyśmy pozwali

Napstera - umarł w butach. Ale dobra edycja deluxe czy remake mogą być czymś wspinałym i jak najbardziej godnym uwagi. To jak ponowne spotkanie z pierwszą miłością z liceum. Tylko trochę wyładniała, ale przecież to ta sama dziewczyna, do której się kiedyś wzdychało. I z czymś takim mamy do czynienia w przypadku remake'u kultowej pierwszej części przygód Mudokona

Misja



Ratowanie Mudokonów. Nasi towarzysze niewoli nie znajdują się w grze bez powodu. Jeśli uratujemy ich wszystkich, czeka na nas osobne, szczęśliwsze zakończenie. Zatem - do padów!

✚ Na szczęście można rozmawiać z zielonymi delikwentami ze strzelbą w łapie.

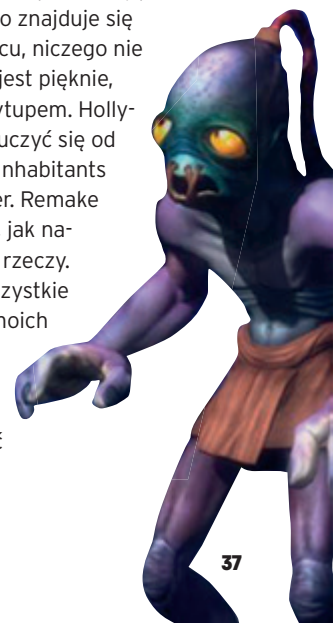
Abe'a. Oddworld Inhabitants i Just Add Water fundują nam taką właśnie edycję deluxe ulubionej płyty, w którą włożono całą moc, serce i pasję, co widać, słyszać i czuć.

Piękna grafika 2,5D, silnik Unity - to wszystko jest jak lukier na dobrze zrobionym cieście. I to lukier pierwszej klasy. Tutaj naprawdę mamy co oglądać i czego słuchać. Prezentuje się to po prostu smacznie, a jednocześnie uniknięto przesady. Oddworld nadal wydaje się dziwny, zaś klimat wylewa się z niego strumieniami. Teraz wszystko wygląda jeszcze lepiej.

A zatem udało się zachować ducha okładki płyty. A co z mięsem? Co z samymi utworami, czyli w tym przypadku rozgrywką? Ano nic. I to jest paradoksalnie prawidłowa odpowiedź na owo pytanie. Słyszeliście, że „lepsze jest wrogiem dobrego”?

No właśnie. A zatem zostawiono to, co dobre. Jest tak, jak było - zagadki, uwalnianie braci Mudokonów, elementy platformowe, przejmowanie Sligów. Wszystko to nie straciło swojego uroku i okazuje się tak samo grywalne jak dawniej. Jasne, że pojawiły się zmiany, ale... w ostatecznym rozrachunku nie mają one wielkiego znaczenia. Fani i weterani na pewno je wyłapią, a dla innych to po prostu część gry i tyle. Nowicjuszom przyda się też usprawnienie w postaci opcji szybkiego zapisu. Nie każdy lubi po małej pomyłce i zgonie wracać do checkpointu i od nowa próbować zmierzyć się z daną zagadką. Warto też wspomnieć o nieco innym układzie plansz niż w oryginale. To z kolei miód na serca weteranów - jest powód, żeby przejść grę ponownie. Czyli - dla każdego coś miłego.

Podsumowując, przesłuchanie owej edycji deluxe stanowi nad wyraz przyjemne doświadczenie. Albo - ująwszy rzecz inaczej - randka po latach ze wspomnianą pierwszą miłością okazała się zaskakująco udana. Wszystko znajduje się na swoim miejscu, niczego nie sprofanowano, jest pięknie, miodnie i z przytupem. Hollywood powinno uczyć się od ekip Oddworld Inhabitants i Just Add Water. Remake Abe'a pokazuje, jak należy robić takie rzeczy. Czemu tylko wszystkie edycje deluxe moich ukochanych albumów nie są tak dobre? Ech... pomarzyć można. ■





➤ Groteskowe twarze bohaterów i żywa paleta kolorów wcale nie przeszkadzają w opowiadaniu mrocznej, poważnej historii. Wręcz przeciwnie.

Hotline Miami 2: Wrong Number

■ PC ■ PS3 ■ PS4 ■ PSV

WYDAWCA Devolver Digital **Wersja PL:** tak

■ qrpiech



W PODOBNYM KLIMACIE



POSTAL

Wcielamy się w psychopatę i strzelamy do wszystkiego, co się rusza. Prawdopodobnie najbardziej kontrowersyjna gra lat 90., niedopuszczona do sprzedaży w kilkunastu krajach.



THE BINDING OF ISAAC

Zręcznościowy roguelike z kością dawką ADHD prosto od twórców Super Meat Boy. Bez nadludzkiego refleksu i anielskiej cierpliwości lepiej w ogóle do tego nie podchodzić!

Druga odsłona kontrowersyjnej wiksy dla graczy o mocnych nerwach i żołądkach nie zawodzi – jest jeszcze bardziej krwawa, zakręcona i różnicowana, a autorom udało się zachować najlepsze cechy oryginału.

W tej strzelaninie z elementami skradanki przemierzamy brudne i niepokojące, a jednocześnie skąpane w intensywnych barwach Miami, wcielając się w kilkanaście skrajnie różnych postaci. Ich historie początkowo wydają się zupełnie pozbawionym sensu



zlepkiem przypadkowych, abstrakcyjnych scen, zmieniających się jak w kalejdoskopie. Z czasem jednak wszystkie wątki zaczynają układać się w całość, a losy bohaterów spleść i przenieść niczym w pierwszych filmach Alejandra Iñárritu. Zbudowanie tak gęstego klimatu na bazie niemych, zdawkowych dialogów to nie lada osiągnięcie. Niejedynie zresztą w tej grze.

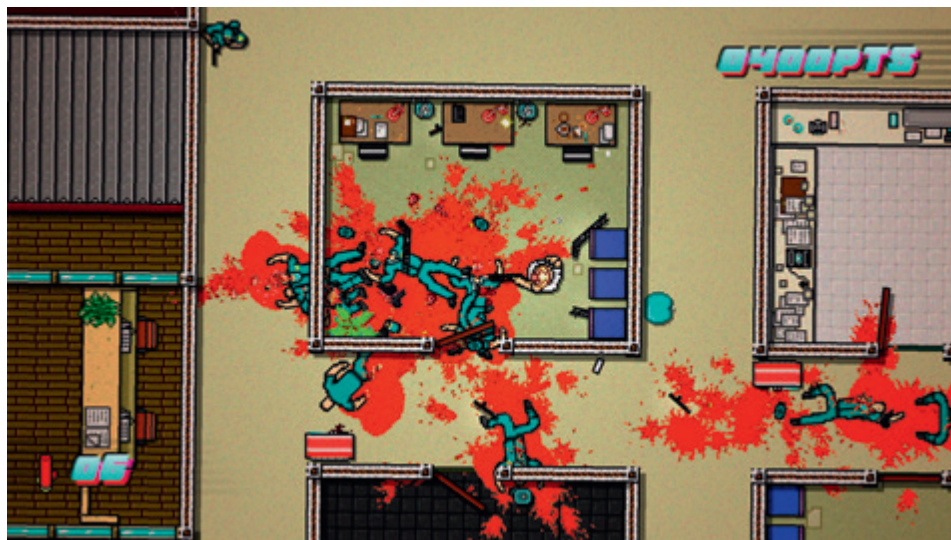
Pierwsze skrzypce ponownie gra tu energiczna ścieżka dźwiękowa, jeszcze lepsza niż poprzednio, idealnie podkreślająca zabójcze tempo rozgrywki i jej narkotyczny urok, sprawiającą wręcz, że mimowolnie

✦ Poza mięsem armatnim, trafiają się też trudniejsi przeciwnicy. Pan w różowym kołnierzyku potrafi, nawet mimo kilku kulek w brzuchu, błyskawicznie dobiec do bohatera i załatwić go jednym ciosem.

✦ Oponenci strzelają celnie, ale bywają głupi i nie zauważają trupów - da się ich po kolei wabić do sąsiedniego pokoju i zabijać, gdy tylko przekroczą próg.

zaczynamy kołysać się przed ekranem. Mało tego, twórcom udało się także dopieścić kiczowatą, stylizowaną na produkcje z początków elektronicznej rozrywki grafikę. Ekran, potraktowany wypaczającymi obraz filtry, delikatnie faluje, czcionki stylowo się rozjeżdżają i zmieniają kolor, ciała przeciwników układają na dziesiątki sposobów w zależności, czym, gdzie i pod jakim kątem oberwą, opryskując odnaną z dbałością o szczegóły okolice hektolitrami krwi i poszatkowanymi, rozpikselowanymi wnętrznościami. Hotline Miami 2 to gra chora do szpiku kości - można patrzeć na nią z zachwytem lub obrzydzeniem, ale nie da się przejść obok obojętnie.

Postacie, którymi sterujemy w kolejnych scenach, wyposażono w odmienne umiejętności i cechy charakteru, dzięki czemu rozrywka stała się bardziej urozmaicona. Ciekawski pisarz stroni od przemocy i stara się ogłuszać wrogów po cichu, zaprawiony w boju żołnierz zawsze ma przy sobie karabin i nóż, ale nie może podnieść żadnego innego rodzaju broni, a dwóch



członków grupy ubierającej zwierzęce maski stale występuje w duecie, racząc przeciwników piłą łańcuchową i ołowiem naraz. O nudzie czy monotonii nie ma więc mowy, tym bardziej że obecne są znane z wcześniejszej odsłony maski, które możemy nakładać przed pewnymi misjami, modyfikując mocne i słabe strony postaci.

Poziom trudności zabawy nadal jest wyśrubowany, ale gra okazuje się nie aż tak trudna jak pierwsza część. Owszem, ginimy często i gęsto, nie zawsze z własnej winy. Poza korytarzami i ciasnymi, pełnymi przeciwników pomieszczeniami, które królowały w „jedynce”, zwiedzamy też rozległe, otwarte przestrze-



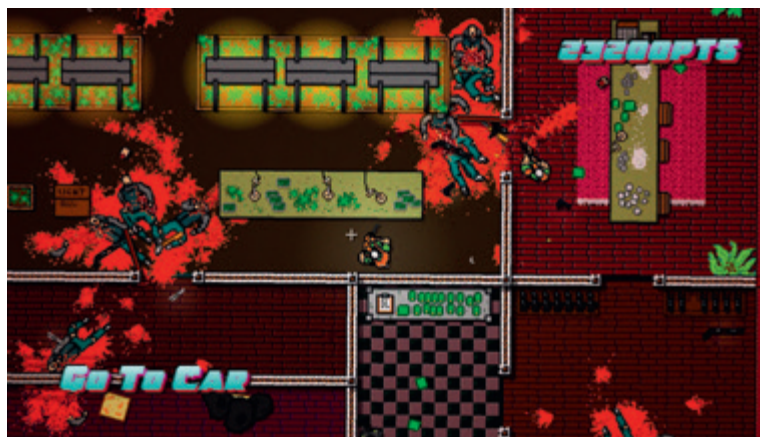
nie. Kłopot w tym, że strzegący ich wrogowie potrafią ustrzelić nas zza krawędzi ekranu, zanim w ogóle ich zobaczymy. Mocno to irytuje i trochę podważa sens przeprowadzania spontanicznych, improwizowanych działań, z których słyndła pierwsza odsłona cyklu.

Częściej niż poprzednio jesteśmy zmuszeni do przycupnięcia za rogiem, uważnego rozejrzenia się po okolicy i zaczekania na dogodny do ataku moment albo nauczania się planszy na pamięć. Chwilami owocuje to „szarpaną” dynamiką zabawy i sprawia, że zdobywanie wysokich ocen za styl staje się uciążliwe, bo trudno uzyskać dobry czas.

Co ciekawe, dużo łatwiej wygrywa się teraz starcia z użyciem broni białej - jeśli machamy nożem, pałką czy maczetą, nadbiegający nieprzyjaciele nie mają z nami najmniejszych szans. Ta niekonsekwencja w wyważeniu poziomu trudności trochę łąuje w oczy, podobnie jak odziedziczona po pierwowzorze kiepska sztuczna inteligencja przeciwników, którzy regularnie zacinają się w drzwiach albo snują bez celu, objając o ściany.

Na szczęście, nawet mimo tych potknięć, gra się wyśmienicie, a pokonywanie trudniejszych fragmentów sprawia piekielną satysfakcję. Cieszy też fakt, że „dwójka” jest zauważalnie dłuższa od oryginału - spędzicie z nią ponad dziesięć emocjonujących godzin. I zdecydowanie warto to zrobić, jeśli tylko nie odstrasza was skrajna brutalność tytułu i specyficzna oprawa. ■

W ramach kilku misji możemy kierować dwoma postaciami naraz - fajna sprawa, ale jeszcze lepsza byłaby kooperacja z prawdziwego zdarzenia!



Winyłe



Edycja kolekcjonerska Hotline Miami 2

to kusząca propozycja dla wszystkich melomanów. W jej skład, poza kuponem na pobranie gry ze Steamu, wchodzi aż trzy stylowo opakowane płyty winylowe ze ścieżką dźwiękową. Wydanie to ma jednak spory minus - trzeba zamówić je z USA.

■ Nic tak nie rozpala bitwy, jak płonące pociski wystrzelone z onagerów.



■ Atakowania przeciwnika kupą nie należy uznawać za taktykę wygrywającą. Chyba że kupa jest odpowiednio duża, a okolice wieże strażnicze leżą w gruzach.

■ W PODOBNYM KLIMACIE



TOTAL WAR: ROME II

Gra przedstawia powstanie Cesarstwa Rzymskiego, które – w wersji Creative Assembly – przebiegało z dużymi problemami technicznymi. Udało się je rozwiązać. Może dlatego nie odnotowano ich w podręcznikach historii.



PRAETORIANS

Produkt Pyro Studios, w którym można dowodzić wojskami Cezara w kampanii przeciw Pompejuszowi lub stanąć na czele wojsk Krassusa w trakcie wojny z Partami. Są tam bitwy, w których można perfekcyjnie zrobić zółwia.



CENTURION

Bodaj pierwsza produkcja, w której budowało się imperium rzymskie, a akcja łączyła część strategiczną rozgrywaną w turach z bitwami w czasie rzeczywistym. Ta gra przekonywała, jakie znaczenie ma zasięg głosu dowódcy.

Total War: Attila

■ PC ■ MAC

WYDAWCA SEGA Wersja PL: tak

■ Sir Haszak

Creative Assembly w końcu zdradziło prawdziwy powód wędrówki ludów – chodziło o wyprawę po drewno, strategiczny surowiec znajdujący się w Mauritanii. Bo jak zwykle w tej serii realia historyczne muszą ustąpić nieco grywalności. I to nadal działa.

Total War: Attila, gra strategiczna, łącząca rozgrywkę turową na mapie świata z bitwami rozstrzyganymi w czasie rzeczywistym, przenosi nas do Europy z okresu niespokojnego przełomu IV i V wieku naszej ery. Ze wschodu nadciągają Hunowie, a przed nimi ciągną ludy, które za wszelką cenę chcą uniknąć spotkania z tą nacją. Są to czasy, kiedy Hunowie nie zatrzymują się w Donbasie. W starej Europie następuje konsternacja: co z tym fantem zrobić?

SKAZANI NA WOJNĘ

I przed takim oto dylematem staje gracz, który ma do wyboru być: goniącym, uciekającym bądź deptanym przez uciekających i goniących. Obejmuje pieczę nad jedną z dziesięciu frakcji, wśród których są między innymi Hunowie, plemiona wędrowne, ludy gospodarujące na swoich ziemiach oraz podli imperialiści tamtych czasów. To pierwsza rzecz zasługująca na pochwałę, bo sytuacja każdej z owych wspólnot i wyzwania, jakim muszą sprostać, bardzo się różnią.

W przeciwieństwie do poprzednich odsłon serii Total War trudno tu budować imperia, bo te akurat w tym okresie upadają. Państwa militarnie słabe atakują obie części Cesarstwa Rzymskiego niczym stado piranii i przejmują jego terytoria prowincja po prowincji. Wędrowne plemiona wchodzą na nie swoje tereny i czują się jak u siebie. Bardzo sprzyja im umiejętność rozbijania obozów

w dowolnym miejscu i umacniania ich pozycji tak, jak ludy osiadłe rozbudowują miasta. Działają tak do czasu przejścia jakiegoś grodu z prawdziwego zdarzenia. Wyjątkiem pozostają Hunowie, którzy nie mogą zajmować miast - są skazani na wojnę, plądrowanie i grabież. Muszą tylko uważać, by nie przedobrzyć z liczbą wrogów.

Rozrzucone wojska imperiów nie są w stanie zapobiec grabieży. W dodatku jest ona zaledwie występkiem niegroźnym wybuchem wojny, więc wędrowcy mogą bezkarnie bogacić się kosztem tubylczej ludności. Oczywiście wśród miejscowych narasta niezadowolenie, z którym musi sobie radzić zarządzający prowincją. Jeśli jednak nieproszony gość napadnie na miasto i je splądruje, imperialny właściciel nad wyraz sprawnie zbiera siły i szybko osacza awanturnika. A wtedy jego los jest przesądzony.

CODZIENNA ORKA

W Attili, podobnie jak w pozostałych częściach serii, ważny jest zrównoważony rozwój, obejmujący tak sferę cywilną, jak i militarną. Zazwyczaj trzeba najpierw ziemię wydrzeć przeciwnikowi, a potem ją obronić. Jednak tym razem wyjątkowo często zdarza się, że dany teren można zagarnąć bez jednego machnięcia mieczem - leży odłogiem opuszczony przez poprzednich najeźdźców. Wymaga tylko solidnych inwestycji, których nie uda się przeprowadzić bez silnej gospodarki.

Sam system gospodarczy okazuje się stosunkowo prosty: wystarczyć zapewnić ład, higienę, żywność i złoto, spoić społeczność jedną

religią, a prowincje będą rosły jak na drożdżach. Dodatkowo w każdej z nich znajduje się jeden surowiec, który ma wartość handlową, jak wino czy oliwki, lub dodatkowo strategiczną, jak żelazo czy drewno. To ostatnie bardzo się przydaje przy wznoszeniu zaawansowanych technicznie budynków.

Ziemie muszą być chronione przez armie, bo chętnych do plądrowania i burzenia kręci się w pobliżu bez liku. Sztuczna inteligencja poczyni sobie agresywnie i jeśli nawet nie może zająć miasta, to bezlitośnie je złupi, a budynki uszkodzi.

Na rozwój państwa wpływ ma także czynnik ludzki - knowania i ścieranie się rodzin i arystokratów, zdrady prowadzące do wojen domowych, ale też ustalanie wysokości podatków, rozdzielanie stanowisk i przywilejów. Świat polityki wewnętrznej, zwłaszcza pod koniec rozgrywki, staje się mocno złożony, tak że niekiedy trudno się w nim odnaleźć. Do tego rozbudowane drzewo genealogiczne jest niewygodne do przewijania.

MAŁPIA ZRĘCZNOŚĆ W POLU

Bitwy wyglądają efektownie, ale też porażają mnóstwem opcji. Już sam wybór szyków okazuje się imponujący, ale to można określić, nim rozpocznie się starcie. Potem jest tylko ciekawiej. Prosty model papier-kamień-nożyce został zmodyfikowany i dlatego na przykład konnica potrafi rozbić włóczników, o ile zaatakuje od tyłu lub ze skrzydła. Jednak tym razem dzięki systemowi morale oddziały zazwyczaj nie pierzchają z pola bitwy po pierwszym uderzeniu. Jest czas, by przyjść im z pomocą.



❖ Czajenie się jest jedną z podstawowych aktywności żołnierzy walczącej armii.

Zajście przeciwnika z boku czy wypadnięcie nagle spośród czterech drzew szumnie nazwanych lasem stanowczo nie wyczerpuje puli manewrów wytrawnego dowódcy. Niemal każdy oddział posiada jakąś cechę, której ładowanie trwa pewien czas. Łucznicy strzelają kilkoma rodzajami strzał, które warto zmieniać zależnie od celu (na przykład przeciw wieżom oblężniczym - zapalające, przeciw jednostkom opancerzonym - przebijające). Do tego niektóre oddziały w miastach lubią chodzić bez sensu pod ostrzałem, bo wybierają dziwną drogę, lub pod nim stać mimo wydanego rozkazu, żeby zaatakować strzelających. Kiedy połączymy to z koniecznością wykonywania manewrów taktycznych, reagowania na działania przeciwnika i sytuację walczących oddziałów, zaczynamy się zastanawiać, jak ówczesni dowódcy obywali się bez przycisku odpowiadającego za pauzę.

A ten przydaje się także w momentach, gdy chcemy wyjść z roli wodza kierującego armią i pooglądać widoki. Tańczące na wodzie refleksy słońca czy pełgające po kadłubie okrętu płomienie pokazują, że gra jest piękna, tylko zazwyczaj jest się zbyt mocno skupionym na czym innym, by to dostrzec.

Mimo drobnych niedogodności i niedociągnięć warto przenieść się w czasy Attyli. Próba odnalezienia się w chaosie, jaki nastąpił podczas wędrówki ludów, to znakomita zabawa, choć rozgrywki z pewnością nie można określić mianem łatwej, a gra Hunami stanowi doświadczenie unikatowe w skali serii Total War. I to mimo zaliczenia już inwazji Mongołów. Takie novum wprost ze starożytności. ■

❖ Manewrować, wskazywać cele, prowadzić abordaże, gasić okręty i korzystać ze specjalnych umiejętności - zadania dowódcy floty podczas bitwy są banalne.

Szachy



Aktywność dyplomatyczna przeciwników jest odwrotnie proporcjonalna do ich siły. Dlatego jeśli przychodzi propozycja pokoju od Cesarstwa Zachodniorzymskiego, możemy spokojnie żądać większej opłaty manipulacyjnej za swą przychylność. Oczywiście o ile w ogóle mamy zamiar zawrzeć pokój.





✚ Typowa elficka biblioteka. A w niej: jaja z „Gry o tron”, kostka Rubika, Companion Cube z Portala, miecz z Minecrafta i stwór dziwnie podobny do Sully'ego z „Potworów i spółki”.

✚ Halo! Halo! Pomocy! Dzieci w szkole mnie nie lubią!



Book of Unwritten Tales 2

PC MAC

WYDAWCA KING Art Games Wersja PL: nie

Krupik

Ach, klasyczne przygodówki point 'n' click. Nadgryzione zębem czasu, dobite przez naszą niechęć do wysyłania szarych komórek i żądzą mocniejszych wrażeń. Dobrze, że ich duch żyje jeszcze w takich grach jak *The Book of Unwritten Tales 2*.

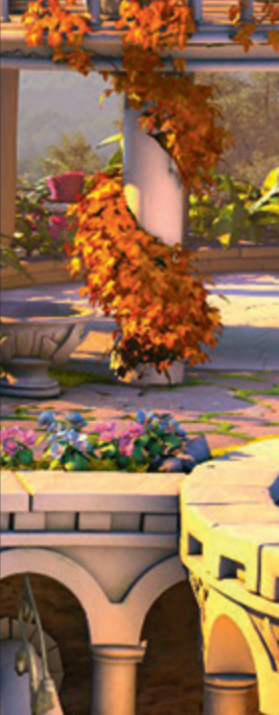
Zawsze najbardziej ciekawi mnie, co się dzieje po szczęśliwym zakończeniu opowieści. Czy Śnieżka zostawiła swojego księcia dla jednego z krasnoludków? Czy dorosły Czerwony Kapturek zakochał się w myśliwym? I najważniejsze. Co się stało z głównymi bohaterami przygodówki *The Book of Unwritten Tales* po pokonaniu wiedźmy Mortrogi, romantycznym locie w kierunku zachodzącego słońca i napisie „The End”?

Oczywiście dopadła ich proza życia. Elfia księżniczka Ivo zerwała z zawiadąką Nate'em i zamieszkała pod jednym dachem z apodyktyczną mamuszką. Nate utknął na latającej

wysepcie ze swoim futrzastym przyjacielem Critterem i został kumplem od kieliszka szalonego Czerwonego Pirata. Gnom Wilbur Weathervane zaczął harówkę jako nauczyciel magii w szkole dla złośliwych bachorów, za co płacą mu jabłkami.

Jeśli nawet nie graliście w pierwszej część *TBoUT*, nie powinniście mieć żadnego problemu z szybkim zorientowaniem się, o co chodzi w całej historii. Zresztą opowieść rozkręca się bez pośpiechu (spokojnie, później nie brakuje ciekawych zwrotów akcji), co - o dziwo - nie jest wcale takie złe. Powolne zwiedzanie świata *TBoUT2* okazuje się bowiem niesamowicie satysfakcjonujące. Niewątpliwie wpływa na to fakt, że *Aventasia*, fantastyczna kraina, w której toczy się akcja gry, została bardzo, ale to bardzo efektywnie zaprojektowana.

Do gustu szczególnie przypadły mi mroczniejsze lokacje (między innymi magiczny uniwersytet i zamek krwiożerczego hrabiego Vladiego),



✦ Nawet w najpiękniejszej elfickiej posiadłości można się czuć jak w więzieniu, jeśli ma się taką matkę jak Ivo.

zwłaszcza te przedstawione w rzucie izometrycznym. Wstrząsające wrażenie zrobiło na mnie też to, co główna antagonistka w grze, uroczą Chantal van Buren (osóbka z zamiłowaniem do psychodelicznego rózu), uczyniła z każdym elementem wystroju, na którym położyła swoje małe tłuste łapki. Szkoda tylko, że twórcy nie podeszli do podobnym graficznym wyciuciem do słowa pisanego - nie dość, że tekst wyświetlany jest małą czcionką, to często w zlewającym się z otoczeniem kolorze, co znacznie utrudnia czytanie.

Ci, którzy nie poznali głównych bohaterów w poprzedniej odsłonie TBoUT, mogą mieć jednak problem z ich polubieniem.

Grę podzielono na etapy, podczas których wcielamy się w jedną z czterech postaci. Sęk w tym, że kiedy już zaczynamy przywiązywać się do Ivo, to przenosimy się do Wilbura, żeby za chwilę grać jako Nate lub Critter (i tak dalej aż do momentów, w których

występuje paru bohaterów). Chociaż jest to ciekawy zabieg w kontekście urozmaicenia zabawy, nie wpłynął zbyt dobrze na moją empatię względem postaci, a jest mi ona potrzebna jako motywacja do ukończenia każdej gry (tak, zwłaszcza przygodówki point 'n' click). Najbardziej wciągnęły mnie etapy, w których głównym bohaterem był Wilbur, nie tylko dlatego, że kierowałam nim najdłużej, ale też ponieważ czułam, że to postać z krwi i kości, nawet jeśli wirtualnych. Książniczka Ivo i Nate wydali mi się... zbyt dwuwymiarowi.

Sytuację w pewnym stopniu ratuje cały zestaw oryginalnych i zwiariowanych postaci drugoplanowych, takich jak dwugłowy ogr, dzielny szcurek, małżeństwo nieumarłych z synkiem robotem czy miłośniczki rózu - mamunia i córnia van Buren.

W grze znajduje się wiele nawiązań do popkultury. Miałam jednak wrażenie, że proces myślowy autorów przebiegał tak: „Zróbmy magiczny uniwersytet... ale żeby był taki jak Hogwart... ale też jak uniwersytet ze «Świata Dysku»... i koniecznie dajmy bibliotekarza małpę! Tak! Małpę bibliotekarza!”. Nie czułam, że znajduję się w oryginalnym świecie, bo co rusz wytrącało mnie z niego jakieś nawiązanie do innej rzeczywistości.

✦ Wilbur na tropie spisku. Chociaż bardziej to spisek na tropie Wilbura.

Więzy



Twórcy postarali się o zapewnienie nam rozrywki w postaci przeróżnych smaczków. Mamy tu nawiązania do Minecrafta, „Star Wars”, iPada, „Harry’ego Pottera”, „Świata Dysku”, The Elder Scrolls, Portalu czy „Gry o tron”. Część z nich została umieszczona mocno na siłę, w efekcie czego miejscami powstaje popkulturowy melanz.

✦ Latająca wysepka Czerwonego Pirata, na której jako „ochotnicy” zamieszkali Nate z Critterem.

Czekałam, aż pojawi się przysłowiowa lodówka (a raczej zamrażarka) i wyskoczy z niej Elsa z Frozen śpiewająca: „Let it gooo! Let it gooo!”.

Oczywiście wszystkie zabawne akcenty, błyskotliwe fabuły i świetnie nakreślone postacie przestałyby się liczyć w przygodówce już po paru frustrujących zagadkach (a w czasach Steama to sobie nawet pudełkiem rzucić nie można).

Na szczęście w TBoUT2 większość łamigłówek okazuje się bardzo logiczna i bardzo rzadko musiałam stosować brutalną taktykę używania wszystkiego na wszystkim (a nuż się uda). Jednocześnie nie miałam wrażenia, że moje szare komórki za chwilę skurczą się z nudów. Spodobało mi się też to, że po naciśnięciu spacji interaktywne miejsca zostały oznaczone lupą. Pamiętacie, jak kiedyś z mozołem przeczesywało się cały ekran, żeby wyłuskać jakiś przedmiot wielkości jednego piksela? Ach, ta nostalgia...

Ciekawe rozwiązanie zastosowano w dalszych etapach, kiedy musimy przełączać się między bohaterami, w związku z czym wyzwanie staje się trudniejsze. A jeśli mamy ochotę na dodatkowe ubrania dla naszych herośców (a kto nie chciałby się przebrać za jakże uroczego Igora?), możemy wykonać zadania poboczne. Natomiast fragment, w którym cofamy się w czasie, żeby uratować zgniłe książki, wręcz mnie zachwycał. Przedstawiono to jako podróż między różnymi etapami historii gier komputerowych - grafika staje się coraz bardziej i bardziej pikselowata, aż kończymy w klasycznej tekstówce.

TBoUT2 to kilkanaście godzin dobrej zabawy i nie chcę tu wyjść na zmurszałe próchno, ale za taką właśnie, jak to drzewiej bywało, przygodówką i za takimi zagadkami tęskniłam. Na szczęście wiele wskazuje na to, że doczekamy się kolejnej części gry. Hurra! Cieszę się tym bardziej, że zakochałam się na zabawie w twórcach serii już jakiś czas temu, kiedy przeczytałam ich odpowiedź na pytanie, dlaczego robią takie właśnie gry. („Ponieważ pochowano LucasArts i ktoś musi przejąć tę pałeczkę”). Tak trzymać, Panie i Panowie, tak trzymać! ■





Prison Architect

PC IOS ANDROID

WYDAWCA Introversion Software Wersja PL: tak

Piotr Pieńkowski **ACCESS**

Symulator więzienia? Czyli że co? Simsy za kratami? Naczelnik, klawisze, recydywiści? A może jeszcze kaci i krzesła elektryczne? Cóż, jak się okazało, niewiele się pomyliłem.

Zacznijmy od tego, że Prison Architect bliżej do gier w rodzaju Theme Park czy SimCity, niż do klasycznych Simsów. Z tego ostatniego tytułu zaczerpnięto jednak to i owo - na przykład oczekiwania więźniów czy

personelu prezentowane są w dymkach. Całość jednak zasadza się bardziej na zarządzaniu - i to całkiem na serio - jednostką penitencjarną niż spełnianiu kaprysów jakiejś wirtualnej postaci czy rodziny.

Zarządzamy jednostką, którą najpierw musimy sami zbudować. Oznacza to, że w pierwszym rzędzie zajmujemy się stawianiem ogrodzenia, wznoszeniem budynków oraz zapewnianiem dostaw wody i prądu, potem rozlokowywaniem w tak powstałej placówce różnego rodzaju cel (tymczasowe, zwykłe, izolatki), a także kuchni, jadalni, pryszniców, świetlicy, biblioteki, pokoju odwiedzin, a nawet kapliczki. Nie można przy tym zapomnieć o personelu. Nie dość bowiem, że trzeba go zatrudnić za grube pieniądze, to jeszcze należy zadbać o biura, pokoje do wypoczynku z wyposażeniem i komfort pracy. Musimy też przemyśleć rozmieszczenie ciągów komunikacyjnych i pomieszczeń go-

➤ Lokacje opisane są za pomocą szarych napisów. Wśród nich oczywiście celi, jadalnia czy tymczasowy areszt.

Tutorial

Gra jest trudna, ale na szczęście autorzy zadbałi o tutorial, stanowiący zarazem introdukcję. Nasze pierwsze, wprowadzające zadanie to... budowa celi śmierci i wykonanie wyroku. Po takim katharsis ławiej sobie poradzić z kolejnymi wyzwaniem i wkrótce niestrasne są nam ucieczki, bójki między osadzonymi czy bunty. Zawsze w ostateczności z odsieczą przychodzi wojsko.

spodarczych, zamontować odpowiednie elementy infrastruktury.

Naturalnie, wszystko to za kasę, której - jak łatwo się domyślić - zawsze jest za mało, co z kolei oznacza, że nie obędzie się bez pożyczek na konkretne cele i... późniejszego rozliczania ze zrealizowanych planów.

Gra oferowana jest w fazie wczesnego dostępu, ale większość rzeczy już działa. Przy tym oprawa audiowizualna - przynajmniej moim zdaniem - zachwyca, bowiem proponuje coś zupełnie nowego. Wreszcie, co warto jest podkreślić, istnieje nawet mod spolszczający grę (wybiera się go w opcjach, bo stanowi już integralną część programu) i pomimo paru uchybień prezentuje się całkiem porządnie.

Rzecz jasna, są i minusy. Gra wciąż jeszcze wymaga dopracowania: wyrzuca czasem do pulpitu, zdarza się blokowanie się postaci, brak szczegółowego opisu wszystkich możliwości i dostępnych opcji. Dodatkowo niepokoi fakt, że prace nad Prison Architect trwają już prawie 4 lata. Ale zarazem uspokaja myśl, że to jednak wbrew pozorom skomplikowane przedsięwzięcie, do tego biorą w nim udział ludzie, którzy kiedyś zrobili bardzo ciekawego Uplinka (2001), czyli studio Introversion Software, a przy tym pieniędzy na ukończenie projektu z pewnością im nie zabraknie, bo jak do tej pory gra zyskała - uwaga! - ponad milion subskrybentów. I w sumie - wcale się nie dziwię. Premiera pełnej wersji planowana jest na drugą połowę 2015 roku. ■

➤ Jak widać, polonizacja gry nie obejmuje całości materiału.





➤ Nasz biegacz bez trudu prześcignie grubego kolegę, ale potem trzeba go zmotywować niebiańskim taserem.

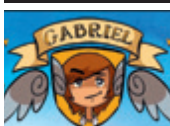
Harold



WYDAWCA Moon Spider Studio **Wersja PL:** nie

➤ Michał R. Wiśniewski

Gabriel



Gracz wciela się w Gabriela, poznając jego szkolne przygody z filmików między wyścigami. Gabe, jako postać sterującą poczynaniami Harolda, dodaje grze ciekawej (meta)narracji. I rodzi szereg pytań natury filozoficznej. Kto wydaje rozkazy lemingom?

Harold to gra o bieganiu, która wzbogaca gatunek o kilka ciekawych patentów. Współczesną modę na biegające ludziki rozpoczął flashowy Canabalt, uzależniająca gra kontrolowana jednym przyciskiem.

Bohater ucieka po dachach wieżowców w mieście atakowanym przez kosmitów, a gracz decyduje, w którym momencie trzeba skoczyć. Ze względu na swą prostotę gatunek przyjął się dobrze na smartfonach i przeszedł w trzeci wymiar, w tytułach takich jak Temple Run czy Sonic Dash, gdzie oprócz podskoków dodano zmianę pasa (i różne pomysły na wyciąganie kasy od graczy).

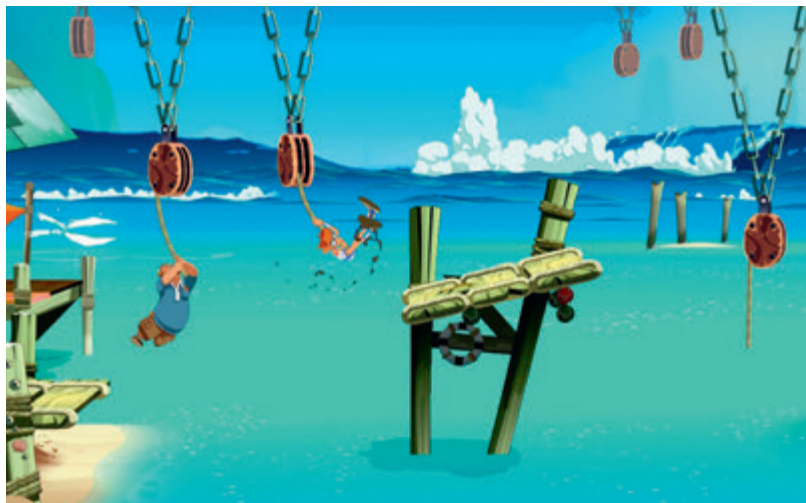
Harold powraca do dwóch wymiarów, by rozwinąć gatunek w zupełnie inną stronę. Tytułowa postać to chuderlawy okularnik, który bierze udział w wyścigach. Jak w Canabaltcie biegnie sam, a gracz kontroluje jego skoki. Dowcip polega na tym, że nie wcielamy się wcale w Harolda, tylko w Gabe'a, młodego anioła stróża. Gabe jest leniwym, ale niesamowicie zdolnym uczniem w liceum dla anielskich strażników. Aby dostać się do akademii, musi zdobyć stypendium, to zaś otrzyma trzech adeptów z najlepszym wynikiem z egzaminu, którym są wyścigi ludzi wspomaganych przez anioły. Gabe ma pecha - maszyna losująca przydziela mu Harolda. Nasz bohater - i gracz - będzie musiał się nieźle wysilić, żeby wygrać dwanaście wyścigów (po trzy trasy w czterech lokacjach: dżungla, pustynia, kraina lodu i morze). Fabuła tytułu, którą

➤ Animowane filmiki przed wyścigami tłumaczą, dlaczego nasz pierdoła zawsze zaczyna wyścig jako ostatni.

poznajemy za sprawą animowanych przerywników, to miła odmiana od tego, co serwuje większość pozbawionych jakiegokolwiek sensu „biegarek”.

Można powiedzieć, że Harold to połączenie gier Canabalt i Lemmings. Aby doprowadzić swego podopiecznego do zwycięstwa, Gabe musi go „motywować” (piorunem z chmurki), a także manipulować otoczeniem - przesuwając platformy, opuszczając mosty zwodzone, usuwając przeszkody. Moce te okazują się też przydatne, żeby dokuczać pozostałej piątce rywali - na przykład wrzucać ich do wody albo szczuć krokodylem. Każdy tor kryje sekrety pozwalające zdobyć przewagę (w dżungli chociażby znajduje się małpi most schowany pod stertą bananów).

Sterowanie gałką analogową jest intuicyjne i wygodne (może pojawi się kiedyś wersja na tablety, bo gra się o to doprasza). Trudność torów rośnie wraz z kolejnymi wyścigami, na szczęście przed każdym z nich trzeba zaliczyć serię ćwiczeń, która pozwala zapoznać się z pułapkami czyhającymi na trasie. Harold wygląda jak kreskówka, przypominając nieco Rayman Origins. Jest ślicznie i zabawnie animowany. Każdy biegacz ma inną budowę ciała i charakter, co zostało oddane w ich ruchach - na przykład wysoka zawodniczka skacze przez przeszkody jak baletnica. Urocza i przyjemna gra. ■



➤ Takie gry demoralizują młodzież. Czy obcinanie liny przeciwnikowi jest zgodne z zasadami fair play?



Historię do gry napisała Marianne Krawczyk, znana między innymi z pracy nad God of War.



W 2014 roku do zespołu twórców dołączył Ken Rolston, czyli główny autor Elder Scrolls: Morrowind.

The Long Dark

PC MAC

WYDAWCA Hinterland Studio **Wersja PL:** nie

Piotr Pieńkowski **ACCESS**

Niedaleka przyszłość. Pilot William Mackenzie natrafia podczas lotu na geomagnetyczną burzę i ląduje awaryjnie w dzikim terenie. Zniszczeniu uległy urządzenia elektryczne, co z kolei w surowych warunkach północnej Kanady spowodowało prawdziwą katastrofę wśród mieszkańców okolicy...

Dostępna wersja The Long Dark nie oferuje jeszcze kampanii. Mamy za to otwarty świat, w którym już teraz można poruszać się do woli, sprawdzając swój instyngt przetrwania. Co istotne, już na tym etapie niemal wszystkie statystyki bohatera - a możemy wcielić się tak w mężczyznę, jak i w kobietę - działają poprawnie, nie będzie to więc jakaś udawana, niepełna symulacja. Dość powiedzieć, że sterowana postać wyposażona jest

w wskaźniki zmęczenia, wychłodzenia, pragnienia oraz głodu, które determinują nasz wirtualny żywot, a także w plecak z żelaznym zapasem żywności i śpiworem, a nawet w startowy zestaw ubrań, które jednak warto szybko uzupełnić o dodatkowe ciuchy chroniące przed mrozem.

Generalnie cała zabawa sprowadza się do nieustannego kontrolowania wspomnianych wskaźników, przeszukiwania kolejnych domostw, unikania spotkań z wilkami i... wędrówki przez skutą lodem Kanadę. Czasem trzeba narąbać drwa, aby rozpałcić ognisko, czasem oprawić martwego jelenia, by mieć co jeść, a czasem po prostu iść do kolejnego punktu na horyzoncie. Przyznam, że zastany tu świat robi wrażenie swoim realizmem (odkazywanie i bandażowanie ran, rozstawianie wnyków, sposób rozpalania ognia, a nawet niemożność otwarcia puszki bez noża czy otwieracza do konserw) i w tym aspekcie gra przypomina starożytny już hit Robinson's Requiem (ewentualnie Deusa). Nawet grafika jest tu równie awangardowa, co w przypadku TLD stanowi przykład artystycznego, malarskiego podejścia do gier. A jednak...

Licencja



Gra używa silnika graficznego opracowanego przez firmę założoną w 2004 roku w Kopenhadze. Unity Technologies była na targach, wspiera niezależnych twórców, między innymi podczas Pixel Heaven.



Ćwierć miliona sprzedanych dotąd kopii gry robi wrażenie.

Autorzy - jak sami twierdzą - celowo w zalewie tytułów z zombie postanowili pokazać, że bez nich survival też jest fajną zabawą. Tyle że nie jest. I w sumie nawet nie chodzi o brak umarłaków, ale o brak przeciwników w ogóle. Wilki spotyka się rzadko, a kiedy już mamy z nimi do czynienia, ich atak właściwie kończy zabawę. W domach jest pusto, że aż wiatr gwiżdże, a na drogach i zamrzniętych jeziorach po prostu nic się nie dzieje. Szczerze mówiąc, nie mam pojęcia, jak autorzy chcą z tego wybrnąć, bo samo wędrowanie przez lodowe pustkowia naprawdę nie wystarczy. Z drugiej strony - opcja kampanii może wszystko zmienić, a dodanie przeciwności w postaci zjawisk geomagnetycznych, niedźwiedzi czy mieszkańców, którzy przetrwali, a są do nas wrogo nastawieni, powinno nieco skomplikować sytuację bohatera.

Na razie jest intrygująco, ale to jeszcze nie to. Warto mieć ten tytuł w pamięci i obserwować, co się z nim będzie działo, bowiem niewykluczone, że The Long Dark ostatecznie przekształci się w prawdziwy hit. Premiera pełnej wersji gry przewidziana jest na drugą połowę 2015 roku. ■

Twórca studia Hinterland, Raphael Van Lierop pracował wcześniej przy takich produkcjach jak Company of Heroes czy Far Cry 3.



Victor Vran

PC

WYDAWCA EuroVideo Medien Wersja PL: nie

qrpiech

ACCESS

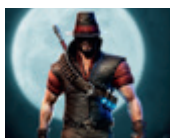


Twórcy Tropico przedstawiają Diabło w wersji „odtłuszczonej” – grę action RPG, w której zręczne poruszanie się po polu bitwy i refleks są dalece ważniejsze niż gromadzenie sprzętu i rozwijanie postaci.

Wcielamy się w łowcę potworów i trafiamy w sam środek opanowanego przez siły ciemności miasta Zagoravia. Własnoręcznie lub z pomocą znajomych upuszczamy krew hordom piekielnych pomiotów, podejmujemy się ciekawych, choć powtarzalnych wyzwań i zdobywamy kolejne, coraz potężniejsze moce. Mimo że gra oferowana jest w ramach wczesnego dostępu i kompletnej kampanii fabularnej doczeka się dopiero w wakacje, już teraz widać, że scenariusz będzie tylko zlepkiem klisz. I że wcale nie przeszkodzi to w czerpaniu frajdy z rozgrywki.

W odróżnieniu od większości tytułów typu hack'n'slash Victor Vran

Trudności



Zasady gry możemy modyfikować za pomocą klątw. Jedne wzmacniają i przyspieszają ataki potworów, inne sprawiają, że nasz pasek życia stale się kurczy. Jeśli chcemy, możemy uaktywnić wszystkie naraz – czeka nas wtedy nie lada przeprawa, ale zdobędziemy więcej punktów doświadczenia.

Gargulce potrafią na dłuższą chwilę przybrać kamienną formę, której zwykła broń nie jest w stanie przebić.

nie pozwala wybrać klasy bohatera i bezpośrednio wpływać na jego statystyki. Naszą postać definiuje wyłącznie noszony rynsztunek, demoniczne moce i specjalne karty losu, zapewniające zróżnicowane modyfikatory, takie jak wydłużenie paska życia czy wzbogacenie trafień krytycznych o magiczne efekty. Każdy z tych elementów da się w dowolnej chwili wymienić na inny (a wraz z postępami w grze – dokładać kolejne), dzięki czemu nasz bohater jest elastyczny i potrafi w mgnieniu oka przystosować się do każdej sytuacji. To kontrowersyjne rozwiązanie, ale sprawdza się nieźle. O ile w trakcie bitew jesteśmy zwinni jak koty.

Możliwość skakania i turlania się po ziemi nie pojawia się tu dla ozdoby – jest po to, by ratować nam skórę. Pojedynki w lochach czy dzikich ostępach toczone zazwyczaj z całymi zastępami wrogów. Pająki, szkielety i duchy otaczają nas ze wszystkich stron, miotając

Podczas skoku możemy odbijać się od ścian i w ten sposób dostawać w pozornie niedostępne miejsca, gdzie czekają ukryte skarby.

dziesiątki pocisków i rozpętując na ekranie piekło. Jeśli nie zaczniemy intuicyjnie rozpoznawać, które ataki można bez stresu przyjąć, których absolutnie należy unikać, a kiedy trzeba po prostu wyskoczyć z tłumu i salwować się ucieczką, nasz los będzie przesądzony, nawet gdy świetnie rozplanowaliśmy postać. Tutaj nie ma mowy o łykaniu kilku mikstur leczących pod rząd czy rzucaniu zaklęć obszarowych na prawo i lewo – po każdym użyciu fiołki bądź mocy trzeba odczekać co najmniej kilkanaście sekund, aż stanie się ona na powrót dostępną. Wymusza to zmianę wypracowanego w innych tytułach stylu gry. I dobrze, zwłaszcza że dzięki wygodnemu systemowi sterowania przebiega to bezboleśnie.

Choć od strony wizualnej nie jest to najwyższa półka, posępne lokacje i szczegółowe modele przeciwników cieszą oczy. Podobnie jak poukrywane gdzieś tam smaczki, na przykład grupa szkieletów tańczących Gangnam Style. Smućą natomiast dość wysoka cena i brak polskiej wersji językowej. ▀

DUCHOWI OJCOWIE



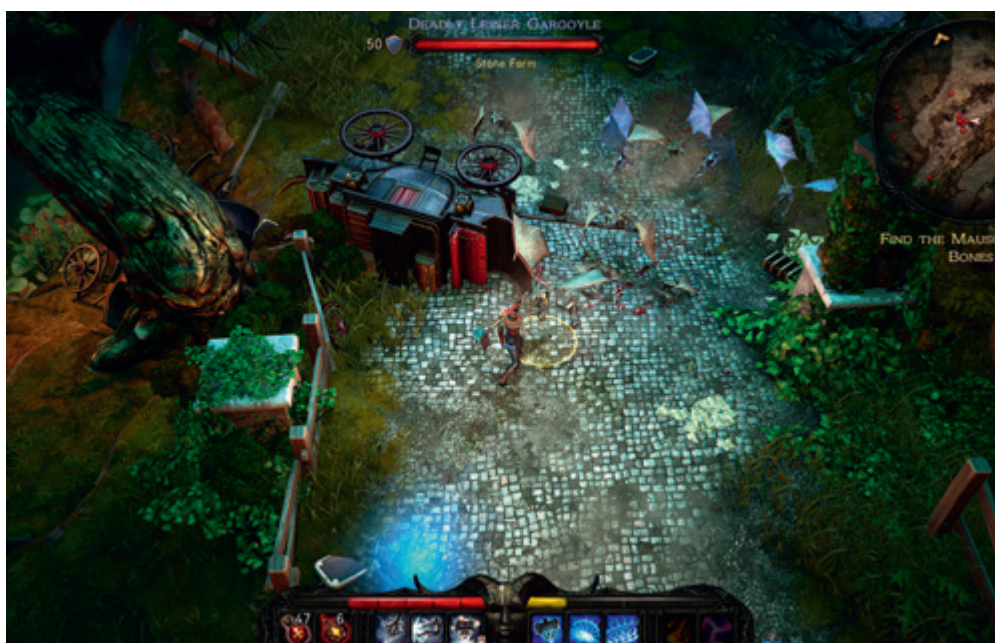
DIABLO 3

Świetna zabawa dla samotnego gracza i emocjonujące rozgrywki sieciowe. Choć gra ma kilka lat na karku, twórcy wciąż o nią dbają.



IA OF VAN HELSING II

Gotycka architektura, hordy potworów i słynny Van Helsing robiący z nimi porządek w towarzystwie ducha kobiety.





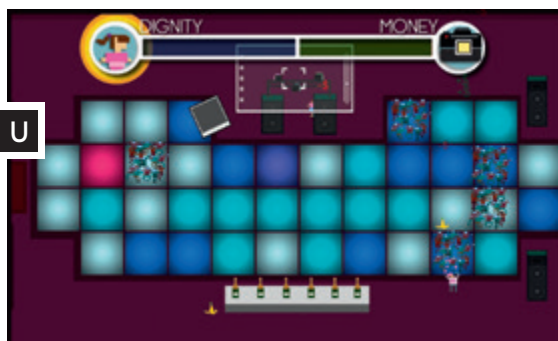
✚ Z założenia Paparazzi to pozycja przeznaczona na spotkania towarzyskie. Samotnicy, którzy wolą siedzieć w ciemnym pokoju z padem w dłoni, będą rozczarowani.

Paparazzi

PC ■ MAC ■ PS4 ■ WII U

WYDAWCA Pringo Dingo Games **Wersja PL:** nie

■ Murmur



✚ Mocną stroną miała być grafika budująca skojarzenia z 8-bitowymi produkcjami.

Zakcjami na Kickstarterze jest jak z kupowaniem kota w worku. Skromny zespół Pringo Dingo Games oczekiwał równie skromnej kwoty, wystarczającej do zrealizowania założonych celów. I osiągnął swoje.

Zasady gry w Paparazzi są proste jak konstrukcja cepa. Celebryta ucieka po przesuwającej się z prawej do lewej lub z góry na dół planszy przed czujnym okiem aparatu, chowając się za budynkami, samochodami, krzakami

W PODOBNYM KLIMACIE



VIRTUA COP

Co prawda chodziło tutaj o zwykłe zabijanie ludzi, ale Virtua Cop jawi się jako jeden z prekursorów „gier z celowniczym”.



HASSLEHEART

Wydana równoległe z Paparazim mała gra z retro grafiką. Poruszamy się robotem, który musi wyrywać serca, by przeżyć.

czy też wtapiając w tłum, natomiast paparazzi za wszelką cenę stara się uchwycić gwiazdę na zdjęciu. O wygranej decydują wskaźniki „godności” (dla celebryty) i „pieniędzy” (dla fotografa) widoczne u góry ekranu.

Grając w pojedynkę, można wcielić się jedynie w celebrytę i kryć przed wścibskim obiektywem kontrolowanym przez komputer. Do wyboru jest co prawda kilka poziomów trudności, ale zdaje się, że jedyne, co je różni, to szybkość, z jaką wykonywane są kolejne fotki. Poza tym gra nie oferuje nic więcej w tym trybie.

A czy robi się ciekawiej, gdy obok siedzi kolega lub koleżanka? O ile gracz sterujący sławną postacią może jeszcze przybić piątkę z zakochanym po uszy fanem lub skorzystać z nielicznych bajerów, jak na przykład niewidzialność, czy choćby wpaść w pułapkę spowalniająca w postaci banana, tak rola fotografa sprowadza się do naciskania przycisku myszki i jeżdżenia obiektywem po ekranie. Zdecydowanie bez odpowiedniego zaprawienia się przed

kontaktem z tym tytułem nie ma co liczyć na dłuższą zabawę. Jedyne urozmaicenie stanowi kilka wersji plansz oraz możliwość wyboru spośród paru celebrytów. Są to jednak różnice tylko kosmetyczne, tak naprawdę niewiele wnoszące do całości.

Pierwsze kilkanaście minut faktycznie upływa pod znakiem dobrej rozrywki, w dużej mierze dzięki świetnej muzyce, która idealnie podkreśla szalony bądź co bądź charakter tytułu. Niestety, szybko przychodzi znużenie. Monotonna rozgrywka w połączeniu z niewielkim zróżnicowaniem postaci, poziomów czy przedmiotów to kiepski przepis na hit. Wprawdzie jest to tytuł stworzony do gry w dwie osoby, ale nawet to niewiele poprawia sytuację.

Dużo fajniej obcowaliby się z Paparazzi ze świadomością, że możemy rywalizować z innymi graczami ze świata. Zresztą już samo dodanie punktacji i rekordów nadałoby jakiś większy sens zabawie. A tak – kilka wygranych, kilka przegranych.

Dziękuję, to by było na tyle. Na ekranie panuje taki chaos, a kolory zostały tak niezadarnie dobrane, że można dostać oczopląsu. Oprawa graficzna wypada błado w stosunku do muzyki.

Mam swoje lata, czasem łezka zakręci się w oku na widok 8-bitowej grafiki, ale ten projekt jakoś mnie nie wzrusza. Lepiej zainwestować w Guitar Hero czy inny Rock Band, jeśli już naprawdę chcemy spędzić miłe chwile ze znajomymi. ■



Trio

Pingo Dingo Games składa się z trzech osób. Pierwotnie Paparazzi powstał podczas game jam, którego tematem był cytat z Matthew McConaugheya „Kamery to nie karabiny. Nie mogą cię zranić”. Od tego czasu gra przebyła długą drogę.

✦ Kalimba dostarcza szczególnej przyjemności podczas gry we dwojkę.



✦ Słowo „kalimba” oznacza współczesną wersję afrykańskiego instrumentu przypominającego cymbalki.

Kalimba

PC XONE

WYDAWCA Microsoft Studios **Wersja PL:** nie

✦ Krooger

W grach, poza oczywistymi rzeczami, takimi jak fabuła i ciekawa mechanika, cenię sobie wyzwania. Zarówno te wymagające zręczności, jak i logicznego myślenia. Dotychczas rozdzielałem obie kwestie. Nie potrafię składać kostki Rubika na czas, a podczas precyzyjnego pokonywania przeszkód nie recytuję inwokacji z „Pana Tadeusza”. Do dnia, w którym zagrałem w Kalimbę.

Historia jest krótka, oklepana i niepotrzebna. Klimatem przypomina trochę tę z Ooga Booga na Dreamcasta. Rywalizacja dwóch szamanów kończy się tak, że ten zły dewastuje totem dobrej szamanki, którego kawałki zostają rozrzucone po całej wyspie. Szamanka wysłała zatem swoich podwładnych, którzy sami wyglądają jak kolorowe elementy totemu, na poszukiwania. Fabuły nawet nie należy starać się zrozumieć. Hoebear, niedźwiedź występujący w roli narratora, co chwilę przypomina, że tak naprawdę to tylko gra wideo i liczy się jedynie wynik końcowy oraz ranking. Po przeknięciu steku bzdur z intra doczekałem się

sedna owej platformówki i spędziłem dwie godziny przed konsolą, nie odrywając oczu od telewizora, a następnego dnia chciałem więcej!

Grywalność. Tylko o nią tutaj chodzi. Na ekranie widzimy dwie postacie, którymi kierujemy w tym samym czasie. Raz są razem, raz oddzielnie (wtedy jedna znajduje się na dole, a druga na górze ekranu). Skaczemy, pokonujemy przeszkody, staramy się nie spaść w czarną otchłań i omijamy (czasem też eliminujemy) przeciwników. Każdy etap wciąga coraz bardziej i serwuje nowe elementy rozgrywki - zmianę grawitacji, czterokrotne powiększenie jednego z totemowych poszukiwaczy czy umiejętność latania. Do tego dochodzi kolorowa lawa, przez którą może przejść bohater odpowiedniego koloru i przeciwnicy reagujący na tę właśnie barwę.

Pokonywanie rzeczonych lawy równocześnie, na przemian czy w trakcie bardziej skomplikowanych skoków bywa frustrujące, ale wykonane



Project Totem

Tak się pierwotnie nazywała gra Duńczyków z Press Play. W 2012 roku studio zostało kupione przez Microsoft.

✦ Ogień i woda - to żywoły obficie występujące w świecie gry.



prawidłowo sprawia niesamowitą satysfakcję. Często - biegnąc i zmieniając kolor w locie, żeby jeszcze przed zetknięciem się z podłożem zmienić go ponownie, przyjąc na barki kompana, wybić go w powietrze, a samemu wpaść w odpowiednią szczelinę z odpowiednią barwą lawy - zastanawiałem się... jak udało mi się w tym nie pogubić. Niby to tylko dwa przyciski, odpowiadające jeden za skok, drugi za zmianę kolorów, ale w pewnym momencie miałem wrażenie, że muszę sprostać ekwilibrystycznym wyczynom rodem z Super Meat Boya, by po chwili gra wyprowadziła mnie z błędu i udowodniła, że po prostu na parę minut wyłączyłem mózg. To fajne uczucie. Czacha dymi, oczy łzawią. Jeśli coś nie wychodzi, warto się zatrzymać i sprawdzić, czy gdzieś nie ma czegoś, na co nie zwróciliśmy na początku uwagi, lub zawczasu przygotować sobie w głowie sekwencję ruchów. Na każdym poziomie jest 70 znajdziek. Każdy błąd zakończony śmiercią i restartem z punktu kontrolnego zabiera jedną z nich.

Jeśli poszło nam bardzo źle, to pod koniec etapu zamiast złotej części totemu możemy dostać kawałek nieociosanego pieńka. A co na to ranking światowy? Poza złotem liczy się czas. Nie ma takiego etapu, którego nie chciałoby się przejść kilkanaście razy, żeby poprawić wynik. Mimo że grę można skończyć w dwa wieczory, to sprytnie zaprojektowany tryb kooperacji (każdy z graczy steruje swoją parą poszukiwaczy) i wysoki stopień trudności (złote totemy, pokoje wyzwań) sprawiają, że zabawa szybko się nie nudzi.

Kalimba to absolutnie fantastycznie grywalna platformówka, która była dla mnie świetnym przerwaniem pomiędzy dużymi tytułami. Tylko ta oprawa graficzna... ■

PLAY THE GAME AARU'S AWAKENING



Obce krajobrazy budzą skojarzenia z Another World.



Śmierć czai się wszędzie. Na szczęście, aby pokonać wroga, wystarczy teleportować się w jego miejsce.



Śmiercionośne kolce i zapadające się platformy to tylko początek niebezpieczeństw.

Wspaniała grzywa Aaru ma zwabić miłośników „My Little Pony”.



PODOBNE GRY



RAYMAN ORIGINS

Dynamiczna i kolorowa platformówka, przy której można podreperować zszargane nerwy po grze w Aaru's Awakening.



I WANNA BE THE GUY

Niezależna gra, która nienawidzi gracza dużo bardziej niż Aaru's Awakening, idealna dla wszystkich masochistów.

Aaru's Awakening

PC ■ MAC ■ PS3 ■ PS4

WYDAWCA Lumenox Games Wersja PL: nie

Michał R. Wiśniewski

Piękna i bestia - mordercza gra w ślicznej oprawie. Zadurzyłem się w Aaru's Awakening po obejrzeniu obrazków, które - oprócz zachwytu nad precyzyjnymi rękami malowanymi tłami - wzbudziły miłe skojarzenia.

Tytułowy Aaru, niedźwiedziowate stworzenie wędrujące pośród obcych krajobrazów, przywołał wspomnienie Another World i dzięki bestii polującej na głównego bohatera na samym początku gry. Fabuła opowiada o mitologicznym konflikcie Świt, Dnia, Zmierzchu i Nocy. Aaru jest sługą Świt i musi przemierzyć krainy pozostające we władaniu braci swego pana, o czym dowiadujemy się z (dość nudnej) opowieści czytanej przez dziecko. Potem mi wspomniane zadurzenie nieco przeszło.

Aaru's Awakening to niezależna gra z gatunku tych platformówek, w których ciągle się ginie. Kolejne plansze poznaje się w boju, o pułapkach dowiadujemy się, gdy już w nie wpadniemy. Trudność i wyzwanie to częste pozycje w menu serwowanym przez twórców tytułów indie - proste sposoby na zwiększenie czasu rozgrywki bez inwestycji w wielką produkcję. Nie mam nic przeciwko - pokonywanie wysoko ustawionej poprzeczki sprawia dużą satysfakcję, nie powinno być jednak niepotrzebnie frustrujące. A tu dzieje się tak za sprawą wielu

składowych gry - od szwankującego sterowania (po macoszemu potraktowano zwłaszcza obsługę gamepada, który nawet nie jest na początku porządnie skonfigurowany - ciekawe, jak będzie się grało w wersji konsolowej) po rozmieszczenie punktów kontrolnych. Kiedy muszę wykonać jakąś bardzo precyzyjną czynność, która wymaga wielu prób i trudno ją powtórzyć, oczekiwałbym odrobiny oddechu i savepointa, a nie wielkiej kuli zniecka spadającej na głowę! Na szczęście oprawa graficzna jest bez zarzutu - elementy „mordercze” łatwo odróżnić od reszty. Nasz misio potrafi biegać i skakać, a także szarżować (co jest potrzebne do rozbijania murów i podwójnych skoków).

Najważniejszą umiejętnością Aaru stanowi jednak teleportacja. Dzięki niej można pokonywać przepaście, wchodzić na wysokie platformy, przedostawać się przez ciasne korytarze, a także zabijać wrogów - wystarczy teleportować się tam, gdzie stoją.

Zagadki w grze opierają się na właściwym wykorzystaniu tych wszystkich umiejętności - precyzyjnych combosów, biegów, skoków, szarży i teleportacji, zwłaszcza podczas spotkań z bossami. A gdyby hardkorowym graczom było mało, każdy etap należy zaliczyć w jak najkrótszym czasie. Inni odnajdą tu jedynie pięknie opakowany symulator masochizmu. ■



Czaszkę Aaru oglądamy po każdej śmierci. Na szczęście rezurekcja trwa krótko.

Teleport



Mechanizm znany choćby z Flashbacka HD. Aaru strzela swoją „duszą”, czyli świetlistą kulka, a po naciśnięciu przycisku przenosi się w jej miejsce. „Dusza” podlega prawom fizyki, a trafienie w niektóre ciasne miejsca wymaga precyzji.



✦ Syndicate Wars – duchowy przodek Satellite Reign wydany prawie 20 lat temu.

✦ Najlepszym przyjacielem korporacyjnego agenta jest cień, w którym można się ukryć przed wszechobylskimi kamerami, dronami i stróżami.

Satellite Reign



WYDAWCA | 5 Lives Studios Wersja PL: nie

User Jama

ACCESS

Jak każdej nocy neony rozświetlają mrok miasta, próbując przebić się przez kurtynę deszczu. Agenci sprawdzają funkcjonowanie implantów, kryjąc uzbrojenie w obszernych połach płaszczy i wtapiają się w tłum przechodniów. Rozpoczynają misję.

Miasto żyje nocą, pulsuje energią światła, zgłębkiem ludzi. Przechodnie stanowią jednak tylko tło dla wydarzeń, które są naprawdę istotne i decydują o tym, kto zdobędzie władzę, a kto ją straci. Wszystko, co cenne, jest starannie chronione przez systemy kamer, zaszyfrowane terminale, bariery siłowe oraz najemnych strażników. Lecz oto na miejscu zjawia się ktoś jeszcze. Ktoś, kto nie będzie pytał, tylko używał przemocy.

Oddział składa się z czterech cyborgów o różnych specjalizacjach. Pierwszy jest żołnierzem, wszechstronnie przygotowanym do walki i działań taktycznych. Kolejny stanowi wsparcie w sytuacjach wymagających drugiej pary rąk, jak rozbrajanie dwóch odległych terminali czy odwracanie uwagi strażników. Trzeci to haker, który potrafi włamywać się do zabezpieczonych systemów i pozyskiwać potrzebne informacje. Czwarty jest skrytobójcą,

który mokrą robotę wykonuje szybko i po cichu.

Podejście siłowe wydaje się najprostsze, choć nie zawsze okazuje się najbardziej efektywne. Strażnicy nie pozwalają wystrzelać się jak kaczki, poza tym wszczynają alarm i wzywają posiłki. Wejście po cichu wymaga cierpliwości i główkowania, za którym murkiem się schować, w którym momencie obchodu strażników zrobić skok, który terminal odpowiada za boczne drzwi. W tym ostatnim przypadku pomaga funkcja skanowania, ujawniająca ukryte połączenia w miejskiej infrastrukturze. Jeśli sprawy przybiorą zły obrót, korporacja zlecająca misję załaduje świadomość agentów do nowych ciał w najbliższym przekaźniku.

Gra nieprzypadkowo przywołuje wspomnienia dwóch pozycji z serii Syndicate wydanej przez Bullfroga w latach 90. – izometryczny widok na dystopijny świat, czwórka cybernetycznych agentów, różne sposoby realizacji misji. Brutalne, skrajnie odhumanizowane uniwersum ścierają-

Team



Ekipa 5 Lives Studios z Australii. Od lewej Dean Ferguson, Chris Conte, Mitchell Clifford, Brent Waller oraz Mike Diskett. Wcześniej pracowali nad GTA IV, Darksiders II oraz Syndicate Wars.

✦ Wizualny klimat rodem z „Łowcy Androidów” – oświetlone kolorowymi neonami megapolis, wielkie ekrany wideo i futurystyczne pojazdy.



cych się megakorporacji, gdzie liczy się tylko kasa, zdobywana wszelkimi dostępnymi metodami: kradzieżą, zabójstwem, kontrolą umysłów obywateli, było w swoim czasie czymś zupełnie nowym.

Mike Diskett, główny projektant Satellite Reign, pełnił podobną funkcję przy produkcji Syndicate Wars w 1996 roku i twierdzi, że nowa gra będzie duchowym spadkobiercą tego dzieła. Jej tytuł fonetycznie nawiązuje do jednej z broni z Syndicate Wars zwanej „satellite rain” – orbitalnej platformy, która wystrzeliwała do określonego celu na Ziemi baterię prętów wolframowych. Twórcy są świadomi, że ciężko będzie dokonać przełomu (jak w przypadku Syndykatu), stawiają natomiast na nostalgii, na lepsze wykonanie tego, co znaliśmy i lubiliśmy. Proponują odświeżoną stronę wizualną, a przede wszystkim cechującą się większym rozmachem symulację działania dużego miasta.

Rzecz powstaje dzięki udanej kampanii na Kickstarterze i obecnie oferowana jest na platformie Steam na zasadach wczesnego dostępu. Nabywamy w ten sposób nieukończoną wersję roboczą, która zawiera kilka misji, ale nie wszystko dopięte jest na ostatni guzik – może brakować niektórych tekstów, mogą później pojawić się pewne funkcjonalności. Kupując ową wersję, zyskujemy wgląd w proces tworzenia gry, zmiany w mechanice rozgrywki, wyposażanie tytułu w dodatki. Pamiętać trzeba tylko, że istnieje ryzyko, iż finalny produkt może nigdy nie ujrzeć światła dziennego. ■



➤ Będzie gdzie pobiegać. Żerowisko jest o wiele większe niż w części pierwszej.

Shelter 2



WYDAWCA Might and Delight Wersja PL: nie

➤ Paweł Schreiber

W roku 2013 pierwsza część serii Shelter zupełnie zepsuła mi początek The Last of Us. Otwarcie widowiskowej historii na PS3 próbowało mnie wzruszyć westchnieniami, płaczem i krzykami postaci. A w niepozornej grze na peceta, pokazującej borsuczą matkę doglądającą młodych, kolejne śmierci dzieci - porwanych przez drapieżnika czy rwącą rzekę - były przerażająco bezceremonialne. Nikt nie płakał i nie wdychał - borsuczycza musiała po prostu iść dalej ze swoim bólem. The Last of Us w końcu udało się wzbudzić we mnie zachwyt, ale nigdy nie przewyższył on zachwytu nad prostotą Sheltera.

W drugiej części cyklu mamy do czynienia z wychowującą młode samicą rysia. Ludzie z firmy Might and Delight stworzyli tytuł na pierwszy rzut oka bardzo podobny, ale w sumie bardzo odmienny od gry o borsuczycy. Niezmieniony pozostał charakter oprawy. Autorzy od razu dają do zrozumienia, że Shelter to nie odpowiednik filmu przyrodniczego, tylko umowna, poetycka opowieść



➤ Łowca jeleni w szybkiej akcji.

o zwierzętach. Znakiem rozpoznawczym serii są przepiękne tekstury. Na kamieniach pojawiają się znieczarnałe geometryczne ornamenty, a korony drzew wyglądają jak patchworkowe kocyki. Niemal wszystko nieustannie porusza się i faluje - to świat żyjącej własnym życiem artystycznej wycinanki. Ta sama pozostała też istota gry - matka troszczy się o małe, a w końcu pozwala im pójść własną drogą.

Co się zmieniło? Przede wszystkim skala i dynamika. Pierwszy Shelter to seria wyzwań, którym staramy się sprostać na niewielkich obszarach. W Shelterze 2 wprowadzono otwarty świat - biegamy po lasach, zboczach gór i równinach tundry. Zamiast kolejnych etapów mamy dynamicznie następujące po sobie pory roku. Inaczej wygląda też zdobywanie żywności - borsuk zadawał się przeważnie jabłkami i bulwami, a kiedy polował, musiał się zakradać przez zarośla. Tu liczy się przede wszystkim szalony pościg za lawiru-

jącym zającem albo zwinny skok na plecy uciekającego jelenia.

Paradoksalnie, chociaż w Shelterze 2 wciąż biegamy i skaczymy, występuje tu mniej napięcia i silnych emocji. Małym borsukom co krok coś groziło, a rysie giną dużo rzadziej - wilki atakują od święta, zaś głodnego malucha łatwo nakarmić.

Shelter wymuszał na nas działanie, Shelter 2 pozwala delektować się urodą świata dużo bogatszego w detale niż poprzednia część. Produkcji tej blisko do nurtu zwanego slow gamingiem - jest nie tyle grą do przejścia, co pięknym miejscem, do którego się raz po raz wraca, żeby kreować losy kolejnych pokoleń rysiej rodziny. Z początku spodziewałem się takich wzruszeń jak podczas historii o borsukach. Potem zdałem sobie sprawę, że nie da się ich powtórzyć.

Shelter 2 musiał pójść nieco inną drogą - w końcu rysie zawsze chodzą własnymi ścieżkami. ■

Ślad



Johannes Wadin pracował jako creative director przy pierwszej części Shelter. Był też przewodniczącym konkursu Indie Basement 2.0 podczas Pixel Heaven 2014.



➤ Przyszła jesień i zrobiło się jak w Bieszczadach.



68

Główny autor Pillars of Eternity, Josh Sawyer, w wywiadzie dla Pixelsa opowiada o swojej karierze sięgającej czasów świetności studia Black Isle.

HALL OF FAME

62

Saga Baldur's Gate mimo że nie była technologicznym majstersztykiem, dla milionów fanów pozostała wzorem komputerowego RPG.



72

Legacy of Kain to historia odwiecznych zmagani pokoleń wampirów. Składająca się z pięciu części opowieść, obficie zasilona pożądaniem i krwią.

54

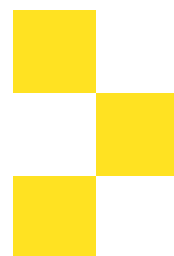
Psynosis – mimo że od 2012 roku nie ma po nim śladu, jego nazwa przywołuje piękne wspomnienia. Przyjrzyjmy się dekadzie największej chwały liverpoolskiego studia.



HISTORIE NAJWAŻNIEJSZYCH GIER, JAKIE KIEDYKOLWIEK POWSTAŁY I DZIEJE ICH TWÓRCÓW



DLA WIELU UŻYTKOWNIKÓW ZAKUP SHADOW OF THE BEAST BYŁ UDWODNIENIEM SOBIE I WSZYSTKIM WOKOŁO, ŻE CZAS STAREJ GENERACJI SPRZĘTU SIĘ SKOŃCZYŁ.





➤ Większość okładek gier Psygnosis zaprojektował Roger Dean. Artystę najbardziej interesowały fantastyczne, puste światy.



W latach 90. logo Psygnosis wystarczało za rekomendację do zakupu. Za jego produkcjami stały legendy pokroju Reflections, DMA Design i Bizarre Creations, dzięki czemu gry oznaczone sową zawsze gwarantowały ponadprzeciętne doznania, zwłaszcza w warstwie estetycznej.

■ Ziemek

Jak to często w takich przypadkach bywa, historia Psygnosis to w dużym stopniu historia przemian technologicznych i organizacyjnych w branży, choć wyjątkowo związana również z kształtowaniem czegoś, co z braku lepszego określenia nazywam kulturą grania.

Studio z Liverpoolu przez długi czas wykazywało się szczególną intuicją w odczytywaniu pragnień graczy, daleko wykraczającą poza standardowe rozumienie, czym są gry i jak są konsumowane. Największy sukces Psygnosis polegał na systematycznym wyciąganiu osób grających z getta i umiejscawianiu samego grania wśród innych form kultury popularnej. Jarmarczna rozrywka nabierała w ich produkcjach kształtu dzieł, pozwalających na kontemplację w zupełnym oderwaniu od samej rozgrywki. Mało się o tym dzisiaj pamięta, ale bycie graczem wiązało

się w tamtych czasach z pewną izolacją, wynikającą z powszechnego przekonania o prymitywizmie i dziecinności tej subkultury. Psygnosis nobilitowało gry, wprowadzając je do galerii sztuki czy salonów muzycznych, a robiąc to, nobilitowało też graczy. Kulminacją tego procesu było wydanie soundtracku Wipeouta, który zrobił oszałamiającą karierę na prawach wydarzenia popkulturowego, nie kryjąc się przy tym z własnym pochodzeniem i korzeniami. W takim kontekście wiele decyzji podjętych przez zarząd w latach osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych nabiera sensu, chociaż mogłoby się wydawać, że firma przez długi czas wypuszczała tytuły, delikatnie mówiąc, mało grywalne. Nie same gry jednak, ale okoliczności ich powstawania tworzą zręby fantastycznej opowieści o jednym z najbardziej wpływowych wydawców z rdzennie europejskimi korzeniami.



BOLESNE NARODZINY

Historia Psygnosis zaczyna się od wielkiego i spektakularnego upadku, który nie tylko poważnie wstrząsnął branżą gier, ale też szerokim echem odbił się w prasie codziennej. W roku 1984, w samym środku nieszczęśliwie gorących wakacji, przestało istnieć Imagine. W Polsce mało kto miał świadomość konsekwencji tego faktu, chociaż nawet do nas docierały legendy o zachodnich twórcach gier mających po 17 lat, jeżdżących sportowymi samochodami i zajmujących się przepuszczaniem niewyobrażalnie wysokich wynagrodzeń w równie niewyobrażalny i rozrzutny sposób. I o ile większość plotek ze świata była w czasach PRL-u mocno przesadzona, o tyle ta miała solidne oparcie w faktach. Firma założona w 1982 roku przynosiła krocie, dostarczając na dramatycznie wygłodzony rynek brytyjski software o znakomitej jak na tamte czasy jakości. Tym bardziej trudno było uwierzyć, że nie przetrwała nawet dwóch lat.

Patrząc z perspektywy czasu, problemem Imagine było przekonanie o własnej wyjątkowości. Status milionerów i celebrytów wynikał z braku konkurencji przy jednoczesnym zachłyśnięciu się rodaków nowymi technologiami. Wystarczył jednak rok, by sytuacja zmieniła się do tego stopnia, że trzeba było walczyć o zachowanie pozycji. Pomysł na to okazał się, co tu kryć, szalony. Zarząd zaordynował rozpoczęcie megaprodukcji, na którą nie stać było nawet tak dobrze prosperującej firmy. Nie dość tego, nowy tytuł o nazwie Bandersnatch miał wykraczać poza możliwości dedykowanych platform tak mocno, że ZX Spectrum wymagało rozszerzenia sprzętowego wchodzącego w skład gry. Cenę zestawu oszacowano na około 40 funtów, co przy przeciętnym koszcie zakupu produkcji kasetowej na poziomie 6 funtów pokazywało, jak dalece Imagine nie liczyło się z rzeczywistością. Do premiery nigdy nie doszło, zabrakło pieniędzy, a relacja z zamknięcia firmy transmitowana przez BBC to jeden z bardziej przejmujących filmów dokumentalnych w historii branży. Najwięcej trudnych pytań zadano dyrektorowi finansowemu.



➤ Shadow of the Beast opowiadał historię Aarbrona, który porwany jako dziecko, został za pomocą magii zmieniony w potwornego wojownika.

Dynamika rynku wciąż jednak była wysoka, więc na zgłiszczach Imagine wyrosły dwa nowe przedsięwzięcia. Część kluczowych pracowników założyła Denton Designs, legendarny zespół najbardziej znany z The Great Escape, któremu europejska scena ośmiobitowców zawdzięcza rewolucję w projektowaniu rozgrywki - zarówno pogłębienie treści, jak i rozwój formy gier komputerowych. Drugi obóz pracowników, na czele z Davidem Lawsonem (współzałożycielem Imagine) i Ianem Hetheringtonem (dyrektor finansowy upadłego lidera), powołał do życia jeszcze oryginalniejszy twór.

Firma nazwana początkowo Finchspeed zajęła się produkcją tytułów dedykowanych nowym, szesnastobitowym platformom domowym. Pomysł śmiały, ale niepozbawiony sensu. Przypadek Imagine wyraźnie pokazał, że nowe rynki to wielka szansa na szybkie zyski, a szefostwo Finchspeed miało zamiar dobrze spożytkować odebraną niedawno lekcję biznesu.

Pierwszy tytuł - Brataccas - był połączeniem nigdy niedokończonych gier Imagine: feralnego Bandersnatch i Psyclapse produkowanego z myślą o C64. Powstała nowatorska, intrygująca, choć będąca wypadkową

Denton Designs to legendarny zespół, któremu europejska scena ośmiobitowców zawdzięcza pogłębienie treści, jak i rozwój formy gier komputerowych.



Megagry

Bandersnatch i Psyclapse stanowią fascynujące legendy. Przez cały 1984 rok w prasie leciały ich reklamy, w których zapowiadano rewolucję. Trudno ustalić czy owe projekty weszły w fazę tworzenia rozgrywek. Nie istnieją żadne filmy prezentujące je w akcji.

➤ Zapowiadane w wersji na PS4 nowe Shadow of the Beast ma stanowić „świeże spojrzenie na temat”.

fatalnych decyzji designerskich gra, przywołująca skojarzenia z dużo późniejszymi projektami przygodowymi pokroju Another World czy Flashbacka. Główny bohater, naukowiec, zostaje wplątany w śmiertelnie niebezpieczną intrygę, z której uratować może go jedynie wyprawa na asteroidę Brataccas i zdobycie dowodów swojej niewinności (a przy okazji haków na polujących na niego agentów rządowych i łowców nagród nasłanych przez mafię). W odróżnieniu od oferty ówczesnej konkurencji rozgrywka w Brataccas łączyła elementy zręcznościowe z rozbudowaną interakcją z NPC i przywolecie prowadzoną historią. Niestety, tragiczne sterowanie i dziesiątki niepotrzebnych udziwnień zdyskwalifikowały tę pozycję jako dobrą grę. Nie przeszkodziło to jednak w sprzedaży, za którą odpowiedzialne były: świetnie opracowane pudełko, grafika i animacja o nieosiągalnej

Szef



Ian Hetherington uruchomił Psygnosis razem z Jonathanem Ellisem, ale to on był uznawany za siłę sprawczą przedsięwzięcia. Po sprzedaży firmy Sony założył Evolution in Runcom, które również sprzedał Japończykom. Jest miłośnikiem Ferrari.

Połączenie słowa „psy” (z łaciny „umysł”) i „gnosis” („wiedza tajemna”) brzmiało świetnie i niosło obietnicę przemyślanych, wyjątkowych tytułów.

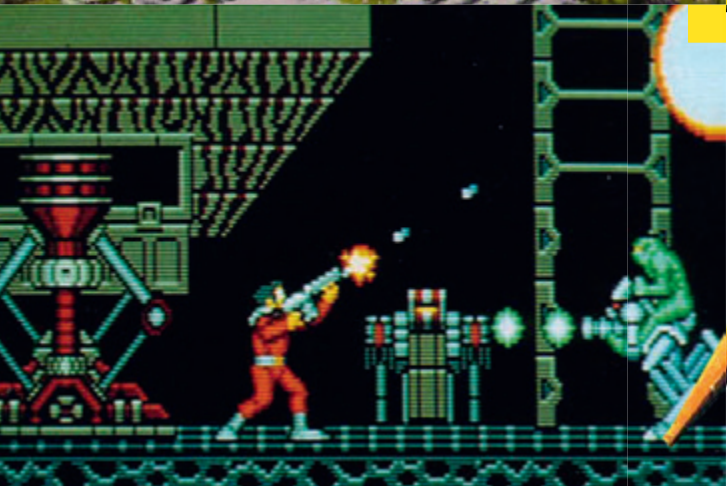
na ośmiobitowcach jakości oraz posucha na rynku szesnastobitowców. Nie jest dzisiaj żadną tajemnicą, że właśnie te czynniki miały ustanowić formułę działania nowej firmy na najbliższe lata i zagwarantować jej pozycję lidera.

PRZYGODA POD NOWĄ BANDERĄ

Niedługo przed samą premierą Brataccas zarząd uznał, że produkt wprawdzie jest gotowy na podbój świata, ale samej firmie przydałoby się nieco blasku. Zaczęto od nazwy, która miała odtąd brzmieć „Psygnosis”, oddając ducha zespołu i podkreślając doświadczenie i talent twórców. Połączenie słowa „psy” (z łaciny „umysł”) i „gnosis” („wiedza tajemna”) brzmiało świetnie,

zapadało w pamięć i niosło obietnicę przemyślanych i wyjątkowych tytułów. Zaprojektowanie logotypu powierzono cenionemu angielskiemu grafikowi Rogerowi Deanowi.

Wspominając tamto zlecenie, Dean śmieje się dobrodusznie, wskazując na śmiertelną powagę i rozgorączkowanie zespołu Psygnosis, tłumaczącego mu, jakież to metaforyczne treści zawiera każda składowa nazwy. Jak każdy profesjonalista Dean uprzejmie wysłuchał, co miał wysłuchać, zapamiętując tylko najważniejsze: ma być „wiedza” i ma być „przyszłość”. Tak narodziła się metaliczna sowa z upierzeniem przypominającym ścieżki na obwodach drukowanych. Można by tutaj pokusić się o zgryźliwość i uznać, iż artysta



Programistą Terrorpods (1987) był Ian Hetherington. Klimatem gra przypominała Obliteratora.

poszedł po linii najmniejszego kreatywnego oporu, gdyby nie fakt, że logo Psygnosis miało w przyszłości stać się jednym z najbardziej rozpoznawalnych i szanowanych znaków w europejskiej branży gier.

Zlecenie stworzenia logotypu zapoczątkowało długą i owocną dla obu stron współpracę. Poczynając od Brataccas, gry Psygnosis wydawane były w takiej oprawie, że sprzedawały je same pudełka, mimo podniesienia ich cen o kilkaset procent w stosunku do konkurencji. Dean z kolei, po zapisaniu się złotymi zgłoskami w branży muzycznej, powtórzył sukces w kompletnie nowej dla siebie dziedzinie, stając się w niej postacią otaczaną szczególną czcią.

W POSZUKIWANIU TREŚCI

Lata 1986-89 to dla Psygnosis okres poszukiwań. Większość ówczesnych dzieł ze znakiem sowy była - delikatnie mówiąc - mało wciągająca. Najpierw Brataccas (1986) zniszczone fatalnym sterowaniem. Następnie Deep Space - tytuł 3D, o którym dziś nawet fani firmy nie pamiętają. Zawiódł też Barbarian (głównie z racji zabójczo nieintuicyjnego sterowania) i Obliterator (1988), a grę olimpijską Arena uważa się za jedną z gorszych produkcji tego typu w historii. Jedynie Menace z 1988 roku - strzelanina stworzona przez raczkujące studio DMA Design - zasługuje na chwilę uwagi, choć bardziej z racji tego, że to pierwsze dzieło legendarnego szkockiego producenta, niż z powodu walorów rozrywkowych.

Można by się spodziewać, że kilka lat wydawania gier - nazwijmy rzecz po imieniu - słabych, odbije się na kondycji firmy. Nic bardziej mylnego. Tytułem Psygnosis brakowało być może magicznej formuły na rozgrywkę (często też na sterowanie), ale kondycja rynku zrobiła swoje. A trzeba wyraźnie powiedzieć, że czasy były dziwne jak mało kiedy. Wielka Brytania - potentat growy na skalę całej Europy - trzymała się komputerów ośmiobitowych praktycznie do połowy lat dziewięćdziesiątych, doprowadzając rynek w pewnym momencie (lata 1987-89) do skrajnej schizofrenii.



Od 1989 roku Psygnosis zaczęło wydawać gry znakomite, a wszystko to dzięki współpracy z kilkoma niezwykle studiami, które w odpowiednim momencie zostały dofinansowane i wsparte biznesowym know-how.

✚ Walker przeniósł nas w różne rzeczywistości, poczynawszy od Niemiec AD 1944 aż po Los Angeles AD 2019. W trakcie podróży można było natrafić na lądowanie desantu lemingów.

Z jednej strony promowano postęp, Amiga i ST cieszyły się wielkim uznaniem i ludzie chętnie inwestowali w nowoczesny sprzęt, z drugiej - nawet poważni wydawcy koncentrowali się na ZX Spectrum, C64, a nawet Amstradzie, wypuszczając na nowe platformy głównie podrasowane porty, tkwiące obiema nogami w założeniach starej generacji. W tym wszystkim funkcjonowało Psygnosis, oferując wrażenia zdecydowanie odmienne od tego, co serwowała reszta lekko gnuśniejszej konkurencji.

Przedsiębiorcy z Liverpoolu nie zamierzali jednak na tym poprzestać. Jak pamiętamy, ich motto stanowiły „przyszłość” i „wiedza tajemna”, przez cały więc czas szukali formuły na doskonałe gry podane w doskonałej oprawie. Dowodem ich starań jest obecność na wszystkich liczących się targach, gdzie rozglądali się za utalentowanymi zespołami. Prowadzona przez kilka lat polityka przyniosła wreszcie owoce. Od roku 1989 Psygnosis zaczęło wydawać gry znakomite, uwielbiane przez krytyków i graczy, a wszystko to dzięki współpracy z kilkoma niezwykle studiami, które w odpowiednim momencie zostały dofinansowane i wsparte biznesowym know-how.

W konsekwentny sposób zbudowało swoje miejsce w pantheonie sław.

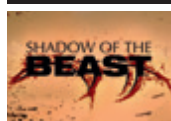
BUDOWANIE LEGENDY

Rok 1989 stał się dla Psygnosis okresem przełomowym. Wielkie lakierowane pudła z napisem Shadow of the Beast trafiły do większości supermarketów, z miejsca wprawiając kupujących w zachwyt, choć nie obeszło się też bez kontrowersji. Przyczyny zachwytu były oczywiste. Poczynając od surrealistycznej, niezwykle dopracowanej ilustracji Deana, a na dwóch dyskietkach wypełnionych po brzegi jakością kończąc, wszystko w tej grze wzbudzało zupełnie nowe emocje, jakże odmienne od tych towarzyszących najlepszym nawet ośmiobitowym tytułom. Kontrowersyjna okazała się cena - 35 funtów. Prasa próbowała wytykać to firmie, aczkolwiek przyznać trzeba, że robiła to niechętnie przez wzgląd na genialnie dopracowany produkt. Gracze z kolei nie mieli żadnych wątpliwości i towar zniknął z półek w tempie błyskawicznym.

Zaporowa cena, jak się dobrze nad tym zastanowić, odegrała niemałą rolę w budowaniu kultowego statusu Beasta. Dla wielu użytkowników szesnastobitowych maszyn zakup gry Psygnosis był udowodnieniem sobie i wszystkim wokół, że czas starej generacji sprzętu się skończył, a tylko nieliczni, dysponujący wizją i zasobnym portfelem, zdołali przekroczyć



✚ Pudełko



Amigowe wydanie Shadow of the Beast, choć rozeszło się w wielkim nakładzie, stanowi dziś wielce poszukiwany produkt na aukcjach internetowych. Edycja jako bonus zawierała czarny t-shirt z jedną z prac Rogera Deana.



➤ Przygodówka *Innocent Until Caught* została wyprodukowana przez działający w latach 1993-96 zespół *Divide By Zero*.

tym okresie, było *Raising Hell Software* przemianowane później (z powodu słowa „hell”) na *Bizarre Creations*. Studio, które liczyło początkowo kilka osób, stało się po wielu latach jednym z czołowych dostawców gier samochodowych na konsole 7 i 8 generacji, wydając *Project Gotham Racing* i *The Club*. Nie można też zapomnieć o jego wielkim wkładzie w triumfalny powrót „retro” około 10 lat temu - wydane na Xbox Live *Geometry Wars* to jedna z najdoskonalszych gier typu run'n'gun w historii, sięgająca korzeniami legendarnego *Robotrona: 2084*. Zanim jednak *Bizarre Creations* wypłynęło na szerokie wody światowej branży gier, stworzyło dla Psygnosis *The Killing Game Show*, wyjątkowo udaną i grywalną produkcję o ucieczce robota z wypełniającego się trującą cieczą labiryntu.

Na sam koniec listy wybitnych twórców w portfolio Psygnosis należy wspomnieć o *Art & Magic*. Zespół założony przez Belga Francka Sauera i dwóch innych byłych pracowników Ubisoftu zasłynął z niewiarygodnie dopracowanej strzelaniny o nazwie *Agony*. Franck po latach wspomina na swojej stronie totalne uniesienie, jakie poczuł, kiedy po pokazaniu technologicznego dema na targach w Niemczech otrzymał propozycję kontraktu. Psygnosis nie chciało przy tym ingerować w proces kreatywny, skupiając się na dostarczeniu muzyki i ilustracji Deana. W efekcie powstało dzieło rozpatrywane dzisiaj w kategoriach sztuki oraz jedna z tych gier, których nie mogło zabraknąć w zbiorach żadnego amigowca.

ROGER DEAN

Roger Dean obchodził niedawno siedemdziesiąte urodziny. Ten piękny wiek nie został niestety uczczony zgodnie z zamysłem jubilata, a to z powodu porażki w sporze z reżyserem Jamesem Cameronem. Kilka lat wcześniej Dean zaskarżył zarzut bezprawnego zawłaszczenia projektów graficznych i wykorzystania ich w filmie „*Avatar*”.

granicę epok. Wystarczyło uruchomić grę w gronie znajomych i napawać się sytuacją.

Wydanie *Shadow of the Beast* było efektem bliskiej współpracy Psygnosis ze studiem *Reflections* prowadzonym przez programistę Martina Edmondsona. Zadziałała magia branży i za sprawą jednego projektu mało znany producent z Newcastle trafił na top listę angielskich twórców, co wydatnie przyczyniło się do zacieśnienia więzi między obiema firmami. *Reflections* stworzyło jeszcze kilka udanych tytułów w czasach szesnastobitowców, prawdziwa sława miała jednak przyjść dopiero w erze 3D.

Drugi poważny związek Psygnosis z zewnętrznym deweloperem był wynikiem nieustannej pracy dyrektora produkcji Johna White'a. Pracy szczególnej, bo polegającej nie tylko na koordynowaniu działań zespołów, ale również na aktywnym poszukiwaniu nowych talentów i wspieraniu ich w rozwoju. To dzięki niemu pod skrzydła Psygnosis trafiło DMA Design, szkocki team próbujący swoich sił w strzelaninach. W roku 1988 wydał on *Menace*, rok później ukazało się znacznie lepsze *Blood Money*, a w 1991 świat otrzymał grę *Lemmings* i zaczęło się szaleństwo.

Przygody lemingów, podobnie jak *Beast*, narodziły się w wyniku



➤ Psygnosis i Roger Dean w pełni przyczynili się do wyciągnięcia kultury grania z izolowanej niszy i wprowadzenia jej na salony.

Lemmingi

Mike Dailly stworzył animację lemingów w rozdzielczości 8x8 pikseli w programie *Deluxe Paint*. Początkowo miało to być fragment powstającej gry *Walker*, mającej się stać sequelem *Blood Money*. DMA Design zorientowało się jednak, jaki temat ma w rękach...

eksperymentów technologicznych, tym razem w sferze miniaturyzacji i animacji. W finalnym produkcie grupa bezmyślnych, ale kochanych i pociesznych stworów pakowała się w nieustanne tarapaty na planszach pełnych pułapek i niebezpieczeństw. Gracz miał do dyspozycji szereg narzędzi interwencyjnych i od jego pomysłowości oraz zręczności zależało, jak wiele zwierzaków zostanie uratowanych. Tytuł przyjął się na rynku właściwie natychmiast, doczekał serii kontynuacji, popowych piosenek, a nawet pomnika. Mógłby też stanowić zwieńczenie kariery dowolnego studia na świecie, ale padło na DMA, czyli dzisiejsze *Rockstar North*, i lemingi musiały ustąpić miejsca gangsterom z *GTA*.

Kolejnym znanym zespołem, z którym Psygnosis związało się w tam-

Czternaście prac miało być podstawą do stworzenia wizerunku Pandory i niektórych jej mieszkańców. Co ciekawe, twórcy filmu przyznali przed sądem, że i owszem, dzieła Brytyjczyka szalenie ich zainspirowały i nadały ton całemu przedsięwzięciu, o kradzieży jednak nie może być mowy. Pozew odrzucono, ale na chwilę w USA zrobiło się o Deanie głośno.

Akurat na brak sławy artysta ten narzekać jednak nie musi. Jego prace wystawiane są w galeriach i muzeach na całym świecie z daleką Azją włącznie. Charakterystyczny styl kompozycji wymagowanych plenerów, dalekie przestrzenie, splątania i krzywizny od kilkudziesięciu lat hipnotyzują, a nawet wprawiają w stan lekkiego oszołomienia. Dean posiada nie tylko fantastyczny warsztat, ale też talent do angażowania odbiorcy w stopniu wręcz niespotykanym. Właśnie taką osobę zatrudniło studio Psygnosis do zaprojektowania identyfikacji wizualnej swoich gier, odcinając się jednym ruchem od odpustowego stylu okładek z lat 80.

Dean, co ciekawe, nie kształcił się na rysownika. Interesowały go psychologiczne aspekty kreowania przestrzeni użytkowej i miał na tym polu niemałe osiągnięcia, prezentując swoje projekty także na srebrnym ekranie. Futurystyczna multimedialna kapsuła w „Mechanicznej pomarańczy” Kubricka jest tego najlepszym przykładem. Również w branży muzycznej dokonał poważnego przewrotu. Melancholijne, niezmiernie przestrzenne na okładkach płyt brytyjskiego Yes uznawane są za rewolucyjne względem klasycznych zdjęć członków zespołów (kto ma kolekcję winyli z lat 60. i 70., doskonale wie, jak jednorodnie wyglądały



Przez kilka lat działalności Psygnosis produkcje sprzedawała oprawa, co dało czas na zbudowanie silnego zaplecza programistycznego i wreszcie znakomite efekty w sferze samej rozrywki.

✦ Zanim Carmageddon wpadł na pomysł rozjeżdżania ludzi, Destruction Derby zaproponowało niszczenie samochodów.

✦ Discworlda według śp. Terry'ego Pratchetta stworzył w 1995 roku dla Psygnosis zespół Teeny Weeny Games. Równolegle pracował on dla Time Warner nad mordobiciem (pyskobicie?) Primal Rage.

obwoluty w tamtych czasach). Trzeba było wielkiego talentu i niemałej dozy szczęścia, by zaistnieć równocześnie w kilku dziedzinach sztuki i przez lata utrzymywać się w czołówce awangardzistów.

Nie będzie najmniejszym nadużyciem stwierdzenie, że Psygnosis zyskało na relacji z Deanem więcej, niż ktokolwiek się spodziewał. Przez kilka lat działalności ich produkcje sprzedawała oprawa, co dało czas na zbudowanie silnego zaplecza programistycznego i wreszcie znakomite efekty w sferze samej rozrywki. Dean do tej współpracy również odnosi się z życzliwością, chociaż przesadą byłoby mówić, że gry stały się w jego twórczości najważniejsze.

TECHNOLOGIE I EKSPERYMENTY

W roku 1991 Psygnosis po raz kolejny udowodniło, że firmie nadal przyświecają idee „wiedzy” i „przyszłości”. Popularyzacja technologii CD i grafiki 3D skłoniła Iana Hetheringtona do wyodrębnienia specjalnego działu o nazwie Psygnosis Advanced Technology Group. Dwa lata później na rynek trafił Microcosm – strzelanina oparta na technologii streamingu obrazu filmowego z prerenderowaną

na potężnych stacjach roboczych grafiką i oszałamiającą muzyką frontmana Yes – Ricka Wakemana. Prasa miała mieszane uczucia – gra uznana została za wydmuszkę, ale wydmuszkę z wizją. Ostatecznie przyjęło się mówić, że wprawdzie sama rozgrywka nie zasługuje na wiele uwagi, ale Microcosm i tak stanowi pierwszy krok ku nowej erze wizualnie rozpasanych produkcji na platformy nowej generacji.

Microcosm i nieco późniejsze Novastorm nie zdobyły serc graczy, zwróciły jednak uwagę branży. Sony szykowało się do wejścia na rynek z nową, rewolucyjną platformą do grania, mając przy tym świadomość, że technologia to nie wszystko. Potrzebny był doświadczony zespół twórców, potrafiący sprostać wyzwaniom następnej, zupełnie odmiennej od poprzedniej generacji. Wybór padł na Psygnosis i tak 22 maja 1993 roku Sony stało się posiadaczem 50% udziałów firmy z Liverpoolu. Rozpoczęła się nowa era w historii Brytyjczyków.

CUDOWNE LATA

Najważniejsza gra w historii Psygnosis ukazała się na PlayStation we



wrześniu 1995 roku, właściwie na samym początku kariery tej konsoli. Produkcja zajęła studiu kilkanaście miesięcy przy wysiłku zaledwie 10 osób. Efekt jednak porażał. Futurystyczne wyścigi wzorowane na święcącym triumfy F-Zero (SNES) wgniatały w fotel grafiką i oprawą dźwiękową, co najważniejsze jednak - oferowały doznania jak podczas szaleńczej jazdy rollercoasterem.

WipEout nie przez przypadek stał się flagową grą wyścigową pierwszego PlayStation. Jak wspominają członkowie zespołu programistów, nigdy wcześniej ani później nie uczestniczyli w tak angażującym i traktowanym z totalną miłością projekcie. Od modeli tras i futurystycznych bolidów po interfejs i muzykę, wszystko było najwyższej jakości i maksymalnie dopracowane. Gracze i prasa czuli, że otrzymali dzieło niezwykle. Sony również było zadowolone, miało exclusive'a i system-sellera zostawiającego starą generację gier daleko za sobą w obłoku radioaktywnego kurzu.

Drugi arcyważny projekt z tego okresu stanowiło wydane również w 1995 roku Destruction Derby. Za produkcję odpowiadało nieocenione Reflections, które od czasu Shadow of the Beast stało się perłą w koronie Psygnosis. Wyścigi potężnych bolidów, sprowadzające się do totalnej destrukcji przeciwników, wykorzystywały w 100% możliwości PlayStation i zachwycały fizyką oraz modelem

zniszczeń. Prosty, wręcz prymitywny pomysł i wisceralne wrażenie mocy powodowały, że Derby było idealne na odmóżdżające wieczory w gronie znajomych.

Psygnosis z tamtego okresu często postrzegane jest przez pryzmat dwóch wspomnianych tytułów, co buduje pozorny obraz silnej i kreatywnej firmy potrafiącej odnaleźć się w nowej epoce. Prawda jest jednak nieco inna. WipEout i Destruction Derby były wynikiem eksplozji energii zgromadzonej jeszcze za czasów Amigi, która - niestety - szybko się wyczerpała. Sami pracownicy wspominają z pewną niechęcią, że wraz z pieniędzmi Sony w studiu pojawiły się oznaki rozkładu wyraźnie przypominające przypadek Imagine. Ciągłe rozszady w managementcie, pogoń za karierą i oderwanie kierownictwa od realiów produkcyjnych spowodowały, że pod koniec dekady Sony musiało wkroczyć do akcji.

PODCIĘTE SKRZYDŁA

Japończycy mieli z Psygnosis niemały problem. Od 1996 roku flagowy okręt Sony nie wnosił wiele do popularności PlayStation. Gier ukazywało się mnóstwo, ale co z tego, skoro większość z nich przechodziła bez echa. Jedynie kontynuacje WipEouta i seria Formuła 1 (realizowana wraz z Bizarre Creations) spełniały wysokie oczekiwania właścicieli platformy. Przy ogromnych kosztach utrzymania i skłonności zarządu do



Romans

Nowoczesne gry 3D na PC Psygnosis chciało wydawać w kooperacji z londyńskim Andrew Spencer Studios. Owocem tej współpracy była Ecstatica i jej sequel. Pracowano również nad Urban Decay, ale projekt został skasowany.

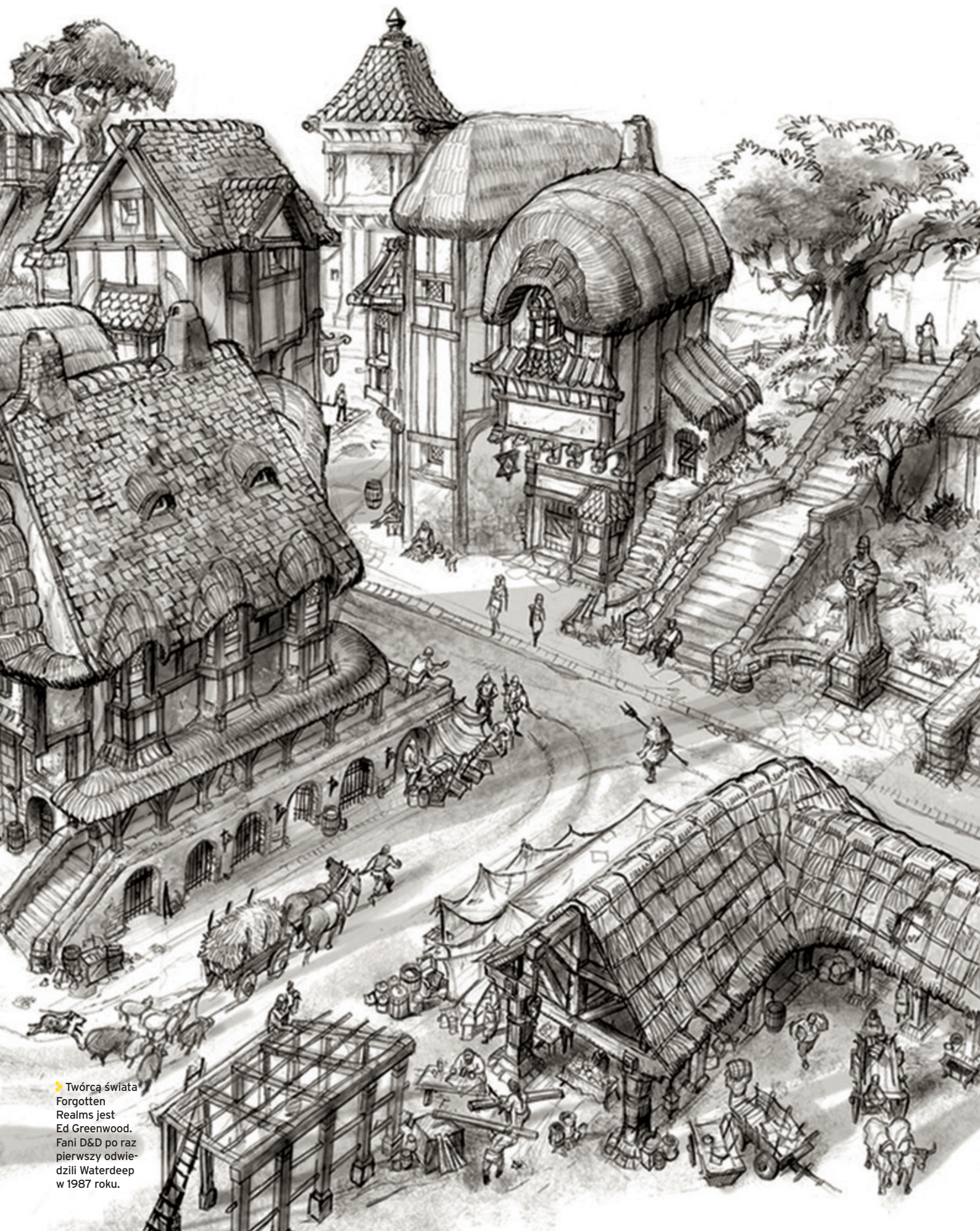
WipEout na zdjęciach wydawał się przeciętną grą, ale gdy się go zobaczyło w akcji, szczęka opadała.

luksusu (powrót do sportowych samochodów z czasów Imagine) sytuacja nie przedstawiała się najlepiej. W efekcie w roku 2000 odwołano zarząd, a firmę przemianowano na SCE Studio Liverpool. Oznaczało to koniec niezależności i wykluczenie Psygnosis z wywierania aktywnego wpływu na rozwój branży.

Era PlayStation 2 i 3 to dla firmy czas tak jałowy, że niespecjalnie jest o czym pisać. Korporacyjny dryl i odtwórcza praca zapewniały wprawdzie zespołowi utrzymanie, ale wiadomo było, że Psygnosis nigdy już nie wzniesie się ponad przeciętność. Dwanaście lat szlifowania WipEouta i Formuły 1 znudziły nawet Sony. W roku 2012 SCE Studio Liverpool zostało zamknięte. Zapłakali jedynie starzy fani i historycy. Współczesnych graczy zupełnie to nie obeszło.

Trudno podsumować historię Psygnosis na kilku stronach. Z konieczności pominąłem wiele znakomitych tytułów (szczególnie z okresu 1995-2000), jednak fani wciąż pamiętają G-Police, Colony Wars, Adventures of Lomax, Ecstaticę i Discworlda, żeby wymienić najważniejsze. Jednego możemy być pewni - Psygnosis, jak rzadko który wydawca, przez trzy generacje maszyn wyznaczało trendy i ustawiało poprzeczkę dla całej branży. Poza tym, tak już zupełnie prywatnie - nie dało się żyć w latach dziewięćdziesiątych i nie kochać logo z chromowaną sową. ■





✚ Twórcą świata
Forgotten
Realms jest
Ed Greenwood.
Fani D&D po raz
pierwszy odwie-
dzili Waterdeep
w 1987 roku.



POWRÓT DO WRÓT

Dokładnie 17 lat temu seria Baldur's Gate wygodnie rozsiadła się na tronie gier RPG i niepodzielnie rządzi do dziś.

■ Spektor

Od 1998 roku na rynku pojawiło się wiele tytułów RPG, które wywarły silny wpływ na cały gatunek. Skyrim zaprezentował świat fantasy bez ograniczeń, Wiedźmin udowodnił, że genialne RPG nie muszą powstawać tylko w Kalifornii, z kolei dzięki Falloutowi i Mass Effectowi ujrzeliśmy naszą przyszłość, choć niekoniecznie taką, jakiej byśmy sobie życzyli. Jednak to właśnie Baldur's Gate w recenzjach i podsumowaniach pojawia się najczęściej jako przykład wzorowo zrealizowanego RPG.

Wędrowcze, rozsiądź się wygodnie w karczmie Candlekeep i posłuchaj opowieści o narodzinach tej kultowej serii. Premiera Pillars of Eternity, autorstwa twórców Icewind Dale i Planescape Torment, to doskonała okazja do ponownego odwiedzenia Wrót Baldura i Athkatli. W końcu to dzięki sloganowi „tworzymy klasyczne RPG w duchu Baldur's Gate” na kickstarterowym koncercie Pillars of Eternity udało się zgromadzić ponad 4 miliony dolarów. Josh Sawyer ze studia Obsidian zapytany, skąd taki sukces, przyznaje, że w tym przypadku zwyciężył sentyment fanów do klasycznych izometrycznych RPG.

■ Inspiracja

Złota era gier komputerowych opartych na AD&D przypadła na przełom lat 80. i 90. To wtedy ukazały się perełki z serii Gold Box, w tym Pool of Radiance czy Pools of Darkness. Właśnie na tych tytułach wyrosli twórcy późniejszych hitów RPG ze stajni BioWare oraz Black Isle.



■ Wrota Baldura za dnia wyglądają niepozornie. Nocą jednak warto mieć przy sobie miecz... i maga na siódmym poziomie.



OD MECHA DO BOHATERA

Historia Baldur's Gate rozpoczęła się w połowie lat 90., kiedy to Ray Muzyka, Greg Zeschuk i Augustine Yip założyli firmę BioWare. Początki nie były łatwe. Cała trójka miała niewiele wspólnego z przemysłem gier wideo. Panowie studiowali medycynę, a po odebraniu dyplomów przez kilka lat z sukcesami działali w zawodzie. W końcu jednak, zamiast wypisywać recepty, postanowili tworzyć gry, którymi pasjonowali się od lat.

Zgromadzili 100 tysięcy dolarów, skrzyknęli zespół programistów i przygotowali próbkę pierwszego tytułu - Shattered Steel. Był to symulator mecha stworzony pod MS-DOS z zadziwiająco jak na tamte czasy grafiką 3D. Wersję demo rozesłano do dziesięciu wydawców, z których aż siedmiu wyraziło chęć publikacji. Ray Muzyka, piastujący stanowisko głównego szefa BioWare, wybrał będące wówczas na szczycie, dowodzone twardą ręką Briana Fargo Interplay. Shattered Steel zebrało dobre recenzje i całkiem niezłe się sprzedało. Wydawca zadowolony z wyników od razu zamówił drugą część.

W połowie lat 90. gatunek komputerowych RPG konał. Wydawcy byli święcie przekonani, że nie ma dla niego żadnego ratunku.

BioWare postanowiło jednak zaryzykować i stworzyć grę RPG. Co w tym ryzykownego? Wyjaśnia Ray Muzyka: - W połowie lat 90 gatunek RPG był martwy. Wydawcy byli przekonani, że nie ma dla niego przyszłości. Nie zgodziliśmy się z tym, chcieliśmy zrobić grę zainspirowaną kultowymi seriami z lat 80. Tak narodziło się Battleground Infinity - protoplasta późniejszego Baldur's Gate. Twórcy wysoko ustawili sobie poprzeczkę. Battleground Infinity docelowo miało być grą MMORPG (przypomnijmy, że cały czas jesteśmy w 1996 roku). Interplay nie było zbyt zadowolone z wersji demo, jednak dostrzegło w projekcie pewien potencjał. Wydawca zasergerował BioWare, by wykorzystać w grze drugą edycję zasad Advanced

Dungeons & Dragons i przypisane do nich uniwersum Zapomnianych Krain (Forgotten Realms), do których firma przejęła prawa poSSI. Twórcy szybko podłapali ten pomysł, sami byli fanami klasycznego papierowego wydania gry. Dzięki temu za jednym rzutem kostką projekt wzbogacił się o interesujący świat, system i szerokie grono odbiorców zafascynowanych AD&D.

NIEOSIĄGALNY POZIOM

Zespół tworzący Baldur's Gate, dowodzony przez Raya Muzykę i Jamesa Ohlena, składał się z 30 osób. Jak na tamte czasy to sporo, jednak nikt w BioWare nie pracował wcześniej nad grą tego typu. Cała produkcja odbywała się na zasadzie prób i błędów. Konstrukcję Baldur's Gate oparto na czterech filarach - rozległej mapie umożliwiającej wielogodzinną rozgrywkę, rozbudowanej walce z elementami strategii, wciągającej opowieści oraz wyrazistych postaciach.

By wcielić owe założenia w życie, potrzebny był silnik umożliwiający sprawne zmontowanie grafiki, fabuły



Wzorzec

Battleground Infinity miał posiadać wyłącznie tryb multiplayer oraz umożliwiać rozgrywkę w sieci kilkudziesięciu osobom jednocześnie. Bohaterami gry miały być bóstwa zaczerpnięte z różnych mitologii i wrzucone do jednego świata. Niestety, pomysł okazał się zbyt ambitny i kosztowny.

oraz zasad AD&D w dobrze naoliwioną całość. Ilość materiału była ogromna - wykorzystano 10 tysięcy pięknych grafik tła (w rozdzielczości 640×480) oraz 500 stron dialogów. Rozgrywka również znacząco odbiegała od tego, co znaliśmy z dotychczasowych gier RPG - dowodziliśmy całą drużyną na rozległym obszarze z wieloma NPC, biorąc udział w nieliniowej historii.

BioWare stworzyło własny system BioWare Infinity Engine. Ten sam, który później Black Isle wykorzystało w Planescape Torment i Icewind Dale. Dzięki rozbudowanym edytorom (map, dialogów, postaci, skryptów AI) umożliwiał szybki skład gry oraz korektę błędów. Było to bardzo istotne. Przeprowadzono też zakrojone na szeroką skalę testy, do których zaangażowano wielu graczy. Wszystko po to, by z warsztatu zszedł produkt maksymalnie dopracowany.

Gra zapowiadała się znakomicie. Ponad 130 godzin zabawy, podróżowanie prawdziwą drużyną, tryb sieciowy i szeroki garnitur broni,

■ Baldur's Gate sprawił, że każdy gracz mógł poczuć się bohaterem.

Zmiana



Założyciele BioWare
Ray Muzyka i Greg Zeschuk po wydaniu ostatniej części Mass Effect, w 2012 roku odeszli z firmy. Muzyka inwestuje dziś głównie w nowe media i technologie. Zeschuk prowadzi niszowy browar oraz piwnego wideobloga The Beer Diaries.



czarów oraz potworów - tego nie oferowało żadne z ówczesnych komputerowych RPG. Diablo, Fallout 2, Final Fantasy VII cieszyły się dużym uznaniem graczy, jednak żadna z tych pozycji nie realizowała idei „role-playing game” w tak szerokim zakresie jak Baldur's Gate.

Ray Muzyka powiedział w jednym z wywiadów: - Naszą podstawową troską było pozostanie wiernymi duchowi gry zapisywanej piórem na kartce.

Jesteśmy zagorzałymi fanami AD&D, a od dawna nie było dobrej gry w tym systemie. Hity z przeszłości zaczynają się już starzeć. Naszym celem jest stworzenie wrażenia pełnego uczestnictwa w stopniu do tej pory nieosiągalnym.

WROTA ZOSTAJĄ OTWARTE

Baldur's Gate ukazało się przed Bożym Narodzeniem 1998 roku. Polska wersja językowa, przygotowana przez CD Projekt, pojawiła się pół roku później. Fani nie mogli jednak narzekać - spolszczenie, do którego zaangażowano profesjonalnych aktorów (z Piotrem „należy zebrać drużynę” Fronczewskim na czele), wypadło rewelacyjnie. Sama gra otrzymała wysokie noty. Doceniono rozmach produkcji, precyzyjnie ręcznie wykonaną grafikę oraz dobrą konwersję AD&D na komputer.

Akcja gry została rozbita na dwie przeplatające się historie. Bohater rozpoczynał przygodę w klasztorze Candlekeep jako sierota o tajemniczej przeszłości. W dniu 20. urodzin wyruszał z przybrany ojcem Gorionem w podróż, by odnaleźć prawdę o sobie samym. Niestety, Gorion ginął i nasz heros musiał radzić sobie solo. Na szczęście z pomocą przychodzili mu spotykani łowcy przygód.

Jednocześnie zostawiliśmy uwikłani w problem trapiący Wybrzeże Mieczy - ktoś zanieczyszczał stal wykorzystywaną do wyrobu broni i narzędzi. I tak od zadania do zadania przechodziliśmy kolejne rozdziały, by w finale zmierzyć się z Sarevokiem, który okazał się być... zresztą, kto nie wie, niech lepiej nadrobi zaległości.

Naszą podstawową troską było pozostanie wiernymi duchowi gry zapisywanej piórem na kartce. Jesteśmy zagorzałymi fanami AD&D, a od dawna nie było dobrej gry w tym systemie.



Nie trzeba było długo czekać na do-
datek o nazwie Opowieści z Wybrzeża
Mieczy, który ukazał się pół roku
po premierze i zapewnił kolejne 30
godzin zabawy. Wraz z rozszerzeniem
podwojony został maksymalny limit
doświadczenia do (161 tysięcy punk-
tów), dodano kilka nowych czarów
i przedmiotów.

Pierwsza część Baldur's Gate
rozeszła się w liczbie 2 milionów eg-
zemplarzy, z czego kilkanaście tysięcy
to zasługa polskich graczy. Biorąc
pod uwagę, że miało to miejsce pod
koniec lat 90., w okresie apogeum
komputerowego piractwa, wynik ten
był naprawdę bardzo dobry. Powsta-
nie drugiej odsłony cyklu stanowiło
jedyne kwestię czasu.

LICEALNI HEROSI

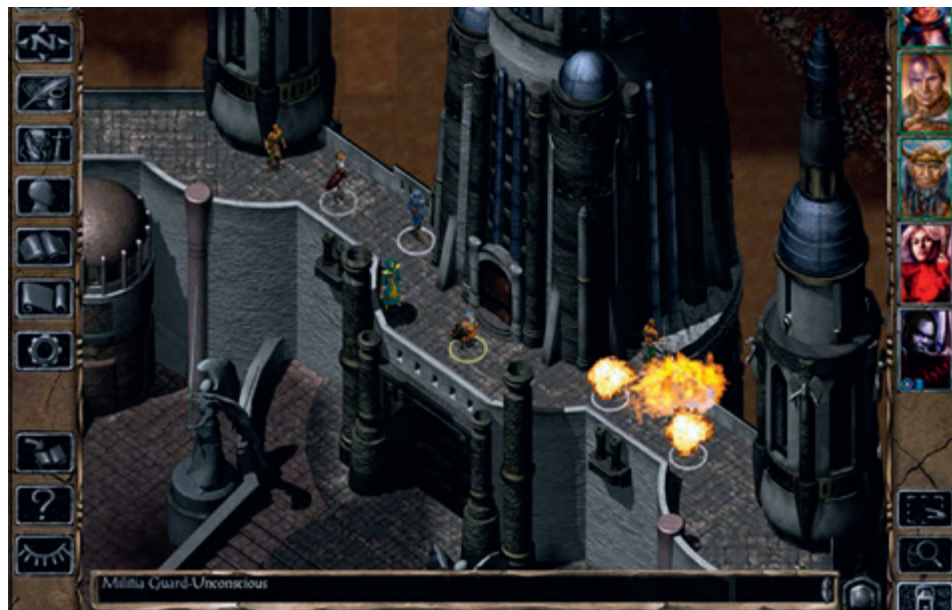
Gracze pokochali serię Baldur's Gate
przede wszystkim za bohaterów
z krwi i kości. NPC i postacie, które do-
łączały do drużyny, były czymś więcej
niż tylko narzędziem do przedzierania
się przez kolejne hordy potworów.
Mogliśmy poznać ich odpowiednio
zaprogramowane uczucia, przemyśle-
nia i emocje.

Wszystko zgodnie z koncepcją
twórców gry: - W RTS-ach, jak C&C
czy Warcraft, kiedy kliknąłeś postać,
ta odpowiadała ci i to było zaskaku-
jące. W Jagged Alliance bohaterowie
potrafili nieźle się wkurzyć i strzelać
do siebie nawzajem. Chcieliśmy, żeby
nasi bohaterowie byli prawdziwymi
ludźmi, nie NPC czy AI kontrolowa-
nymi przez komputer. Chcieliśmy
stworzyć osobowości i ożywić je.

Co ciekawe, wiele postaci z gry, jak
Imoen - siostra głównego bohatera,
Minsc i Boo - barbarzyńca i jego
zaprowadzający sprawiedliwość ko-
smiczny chomik czy druidka Jaheira,
to protagoniści, którymi w szkole
średniej twórcy scenariusza rozgry-
wali sesje AD&D. Po latach mogli
ich wskrzesić i przedstawić całemu
światu.

FRANKENSTEIN Z AMN

Baldur's Gate II: Cienie Amn to gra
powstała z niedosytu. W przypadku
pierwszej części zespół BioWare zbyt
dużo czasu i pieniędzy przeznaczył
na rozwój Infinity Engine zamiast



na samą grę. W związku z tym wiele
elementów, jak na przykład sztuczna
inteligencja postaci, pozostawiało spo-
ro do życzenia. Druga odsłona miała
to wszystko skorygować.

Prace nad Baldur's Gate II, którymi
dowodzili James Ohlen i Kevin
Martens, ruszyły kilka tygodni po
premierze „jedyńki”, w styczniu 1999
roku. Zaczęto oczywiście od nazwy.
Propozycji było kilka: Shadows of
Athkatla, Mortal Ties, Call of Dreams.
Ostatecznie wybrano Cienie Amn. To
kraina zlokalizowana na południe od
Wybrzeża Mieczy, z głównym miastem
Athkatlą - kilkakrotnie większym od
Wrót Baldura.

Ponownie skorzystano z pomo-
cy fanów. Twórcy przeglądali fora
internetowe w poszukiwaniu uwag
i sugestii dotyczących pierwszej czę-
ści cyklu. Dzięki temu już na starcie
mogli spełnić życzenia graczy, takie
jak wprowadzenie wsparcia dopalaczy
w trybie OpenGL, dodanie nowych
profesji i ras czy zwiększenie rozdziel-
czości do 800x600.

Niestety, nie wszystkie postulaty były
możliwe do zrealizowania. Silnik Infinity
nie udźwignął takich elementów jak
jazda na koniu, wspinaczka po ścianach
czy telepatia. Początkowo w grze
pojawiała się funkcja deathmatchu,
jednak usunięto ją na kilka miesięcy
przed premierą, gdyż wymagała
optymalizacji. BioWare chciało, by gra

W Baldur's Gate II na życzenie fanów pojawiły się między innymi smoki. Gracze szybko tego pożałowali. Na szczęście w grze nie zabrakło wspólnych, monumentalnych warunków.

działała również na wolnych kompu-
terach. Dzięki posiadaniu gotowego
silnika autorzy mogli skupić się na
przenoszeniu krain, stworów i czarów
z papierowego podręcznika AD&D
do wirtualnego świata. Efekt? Gra
rozrosła się do olbrzymich rozmiarów
i stała się dla twórców potworem
Frankensteina, nad którym ciężko
zapanować. Jak skutecznie dopraco-
wać produkt, który składa się z blisko
300 zadań? By nie pogubić się w tym
gąszczu, Ohlen podzielił zespół na
mniejsze grupy, każdej wyznaczając
jasne cele do zrealizowania. Zaanga-
żowano wielu testerów, wprowadzono
blisko 15 tysięcy poprawek. Dzięki
temu na rynek wypuszczono produkt
bez rażących błędów.

Nagrody



Cienie Amn tuż po premierze zostały obdane nagrodami. GameSpot, IGN, Eurogamer i inni uznali grę za przebieg roku. Nazywano ją „najlepszą grą komputerową na licencji D&D”. Cienie Amn sprzedały się w nakładzie grubo przekraczającym 2 mln egzemplarzy.

WOJNA CHARAKTERÓW

Baldur's Gate II: Cienie Amn ukazało się we wrześniu 2000 roku. Polska wersja językowa wylądowała na pół-
kach trzy miesiące później. Podobnie
jak w przypadku pierwszemu CD Pro-
jekt zadbał o profesjonalną lokalizację.
Historia opowiedziana w Cieniach
Amn stanowiła kontynuację fabuły
Wrót Baldura i rozgrywała się kilka
miesięcy po zabiciu Sarevoka. Całość
rozpoczęła się jak dobra sesja RPG.
Podczas podróży przez Wybrzeże
Mieczy w trakcie nocnego odpo-
czynku zostaliśmy zaatakowani przez
zakapturzone postacie, a następnie


budziliśmy się w lochu torturowani przez Jona Irenicusa, przeciwnika, za którym mieliśmy uganiać się po Amn.

Gracz mógł zaimportować główną postać, której poziom na starcie został obniżony do 89 tysięcy punktów doświadczenia w przypadku Wrót Baldura i 161 tysięcy w przypadku Opowieści z Wybrzeża Mieczy. Druga opcja była znacznie bardziej opłacalna - zupełnie nowa postać w BGII na starcie otrzymywała 89 tysięcy punktów doświadczenia (górną granicą to 2,6 miliona). W tworzeniu postaci od zera zastosowano kilka nowości. Rozbudowano klasy o podkategorie. I tak wojownik mógł stać się zabójcą magów, druid totemicznym druidem, a paladyn inkwizytorem. Dzięki temu gra jeszcze bardziej zbliżyła się do systemu AD&D, który stanowił przecież podstawę jej mechaniki.

Zgodnie z obietnicami programiści poprawili inteligencję postaci. Członkowie naszej drużyny zyskali ciekawe osobowości, reagując na otoczenie i zachowując się odpowiednio do swoich charakterów. Mając w zespole praworządnego, dobrego paladyna i chaotycznego, złego maga, zyskiwaliśmy pewność, że często będzie dochodzić do kłótni, a w efekcie nawet do rozpadu drużyny. Zgodnie z prośbami graczy pojawiły się także wątki romantyczne. Tym sposobem BioWare, marząc o stworzeniu komputerowego RPG maksymalnie bliskiego tradycyjnym, dopięło swego.

WROTA ZAMKNIĘTE NA ZAWSZE?

- Do dziś żałuję, że nie rozwinęliśmy dodatku Throne of Bhaal i nie zamieniliśmy go w Baldur's Gate III - wyznał w jednym z wywiadów Greg Zeschuk. Byłoby to nawet po myśli firmy Interplay, która naciskała, żeby obszerne Cienie Amn rozbić na dwie części. Ostatecznie „Trąbał” został wydany tylko jako rozszerzenie i okazał się ostatnią odsłoną klasycznej serii Baldur's Gate. Grę uznano za idealne zwieńczenie cyklu - oferowała 60 godzin rozgrywki, lekko poprawiony interfejs i kilka dodatków, poza tym

 W Cieniach Amn pojawiło się więcej urozmaiconych lokacji, dzięki którym można było zwiedzić spory kawałek Zapomnianych Krain.

praktycznie usunięto limit doświadczenia, umożliwiając zdobycie ośmiu milionów punktów, co w zależności od klasy pozwalało osiągnąć nawet czterdziesty poziom postaci.

Nadchodząca wielkimi krokami epoka produkcji wykorzystujących moce kart 3D sprawiła, że izometryczny rzut 2D przestał być atrakcyjny. Dostrzegli to także specjaliści z BioWare, którzy po wydaniu Baldur's Gate II, zamiast stworzyć kolejne klasyczne RPG, postawili na coś zupełnie nowego. Neverwinter Nights to ostatnie dzieło studia z akcją rozgrywaną się w Zapomnianych Krainach.

- To duchowa kontynuacja serii Baldur's Gate - twierdzą twórcy, którzy tym samym hasłem reklamowali wydaną kilka lat później pierwszą odsłonę serii Dragon Age.


Cienie Amn jeszcze przez długi czas po wydaniu żyły własnym życiem. Fani tworzyli autorskie mody, jak The Darkest Day, rozbudowując grę o kolejne przygody. Przez następne lata jak echo powracały pogłoski o trzeciej części kultowej serii, żadna z nich jednak nie znalazła potwierdzenia w faktach. Główny problem tkwi oczywiście w prawach do świata i marki Baldur's Gate. Interplay zbankrutowało, BioWare po wydaniu Neverwinter Nights zbyło prawa do AD&D Atari, zatrzymując jednak silnik Infinity. Licencjonodawcą Zapomnianych Krain jest obecnie potentat Wizards of the Coast. W 2008 roku na specjalnej konferencji prasowej Atari ogłosiło rozpoczęcie prac nad trzecią częścią Baldur's Gate, ale firma

W dalszej kolejności studio Beamdog ma zamiar zabrać się za Baldur's Gate III, wykorzystując najnowszą, piątą edycję AD&D.



wkrótce została sprzedana i projekt anulowano.

W 2012 roku pojawił się cień nadziei na reaktywację tytułu. Studio Beamdog, prowadzone przez współzałożyciela BioWare Trenta Oстера i głównego programistę firmy Camerona Tofera, uzyskało prawa do odświeżenia serii Baldur's Gate. W przeciągu roku na rynek trafiły obie części Wrót Baldura w wersji Enhanced Edition. To propozycja głównie dla fanów serii, którzy ograli już wszystkie dodatkowe mody i tęsknią za klasycznymi izometrycznymi RPG. Tytuł w nowej postaci został dostosowany do urządzeń mobilnych.

Jak się okazało, ze strony Beamdog była to przymiarka do stworzenia zupełnie nowej gry. Z początkiem 2015 roku ogłoszono plany na nadchodzące miesiące, a wśród nich między innymi wydanie produkcji o roboczej nazwie Adventure Y, osadzonej pomiędzy pierwszą a drugą częścią Wrót Baldura. W dalszej kolejności studio ma zamiar zabrać się za Baldur's Gate III, wykorzystując najnowszą, piątą edycję AD&D. Pozostaje trzymać kciuki i mieć nadzieję, że będzie to coś więcej niż sentymentalna podróż w czasie. Twórcy Pillars of Eternity pokazali, jak tchnąć nowe życie w RPG w klasycznym wydaniu. To dobry wzór do naśladowania. 




Odprysk

Wykorzystując popularność Baldur's Gate, w 2001 roku stworzono nową serię Dark Alliance, przeznaczoną na platformy PS2 i Xbox. Produkcją gry zajęło się Snowblind Studios. To typowy hack'n'slash z niezłą jak na tamte czasy grafiką 3D, ale klimatem i grywalnością bliższymi Diabłu niż Baldur's Gate. Po wydaniu w 2004 roku drugiej części serii zawieszono.





 Joshua Eric Sawyer (ur. 1975) pracował między innymi przy Icewind Dale II i Fallout: New Vegas, a ostatnie lata poświęcił Pillars of Eternity.

**PIXEL
WYWIAD**

FILARY DOBREGO RPG

**Z Joshem Sawyerem
rozmawia Marcin Bieniek**

Zaczynał jako webmaster w Black Isle. Później stworzył takie gry jak Icewind Dale II, Neverwinter Nights 2 i Fallout: New Vegas. Josh Sawyer, ekspert od lochów i smoków, powraca z jedną z najbardziej wyczekiwanych produkcji RPG ostatnich lat - Pillars of Eternity. W rozmowie z Pixelem zdradza, jak w trudnych ekonomicznie czasach wskrzesić ducha klasycznych RPG.

P Dwa lata - tyle czasu mieliście na stworzenie silnika gry, systemu zasad, świata i historii wykorzystanych w Pillars of Eternity. Wystarczyło?

Nieważne, czy pracujesz nad grą dwa lata, czy pięć - zawsze znajdziesz coś, co mógłbyś zrobić lepiej. Nie da się jednak ukryć, że tworzenie czegoś od zera to wielkie wyzwanie. Przy okazji Pillars of Eternity mieliśmy dobry plan, który realizowaliśmy krok po kroku.

P Jak wyglądały początki?

Zaczęliśmy od samego konceptu. Ustaliliśmy, że robimy grę, w której można kontrolować do sześciu członków drużyny, z pauzą podczas walki i światem, który da się swobodnie odkrywać. Dzięki temu wiedzieliśmy, z czym mamy do czynienia. Następnie skupiliśmy się na elementach, które były dla nas największym wyzwaniem. Początkowo mieliśmy spory problem ze sprawnym tworzeniem map. Pillars of Eternity z założenia miało być dużą grą, więc nie mogliśmy pójść dalej bez systemu ich kreacji. Spędziliśmy nad nim wiele miesięcy. Poza tym sporo eksperymentowaliśmy z nowymi klasami, jak pieśniarz (ang. chanter) i enigmatyk (ang. cipher). Kiedy poradziliśmy sobie z najtrudniejszymi kwestiami, reszta poszła gładko.

P Jak wielki jest świat w Pillars of Eternity?

Gdzieś pomiędzy pierwszym Icewind Dale a Baldur's Gate II. Świat jest dość duży, mamy dwa główne miasta, dwa mniejsze i sporo innych lokacji, jak podziemia, z których jedno zawiera aż 15 poziomów.

P Praca pod presją czasu nie jest ci obca. Podobno na stworzenie scenariusza do Icewind Dale II twój zespół miał dwa dni, a na samą grę cztery miesiące?

Nasz grafik był bardzo napięty. Ostatecznie udało nam się zyskać trochę czasu i gra powstała w 10 miesięcy. To był bardzo trudny i stresujący projekt. Interplay miało w tym czasie kłopoty finansowe, Black Isle również. Choć ciśnienie było duże, bardzo staraliśmy się, żeby nie stworzyć złej gry. Generalnie jestem z niej dumny, choć pewne elementy zrobiłbym dziś inaczej.

P Przygodę z tworzeniem gier zacząłeś właśnie w Black Isle. Jak tam trafiłeś?

Miałem szczęście. Jako młody chłopak uczyłem się programowania stron internetowych i flasha. Po ukończeniu szkoły dowiedziałem się, że jest oferta pracy w Black Isle. Mieszkałem w Wisconsin, które jest oddalone od Kalifornii o jakieś cztery tysiące kilometrów, więc nie do końca wierzyłem, że mnie przyjmą. Ale z uwagi na to, że byłem niezłym webmasterem, znałem też gry oparte na D&D, zacząłem pracę jako twórca strony Planescape Torment. W siedzibie Black Isle często rozmawiałem z Chrisem Avellone'em i Colinem McColmem. Dostrzegli moje umiejętności i zaofiarowali stanowisko młodszego projektanta przy Icewind Dale. Ucieszyłem się, ponieważ uwielbiałem Forgotten Realms.

P Czym zajmowałeś się przy Icewind Dale?

Stworzyłem kilka lokacji, jak Oko Smoka i Głębia Dorna. Wymyśliłem opisy do wszystkich magicznych przedmiotów w grze. Poza tym pomagałem programiście Richardowi Fineganowi w przeniesieniu do gry zasad drugiej edycji AD&D.

P Potem zostałeś szefem Project Jefferson, nazywanego przez niektórych Black Hound lub po prostu Baldur's Gate III.

Black Hound miało niewiele wspólnego z Baldur's Gate, po prostu akcja działa się w Forgotten Realms.



Kariera

Przy Planescape Torment Josh Sawyer stworzył jedynie stronę internetową dla Black Isle. Projektem zarządzał Chris Avellone. Przy Pillars of Eternity to Josh pełni wyższą funkcję, a Avellone jedynie doradza.



„W siedzibie Black Isle często rozmawiałem z Chrisem Avellone’em i Colinem McColmem. Dostrzegli moje umiejętności i zaoferowali stanowisko młodszego projektanta przy Icewind Dale. Ucieszyłem się, ponieważ uwielbiałem Forgotten Realms”.

✚ Właśnie na tak klimatyczne lokacje oraz na widoki wielkich posągów strzegących wejścia do jaskini liczą fani Pillars of Eternity.

✚ Icewind Dale i jego sequel zawierały większy ładunek melancholii i nostalgii niż Baldur's Gate. Tytuł oznaczał północny region Wybrzeża Mieczy.

Obsidian nie jest dużą firmą i szukając pomysłów na nowe światy, musimy celować w projekty na swoją miarę. Przy takim Assassin's Creed pracują setki osób, my nie możemy sobie na to pozwolić.



Z założenia miała być to autorska gra Black Isle oparta na własnym silniku. Wcześniej korzystaliśmy z Infinity BioWare. Wiedzieliśmy, że BioWare pracuje nad Neverwinter Nights, produkcją z grafiką 3D, dynamicznym oświetleniem, multiplayerem i modułami umożliwiającymi szybkie tworzenie lokacji. Chcieliśmy zrobić coś podobnego. Zaczęliśmy od opracowywania własnej technologii wykorzystującej zasady trzeciej edycji AD&D. Wiele rzeczy działo się w tym czasie w Black Isle. Mieliliśmy problemy z wydawcą, musieliśmy przerwać prace i skupić się na Icewind Dale II. Spędziłem nad Black Hound dwa lata. W końcu Black Isle utraciło prawa do AD&D i projekt zamknięto na dobre. Szkoda.

P Wykorzystałeś jakieś pomysły z Black Hound w późniejszych produkcjach?

Bardzo dużo czasu poświęciliśmy dopracowywaniu postaci. Grając w klasyczne papierowe RPG, zawsze kładłem mocny nacisk na charakter mojego bohatera. Jako mistrz gry pozwalałem uczestnikom zachowywać się swobodnie. Jeśli ktoś chciał być bardzo zły, nie wpływałem na to bezpośrednio, ale sprawiałem, że reagował na to świat gry. Zawsze pragnąłem przenieść tę swobodę do gier komputerowych. W Black Hound gracz mógł nie tylko wybierać między dobrą a złą drogą, ale przede wszystkim wchodzić w interakcje z innymi bohaterami. To, za co ceniłem Baldur's Gate, to możliwość wyboru urozmaiconych charakterów. Postać mogła być poważna, sarkastyczna lub agresywna. Wcześniej w grach komputerowych nikt tego nie stosował na tak szeroką skalę. W Black Hound każda najmniejsza akcja, zachowanie miało wpływ na rozgrywkę. Wróciliśmy do tego przy okazji Pillars of Eternity. Chcieliśmy, żeby każdy aspekt rozmowy wpływał na fabułę.

P Po Icewind Dale II dołączyłeś do Obsidian Entertainment, wydałeś między innymi Fallout: New Vegas. Dlaczego wróciłeś do klasycznych RPG?

New Vegas to największa gra, nad jaką pracowałem. Obsidian nie jest jednak dużą firmą i szukając pomysłów na nowe światy, musimy celować w projekty na swoją miarę. Przy takim Assassin's Creed pracują setki osób, my nie możemy sobie na to pozwolić. Nasze gry są duże, ale nie w takim rozumieniu jak gry konsolowe. Szukaliśmy pomysłu, który moglibyśmy sfinansować poprzez Kickstartera. Postanowiliśmy stworzyć grę w klimatach Forgotten Realms, z rzutem izometrycznym, ręcznie malowanymi tłami, dobrą fabułą i dialogami. Wiedzieliśmy, że wydawcy nie będą zainteresowani klasycznym RPG – to mała inwestycja, która zwróci się z niewielkim zyskiem.

P Inwestorzy nie byli zainteresowani stworzeniem nowego Baldur's Gate? Fani gatunku od lat czekają na trzecią część. To byłby hit.

Tak jak mówiłem, firmy są w stanie zainwestować duże pieniądze, ale oczekują dużego zysku. Gra taka jak Pillars of Eternity nie może im tego zagwarantować. To niszowy rynek.

P Do dziś zebraliście 4 miliony dolarów od 77 tysięcy osób. Zaskoczył was ten odzew?

Nie mieliśmy pewności, czy uda nam się osiągnąć poziom jednego miliona. Wystartowaliśmy z kampanią w piątek, co nam odradzano, bo weekend nie jest dobrym czasem na tego typu akcję. W 27 godzin osiągnęliśmy podstawowy cel. Musieliśmy wrócić w weekend do pracy, żeby wymyślić kolejne cele zbiórki. Nie spodziewaliśmy się takiego sukcesu.

✚ Neverwinter Nights 2 było pierwszym RPG na licencji D&D w wykonaniu Obsidianu.

7 lat chwały



Black Isle Studios zostało powołane do życia w 1996 roku decyzją Briana Fargo wraz z innymi oddziałami Interplay przeznaczonymi do produkcji osobnych gatunków gier. Kryzys rozpoczął się po 2001 roku, gdy skasowano dwa duże projekty firmy: Tom oraz Stonekeep 2: Godmaker.

P Dzięki wsparciu zebrałeś doskonały zespół. Przy Pillars of Eternity pracowali Chris Avellone, scenarzysta Planescape Torment oraz Tim Cain, twórca Fallouta. Zależało ci na tym, żeby mieć ich w drużynie?

Tim ma wielkie doświadczenie w tworzeniu i rozwijaniu systemów gier. Ludzie kojarzą go głównie dzięki Falloutowi, ale to człowiek, który siedzi w tym biznesie od 30 lat. Z kolei Chris Avellone to specjalista od kreacji postaci uwielbianych przez graczy. Pomagał w tworzeniu fabuły, doradzał, jak poprawić dialogi. To człowiek, który - gdy trzeba - nie boi się powiedzieć, że coś nie gra. Co więcej, wie, jak naprawić błędy.

P Czy praca nad grą, która ma 70 tysięcy inwestorów, spowodowała wzrost ciśnienia?

Za każdym razem musisz zadowolić osoby, które kupią produkt. Od samego początku zdawałem sobie sprawę, że gra, którą stworzymy, niezależnie od tego, jak będzie dobra, nie usatysfakcjonuje każdego, kto wsparł kampanię. Z naszej strony zrobiliśmy wszystko, by dostarczyć świetną grę, którą docenią nasi wspierający. Na bieżąco dzieliliśmy się efektami naszej pracy, chcieliśmy poznać opinie fanów.

P Beta Pillars of Eternity, którą udostępniście wszystkim wspierającym projekt, okazała się pełna błędów i niedoróbek. Krytyka była ostra. Jak ją odebraliście?

Beta była tworzona z myślą o osobach, które chcą przetestować grę przed jej wydaniem. Które dobrze znają silnik Infinity, to, w jaki sposób on działa. Ludzie zaangażowani w projekt dali nam duże wsparcie. Konstruktwna krytyka zawsze jest dobra. Dzięki temu poprawiliśmy interfejs, system walki i wiele innych elementów. Oczywiście trafiły się jednostki, które znienawidziły grę, uznając, że nie ma w sobie nic z ducha dzieł powstałych na Infinity (śmiech - przyp. red.). Nie zgadzam się z tym, ale każdy ma prawo do swojej opinii. Od osób zaangażowanych w projekt mieliśmy wiele pozytywnych sygnałów. Dzięki ich opiniom gra zmieniła się, i to bardzo. Mam nadzieję, że nasza praca zostanie doceniona.

P W biecie gracz nie zdobywał punktów doświadczenia za zabicie potworów.

Wprowadziliśmy je, ale pod pewnymi warunkami. Pillars of Eternity można przejść na kilka różnych sposobów. Można grać spokojnie, zdobywając punkty doświadczenia za zadania. Można też zaliczyć grę, zabijając, co się da. Stworzyliśmy bestiariusz ze wszystkimi potworami występującymi w grze. Po pokonaniu danego stwora pojawia się on w twoim bestiariuszu i otrzymujesz za niego punkty doświadczenia. Przestajesz zdobywać punkty w momencie, gdy osiągasz pewien limit. Czasem jednak bardziej opłacalne będzie przegadać dany problem czy przemknąć się po cichu niż walczyć. To znacznie bardziej uatrakcyjnia rozgrywkę.

P Zabraknie więc lokacji służących jako miejsca do „nabijania” doświadczenia?

Tak, trzeba pamiętać, że w grach takich jak Icewind Dale najwięcej doświadczenia można było otrzymać za wykonywanie zadań. Ten balans został zachowany w Pillars of Eternity.

P Bestiariusz to nie jedyna nowość. W grze ważną rolę odegrają ilustrowane przerywniki.

To krótkie ilustrowane opowieści, umożliwiające graczowi wchodzenie w interakcje z niektórymi elementami świata gry. Na pewne rzeczy nie pozwalał nam system - nie mogliśmy wprowadzić chodzenia po ścianach czy pływania. Ilustracje załatwiły sprawę, a przy okazji urozmaiciły całą rozgrywkę. Wielką inspiracją była tu dla nas gra Darklands, no i oczywiście klasyczne papierowe RPG.

P W grach RPG dużą rolę odgrywa muzyka. Co usłyszymy w Pillars of Eternity?

Justin Bell, który skomponował muzykę, zrobił świetną robotę. Inspirował się soundtrackami z gier takich jak Baldur's Gate i Icewind Dale oraz filmów jak „Conan Barbarzyńca” czy „Władca Pierścieni”. Chciał nawiązać do tradycji muzyki towarzyszącej historiom high fantasy.

P 2015 to bez wątpienia dobry rok dla gier RPG.

W maju ukazuje się nasz polski Wiedźmin.

Dziki Gon był dla nas konkurencją, gra miała wyjść w tym samym czasie co Pillars of Eternity. Mój przyjaciel Patrick Mills, projektant z Obsidianu, aktualnie mieszka w Warszawie i pracuje nad tym tytułem, jestem więc na bieżąco. Wszystko, co widziałem do tej pory, wygląda niesamowicie. Gra jest naprawdę ogromna.

P Pillars of Eternity osiąga światowy sukces, co dalej?

Aktualnie opracowujemy dodatek, który był częścią kampanii na Kickstarterze. Jeżeli gra poradzi sobie bardzo dobrze, oczywiście zechcemy zrobić sequel. Jeśli gracze pokochają nasz świat, z pewnością nieraz do niego wrócimy. 📌

Cichy lider

Wiele osób zapomina, że główną postacią i mózgiem Black Isle był Feargus Urquhart. Jeszcze wcześniej w dużym stopniu odpowiadał za powstanie Fallouta. Po odejściu z Black Isle Urquhart założył Obsidian Entertainment i do dziś pozostaje jego dyrektorem generalnym. Raczej stroni od udzielania wywiadów, a jednocześnie stara się skupiać wokół siebie najlepszych twórców komputerowych RPG.

🏆 Obsidian i Josh Sawyer nie tworzyli wyłącznie RPG. W 2010 roku ukazała się szpiegowska strzelanina Alpha Protocol.



■ Kain został jednym z pierwszych antybohaterów w historii gier komputerowych.



LEGACY OF KAIN

NIEPOKOŃCZONA OPowieść

25 lat temu do wymyślenia pozostawało tak wiele, że w powietrzu aż roiło się od idei. Wystarczyło tylko je złapać i wcielić w życie, by dać graczom coś nieznanego. I tak właśnie zrobiło studio Silicon Knights.

■ Bazyl

Krzemowi Rycerze zapragnęli stworzyć grę, która przyciągnie do monitorów dorosłych odbiorców. Podstawą miała być nie szablonowa fabuła, pełna moralnych konfliktów, a przede wszystkim pozabawiona wyraźnej granicy między dobrem a złem.

Szefa Silicon Knights, Denisa Dyacka zainspirował western „Bez przebaczenia” w reżyserii Clint Eastwooda. Nie było tam typowego nieskazitelnego bohatera o czystym sercu, oddychającego honorem zamiast powietrzem. Dyack postanowił przenieść tę koncepcję do świata gier i osadzić w realiach mrocznego fantasy.

■ Silicon Knights

Studio zostało założone w 1992 roku przez Denisa Dyacka. Zbankrutowało 22 lata później po serii przegranych batalii sądowych. Szczególnie drogo kosztował je proces z Epic Games o użycie silnika Unreal Engine 3. W jego wyniku Krzemowi Rycerze musieli zapłacić prawie 4,5 mln dolarów odszkodowania i usunąć wszystkie linie kodu pozyskanego z UE3.

NASZ ZACNY WYDAWCA

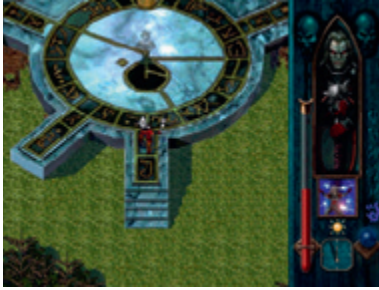
Jego pomysły zawarto w pełnym szkiców dokumencie i wysłano wydawcom. Projekt nazwany The Pillars of Nosgoth trafił między innymi do Crystal Dynamics. Konkretnie zaś do niejakiego Lyle'a Halla, który marzył o stworzeniu niebanalnej, wysokobudżetowej gry, wykraczającej poza ówczesne standardy. Kiedy więc dostał narzędzie do urzeczywistnienia owych marzeń, nie mógł przepuścić szansy.

Mariaż Silicon Knights i Crystal Dynamics stał się faktem i w 1993 roku ruszyły prace nad grą. Projekt okazał się tak ambitny, że zespół Rycerzy musiał podwoić siły, a Dynamics wy-

słało mu nawet kilku swoich ludzi. Gra zmieniła tytuł na Blood Omen: Legacy of Kain i po trzech latach produkcji trafiła do sklepów.

W Polsce reklamowaną ją jako „epicką grę przygodową”, mimo że nie oferowała ona klasycznych zagadek, wymagając wymachiwania mieczem na prawo i lewo. Za to dziejąca się w krainie Nosgoth fabuła... była niecodzienna.

Wszystko zaczynało się, gdy młody szlachcic imieniem Kain próbował kupić piwo, po czym został wyrzucony z tawerny. Na zewnątrz czekali na niego zabójcy, posyłający młodziana na spotkanie ze stwórcą. Tyle że po śmierci nasz bohater nie trafił przed



✦ Filary Nosgoth i duch ich opiekunki pojawili się już w pierwszym Blood Omenie.

oblicze Najwyższego, lecz nekromanty Mortaniusa, który składał mu propozycję nie do odrzucenia: Kain mógł wrócić na ziemię, by zemścić się na swych mordercach, ale jako wampir. Arogancki szlachcic bez wahania się na to godził i przemieniony w łaknącego krwi nieśmiertelnego ruszał odpłacić się pięknym za nadobne, co następowało już po jakichś 10 minutach gry. „With my assassins dead, my quest was over” – mówi wówczas Kain, ale w rzeczywistości jego przygoda dopiero się zaczyna. Odkrywa bowiem filary Nosgoth i od ducha ich opiekunki Ariel dowiadyuje się, że aby ocalić krainę oraz siebie, musi posłać do grobu strażników wszystkich kolumn.

Sama rozgrywka na dwuwymiarowych planszach z widokiem z góry polegała głównie na dość prostych walkach i przemierzaniu rozległej krainy. Może nie powalała na kolana, ale nie była też nudna - urozmaicała ją to, że w miarę postępów nasz wampir zdobywał kolejne moce: uczył się przybierać różne postacie (wilka lub mgły), poznawał zaklęcia oraz znajdował nowy sprzęt. Zadbano przy tym, by pancerze i oręż ciekawie zrówno-



✦ Kain spotka Voradora w Blood Omenie 2, chociaż według poprzednich gier zielony wampir powinien już nie żyć.

ważać. Na przykład płonący miecz skutecznie eksterminował wrogów, ale uniemożliwiał chłепtanie niezbędnej bohaterowi do życia krwi ofiar. Z kolei potężny Soul Reaver dzierżyło się w dwóch rękach, co nie pozwalało na rzucanie zaklęć. Swoją drogą to zaczarowane ostrze, które stało się symbolem całej serii, oryginalnie miało znaleźć się w grze Too Human. Nie zostało tam jednak spożytkowane i mogło trafić do Blood Omen.

PEŁEN MROK

Gracz musiał pokonać kolejnego przeciwnika i zająć do kolejnej pieczary, by dowiedzieć się, co będzie dalej i gubił szczękę, widząc, jak decyzje Kaina obracają się przeciw niemu. Spełniło się marzenie Denisa Dyacka o stworzeniu nietuzinkowych bohaterów. Oprócz Kaina, Mortaniusa i Ariel poznawaliśmy między innymi dekadentckiego wampira Voradora i sterującego czasem Moebiusa.

W budowie mrocznego klimatu nieocenioną rolę odegrali podkładający głosy aktorzy na czele z wcielającym się w Kaina Simonem Templemanem, znanym potem z podkładania głosu do dziesiątek innych gier.

Blood Omen okazał się hitem, więc nikt nie miał wątpliwości, że powstanie sequel. Niestety, idealny dotąd związek Silicon Knights i Crystal Dynamics z hukiem uderzył o bramy Walhalli. Walczące o prawo do serii firmy rozstrzygnęły ów spór w sądzie, który opowiedział się po stronie ludzi z Dynamics.

Reklama



Na opakowaniu Blood Omena obiecywano między innymi 25 minut filmów zrealizowanych w iście hollywoodzkim stylu.

SOUL REAVER

Wymyślenie dalszego ciągu historii Nosgoth powierzono Amy Hennig, pełniącej pomniejszą rolę przy Blood Omenie. O tym, co zrodziło się w jej głowie, gracze przekonali się w 1999 roku, kiedy wydano Legacy of Kain: Soul Reaver.

Druga część sagi na pierwszy rzut oka nie przypominała swego protoplasty. Widok z góry zastąpiono obserwowaniem poczynań bohatera zza jego pleców, usprawniono też system walki i bardzo skomplikowano zagadki. Na pierwszym planie pozostały jednak mroczny klimat i fabuła, choć w niej także zaszły ogromne zmiany.

Główną postacią nie był już Kain. Zastąpił go Raziel – dawny wampir syn i ulubieniec bohatera Blood Omena, który za wyprzedzenie pana w ewolucji został skazany na wieczne męki. Wybawił go od nich Starszy Bóg. Setki lat tortur zmieniły jednak Raziela z wampira w pożerającego dusze

✦ Raziel wskrzesił pradawnego wampira Janosa Audrona dzięki sercu wyrwanemu z piersi Kaina.





Fani serii mogą wrócić do zaprezentowanego w niej świata dzięki grze Nosgoth. Jej otwarta beta trafiła do graczy w styczniu 2015 roku.

Za pracę nad Legacy of Kain: Dark Prophecy zabrało się studio Ritual Entertainment, ale po kilku miesiącach projekt trafił na śmietnik. Od tego czasu seria wzbogaciła się jedynie o różnego rodzaju reedycje.

demona, który może przemieszczać się między światem materialnym a widmowym. Cudownie ocalony bohater wyruszał na poszukiwania Kaina, palając żądzą zemsty. Musiał zabić jego pozostałych synów, którzy w międzyczasie ewoluowali w dziwne monstra.

W trakcie swej misji Raziel zdobywał także widmową wersję Soul Reavera, który stawał się jego główną bronią i nieodłącznym atrybutem. Przy okazji bohater dowiadywał się coraz więcej o historii Nosgoth i swojej własnej. Odkrywał na przykład, że za życia był członkiem zwalczającego wampiry zakonu sarafanów. To jeszcze bardziej podsycało jego nienawiść do Kaina. Wreszcie Raziel dopadał wampira, a gdy ten wskakiwał do maszyny czasu, demon podążał za nim. Tam spotykał Moebiusa, który wygłaszał krótki monolog i... pojawiały się napisy końcowe.

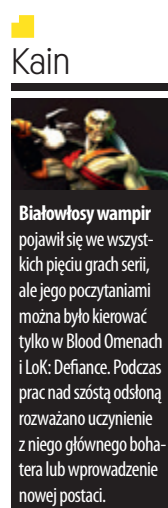
KAIN I RAZIEL WRACAJĄ

O ile gracze byli zachwyceni motywem konfliktu obu bohaterów, tak na zakończeniu nie pozostawili suchej nitki. Pierwotnie akcja miała toczyć się dalej, a jej skrócenie było wynikiem wspomnianej batalii między Crystal Dynamics a Silicon Knights.

Paradoksalnie fanom cyklu wyszło to nawet na dobre, gdyż już w 2001 roku otrzymali kontynuację. Akcja Soul Reaver 2 zaczynała się tam, gdzie przerwano opowieść z poprzedniej części. Tym razem w mechani-

zmie gry specjalnie nie grzebano, za to jeszcze bardziej zakrecono fabułę. Same rozwijające ją przerywniki filmowe trwały około dwóch godzin.

Oto Kain uświadamiał Razielowi, że nie są wrogami, tylko ofiarami machinacji i przeznaczenia, szykującego im niezbyt ciekawy los. Aby to zmienić, muszą odbyć podróż w czasie i odwrócić bieg wydarzeń. Oczywiście nasz demon nieufnie przyjmował słowa Kaina, ale przestawał też wierzyć dotychczasowym sprzymierzeńcom. Mocno postawiono na zaprezentowanie mitologii Nosgoth. Raziel, a z nim gracz, dowiadywał się choćby, że łąkanie przez wampiry krwi to skutek wojny między nimi a rasą hyldenów. Dzięki wędrownikom w czasie spotykał też znanego z Blood Omen 2 Vradora oraz ostatniego z pradawnych krwiopijców - Janosa Audrona. Aby to nastąpiło, gracz oczywiście musiał wytłuc setki wrogów, rozwiązać dzie-



Kain

Białowłosy wampir pojawił się we wszystkich pięciu grach serii, ale jego poczytaniami można było kierować tylko w Blood Omenach i LoK: Defiance. Podczas prac nad szóstą odsłoną rozważano uczynienie z niego głównego bohatera lub wprowadzenie nowej postaci.

✦ Egzekucja Raziela nad Otchłanią - położonym pośrodku Jeziora Zmarłych wirem, w którym skazany miał cierpieć wieczne męki.



siatki zagadek, a przy okazji stopniowo wzmacniać Soul Reavera o moce kolejnych żywiołów. Zakończenie pozostawiało furtkę dla kontynuacji.

DALSZE LOSY

Zanim fani dowiedzieli się, co było dalej, w 2002 roku w Blood Omenie 2 mogli ponownie wcielić się w Kaina. Budzi się on po 200-letniej drzemce, w którą zapadł podczas przegranej przez jego armię bitwy o Meridian - stolicę Nosgoth. Cierpiał na amnezję, był słaby i musiał od nowa uczyć się swoich mocy. Odkrywał też, że podczas jego nieobecności sarafanowie rozprawili się z wampirami, niszcząc ich imperium, a jego podwładnych zmuszając do walki o przetrwanie.

Rozpieszczeni fabularnymi fajerwerkami fani Soul Reavera mogli być zawiedzeni, gdyż tym razem zaproponowano znacznie prostszą opowieść, a postawiono bardziej na akcję. Niemniej Kain wracał w niezłym stylu, znów będąc cynicznym i nieufnym antybohaterem, jakim pokochał go świat. Gra przybliżyła też hyldenów - wrogą wampirów rasę, o której wcześniej ledwie wspomniano. Był jednak pewien problem - chociaż Soul Reaver 2 i Blood Omen 2 powstawały równocześnie, to pracowały nad nimi dwa różne zespoły, które prawie się ze sobą nie kontaktowały. W efekcie podczas tworzenia kolejnej części Amy Hennig miała spory zgrzyt, próbując wpleść wydarzenia z Blood Omen 2 w historię Nosgoth.

Czy jej się udało, można było przekonać się już w 2003 roku po ukazaniu się Legacy of Kain: Defiance. Tym razem gracze wcielali się zarówno w Kaina, jak i Raziela. Znacznie zmieniono system walki, pozwalając dręczycy przeciwników efektywnymi combosami i zonglować nieszczęśnikami w powietrzu. Na pierwotnym planie wciąż była oczywiście fabuła, kontynuująca opowieść z Soul Reaverów. Po raz kolejny bohaterowie starali się stawić opór przeznaczeniu i odnaleźć się pośród starożytnych przepowiedni. Finał mógł zaskakiwać i chociaż zamykał część wątków, sugerował też, że ciąg dalszy nastąpi. Niestety, jak na razie to się nie stało. Legenda nadal czeka. ■



TEMATY OKOŁOGROWE, PRZEGLĄD STARYCH KOMPUTERÓW, KOSMOS I FILM

secret



76

Interface oznacza odpowiedzi na listy czytelników. Jest to zarazem przyczółek, od którego Wolf rozpoczął przejmowanie władzy w redakcji.

78

Śledzi w nowym felietonie obrazkowym dokonuje dekonstrukcji problemu przechowywania dyskietek.

79

Z filmowych czarnych kryminałów wywodzi się fabuła White Night. Opowiadamy historię powstania fenomenu.

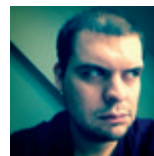
82

Michał R. Wiśniewski opowiada o miłości do Flashbacka oraz o swoim stosunku do jego kontynuacji.

88

User Jama przedstawia niesamowitą acz realną wizję podróży międzygwiazdnych.

secret

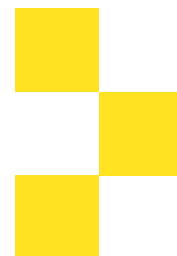


Komputery Acorn dzielnie walczyły na terenie Wysp Brytyjskich z ZX Spectrum, a potem trafiły do Polski...



Felieton Krupika zwykle oscyluje wokół takich tematów jak miłość i śmierć, ale zawsze opowiada inną historię.

” ZAMIĄST WYSYŁAĆ SPAKOWANE UBRANIA, SZCZOTECZKĘ DO ZĘBÓW I NASZE CIAŁA, POŚLEMY W KOSMOS SAMĄ INFORMACJĘ O TYCH BYTACH.





■ Na listy czytelników odpowiada Wolf

Ostatnimi czasy pixelowa skrzynka pocztowa mocno się grzeje. I to nie tylko ta wirtualna!

Listy, maile, paczki, przesyłki nietypowe... Pełne pochwał, pomysłów, wątpliwości, pytań oraz wymyślnych obelg i oskarżeń. Mamy też wyjątkowe perełki zupełnie od czapy. Są rysunki, próbki utworów muzycznych, książki. Dostarczono tablice rejestracyjne prosto z Kalifornii (nadal czekamy na auto do kompletu!), ktoś ma nadzieję, że naprawimy mu dwa zepsute joysticky (nie ma problemu - kwestia dogadania ceny). Za wszystko dziękujemy i prosimy o jeszcze!

Nastał właściwy czas na odpalenie stosownego działu zgodnie z obowiązującą tradycją. Odpowiadamy na nurtujące Was pytania, odsłaniamy kulisy funkcjonowania ekipy Pixela. Słowem - budujemy interfejs łączący redakcję z odbiorcami naszych tekstów.

■ [...] było niemało zamieszania, nie zazdrościsz tego, co stało się waszym udziałem i jednocześnie jestem w szoku, że po serii ciężkich ciosów z różnych stron, wy wyprowadzacie tak soczystą kontrolę w postaci Pixela! Jak ogólnie się odnajdujecie w nowej sytuacji? (argente)

Dla nas już od dobrego roku ma miejsce permanentnie nowa sytuacja, więc w sumie nic szczególnego się nie wydarzyło. Dziękujemy za pamięć, dajemy radę i suniemy naprzód. Co do ciosów to też bym nie przesadzał. Wszystko zależy od tego, kto bije i czy dosięga celu. W naszym przypadku to była raczej tak zwana

„guano burza”, do której odnosi się słuszna zasada nieprzywiązywania nadmiernej uwagi, gdy wiesz, że robisz swoje, i wiesz, że robisz to bez ściemy. Swoją drogą socjologicznie to było interesujące doświadczenie, tłumaczące w dużym stopniu, dlaczego tutaj „jest, jak jest”. Generalnie nie ma sprawy.

■ [...] przypadkiem trafiłem na Pixel'a w Inmedio, z ciekawości sięgnąłem, od spisu treści mi się zrobiło ciepło na sercu a jak zobaczyłem skład redakcji to oszalałem całkiem. Sprawdziłem skąd się wzięliście i z ręką na sercu przyznam że czekałem jako stary fan na nowego SS'a ale chyba niezbyt dokładnie bo nie wiedziałem że już wyszedł. I szczerze mówiąc to co dostałem w Pixelu przerosło chyba wszystkie moje oczekiwania, i jeszcze pachnie jak stare dobre Commodore&Amiga. Chyba dobrze się stało że nie będzie SS'a, patrząc co się stało z prawami do marki Amiga. Dostałem coś znacznie

lepszego i zakochałem się od pierwszego „dotknięcia” :) Dziękuję Wam i mam nadzieję że to będzie początek bardzo długiej przyjaźni :) ps. wybaczenie chaos w tym mailu ale mi się jeszcze ręce trzęsą z radości :) (Radek)

Takie listy to najlepszy kop. Dowód, że to, co było zaplanowane, ma szansę się udać. Dzięki!

■ [...] liczne wywiady to fajna sprawa, tylko dlaczego ten z Clive'em Sinclair'em zawierał pytania dłuższe od odpowiedzi? [...] (gierass)

Ponieważ Sir ma 75 lat, nie przypada za kontaktami z mediami i samo namówienie go na wypowiedź dla Pixela było naszym wielkim sukcesem. W sieci można sprawdzić, że odpowiada on podobnie wszystkim innym mediom. My spełniliśmy swoje wielkie marzenie, a także pewnie marzenie wielu czytelników - oto twórca ZX Spectrum po raz pierwszy w historii zgodził się pojawić na łamach polskiej prasy. Poza tym kilka ciekawych rzeczy zdołał jednak powiedzieć, prawda?

■ **No, z tego co wiem to nie tylko Spector zabebu tuje. Podam tylko inicjały K.A.W. Powiem tylko, że będzie pisał felietony. Już milczę droga redakcja.**

(Morgenstern)

Miałeś niepełne informacje. Krzys, „Aktor” Woźniak napisał nie felieton, a tekst o e-sporcie. Jak sam powtarzał, Pixel to wolni ludzie, którzy niczego nie muszą, a po prostu mają pasję i chęć, żeby tworzyć najlepsze w Polsce pismo o grach. Poczul się z nami dobrze, a my się czujemy dobrze w jego towarzystwie, stąd nasz mały alians.

■ **„Nie za dużo tego retro? Ile można żerować na nostalgii.**

(Mattis Grzybek)

Nie o nostalgii tu chodzi, choć wspominając wydarzenia z przeszłości, nie da się od niej całkowicie uwolnić. Nie zależy nam jednak na samych wspominkach. Chcemy pisać z dystansem o branży – przyglądamy się jej kolejnym etapom rozwoju. Rozmawiamy z twórcami, analizujemy ewolucję gatunków oraz rozwój hardware, bo zajmujemy się kulturą gier wideo, a nie tylko tym, co wydarzyło się w ostatnim miesiącu.

■ **No dobra, zaskoczyliście mnie. Pixel się świeci w ultrafiolecie. Drukowany w Czarnobylu?**

(Rafał Sroczyński)

Dokładnie 840 kilometrów od niego, więc nie wiemy, czy „fallout” tam dociera. Sami efekt literek odkrywaliśmy całkiem niedawno. Gdy w ciemności puści się na Pixela odpowiednio ustawiony snop światła, niekoniecznie ultrafioletu, to literki zaczynają świecić jak latarka. Poważnie! Efekt jest niesamowity. Aczkolwiek w naszym przypadku światło nakierował Masakra, a on potrafi rzeczy, o których lepiej nie mówić przed 23:00.

■ **[...] Jack Tramiel was pozdrowia!**

(Paweł B.)

Poza faktem, że żarty ze zmarłych nie są w najlepszym guście, warto, aby jakiegokolwiek – dobre czy marne dowcipy – były zrozumiałe dla ogółu. Ten stanowi punkt zaczepienia dla garstki naszych czytelników „uważnych inaczej”. Cieszymy się jednak, że i oni mają choć trochę radości z życia.

■ **[...] w ostatnim numerze napisaliście, że ZX Spectrum zadebiutował w roku 1982. Co więc powiecie na całkiem niedawne branżowe doniesienia, jakoby działający „gumiak” był już widziany w Polsce w roku 1980?**

Tak, słyszeliśmy o tym przypadku. To jest retro przez duże „R”, dostępne tylko dla wybranych.



REFLEK

■ **[...] Spector... [...] fajnie, że biorą do zespołu kogoś ogarniętego we współczesnej branży [...]**

(TD)

Ujmijmy to tak: śp. Krzysztof Kubiczko był prekursorem namolnego trollingu, a teraz pałeczkę po nim przejęły setki naśladowców. Wśród nich nasz ulubieniec, który co miesiąc dostarcza szufladę gotowych rad, scenariuszy rozwoju akcji oraz tematów na artykuły. Na szczęście został przyjęty przez inną redakcję i już zaczyna robić tam za piorunochron.

■ **Szacun za piękny, czytelny, przejrzysty layout oraz przyspieszenie i przejście w tryb miesięczny, o tygodniowy nie śmiem póki co prosić... Wracając na ziemię – gdzie reklamy? Z nimi źle, ale bez nich jeszcze gorzej...**

(Grzech)

Reklamodawcy liczą każdy grosz – to w pełni zrozumiałe. Pierwszy ruch w tej kwestii należy do nas. Umowa jest taka, że najpierw my pokazujemy, co chcemy sobą reprezentować, a następnie reklamodawcy to oceniają i podejmują stosowne decyzje. Robimy wszystko, żeby nie mieli się nad czym zastanawiać. Zresztą, są już tacy, którzy zdecydowali się nam zaufać (łatwo zobaczyć kto).

■ **Liczę na to, że Pixel potraktuje poważnie gry mobilne i poświęci im odpowiednią ilość miejsca.**

(Mike)

Sami na to liczymy, byle tylko pojawiały się ciekawe gry mobilne. Darmowych zrzędnosciówek z mikropłatnościami raczej nie będziemy recenzować. W ogóle nie będziemy recenzować gier, które uznamy za słabe i tym samym niegodne Waszego czasu. Wyjątkami mogą być duże, ostro otrąbiające swoją obecność produkcje, okazujące się niesiewiązką kaszanką, przed którą będziemy chcieli Was ostrzec.

■ **Weszliście na rynek „z przytupem”, widać, że konkurencja to raczej was nie lubi [...]**

(Jerzyk)

My ich bardzo lubimy, nie przypominamy sobie też powodów, dla których oni mieliby nie lubić nas. Więc to raczej mylnie wrażenie, chyba że o czymś nie wiemy. Niektóre zachowania wzbudzają w istocie wesołość, więc przymykamy oko na młodzieńcze złośliwości. Natomiast skala zrzynki naszych pomysłów rzeczywistość ostatnio robi wrażenie. To ciekawa sytuacja, bo jednocześnie ostentacyjnie nie zauważają naszego istnienia. Pewnie tego nie przeczytają, przekażcie więc, że ich serdecznie pozdrawiamy.

■ **[...] redakcja Pixela sprawia wrażenie zgranej ekipy Co to był za melanz, z którego zdjęcia widziałam w internecie? [...]**

(Bonita J.)

Pod koniec lutego spotkaliśmy się w warszawskim klubie, żeby uczciwie wygodnie usadowienie się Pixela na rynku. W dość ciasnym salce zgromadził się kwiat polskiego dziennikarstwa growego ostatnich 20 lat. To była kameralna, skromna impreza. Zjedliśmy trochę kanapek, wypiliśmy po lampce alkoholu, ale przede wszystkim dyskutowaliśmy. O grach i wszystkim innym. Każdy stwierdził potem, że był to niezapomniany wieczór. Dla niektórych niezapomniany tylko do pewnego momentu ;)



■ Nadesłał Hubert Trzewik

Ślijcie listy, i te wirtualne, i te prawdziwe, zapraszamy również na nasze oficjalne forum (pixel-magazine.com/forum) oraz do grupy dyskusyjnej Secret Level w serwisie Facebook. Tam też łatwo nas polubić pod adresem facebook.com/pixelthemagazine.

W kontakcie!

TXT & GFX: AMIGAZIU

KDP



AMIGA FAJNYM KOMPUTEREM BYŁA.

DZIEKI NIEJ NA POCZĄTKU LAT 90, JAKO DZIECIAK WSIĄKŁEM W CYFROWĄ GRAFIKĘ, ANIMACJĘ I NIE TYLKO, BO...

Z KUMPLAMI Z LICEUM ROBIŁIŚMY TEŻ MUZĘ Z SAMPLI A SAMPOLOWALIŚMY, CO BYŁO POD RĘKĄ: TELEWIZOR, SIEBIE ORAZ KRÓTKIE RIFFY GRANE NA ELEKTRYKU.

FUN FACT #1

GITARZYSTĄ BYŁ ANDRZEJ BĄPOMET, TERAZ M. IN. CZŁONEK RODEOPUNKOWEJ KAPELI GÓWNO.

FUN FACT #2

NAZWALIŚMY SIĘ PYRALGINUM, GDYŻ PO KAŻDEJ SESJI MUSIELIŚMY BRAĆ TABLETKI OD BÓLU GŁOWY.



BYŁEM TAK WKRĘCONY, ŻE CAŁE KIESZONKOWE PUSZCZAŁEM NA BRYTYJSKI MAGAZYN AMIGA ACTION.

ŚREDNIO AKTUALNE NUMERY, ALE >KURDE!< ŚWIAT JAKOŚ DOTARŁ DO KSIĘGARNI TECHNICZNEJ W CENTRUM BYDGOSZCZY.



DYSKIETKI Z MAGAZYNU (ŚLICZNE, KOLOROWE NAKLEJKI) TRZYMAŁEM Z DUMĄ NA BIURKU.



NOŚNIKI Z PRZEGRYWANYM NA X-COPY SOFTEM WSTYDLIWIE SCHOWAŁEM.

ŻENUJĄCA AKCJA, ALE ŻENA JEST WPISANA W SŁOWO NASTOLATEK.



WEDŁUG MOJEJ TEORII: CZŁOWIEK NIE TYŁE SIĘ ZMIENIA Z WIEKIEM, CO LEVELUJE W ŚWIADOMOŚCI POPEŁNIONYCH I POPEŁNIANYCH BŁĘDÓW.



DLATEGO DZIŚ WIEM, ŻE NIE POWINIEM DZIELIĆ DYSKIETEK NA LEPSZE I GORSZE.

WSZYSTKIE BYŁYŚCIE RÓWNE W OBLCZU MIODNOŚCI!

PRZEPRASZAMI!



■ L.A. Noire było autorskim projektem szefa Team Bondi, Brendana McNamary. Produkcja zakończyła się wielką awanturą.

KRYMINAŁ OKUTANY W CZERNÍ

Postmodernizm zdecydowanie odrzucił klasyczny kryminał szaradziarski niczym atawistyczną pozostałość po dawnej epoce, która bezpowrotnie minęła.

**TROPY
WHITE
NIGHT**

■ Bartosz Czartoryski

Podobna konwencja dycha chyba jeszcze tylko w tak zwanych serialach proceduralnych, gdzie zbrodnia faktycznie jest osią intrygi i filarem fabuły, a kanoniczne już dla gatunku pytanie o tożsamość mordercy – pytaniem nadrzędnym.

Kolejne etapy pracy śledczej przypominają rzuty kostką i przesuwanie po planszy uparcie zmierzającego do mety pionka. Konwencja kryminału salonowego, spopularyzowana przez Agatę Christie i Arthura Conana Doyle'a, wymagała nawiązania swoistej gry z czytelnikiem i – cokolwiek biernego – uczestnictwa z jego strony, bowiem atrakcyjność

■ Ten zły



Peter Lorre w filmie „M jak morderca” Fritza Langa z 1931 roku zagrał najczarniejszą postać w dotychczasowej historii Hollywood. Nie dość, że mordował, to jego ofiarami były dzieci. Do końca życia aktor grał mroczne postaci.

podobnej lektury polegała na próbie ubiegnięcia genialnego detektywa rozwiązującego sprawę. Wyzwanie owo zazwyczaj kończyło się jednak fiaskiem, gdyż autor albo sprawnie mylił tropy, albo miał przygotowaną niemożliwą do przewidzenia finałową woltę. A to z kolei motywowało do sięgnięcia po następną książkę. Bo może tym razem uda się znaleźć niezbędne odpowiedzi, jeszcze zanim zrobią to Poirot z Holmesem?

I choć zbrodnia niezmiennie jest warunkiem zaistnienia kryminalnej intrygi, nie musi być ona głównym tematem fabularnym utworu i często pełni funkcję jedynie pretekstową. Ikoniczny już czarny kryminał (termin ten ukuł francuski krytyk Nino

Frank w 1946 roku) – „Sokół maltański” – korzystał nawet z tak zwanego magofina, czyli techniki narracyjnej dopiero po latach zdefiniowanej przez Alfreda Hitchcocka, która zakładała posłużenie się wybiegiem koniecznym do zawiązania fabuły, ale niemającym faktycznego dla niej znaczenia.

Podobne zmyłki nierzadko przerywały środek ciężkości z pogoni za mordercą na sam fakt uwikłania głównego bohatera w moralnie niejednoznaczną sytuację, stanowiącą tło dla zobrazowania pewnej postawy i konfliktu wewnętrznego. Dlatego też kryminał noir okazał się radykalnym krokiem, czy wręcz susem, pozwalającym zerwać z silnie



skonwencjonalizowanym kryminałem szaradziarskim. Sam przymiotnik „czarny” był niezwykle trafny, służąc opisowi nie tylko treści, ale i formy, która przeniknęła do kina i została przez nie twórczo zaadaptowana. Detektywi, zamiast przesiadywać w miękkich fotelach w domowym zaciszu, ćmiąc fajkę, szlajali się po barach w oparach papierosowego dymu, drapiąc się po nieogolonych podbródkach i pijąc kawa klinem. Na ich twarze padał cień - metaforycznie i dosłownie - tańczący ostre tango z sączącym się przez niedomknięte żaluzje światłem poranka, przypominając o dziedzictwie niemieckiego ekspresjonizmu. Na swoich barkach dźwigali tajemnicę z przeszłości, osobistą tragedię, która pozbawiła ich złudzeń co do rzeczywistości i skazała na samotność. Częściej niż z potrzeby serca

Korzenie czarnego kryminału – który nie jest tworem jednolitym i gatunkiem sensu stricto – sięgają amerykańskiej literatury grozowej i pism takich jak popularny Black Mask.

przyjmowali sprawy powodowani zwyczajną nudą. To nihilści w nihilistycznym świecie.

Korzenie czarnego kryminału - który nie jest tworem jednolitym i gatunkiem sensu stricto - sięgają amerykańskiej literatury grozowej i pism takich jak popularny Black Mask, dzieł często adaptowanych pisarzy jak Dashiell Hammett

(ręczony „Sokół maltański”, słynne „Krwawe żniwo”), Cornell Woolrich (z ekranizowane przez Hitchcocka „Okno na podwórze”) czy Raymond Chandler (twórca postaci Philipa Marlowe’a), a także prozy hard-boiled (nie jest ona tożsama z literaturą noir, ale obie konwencje chętnie się przenikają). Błędną konkluzją będzie jednak identyfikowanie noir głównie z kulturą amerykańską, bo to wybitny niemiecki reżyser Fritz Lang, jeszcze przed przeprowadzką za ocean, nakręcił w 1931 roku znakomity film „M - morderca”, który niejako zapowiadał zachodnie kino noir, nadal flirtując z ekspresjonizmem.

Zabiegi formalne charakterystyczne dla tego nurtu nie pozostały zresztą bez wpływu na kryminały klasycznego amerykańskiego noir - przypadającej na lata 40. i 50. - odważnie poczynające

Kaganiec



Cenzorski kodeks Haysa obowiązywał w Hollywood od wczesnych lat 30. do końca 60. Zakazywał pokazywania nagosci, przemocy wobec dzieci i zwierząt, używania brzydkich słów, żartów z religii, a także przedstawiania przestępstw w sposób instruktażowy.

1 Humphrey Bogart jako Sam Spade bije Petera Lorre’a w „Sokole maltańskim” (1931) w reżyserii Johna Hustona.

2 Billy Wilder wszedł do historii kina jako reżyser komedii, ale zrealizował również filmy noir „Podwójne ubezpieczenie” oraz „Bulwar Zachodzącego Słońca” (1950).

3 „Dotknięcie zła” (1958) było autorskim projektem wielkiego Orsona Wellesa. Reklamowano go hasłem: „Najdziwniejsza zemsta, jaką kiedykolwiek zaplanowano”.

4 Stanley Kubrick znany był z tego, że realizował po jednym filmie z danego gatunku. Jego czarny kryminał „The Killing” opowiadał o nie do końca udanym napadzie.



sobie z cenzorskimi obostrzeniami nałożonymi przez Kodeks Haysa. Decyzje scenariuszowe były równie kontrowersyjne, bowiem najistotniejszym aspektem tego kina wydaje się nie tyle rozwiązanie zagadki czy poznanie tożsamości zbrodniarza, co zaakcentowanie moralnej ambiwalencji poczynań osób zaangażowanych w sprawę. Bohater ze złamanym życiem, uwięziony w krętych korytarzach miejskiego labiryntu, dokonujący nierzadko niejednoznacznych wyborów; morderstwa popełniane nie z chęci zysku, ale w gniewie; istne fatum w postaci femme fatale - wszystko to stanowiło o gwałtownym odejściu od dawnej formuły kryminału.

Czarny kryminał naznaczony jest fatalizmem, nawet rozwiązanie nie przynosi ulgi, nie przywraca utraconego porządku świata, dla którego jest już po prostu za późno na odku-



Pulp Fiction

Film Quentina

Tarantino pierwotnie miał nosić tytuł Black Mask, gdyż jawnie odwoływał się tematów z magazynu. Określane one były mianem „pulp fiction”, co dostarczyło lepszemu tytułu.

Po końcu epoki klasycznej, za który uważa się, oczywiście umownie, datę premiery „Dotyku zła” Orsona Wellesa (1958), zainteresowanie podobną formułą filmu kryminalnego w Stanach Zjednoczonych osłabło aż na dekadę.

pienie. Może go dostąpić główny bohater, ale zawsze zmuszony będzie zapłacić za to wysoką cenę.

Kryminał ten, co zrozumiale, kojarzony jest z postacią detektywa w prochowcu, kreowaną chociażby przez Humphreya Bogarta w filmach Johna Hustona („Sokół maltański”) czy Howarda Hawksa („Wielki sen”), ale samo noir stanowi pojęcie znaczenie szersze, odnoszące się do rozległego spektrum gatunkowego i aplikowane potem do melodramatu czy science fiction (tak zwane tech-noir).

Po końcu epoki klasycznej, za który uważa się, oczywiście umownie, datę premiery „Dotyku zła” Orsona Wellesa (1958), zainteresowanie podobną formułą filmu kryminalnego w Stanach Zjednoczonych osłabło aż na dekadę. Ożywili ją dopiero twórcy tak zwanego nowego Hollywood, którzy zaczęli realizować filmy czerpiące garściami z kina noir, a ich produkcje określono potem mianem neo-noir. Zresztą termin ten stosuje się do dzisiaj i nie służy on do zdefiniowania jednolitego nurtu, ale raczej wskazania pojedynczych dzieł nawiązujących do niegdyś popularnej konwencji.

Amerykański noir dość szybko przeszczepiono na grunt europejski i przemodelowano po autorsku, szczególnie we Francji, gdzie tworzyła jedna z najwybitniejszych postaci kryminału - Jean-Pierre Melville, mistrz powściągliwego, mrocznego i chłodnego stylu.

Ale po estetykę kina noir sięgano chętnie nawet i w dalekiej Japonii, czego dowodem są chociażby filmy Akiry Kurosawy: „Zbłąkany pies”, „Zły śpi spokojnie” oraz „Niebo i piekło”. A i my dorobiliśmy się co

najmniej kilku tytułów utrzymanych w konwencji czarnego kryminału, spośród których wyróżnić należy przynajmniej fatalistyczne „Wśród nocnej ciszy” Tadeusza Chmielewskiego. Jego bohater staje przed wyborem mniejszego zła, zaś przecięcie swoistego węzła gordyjskiego, efektu serii zbrodni, musi zostać okupione ofiarą.

Konstatacja płynąca z dzieła Chmielewskiego jest jednoznaczna i może posłużyć jako swoiste credo czarnego kryminału - prawda bywa relatywna, a historię piszą ci, którzy składają raporty. ■



■ Nieodłącznym elementem filmów noir była femme fatale. Najlepiej taka jak ponażna Joan Bennett w „Szkarłatnej ulicy” (1945) w reżyserii Fritza Langa.

5 Psychoza (1960) Alfreda Hitchcocka wprowadziła nieznaną dotąd, perfidny trik - reżyser poniekąd zmuszał widza do utożsamiania się z mordercą.

6 Magazyn Black Mask zaczął być wydawany w 1920 roku. Swe opowiadania publikowali w nim Chandler i Hammett. Przestał się ukazywać dopiero w 1987 roku.

Przymus innowacji



Michał R. Wiśniewski były redaktor naczelny Kawaii, autor powieści Jetlag, bloger oraz specjalista od zagadek słownych. Postać ciekawa, bardzo niejednoznaczna.

P

o latach uświadomiłem sobie, że nie miałem wielkich wymagań, chciałem po prostu więcej tego samego. Ale tego akurat autor mojej ulubionej gry nie dostarczył.

Beztrioskie ośmiobitowe dzieciństwo spędziłem za klawiaturą MSX-a (o czym pisałem w drugim numerze Pixela), potem przesiadłem się na szesnastobitową Amigę 600. Ach, Amigo, ile cię cenić trzeba, ten tylko się dowie, kto połamał dwa quickshoty w ciężkich arcade'owych bojach.

Ale w jeden z moich top five amigowych tytułów nie grało się dobrze joystickiem (ani myszą, bo to nie była jedna z tych gier, w które gra się myszą), tylko klawiaturą – sterowanie bohaterem wymagało bowiem precyzyjnych ruchów, których nie był w stanie zapewnić drążek, przeznaczony do bardziej żywiołowych zmaganiań.

Flashback francuskiego studia Delphine Software, dzieło Paula Cuisseta. Nie potrafię zliczyć, ile razy go przeszedłem przez te 22 lata, i to na różnych platformach: na Amidze, na pececie, na pececie z CD, na emulatorach, na Macu, na iPhone, wreszcie w rozczarowującej wersji HD na PlayStation 3. Ale najwięcej grałem na Amidze skuszony najpierw, jak chyba każdy, nieprawdziwą informacją, że to druga część Another World. Potem zachwycony animacjami i fabułą stanowiącą miks filmów SF z przełomu lat 80. i 90., a w końcu mechaniką gry, która – podobnie jak Another World – starała się udawać, że wcale grą nie jest. Będąc platformówką, na miarę ówczesnych możliwości technologicznych podszyciała się pod film, stosując takie środki jak ograniczenie do minimum HUD-a, fabularne uzasadnienia na

przykład ładowania energii czy filmiki przedstawiające zgony Conrada lub podnoszenie przedmiotów.

Muszę przyznać, że miałem (i mam nadal) obsesję na punkcie Flashbacka. Dlaczego? Nie mam pojęcia... Ale w 1993 roku byłem czternastolatkiem dysponującym dużą ilością wolnego czasu, który spędzałem na przeglądaniu zawartości dyskietek z grą. W przeciwieństwie do innych amigowych tytułów wszystko było w plikach. Animacje postaci, dialogi, muzyka w formacie MOD (niektórych kawałków potrafiłem słuchać godzinami). I filmiki. Odkryłem, że jeśli podmienię nazwę pliku z filmikiem, mogę obejrzeć go zamiast intra. W ten sposób znalazłem jedną nieużytą w grze animację (bohater wsiadający do pociągu na drugim poziomie). Takim małym hakerem byłem. Dużi hakerzy po latach przepisali engine

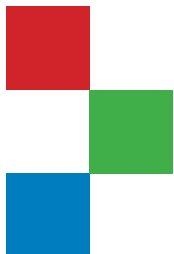
Flashbacka na multiplatformowy silnik REminiscence, pozwalający odpalać grę (potrzebne były oryginalne pliki z wersji PC) na nowych pecetach, PSP czy iPhone'ach.

A potem zobaczyłem w Secret Service pierwszy screen z gry Fade to Black i strasznie się ucieszyłem, i strasznie zmartwiłem jednocześnie. Kontynuacja Flashbacka była rewolucyjna, trójwymiarowa, wyprzedzająca czasy (Tomb Raider pojawił się rok później) – i na peceta. Musiałem pożegnać się z Amigą. Zostałem pececiarzem. Bardzo lubiłem F2B i spędziłem z tą grą wiele miłych chwil, ale to nie było to samo. Nie powtórzyła gigantycznego sukcesu poprzedniej części. Flashback okazał się dziełem rewolucyjnym, pokazywał, jak budować nowoczesne narracje w przygodowych grach akcji – czyż nie jest praprzodkiem gier w stylu Arkham Asylum? Tymczasem Fade to Black, mimo licznych innowacji, zgodnie z tytułem znikło w ciemności. Pewnie nie mogło być inaczej – pierwsza gra stanowiła szczytowe osiągnięcie poprzedniej generacji platform, druga – pionierską eskapadę w następnym pokoleniu. Paul Cuisset miał od tego czasu pecha. Stworzył zniechęcające Shaq Fu. W nowszych czasach wrócił z ciekawą, lecz zepsutą na starcie Amy i rebootem Flashbacka, który nie dorastał do pięt oryginałowi. Może Subject 13 przerwie tę złą passę?

Natomiast po latach uświadomiłem sobie, że jedyne, czego tak naprawdę chciałem w 1994, to Flashback 2.

Gry zrobionej na tym samym dwuwymiarowym silniku. Paczki dodatkowych poziomów albo zupełnie nowej fabuły zaprezentowanej w ten sam sposób. Nie potrzebowałem wcale rewolucji i innowacji. Wyobrażam sobie alternatywną rzeczywistość, w której Flashback ma tyle części, ile seria Metal Slug, od premiery w 1996 roku ewoluująca spokojnie przez kilkanaście lat i dostarczająca fanom kolejnych porcji zabawy. I jest mi trochę smutno. ■

Flashback okazał się dziełem rewolucyjnym, pokazywał, jak budować nowoczesne narracje w przygodowych grach akcji – czyż nie jest praprzodkiem gier w stylu Arkham Asylum?





Komputer dla ucznia i górnika

Chris Curry stworzył serię komputerów domowych, na których młodzi Brytyjczycy uczyli się informatyki. Nieoczekiwanie grupę użytkowników tych maszyn odnaleźliśmy również na Śląsku.

■ Bartłomiej Kluska, Mariusz Rozwadowski

Na początku lat 80. ZX80 i ZX81 zainicjowały mikrokomputerową rewolucję na Wyspach Brytyjskich. Clive Sinclair, choć nie zaprojektował żadnego z powyższych, nazywany był przez angielską prasę „największym wynalazcą od czasów Leonarda”, a jego twarz uśmiechała się z okładek kolorowych magazynów. Założyciel Sinclair Research nie chciał jednak, by komputery, które firmował własnym nazwi-



■ **Żołędź**

Firma Acorn, stawiająca na jakość wykonania i wygląd swoich produktów, nazywana była często „brytyjskim Apple’em”.

kiem, były tylko zabawkami dla zamożnych - miały one umożliwić pierwszy kontakt z informatyką całej brytyjskiej młodzieży.

Gdy w 1980 roku publiczna sieć radiowo-telewizyjna BBC ogłosiła konkurs na komputer dla szkół, Sinclair oczyma wyobraźni widział już ZX82 (pozostającego na razie w sferze planów następcę ZX81) w każdej klasie, cieszył się również na myśl, że rodzice, decydując się

na komputer domowy, zapewne kupią ten, który dziecko dobrze zna z lekcji. Dla Sinclair Research wsparcie ze strony BBC, zapewniającego programy telewizyjne reklamujące sprzęt i podręczniki, nie tylko oznaczałoby wzrost prestiżu, ale wręcz stanowiło żyłę złota. Clive szybko przygotował ofertę urządzenia taniego i prostego w obsłudze, będącego udoskonaloną wersją popularnego ZX81 - i spokojnie czekał na decyzję urzędników.

Wiosną 1981 roku komisja wybrała jednak model zaproponowany przez firmę Acorn. Oficjalny komputer brytyjskiego szkolnictwa nazwany został BBC Micro.

SINCLAIR - ACORN 1:0

Dla Clive’a porażka miała charakter przede wszystkim osobisty. Chris Curry, zanim założył Acorn Computer, przez wiele lat był przyjacielem i współpracownikiem Sinclaira. Gdy w połowie lat 70. ten ostatni zajęty był promowaniem kieszonkowych telewizorów i diodowych zegarów bez stałego wyświetlacza, to właśnie Curry dostrzegł fascynację młodych angielskich elektroników komputerami przeznaczonymi do samodzielnego montażu (takimi jak amerykański Altair 8800) i postanowił zainwestować w pierwsze brytyjskie urządzenie tego typu, nazwane później MK14.

Współpracownik Sinclaira był przekonany, że mikrokomputery to przyszłość, tymczasem sam właściciel firmy planował skupić się raczej na telewizorach z płaskim ekranem i elektrycznych samochodach. W 1978 roku Curry odszedł i założył własną firmę, a nazwę Acorn wybrał podobno po to, aby nowe przedsiębiorstwo w książkach telefonicznych pojawiało się przed całą konkurencją, nawet przed Apple’em. Dawni przyjaciele stali się rywalami na rynku.

Pierwsze starcie wygrał jednak Sinclair. Choć nie bardzo interesował się komputerami, musiał je produkować, aby zdobyć środki na swoje przyszłe wynalazki. Jego ZX80 (1980) był właściwie prostą zabawką edukacyjną, nienadającą

Gramy na BBC



Prawdopodobnie najbardziej znanym użytkownikiem BBC Micro był David Braben, wówczas student Cambridge, który programowania uczył się jeszcze na Atomie. Razem z kolegą z uczelni Ianem Bellem, wykorzystując wakacyjną przerwę w zajęciach, zaczęli opracowywać trójwymiarową symulację lotu statkiem kosmicznym. Z czasem rozbudowali swój projekt o możliwość podróży między odległymi galaktykami, handlowania i toczenia walk. Gotowe w 1984 roku Elite szybko przeniesiono na prawie wszystkie możliwe platformy (w tym ZX Spectrum), a gra doczekała się ogromnej rzeszy fanów, sequeli i kultowego statusu. Oryginał powstał jednak właśnie na Micro i mieścił się w 32 kB pamięci.



Rozrywkową specjalnością BBC Micro stały się nieoficjalne konwersje hitów z automatów. W grze Snapper (1982) kropki zbiera i unika potworów żółta buźka na krótkich nóżkach w kowbojskim kapeluszu. Wszelkie podobieństwa do Pac-Mana są oczywiście przypadkowe.



Zalaga 91983, bliski krewniak Galagi, pozwalała posiadaczom Micro na hurtową eksterminację obcych. Wiernie klony Defendera i Space Invaders zapewniały im możliwość kontynuowania tego hobby, bez konieczności trwonienia kieszonkowego w salonach gier.



W 1978 roku Chris Curry opuścił firmę Clive'a Sinclair, by założyć własną. Od tego momentu dawni współpracownicy stali się rywalami.

Acorn Atom był produkowany w latach 1980-82, ustępując następnie miejsca BBC Micro.

się ani do pisania tekstów (klawiatura nadrukowana na folii), ani do obliczeń (bo umiał korzystać wyłącznie z liczb całkowitych), ani do programowania (no bo jakie programy mogły się zmieścić w 1 kB pamięci RAM). Nie potrafił też wyświetlać kolorów i grafik, nie emitował dźwięków, a gdy wykonywał jakąkolwiek operację (na przykład przy naciśnięciu przycisku na klawiaturze), obraz za każdym razem mrugał.

Curry odpowiedział komputerem Acorn Atom, wyposażonym w klawiaturę z prawdziwego zdarzenia, głośnik, możliwość łączenia maszyn w sieć, umiejętność wyświetlania znaków w kolorze oraz tryb graficzny. Jedyne problemy stanowiła cena – urządzenie to kosztowało bowiem prawie dwa razy tyle co ZX80. Niestety, wierząc, że jakoś sama się obroni, ambitny konstruktor popełnił błąd. W tym samym czasie Sinclair wpadł na genialny pomysł, by nowoczesnej, odstraszającej laików pozorną niedo-

stępnością technologii dać twarz i nazwisko – w tym przypadku swoje własne – i szybko stał się po prostu „wujkiem Clive'em”. Gdy Curry czy szef i założyciel Amstrada Alan Sugar pozostawali w cieniu, Sinclair starał się stworzyć w mediach wrażenie bliskości między producentem a konsumentem – tak jakby to dobry wujek osobiście montował Brytyjczykom ich komputery gdzieś w małym warsztacie na przedmieściach Londynu.

Sukces ZX80 błyskawicznie przebił jego następcę – ZX81. Zlikwidowano w nim irytujący efekt migania ekranu, ale główne elementy pozostały te same: prosta membranowa klawiatura, telewizor w roli monitora, kasetka magnetofonowa jako nośnik danych, czarno-biały obraz, brak dźwięku i przede wszystkim bardzo niska cena. Ten ostatni czynnik przeważał. W momencie premiery (marzec 1981) ZX81 kosztował 50 funtów w zestawie do samodzielnego montażu i 70 w wersji gotowej do użycia. Dla porównania za Commo-



dore VIC-20 trzeba było wówczas zapłacić 300, za Atari 400- zgodnie z nazwą - prawie 400 funtów, a za Atoma - 170. Nic zatem dziwnego, że choć wyżej wymienione modele pod każdym względem, poza ceną, przebijały ZX81, dla większości Brytyjczyków wybór był oczywisty - komputer od wujka Clive'a.

ZX81 jako pierwszy opuścił hobbystyczną niszę i stał się urządzeniem prawdziwie masowym. O ile ZX80 znalazł około stu tysięcy nabywców, o tyle jego następcą w ciągu trzech lat sprzedaży został kupiony przez ponad półtora miliona osób, trafił także do Stanów Zjednoczonych, Japonii i Europy Zachodniej, a nawet krajów tak egzotycznych jak Chiny czy Polska.

SINCLAIR - ACORN 1:1

Tymczasem Chris Curry spokojnie pracował nad następcą Atoma, który miał nazywać się Proton. Urządzenie wyposażono w wytrzymałą obudowę i solidną klawiaturę, funkcje sieciowe, 16 kB pamięci RAM, znaczące możliwości rozbudowy (w tym nawet opcję dodania drugiego procesora) oraz możliwość wyświetlania kolorowej grafiki i generowania dźwięku. Gdy BBC

Do domów

W 1982 roku Micro trafił do brytyjskich szkół oraz do audycji telewizyjnych, w których uczono jego programowania i obsługi. W konsekwencji znalazł także drogę do prywatnych użytkowników.

ogłosiło swój konkurs na komputer szkolny, okazało się, że konstrukcja firmy Acorn jest praktycznie bezkonkurencyjna.

Gumowa klawiatura w modelu zaproponowanym przez Sinclaira nie miała szans, by przetrwać kontakt z młodymi użytkownikami, a brak funkcji sieciowych uniemożliwił na przykład wczytywanie programów do pamięci komputerów uczniowskich ze stanowiska nauczyciela. Tym razem to Curry triumfował.

Wytrzymała obudowa i solidna klawiatura pozwalały Acornom przetrwać kontakt z brytyjskimi uczniami.

Musiał tylko zmienić nazwę swojego nowego komputera - świat miał poznać Protona jako BBC Micro.

W 1982 roku Micro trafił do brytyjskich szkół (dzięki wsparciu tamtejszego Ministerstwa Edukacji mogły one kupować komputer za dużą bonifikatą) oraz do audycji telewizyjnych, w których uczono jego programowania i obsługi. Ta popularność sprawiła, że mimo względnie wysokiej ceny, sięgającej 400 funtów za model z pamięcią rozszerzoną do 32 kB, również prywatni użytkownicy zaczęli nabywać komputery firmy Acorn.

Właśnie tak, jak przewidział Sinclair, który potraktował sprawę ambicjonalnie i na chwilę przestał myśleć o samochodach elektrycznych. Miał teraz nowy cel - wypuścić na rynek sprzęt, który pokaże urzędasom z BBC, jak bardzo się mylili. Przygotowywany w wielkim pośpiechu, aby zdążyć przed szkolną premierą konkurenta, komputer ten został wyposażony w niewygodną gumową klawiaturę z małymi przyciskami, niedopracowany, powolny BASIC i miał kłopoty z obsługą rozszerzeń (które w momencie ich oprogramowania jeszcze przeważnie nie istniały). Potrafił za to emitować dźwięki za pomocą wbudowanego głośniczka, kosztował połowę tego co Micro, no i mógł wyświetlać kolorową grafikę. Stąd zresztą jego nazwa - już nie ZX82, a po prostu Spectrum.



Firma Chrise Curry'ego musiała przekonać Brytyjczyków, że BBC Micro nadaje się nie tylko do edukacji.

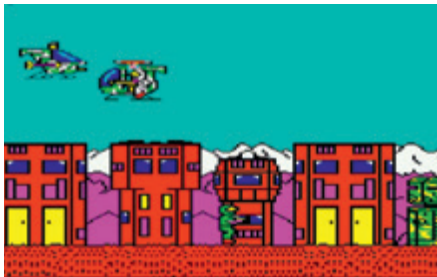
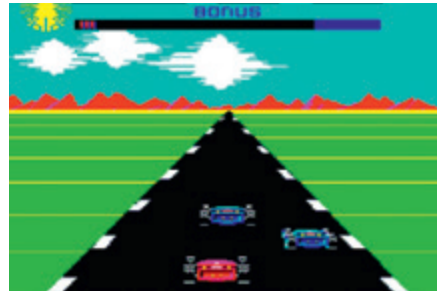
Egzemplarze Acornów, które w latach 80. trafiły do Polski, możemy dziś oglądać w Muzeum Historii Komputerów i Informatyki w Katowicach.

Niespodziewanie obu rywalom przybył groźny przeciwnik zza oceanu - Commodore 64, szokujący parametrami (pełnowymiarowa klawiatura, 64 kB pamięci, bijące Spectrum na głowę możliwości graficzne i dźwiękowe), ale odstraszący ceną. Ostatecznie to między tymi modelami miała rozegrać się walka o serca i portfele Brytyjczyków wkraczających w kolorowy świat mikrokomputerów. Jednak dzięki wsparciu BBC Acorn mógł uczestniczyć w owym pojedynku gigantów.

MIEJSCE NA PODIUM

Już w 1983 roku firma wypuściła na rynek zubożoną wersję Protona o nazwie Electron. Maszynka kosztowała tyle co Spectrum i była przeznaczona głównie do zabawy, co stanowiło już jawne wypowiedzenie wojny Sinclairowi. Co ciekawe, konstruktorzy popełnili ten sam błąd co wujek Clive, pozabawiając sprzęt do grania wbudowanego portu joysticka, ale i tak zdołali przekonać kupujących, że urządzenia z logo Acorn na obudowie nie muszą być drogie i mogą służyć do celów rozrywkowych.

To właśnie z myślą o komputerach Micro i Electron David Braben napisał Elite, a swoistą specjalnością pierwszego modelu stały się nieoficjalne, ale całkiem niezłe konwersje hitów z automatów. Snapper świetnie udawał Pac-Mana, Killer Gorilla Donkey Konga, a Zalaga Galagę. Młodzi ludzie, widząc na Micro gry dobrze znane z salonów arcade, zaczęli przekonywać się, że nie jest to tylko nudna szkolna



Komputery Curry'ego nigdy nie zdołały wygrać z ZX Spectrum i C64, ale na brytyjskim rynku miały zapewnione miejsce na podium, co dawało Acornowi fundusze na rozwój.

maszynka do nauki matematyki. Z kolei wydawcy, zauważając rosnącą popularność komputerów Acorna, decydowali się konwertować na nie hity z innych platform. Chuckie Egg, Jet Set Willy, The Way of the Exploding Fist czy SimCity - wszystkie ówczesne przeboje były więc dostępne również na Micro.

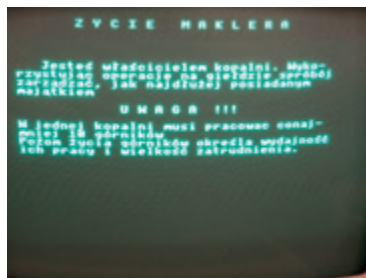
Oczywiście Acorn nigdy nie zdołał wygrać z ZX Spectrum i C64, ale na brytyjskim rynku miał zapewnione miejsce na podium, co dawało Acornowi fundusze na rozwój. W połowie dekady gotowy był BBC Master, konkurent nowoczesnych ośmiobitowców, takich jak na przykład C128.

Następcę Micro wyposażono w przynajmniej 128 kB pamięci RAM oraz umożliwiono wykorzystanie dodatkowego procesora (jeśli był nim Z80, zestaw mógł pracować pod kontrolą systemu CP/M; jeśli procesor Intela, Master zyskiwał umiejętność korzystania z części aplikacji pecetowych). Urządzenia można było łączyć w sieć do 250 maszyn, a wersja Compact posiadała dodatkowo pakiet oprogramowania użytkowego (edytor tekstów, program graficzny, baza danych, arkusz kalkulacyjny). Wszystko to dawało w efekcie sprzęt już nie tylko do nauki i zabawy, ale nawet do prowadzenia firmy.

PL Programy



Brak dostępu do gotowych programów i gier skutkowało koniecznością opanowania sztuki programowania, by móc pisać własne aplikacje - dla siebie i kolegów. Najbardziej aktywnym polskim posiadaczem Acorna był Mirek Bobrowski, który - jako jeden z nielicznych obcokrajowców - oferował Anglikom swoje produkcje. Stworzył nie tylko kilka prostych gier (okręty) czy kolekcję utworów muzycznych (w tym polskich koled), lecz również aplikację w języku angielskim (Presenting Poland), mającą przedstawiać nasz kraj Brytyjczykom.



➤ **Zycie Maklera**, ekonomiczna gra decyzyjna w BASIC-u opublikowana z myślą o posiadaczach C64 została przerobiona tak, aby pracować również na Acornach.



➤ **BBC BASIC** był uznawany za jedną z najlepszych implementacji tego języka programowania na ośmiobitowych platformach.



➤ **Programy i gry** napisane przez polskich właścicieli BBC Master rozpowszechniano na giełdzie w Katowicach i za pośrednictwem śląskich klubów komputerowych.

Acorn powoli finalizował również prace nad 32-bitowym komputerem przeznaczonym dla przedsiębiorców, który wkrótce pod nazwą Archimedes miał rzucić wyzwanie pecetom. Curry mógł z optymizmem patrzeć w przyszłość, a jeśli odczuwał niedosyt, to tylko dlatego, że jego komputery znane były wyłącznie w Wielkiej Brytanii. Prawdopodobnie nie wiedział, że w odległej Polsce chętnie kupują je... górnicy.

KOMPUTER NA KSIĄŻECZKĘ

Ci ostatni w towary RTV i AGD zapatrywali się wówczas w sklepach górniczych, w których transakcje zawierało się na podstawie tak zwanej książeczki „G”. Oszczędności przybywało przede wszystkim za pracę w wolne dni, a ciężki trud przy wydobyciu węgla nagradzany był dostępem do dóbr luksusowych, takich jak kolorowe telewizory, pralki czy lodówki. W 1986 roku na półkach owych sklepów pojawił się kolejny towar z Zachodu - komputer Acorn i to od razu w najnowszej wersji Master z aż 512 kB pamięci! Co istotne, urzędzeniu towarzyszyła instrukcja w języku polskim (posiadacze tych maszyn zapamiętali, że joystick uparcie nazywano w niej „bawidełkiem”). Ciekawostką stanowi fakt, że Przedsiębiorstwo Zaopatrzenia Górniczego wybrało ten model raczej przypadkowo. Jak wspominał w wywiadzie dla Trybuny Robotniczej przedstawiciel PZG, gdy szefostwo zaczęło interesować się komputerami, trafiło na kilka wadliwych egzemplarzy C64, a Amstrad „w ogóle nie chciał rozmawiać o serwisie i gwarancji przy zamówieniu rzędu 2500 sztuk”. Acorn nie miał takich oporów i tak BBC Master dotarł na Śląsk - do szkół, klubów komputerowych i prywatnych użytkowników.

Podjęcie decyzji o zakupie akurat tego sprzętu ułatwiały pozytywne recenzje publikowane w prasie. Możliwość dołączania dodatkowych procesorów bardzo chwalił miesięcznik Komputer („dzięki temu Acorn

■ Wśród śląskich właścicieli sprzętu marki Acorn dało się zaobserwować licytacje na ilość posiadanego oprogramowania. Liczyło się, kto ma więcej dyskietek.



jest jak kameleon”), a z kolei tygodnik Razem podkreślał „doskonałą jakość oprogramowania edukacyjnego, pisanego przez wybitnych specjalistów”. Nic zatem dziwnego, że zachęceni takimi informacjami pracownicy kopalń zdecydowali się na zakup właśnie komputera BBC. Oczywiście nie tylko oni.

- Mój tata był nauczycielem akademickim, a Acorna kupił od górnika, który przez pół roku nawet nie wypakował go z pudełka - wspomina w rozmowie z nami Krzysztof Chwałowski, dziś dyrektor Muzeum Historii Komputerów i Informatyki w Katowicach. Wiemy, że na Śląsku sprzedano wtedy przynajmniej 1700



Procesor

Sercem BBC Micro był procesor MOS 6502, ten sam, który znajdował się we wnętrzach maszyn Atari i Commodore. Z kolei ZX80, ZX81 i Spectrum, podobnie jak rodzina Amstrada CPC, korzystały z procesora Zilog Z80. Specjalnością maszyn Acorna stał się jednak „tube interface”, pozwalający wzbogacać zestaw o dodatkowy procesor, czyli więcej mocy obliczeniowej i możliwości.



Składaliśmy się na bilet dla Anglika, który przywoził nam całą walizkę programów i gier. Później kopiowaliśmy je na giełdzie.

maszyn tej marki, a ich posiadacze zaczęli zrzeszać się w klubach (jeden z katowickich klubów tego typu zorganizowali harcerze). Niestety, szybko okazało się, że mimo szczerych chęci PZG z powodu braku dewiz nie udało się oficjalnymi kanałami sprowadzać oprogramowania innego niż aplikacje edukacyjne dostosowane do potrzeb angielskich uczniów. Zarządzić temu próbowali sami użytkownicy.

- Składaliśmy się na bilet dla Anglika, który przywoził nam całą walizkę programów i gier. Później kopiowaliśmy je między sobą i innym chętnym na giełdzie w Katowicach - opowiada Chwałowski.

Wszyscy z zaskoczonym patrzyli jednak na posiadaczy Atari, C64 czy Spectrum, którzy - choć mieli gorsze komputery i często jeszcze czekali, aż gra wczyta się z taśmy magnetofonowej - nie musieli martwić się o dostęp do nowych programów.

Tymczasem wśród śląskich właścicieli sprzętu marki Acorn dało się zaobserwować intrygujące zachowanie: licytacje na ilość posiadanego oprogramowania, liczonego w dyskietkach - ten, kto miał ich w swojej kolekcji więcej, zyskiwał uznanie wśród kolegów. Bajtek niemal w każdym numerze ostrzegał, że bycie oryginalnym w świecie mikroinformatyki nie jest wskazane, a komputer bez oprogramowania to tylko bezużyteczny, choć efektywnie prezentujący się na półce rekwizyt. Nasi posiadacze modelu BBC Master jako jedni z pierwszych przekonali się, że to prawda.

I w Wielkiej Brytanii, i w Polsce kilka lat później po uczestnikach owego starcia ośmiobitowych marek pozostały tylko wspomnienia. Wszyscy i tak kupili pecety. ■

■ Tuneli czasoprzestrzennych można próbować szukać tak jak planet, wykorzystując soczewkowanie grawitacyjne. Są też hipotezy, że masywne obiekty pośrodku Drogi Mlecznej i innych galaktyk mogą być faktycznie monstrualnych rozmiarów tunelami.

Prędkość nadświatlna

Zła wiadomość jest taka, że według obecnej wiedzy żaden obiekt, który ma masę, a więc w szczególności rakieta, a także my sami, nie może osiągnąć prędkości światła w próżni, a tym bardziej jej przekroczyć. Im większa prędkość i im bliżej prędkości światła, tym silniej zaczynają występować efekty relatywistyczne, wzrost masy oraz związane z tym coraz większe zapotrzebowanie energetyczne, rosnące do nieskończoności dla prędkości równej prędkości światła. Czas pokładowy również coraz bardziej by zwalniał w stosunku do czasu obserwatorów, którzy zostali na Ziemi.

Dobra wiadomość jest z kolei taka, że wiele pozornie nierozwiązywalnych problemów udało się w końcu rozwiązać. Zanim lokomotywy parowe zdołały uzyskać prędkości rzędu 100 km/h, wydawało się, że przy tak szybkiej jeździe powietrze zostanie wysane z wagonów i pasażerowie się uduszą. Zanim samoloty przekroczyły

W jaki sposób moglibyśmy zerwać kajdany szczególnej teorii względności i podróżować szybciej niż światło? Mam dwie wiadomości w tej sprawie. Dobrą i złą.

■ User Jama

prędkość dźwięku, obawiano się, że może tego nie wytrzymać ich konstrukcja, a jeśli nawet, to nie przeżyje pilot. Choć obecnie nie istnieje jeszcze technologia podróży z prędkościami nadświatelnymi, to koncepcyjnie funkcjonuje kilka rozwojowych pomysłów, na razie zrealizowanych tylko w twórczości SF.

PODRÓŻ PRZEZ INNE WYMIARY

W „Gwiezdnych wojnach” używa się hipernapędów, które zapewniają statkom wejścia w hiperprzestrzeń i podróż przez nią. Sam moment skoku dla załogi objawia się charakterystycznym rozmyciem gwiazd w proste koncentryczne linie, natomiast na zewnątrz statek wydaje się rozciągać,

po czym znika z realnej przestrzeni. Podróż przez hiperprzestrzeń jest skomplikowana i wymaga wsparcia komputera nawigacyjnego lub odpowiednio wyposażonego droida, które to urządzenia pozwalają odnaleźć przetarte „szlaki”. Podróżowanie po „bezdrożach” może skończyć się chociażby wyskoczeniem statku wewnątrz gwiazdy.

Człowiek odczuwa czasoprzestrzeń w trzech wymiarach przestrzennych i jednym czasowym, ale ktoś jest w stanie stwierdzić, że nie ma wyższych wymiarów tylko dlatego, że ich nie widzimy. Kolejne wymiary przestrzenne potrafimy analizować matematycznie. Na zasadzie analogii wiemy, że istoty czterowymiarowe



Fale

Choć napęd Alcubierre pozwala osiągnąć fantastyczne prędkości z punktu widzenia obserwatora na Ziemi, podróżnik nie odczuje żadnego przyspieszenia ani dylatacji czasu wewnątrz swojego „bąbla” czasoprzestrzeni.

widziałyby trójwymiarowe obiekty z każdej strony od wewnątrz i od zewnątrz jednocześnie. Tak jak my widzimy, co jest we wnętrzu i na zewnątrz kwadratu narysowanego w dwóch wymiarach na kartce. Podróże przez wyższe wymiary, przez taką właśnie hiperprzestrzeń, mogłyby być spektakularnie szybsze od tego, co znamy dzisiaj.

ZAKRZYWIANIE CZASOPRZESTRZENI

W „Star Treku” flota Federacji Planet wykorzystuje napędy warp, czyli zakrzywiające przestrzeń. Prędkości oznaczane kolejnymi cyframi od 1 do 9 są wielokrotnościami prędkości światła do sześciastu, przykładowo prędkość warp 2 odpowiada ośmiokrotnej prędkości światła.

Pomysł na prawdziwy napęd warp poddał meksykański naukowiec Miguel Alcubierre, który – zarówno w swojej publikacji, jak i w korespondencji do Williama Shatnera, wcielającego się w kapitana Kirka w serialu – przyznał, że inspirował go „Star Trek”. Napęd Alcubierre nie działa jak klasyczny silnik, który nadaje obiektowi przyspieszenie. Działa tak jak w „Star Treku”, manipulując przestrzenią wokół statku, kurcząc ją przed nim i rozszerzając za nim. Tworzy falę przestrzenną, która unosi statek szybciej, niż poruszałoby się światło w „płaskiej” przestrzeni. Konstrukcja hipotetycznego statku z napędem Alcubierre wymagałaby sporych ilości dziwnej materii z ujemną energią, której jeszcze nie odkryliśmy. Naukowcy rozważają też, czy fala czołowa takiego statku nie zniszczyłaby portu docelowego.



✦ Rok 2543. Dekompozycja kwantowa przebiegła pomyślnie i rodzina Kowalskich rozpoczęła podróż w okolice Proxima Centauri. Ze względów bezpieczeństwa ich pierwowzory zostają zahibernowane do czasu potwierdzenia udanej transmisji i rekonstrukcji w docelowym przekaźniku.

TUNELE NA SKRÓTY

Temat spopularyzowany między innymi przez seriale „Gwiezdne wrota” oraz „Star Trek: Stacja kosmiczna”. W pierwszym istnieje sieć tuneli zakończonych tytułowymi potężnymi wrotami w kształcie pierścieni. Tunele te są skrótami pomiędzy galaktykami lub poszczególnymi planetami. Zostały zbudowane przez bardzo zaawansowaną technologicznie prawną cywilizację. W drugim serialu tunel łączy w sposób natychmiastowy obszary oddalone o 90 000 lat świetlnych. Jest obiektem stabilnym, sztucznie wytworzonym przez cywilizację obcych. Podobnie jak w filmie „Interstellar”, gdzie obce istoty otwierają tunel przestrzenny w pobliżu Saturna, a więc w odległości osiągalnej dla człowieka klasycznymi napędami raketowymi. Choć naukowcy nie wykluczają całkowicie możliwości istnienia naturalnych tunelei w przestrzeni kosmicznej, to szansa ich samoistnego wystąpienia jest raczej znikoma. Tak samo jak szansa

spontanicznego powstania naturalnego tunelu wiodącego przez górę, w którym moglibyśmy wybudować autostradę. Jeśli chcemy podróżować na skróty, trzeba będzie te skróty wytyczyć, wybudować i dostarczać energii, żeby się nie zawaliły.

WYPRAWA MYŚLI

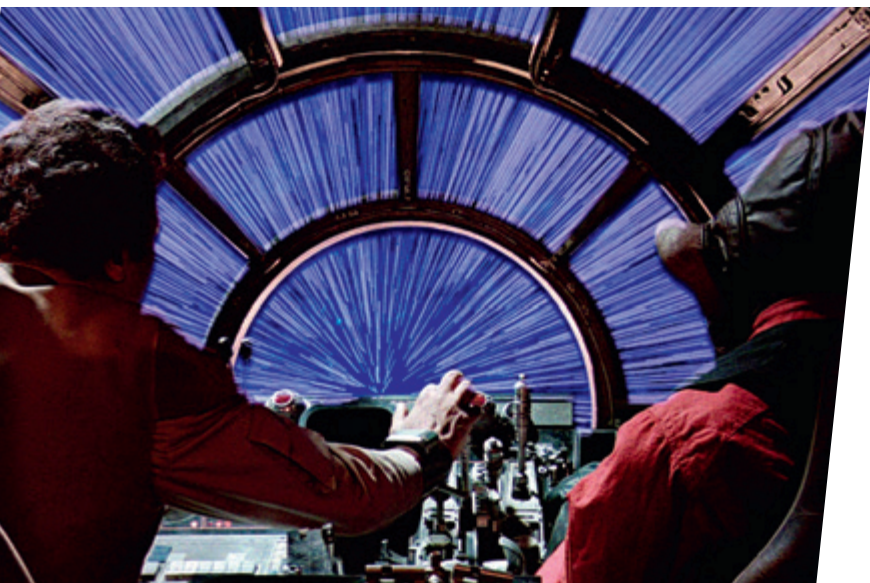
Niewykluczone, że aby naprawdę ruszyć z kolonizacją na skalę międzygwiazdową, będziemy musieli wyzbyć się przestarzałych XXI-wiecznych wyobrażeń o podróży, pakowaniu walizek, widokach za oknem i współpasażerach. Wspomniałem już, że osiągnięcie prędkości światła nie może nic, co ma masę – taka zdaje się być natura świata, w którym żyjemy. Musimy zatem pozbyć się masy – całkowicie. Zamiast wysłać spakowane ubrania, szczoteczkę do zębów i nasze przyćmione ciała, pošlemy w kosmos samą informację o tych fizycznych bytach, która przeleci do stacji docelowej z prędkością światła, gdzie zostanie zrekonstruowana jako wierne odzwierciedlenie oryginału. Tutaj problemem nie jest samo przesłanie informacji, to potrafimy robić od lat. Kłopotem będzie dekonstrukcja oraz późniejsza rekonstrukcja obiektów, w szczególności nas samych, stop-klatki stanu naszych procesów myślowych. Za to jeśli uda się to kiedyś zrealizować, to podróż na odległość 40 lat świetlnych w naszym subiektywnym odczuciu będzie trwać chwilę, wybudzimy się ze wspomnień sprzed tych 40 lat, jakby to było wczoraj. ■

Wrota



Stosując obecny poziom opłat za kilometr na autostradach do podróży „Gwiezdnymi Wrotami”, wyszłyby prawdziwie astronomiczne kwoty.

✦ Faktyczne pole widzenia z kokpitu statku napędzane go hipernapędem byłoby mocno zawężone, a efekt Dopplera sprawiłby, że długość fal obserwowanych przez załogę migusiem wyszłaby poza zakres widziany ludzkim okiem. Słowem, ciemność widzę.



TUNGUSKA

...PÓKI ŚMIERĆ I GAME OVER NAS NIEROZŁĄCZY



Ola Cwalina

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

K

iedy spotykam się ze znajomymi, często słyszę: „Tobie to dobrze... ja też bym chciał/a, żeby on/ona grał/a”. Wcale się nie dziwię, dzielenie wirtualnej pasji z bliską osobą ma dużo zalet, pozwala choćby usprawiedliwić wydatki na gry („kochanie, no przecież kupiłam tę grę LEGO dla nas!”) czy wyjaśnić, dlaczego znowu bawimy się jak dzieci. Na początku jednak ostrzeżenie: czasami w żaden sposób nie da się przekonać kogoś do jakiegoś hobby. W moim przypadku na przykład nie zanosi się na to, że zostanę fanką zbierania grzybów (przez co dopiero niedawno dowiedziałam się, że muchomor sromotnikowy wcale nie ma czerwonego kapelusza i białych kropek).

Są jednak zasady, których trzeba przestrzegać, żeby mieć chociaż cień szansy na zachęcenie partnera do wspólnej gry.

Po pierwsze, gra się dla przyjemności (powtarzaj za mną: dla przyjemności!). Jeśli jednak należysz do osób, które nawet rozgrywkę w chińczyka traktują wyjątkowo poważnie, najlepiej zapomnij o grze w jednej drużynie ze swoim partnerem. Zwłaszcza jeżeli przy okazji lubisz paladynić.

Każdy w swoim życiu spotkał chociaż jednego paladyna (jeśli nie, to tylko pozazdrościć). Jedynego Prawego. Obrońcę Sprawiedliwości. Znaczącego Wszystkiego, Co Słuszne. Problem polega na tym, że taki paladyn nigdy nie siedzi spokojnie w swojej paladynskiej siedzibie, tylko na siłę nawraca innych. Jeśli gracie w papierowe RPG, dba o to, żebyś pod żadnym pozorem nie zachowywał się inaczej, niż wskazuje na to wybrany przez ciebie charakter.

Jeśli gra z tobą w gry wideo, poucza cię na każdym kroku, bo nie trzymasz się tego, co jego zdaniem powinieneś robić. Wie wszystko oprócz jednej rzeczy: nikt, a już na pewno początkujący, nie chce słyszeć, że to właśnie przez niego nie udało się zabić tego albo tamtego bossa czy zdobyć tego albo owego trofeum. A już zupełnie nie przyjdzie mu do głowy, że nie zawsze cel uświęca środki.

Po drugie, pod żadnym, żadnym pozorem nie rób tego co gołgoły. Owych miłośników prędkości najczęściej można spotkać w World of Warcraft, a ponieważ jedyne, na czym im zależy, to jak najszybsze zaliczenie danej instancji, na wszystkich pokrzykują „Go, go, go!”. Czy takie pokonywanie poziomu jest złe? Jestem pewna, że gołgołom zupełnie nie przeszkadza. Czy zabójcze, jeśli chodzi o przekonanie kogoś, że gry są fajną rozrywką? Bingo!

Ważne jest też, żeby pamiętać, że każdy ma swoje mocne i słabe strony. Jeśli chcesz z kimś grać w zespole, musisz to zaakceptować i wykazać się wyrozumiałością. Moją piętą achillesową jest brak orientacji przestrzennej. Null. Zero. Nada. Zanim przyzwyczaję się do terenu, zanim zapamiętam, gdzie co jest, mijają zwykle „trochę” czasu. Im bardziej się denerwuję, tym bardziej zaczynam się gubić. Kiedyś mój partner zrobił mi kawał i nakleił na telewizorze kartki: „lewo” i „prawo”, żebyśmy wiedziały, grając na konsoli, która strona jest która. Zrobił to jednak z takim taktem, że nie poczułam się urażona. I bardzo dobrze, bo w przeciwnym wypadku byłaby to nasza ostatnia wspólna gra. ■

Jeśli należysz do osób, które nawet rozgrywkę w chińczyka traktują wyjątkowo poważnie, najlepiej zapomnij o grze w jednej drużynie ze swoim partnerem.

CREDITS

Dział Credits nie pytając się nikogo o zgodę, powiększył się w tym miesiącu o kolejne dwie strony. Będziemy musieli założyć mu cugle, żeby w przyszłości nie przejął całego Pixela. Faktem jest, że nasi autorzy uwielbiają pisać o swoich prywatnych fascynacjach grami.

Materiał o kosmicznych symulatorach stanowi rozszerzenie tego, co miesiąc temu pisaliśmy o Elite: Dangerous. Sam wielki David Braben zgodził się udzielić Pixelowi wywiadu, co nas nobilituje i dodaje wiatru w żagle. Jednocześnie wprowadziliśmy do Credits dwie nowe formuły. Zamieściliśmy duży tekst o konsolowej generacji z perspektywy Xboksa 360, przyglądając się jak wyglądało jego konkurowanie z PlayStation 3. W kolejce czekają teksty o Wii oraz Sega Dreamcast. Druga wspomniana rzecz to przyjrzenie się najciekawszym scenom z BioShock Infinite. Gra ma już dwa lata i nadszedł najwyższy moment, żeby przypomnieć ją tym, którzy przygody Bookera DeWitta ukończyli zaraz po premierze, a tych, którzy ich jeszcze nie znają, zachęcić do eksploracji stanowiącej muzeum art déco Columbii.

”

**MYŚLĘ, ŻE BĘDZIEMY
WSPIERAĆ ELITE:
DANGEROUS DO
KOŃCA MOJEGO ŻYCIA...**



92

Bartek Dramczyk przygląda się 34 kosmicznym symulatorom, które pojawiły się na przestrzeni trzech dekad. Warto nadmienić, że nasz autor grał w każdy z wydanych już tytułów, ponieważ nie jest fantastą i nie lubi pisać o czymś, czego nie przetestował.



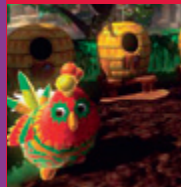
95

David Braben w rozmowie z Bartkiem opowiada nie tylko o grach, ale również o perspektywach podboju kosmosu. Autor Elite: Dangerous jest zapracowany przy projekcie swojego życia i postawił warunek: tylko sześć pytań.



100

Piotr Mańkowski pokazuje najbardziej fascynujące momenty z przyszłego klasyka, jakim niewątpliwie będzie BioShock Infinite.



96

Piotr Pieńkowski twierdzi, że gry wideo od zawsze były nie tylko rozrywką, lecz spełniały również inne zapotrzebowania. Do rozważań sprowokowały go słowa Richarda Hillemana z Electronic Arts.

104

Michał Cichy jest fanem Xboksa 360 i wcale tego nie ukrywa. Ograł większość tytułów, jakie się ukazały na tę konsolę. Teraz dokonuje retrospektywy całego żywota maszyn Microsoftu.



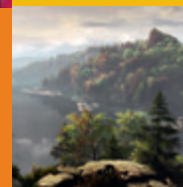
97

Jerzy Dudek wskrzesza czasy, gdy gry komputerowe były młode. Dokładniej rzecz biorąc, gdy rodziły się nowe gatunki, tworzone przez nastolatków na ZX Spectrum.



110

Ziemowit Poniewierski wyciąga pensetę ze swojej gabloty kolejnego motyla. Tym razem padło na Cadavera, będącego ważną figurą w amigowym panteonie.



114

Marcin Borkowski zawsze mieści się na końcu Pixela i ma nieodmienne zadanie: zaskakiwać. Jego felietony stają się ostatnio niebezpiecznie konkretne i coraz więcej pada w nich tytułów gier...



112

Bartek Kluska sięga do czasów, gdy firma Mirage wydawała gry na małe Atari. Artykuł stanowi wspaniałe uzupełnienie wywiadu z Tomaszem Mazurem.

SPACE SIMS

Kosmos już od czasu legendarnego Spacewar! znalazł się w centrum zainteresowania twórców gier. Jednak dopiero w latach 80. wirtualny wszechświat zaczął być zasiedlany na masową skalę.

■ Voyager

WITAMY NA POKŁADZIE COBRY MK III. POJAZD ZOSTAŁ CI DOSTARCZONY PRZEZ FAULCON DELACY SPACEWAYS DZIĘKI POZWOLENIU UNII MIĘDZY GALAKTYCZNYCH ŚWIATÓW.



1983 Star Wars (różne platformy). Pierwsza poważna potyczka w kosmosie: za sterami X-winga w uniwersum „Gwiezdnych wojen” w pięknych okolicznościach kolorowej, wektorowej grafiki. Do tego niesamowicie realistyczne odgłosy.



1984 Elite (różne platformy). Własny statek kosmiczny, 100 kredytów, 8 galaktyk, w każdej po 256 planet – to pierwszy ogromny kosmos w komputerze z 2048 miejscami do zwiedzenia. Sequele: Frontier: Elite II oraz First Encounters.



1985 Tau Ceti (ZX Spectrum, Amstrad, C64, Atari ST, PC). Grafika wektorowa i obiekty rzucające cienie. Przyklepieni do powierzchni Tau Ceti III prowadzimy walkę w miastach, uzupełniamy paliwo i zbieramy części reaktora, który należy wyłączyć.



1986 Starglider (różne platformy). Podobnie jak w Tau Ceti, tyle że tym razem za sterami Airborne Ground Attack Vehicle z przeciwnikami zbudowanymi z drucików mierzymy się na powierzchni planety. Dwa lata później rozbijaliśmy się w Stargliderze 2.



1988 Captain Blood (Atari ST, C64, Macintosh, Apple IIGS, Amiga 500, Amstrad CPC, ZX Spectrum, Thomson T07, PC). Podróże w żywym statku kosmicznym, przeszukiwanie 30,000 planet i polowanie na własne kłony. Imponujące lądowania na powierzchni. To musieli wymyślić Francuzi. Produkcja doczekała się w 1994 roku zrealizowanej przez Cryo kontynuacji, Commander Blood.



1989 Millennium 2.2 (Amiga, Atari ST, PC). Gra strategiczna, w której pozyskujemy zasoby i prowadzimy rozbudowę bazy księżycowej zasiedlonej przez niedobitki ludzkiej cywilizacji. W 1991 roku wydano sequel (Deuteros) na Amigę i Atari ST.



1990 Wing Commander (PC, Amiga, Sega CD, SNES, 3DO, FM Towns, Apple Macintosh). Wojna Konfederacji z Kilrathi z punktu widzenia pilota kosmicznego myśliwca. Saga rozwijana do 1996 roku, którą wieńczy Privateer 2: The Darkening.



1991 Utopia: The Creation of a Nation (Amiga, Atari ST, PC, SNES). Kosmiczna strategia rozgrywająca się na powierzchni planety. Kontynuacja na Amidze w 1994 roku zatytułowana była K240. W drugiej części kolonizujemy asteroidy.



1993 Whale's Voyage (Amiga, PC). Gra cRPG z elementami handlu. Bardzo skomplikowana. Podróżujemy tytułowym kosmicznym Wielorybem pomiędzy kilkoma planetami. Sequel – Whale's Voyage II – wyszedł dwa lata później.



1993 Star Wars: X-Wing (PC, Macintosh). Symulator kosmicznych potyczek w realiach „Gwiezdnych wojen”. Serię kontynuowały: TIE Fighter (1994), X-Wing vs. TIE Fighter (1997) oraz X-Wing Alliance (1999). Mimo upływu lat są to tytuły nadal grywalne.



1994 Descent (PC, Mac, Acorn Archimedes, PS). Tytuł, który jako pierwszy przypisał graczy o zawroty głowy, podłączony do modułu VFX1. Kazał też zapomnieć o pojęciach „góra” i „dół”. Odsisnął silne piętno na symulatorach, stworzył serię FreeSpace.



1993 Master of Orion (PC, Macintosh, Amiga). Podbój kosmosu w turach? Proszę bardzo – seria gier Master of Orion pozwala zmierzyć się z komputerowym przeciwnikiem w przestrzeni kosmicznej. Cel? Zdominować galaktykę. Zmagania mogliśmy kontynuować w 1996 roku w Master of Orion II: Battle at Antares oraz w Master of Orion III wydanym w roku 2003.



1994 Microsoft Space Simulator (PC). Zwiedzanie bliskich okolic Ziemi i fikcyjnej bazy na Marsie w systemie Windows 3.x. W programie wycieczki uwzględniono Międzynarodową Stację Kosmiczną, Kennedy Space Center oraz lądowanie na Księżycu.



1998 Descent: FreeSpace (PC, Amiga). Descent w otwartej przestrzeni z częściową symulacją fizyki newtonowskiej. Opowieść zaczyna się w 2335 roku. FreeSpace 2 (1999) kontynuował międzygwiazdne podróże ludzkości.



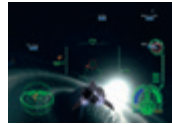
1999 X: Beyond the Frontier (PC). Rozwijana do dziś seria symulatorów kosmicznych połączonych z grą handlową, przez wiele lat wypełniająca pustą przestrzeń po Elite. Kontynuacje: X2: The Threat, X3: Reunion oraz X Rebirth.



2000 Starlancer
(PC, Dreamcast). Konflikt komunistyczny Wschód kontra kapitalistyczny Zachód przeniesiony na skolonizowane planety. Sequel Freelancer miał interfejs point'n'click.



2002 OGame
(przeglądarka). Podbój kosmosu i zdobywanie zasobów oprowiane w ramy MMO. Rozgrywana w czasie rzeczywistym akcja sprawiała, że wielu graczom trudno się było wylogować.



2003 Battlestar Galactica
(PS2, Xbox). Pierwsza wojna z Cylonami za sterami myśliwca, widziana z perspektywy komandora Adamy. Modele pojazdów stworzono na podstawie tych z serialu.



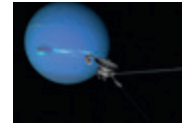
2003 EVE Online
(PC, Mac). MMORPG w przestrzeni kosmicznej pełnej graczy (pół miliona) i układów planetarnych (7800) połączonych teleportami. Edycja Tiamat wyszła w lutym 2015 roku.



2008 Universe Sandbox
(PC). Symulator kosmosu sensu stricto – bawimy się w modyfikowanie orbit planet i generujemy w przestrzeni czarne dziury. Następnie obserwujemy, co z tego wynika.



2010 Orbiter Space Flight Simulator
(PC). Darmowy symulator w Układzie Słonecznym z zachowaniem praw fizyki Newtona. Otrzymujemy prototypy pojazdów, rakiety i wahadłowce.



2011 Celestia
(PC, Mac). Darmowy wirtualny teleskop, który pozwala na swobodną podróż przez Układ Słoneczny oraz zobaczenie z bliska ponad 100 000 gwiazd. Nie tylko dla astronomów!

W STYCZNIU 2014 ROKU SERWERY EVE PRZEŻYŁY 21-GODZINNĄ BATALIĘ, W KTÓREJ UDZIAŁ WZIĘŁO 7500 GRACZY.



2011 Battlestar Galactica Online
(przeglądarka/Unity, PC, Mac). Kosmiczne MMO (Free2Play) czerpiące opowieść i modele pojazdów z nowej wersji serialu Battlestar Galactica. Gra zaczyna się w momencie, gdy po kontrataku ludzi pod dowództwem komandora Adamy, Cyloni przygotowują się do uderzenia na kolonialną flotę.

2012 Diaspora: Shattered Armistice
(PC, Mac). Darmowy symulator Vipera i Raptora w uniwersum Battlestar Galactica (tego ostatniego statku nie możemy, niestety, poprowadzić do boju). Szykuje 3 GB wolnego miejsca na dysku i pobierając (diaspora.hard-light.net).



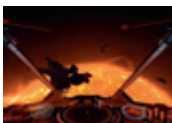
2012 Iron Sky: Invasion
(PC, Android, iOS, Mac, PS3, Xbox 360). Obrona Ziemi przed najazdem nazistów z ciemnej strony Księżyca, zrealizowana przez polskie Reality Pump Studios. Nawiązuje do filmu pod tym samym tytułem.



2012 Miner Wars 2081
(PC). Jedenaście lat po zniszczeniu Ziemi ruszamy na podbój kosmosu wyposażeni w pojazd umożliwiający walkę, eksplorację odległych układów gwiazdnych i wydobywanie cennych zasobów.



2014 SpaceEngine
(PC). Trójwymiarowe planetarium na ekranie naszego komputera. Umożliwia badanie kosmosu za pomocą myszy i klawiszy W, S, A, D. Autorem aplikacji jest Władimir Romaniuk.



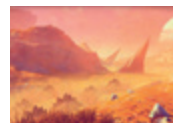
2014 Elite: Dangerous
(PC). Otwarty wszechświat i Droga Mleczna z 400 miliardami gwiazd, symulowana w pamięci komputera. Pozorny brak określonego celu daje swobodę przemierzania kosmosu w 3300 roku.



2014 Kinetic Void
(PC). Rozbudowa statków, eksploracja kosmosu, zarządzanie załogą oraz walka – jeszcze jeden obiecujący symulator, wydany dzięki wsparciu fanów za pośrednictwem Kickstera.



2015 Space Engineers
(PC). Zabawa w eksplorację i budowanie stacji kosmicznych, pojazdów oraz ich komponentów. Jako kosmiczny inżynier mamy tylko jedno zadanie: przetrwać i umiejętnie wykorzystać dostępne zasoby.



2015 No Man's Sky
(PC, PS4). Proceduralnie generowany wszechświat do zwiedzania, badania i podziwiania. Da się walczyć w kosmosie i na planetach. Celem gry będzie dotarcie do centrum galaktyki, co samo w sobie zajmie co najmniej 100 godzin.



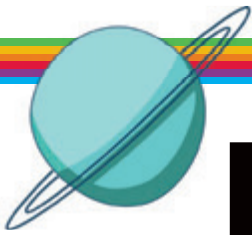
2015 Limit Theory
(PC). Eksploruj, zdobywaj, walcz, buduj i handluj – kolejny symulator z otwartym, proceduralnie generowanym światem. Gracz wciela się w potomka założycieli Prastarej Kolonii, czyli pierwszej pozaziemskiej osady ludzkości.



2015 Kerbal Space Program
(PC). Organizowanie własnej misji kosmicznej: przygotowujemy komponenty i wyrzucamy sondę lub pojazd w przestrzeń. Od 2011 roku trwa szlifowanie ostatecznej wersji gry.



2016 Star Citizen
(PC). Najdroższe z kosmicznych MMORPG z możliwością prowadzenia handlu, galaktycznych batalii oraz potyczek FPS w kombinezonach. Gra tworzona i rozwijana przez Chrisa Robertsa, czyli autora Wing Commandera.



DO GWIAZD IZ POWROTEM



PIXEL
WYWIAD



Z Davidem Brabenem rozmawia Bartłomiej Dramczyk

■ Czy stworzenie ogromnego wszechświata Elite: Dangerous było równie trudnym zadaniem jak opanowanie Asemblera Acorna BBC?

Od czasu gdy pisałem Elite w Asemblerze BBC narzędzia programistyczne przebyły bardzo długą drogę. Obecnie wykorzystujemy nasz własny silnik o nazwie Cobra. Mamy cały zestaw języków programowania, którymi posługujemy się podczas tworzenia różnych składowych gry. Do pracy używamy języka C++ oraz własnej wersji Lua do niektórych elementów, jednak kluczowe części związane z wydajnością wciąż pisane są w Asemblerze, by zapewnić im większą sprawność. Tworzymy także kod pixel shaderów i posiłkujemy się takimi narzędziami jak Autodesk 3D Studio Max, Maya oraz Audiokinetic WWise w przypadku dźwięku.

■ Czy Elite: Dangerous to konkurent bliższy EVE Online, czy też raczej będzie walczył o użytkowników Star Citizenów?

Widzę nas wszystkich jako zespoły wspólnie odbudowujące gatunek gier. Kiedy byłem dzieckiem, ciągle czytałem fantastykę naukową, pochłaniałem wszystkie wydane książki – im więcej ich było, tym bogatszy w moim odbiorze stawał się cały gatunek. Z tego samego powodu im więcej gier, których

akcja rozgrywa się w kosmosie, tym lepiej, ponieważ mamy większy wybór. Staram się grać w każdy symulator kosmiczny, jaki wpada mi w ręce! Choćby po to, żeby doświadczyć podejścia do gatunku prezentowanego przez innych twórców.

■ Jaki pisarz rozbudził w Panu marzenia o zdobywaniu kosmosu?

Pod koniec lat 60. i w latach 70. było ich wielu: Larry Niven, Jerry Pournelle, Robert Heinlein, Isaac Asimov, Robert L. Forward, później Orson Scott Card i Iain M. Banks. Dla mnie ten pierwszy raz, kiedy światy te znalazły swoją drogę do kina, stanowiły „Gwiezdne wojny”. W momencie premiery tego filmu miałem 13 lat i wkrótce zacząłem wielbić George’a Lucasa.

■ Czy budowa wirtualnego wszechświata wymaga wsparcia astrofizyka?

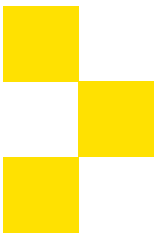
Tak, jednak my jako zespół mieliśmy dobry start. Ja studiowałem fizykę na Uniwersytecie w Cambridge i orientuję się w tej tematyce, podobnie jak inni moi współpracownicy. Oczywiście, pozostawaliśmy też w stałym kontakcie ze specjalistami w tej dziedzinie.

■ Każdą część Elite cechuje absolutna wolność i swoboda odkrywcy wszechświata. Gdyby dostał Pan dziś Cobrę Mk III z napędem nadprzestrzennym, dokąd skierowałby Pan dziób statku kosmicznego? Czy wydaje się Panu, że zdobędziemy gwiazdy jeszcze w tym stuleciu?

Myślę, że ludzie dotrą do innych planet Układu Słonecznego jeszcze w tym wieku, w szczególności na Marsa, odwiedzą też kilka asteroid. Wydaje mi się, że prawdopodobne jest rozpoczęcie terraformowania Marsa – sądzę, że właśnie to powinniśmy zrobić. Niestety, nie mamy obecnie możliwości, by podróżować do gwiazd inaczej niż w postaci zamrożonych embrionów. Istnieje szansa wysłania bezzałogowych sond jeszcze w tym stuleciu, jednak podróż do celu zajmie im wiele czasu. Gdyby podróż nadprzestrzenna była możliwa, chciałbym znaleźć planety podobne do Ziemi i zobaczyć, jak wiele powstało na nich form życia. Domyślam się, że będą tam i nas zaskoczą.

■ Na ile lat planujecie Elite: Dangerous? Chodzi mi o to, jak długo będziecie wspierać tę franczyzę.

Myślę, że będziemy wspierać Elite: Dangerous do końca mojego życia. Gra będzie się stopniowo zmieniać, stanie się coraz bogatsza. Jestem pewien, że za dziesięć lat będę tak samo podniekcytowany tym, co uda nam się zrobić w grze, jak dzisiaj. ■



Firma

Frontier Developments jest firmą założoną przez Davida Brabena w 1994 roku. Pierwszym wydaniem przez nią tytułem był port Frontier: Elite II na Amigę CD32. Od 1998 roku ekipa Brabena pracowała nad nową produkcją, nazwaną roboczo Elite 4, która ostatecznie ukazała się jako Elite: Dangerous. Grę recenzowaliśmy w pierwszym numerze Pixela.

Więcej niż zabawa



Piotr Pienkowski
były naczelny Świata Gier
Komputerowych, poeta,
bard, autor gry planszowej
Atak Zombie.

W

iele lat temu, kiedy zaczynałem swoją przygodę z grami, co rusz trafiałem na tytuły, które nie tylko rozpałały moją wyobraźnię, ale wręcz mnie pochłaniały, tak były absorbujące i fascynujące. Kiedy udawało mi się dotrzeć do jakiegoś sekretnego miejsca czy po wielu staraniach pokonać wyjątkowo silnego przeciwnika, z dumą chwaliłem się znajomym, czego oto dokonałem. Owszem, nie wszyscy mi gratulowali, niektórzy nawet pukali się w czoło, ale co mi tam - i wtedy, i teraz liczyła się przecież moja przyjemność, a nie przekonywanie innych, że gry to coś więcej niż... gry.

Czy i dzisiaj z wypiekami na twarzy opowiadam, że zdobyłem wyjątkową broń, że mam statystyki na maksa, że nie było łatwo, ale doznałem do końca? Niestety, o wiele rzadziej niż kiedyś. I wcale nie dlatego, że czerstwy ze mnie suchar. Odpowiedź jest zgoła inna - ponieważ producenci i wydawcy gier, a w zasadzie kierownictwa wielu koncernów działających w naszej branży, tak naprawdę nie wiedzą, co zrobić, aby gry znowu miały to magiczne angażujące gracza coś. Za to panowie ci wpadają na coraz dziwniejsze pomysły. Ostatnio na przykład Richard Hilleman z Electronic Arts stwierdził, że gry są... za trudne!

Przepraszam, czy ja dobrze usłyszałem? Za trudne? Czy ów człowiek zapadł na jakąś tajemniczą przypadłość, która każe mu prawić banialuki? Każdy z nas przecież wie, że jest akurat odwrotnie. Że dzisiejsze gry w przytłaczającej większości są właśnie za łatwe. I za krótkie. Że nieomal grają się same i zanim zdążymy przyzwyczaić się do danego świata i bohatera, na ekranie pojawia się napis „The End” i po zabawie.

Zagłębiwszy się w wywód Richarda Hillemana nieco bardziej, przekonałem się, że dalej wcale nie było mądrzej. Swojej tezy dowodził bowiem, powołując się na fakt, że kiedy przerwiemy jakąś rozgrywkę na pół roku, potem mamy problem z powrotem do fabuły. To ma być argument? Tak samo jest z książkami i filmami - czy to oznacza, że są za trudne? Że do niszczarki powinny trafić takie dzieła jak „Zbrodnia i kara” czy „Proces” albo filmy Felliniego, Bergmana czy braci Coen? Że trzeba je upraszczać? I do jakiego poziomu? Debila z IQ równym 50, bo wtedy to już każdy zrozumie treść?

Ale w sumie nawet nie o to chodzi, co powiedział jakiś pan z firmy, której się wydaje, że rządzi gromym światem. Gorzej, że opinia ta udowadnia, iż ani on, ani jego przełożeni, a pewnie i szefowie wielu innych koncernów z branży, kompletnie nie rozumieją problemu. Bo tak naprawdę sedno tkwi w tym, że gry wideo nie są i nigdy nie były li tylko rozrywką. Że dla wielu graczy - podobnie jak dla bibliofilów, miłośników muzyki klasycznej czy amatorów kina - ich hobby to coś więcej niż jedynie zabawa, chwilowa odskocznia od codziennych trosk. Że ludzie ci często traktują ów stworzony przez artystów świat jak istotną część swojej rzeczywistej egzystencji. Że się w nim realizują (tu wspomnę choćby e-sport), że nim i w nim żyją. I nie jest to hermetyczna grupka oszołomów.

A zatem tak: róbmy także gry prostsze i przystępniejsze, coś dla początkujących, ale nie sprowadzajmy zaraz do ich poziomu całej branży. Bo niby dlaczego miałyby to cokolwiek uzdrowić? Jakim cudem, skoro sami gracze od lat postulują, że chcą gier trudniejszych, dłuższych, bardziej innowacyjnych i niepowtarzających utartych schematów. Życzenie to sygnalizuje wszystkie wady współczesnych produkcji wysokobudżetowych i o tym powinni dyskutować na naradach bossowie koncernów, a nie wygłaszać farmazony w stylu Hillemana.

Na szczęście natura nie znosi próżni i owo przedziwne podejście branżowych gigantów równoważy rynek gier indie. To właśnie stamtąd wywodzą się tytuły oryginalne, nieszablonowe, częstokroć bijące na głowę wszystkie te wielomilionowe inwestycje liczących dziesiątki pracowników zespołów. Ale nie dziwota, rynek ten tworzą przecież sami gracze, którzy z potrzeby chwili, z pragnienia, aby gry znów były tym, czym być powinny, stali się kreatorami wirtualnych światów. To właśnie dzięki nim nadal co jakiś czas możemy przejści i podekscytowani powiedzieć: „Było ciężko, ale się nie poddałem i zwyciężyłem”. I to dzięki nim gry wciąż mają szansę dostarczać niesamowitych przeżyć, a nie tylko stanowić pulpę przynoszącą koncernom jeszcze większe zyski. Bo nie czarujmy się - tak naprawdę właśnie o to chodzi tym wszystkim Richardom Hillemanom. ■

Róbmy także gry prostsze i przystępniejsze, coś dla początkujących, ale nie sprowadzajmy zaraz do ich poziomu całej branży. Bo niby dlaczego miałyby to cokolwiek uzdrowić?

JAK ZILOG SPŁODZIŁ GRY

Pod wieloma względami ZX Spectrum stało na z góry przegranej pozycji w starciu z C64. Było mniejsze, o uproszczonej i jakościowo raczej kiepskiej konstrukcji, pozbawione układu dźwiękowego, a do tego wszyskiego nie potrafiło przebić się na najważniejszym rynku, jaki stanowiły USA.

■ Duddle

Z80

Firma Zilog została założona przez pracowników Intela. Opuścili szeregi giganta w 1974 roku, dokładnie w momencie, gdy na rynku pojawił się słynny mikroprocesor Intel 8080. Zilog dwa lata później odpowiedział na to układem Z80. Dzięki niskiej cenie szybko zdobył popularność. Stanowił między innymi serce ZX Spectrum.

A jednak szybko podbiło serca graczy, stając się ich ukochaną maszynką do zabawy. Jak to możliwe? Głównie dzięki konwersjom znanych hitów z maszyn arcade, familijnemu wizerunkowi pisanych przez nastoletnich programistów gier, a także zainteresowaniu dużych domów wydawniczych, takich jak Codemasters. Na ZX Spectrum powstały setki hitów, wliczając w to gry, które pamiętamy raczej z Amigi – na przykład Lemmings, Barbarian czy Turrigan. A jak się zaczęła cała ta historia?

- 1** **Hobbit (1982).** Będziemy o tej pionierskiej grze pisać w Pixelu wielokrotnie, ponieważ stworzyła ona wieloletni kanon. Postacie w Hobbicie działały niezależnie od gracza. Ilość wariantów rozwoju akcji była zaskakująco duża. Gra kosztowała rekordowe 14,95 funtów, do każdego egzemplarza była dołączana książka z powieścią J.R.R. Tolkiena.
- 2** **Scuba Dive (1983).** Oto ten szczególnie moment w historii, gdy do akcji wszedł jeden z najznamienszych programistów na ZX Spectrum, Mike Richardson. Magazyn CRASH wpadł w euforię: „Szczegółowość grafiki Scuba Dive jest szokująca. Nie tylko duże obiekty robią wrażenie, ale piekielnie realistyczne wydają się również te małe”.
- 3** **Sabre Wulf (1984).** Latem nadeszła awangarda nowych czasów. Ultimate Play the Game, które dotychczas znane było z zacnych, ale jedynie zręcznościowych gier, zaproponowało coś nowego. Publiczność ujrziała Sabremana, dzielnego podróżnika zepchniętego do rozpaczli, z której musiał się wydostać. Rodziły się nowoczesne labiryntówki...
- 4** **Booty (1984).** Tę niesamowitą platformówkę napisał John F. Cain, czyli autor konwersji Froggera na ZX Spectrum. Odpowiadał też za Centropods (1983), które było de facto przeniesieniem na komputery domowe legendarnego hitu z automatów, Centipede. Booty traktowane było jako zaskakująca inwestycja poczyniona przez British Telecom.
- 5** **Pyjamarama (1984).** Końcówka roku była najważniejszym okresem w dziejach elektronicznej rozrywki. Nie dość, że Ultimate Play The Game wydało Knight Lore i Underwulde, to jeszcze Mikro-Gen wypuścił Pyjamaramę, mogącą się pochwalić najstaranniejszą grafiką na ZX Spectrum. Gra zawierała takie smaczki jak nawiązanie do Space Invaders.
- 6** **Tir Na Nog (1984).** W tym przełomowym okresie do gier zaczynały się wkradać interesujące fabuły. Tir Na Nog osadzony został w świecie, w którym można było się poruszać w czterech kierunkach. Włóczylśmy się po jaskiniach, ścieżkach i traktach Krainy Młodości w poszukiwaniu rozrzuconych kawałków Pieczęci Galuma.





W Harrier Attack programistom udało się zmniejszyć kod wykonawczy do zaledwie 9 kB, co zaowocowało szybkim czasem ładowania i możliwością uruchamiania gry na przykład na ZX Spectrum 16K.

KRZEMOWY PREKAMBR

Jednym z pierwszych tytułów, jakie ukazały się na ZX Spectrum, był Hobbit, wydany przez studio Melbourne House. Gra bardzo wciągająca, głównie dzięki zaawansowanemu interfejsowi użytkownika o nazwie English, używającego podzbioru słów z języka angielskiego.

Od interfejsów stosowanych w innych grach różnił się tym, że oprócz prostych konstrukcji typu czasownik z rzeczownikiem („weź lampę”) rozpoznawał także złożone konstrukcje zdaniowe.

W wersji kasetowej Hobbita obrazy były przechowywane w postaci skompresowanej, to znaczy zapisywano tylko kontur, a operacje wypełnienia kolorem realizowano procedurami. Wersja dyskowa przechowywała całe renderowane obrazy, które były wyższej jakości niż te z kasy. Obiekty w grze miały swoją wagę i rozmiar, zaś akcja toczyła się w czasie rzeczywistym. Podczas gdy w konkurencyjnych tekstówkach program czekał, aż wpisze się komendę, w Hobbitcie czas nieubłaganie płynął. Wszystkie te elementy sprawiły, że tytuł sprzedał się w liczbie ponad miliona egzemplarzy.

Kolejnymi hitami z roku 1982, czyli daty narodzin ZX Spectrum, były Hungry Horace i Horace Goes Skiing. Serię tę rozszerzono w następnych latach o Horace

and the Spiders oraz Horace in the Mystic Woods – ta ostatnia pozycja wyszła jako konwersja z palmtopa Psion 3. Planowany był także tytuł Horace to the Rescue, ale ostatecznie nie ujrzał on światła dziennego z powodu choroby autora. Produkcję tę wydała firma Psion, blisko współpracująca z Sinclairem.

Hungry Horace stanowił klon Pac-Mana. To jedna z zaledwie kilku gier, jakie ukazały się w postaci kartridżów do systemu Interface 2 firmy Sinclair. Były one bardzo drogie, gdyż zawierały pamięć ROM, dzisiaj więc stanowią kolekcjonerski rarytas. Co ciekawe, na inne komputery, na przykład C64 czy Dragona 32, grę wydało wspomniane wcześniej Melbourne House.

W 1982 roku oprócz konwersji z maszyny arcade, jak na przykład Galaxians, ukazało się też kilka innych znaczących tytułów, by wymienić tylko Invaders czy 3D Tanx. Był to okres prób i sukcesywnego uczenia się przez programistów możliwości nowej maszyny. Poza Hobbitem nie powstał żaden inny superprzebój, ale szybko miało się to zmienić.

U PROGU REWOLUCJI

Prawdziwy wysyp hitów nastąpił w 1983 roku. Jedną z bardziej aktywnych firm stało się Imagine Software, założone

przez byłych pracowników Bug-Byte. Pod szyldem Imagine wydano takie dzieła jak Ah Diddums, Alchemist, Stonkers, Zip Zap, Molar Maul czy słynnego Jumping Jacka. Ta ostatnia gra mimo ubogiej grafiki i skąpej warstwy audio stała się hitem. Być może dlatego, że zaliczenie każdego poziomu skutkowało poznaniem kolejnego fragmentu ballady o bohaterze.

Również wspomniane Bug-Byte wydało kilka tytułów, które zapisały się złotymi zgłoskami w historii gier. Mowa zwłaszcza o Manic Miner, dziele przełomowym pod wieloma względami – podczas rozgrywki rozbrzmiewała muzyka, efekty dźwiękowe były tak soczyste jak w żadnej innej współczesnej mu grze, a kolorowa grafika pokonywała ograniczenia ZX Spectrum. Odtwarzanie melodii wymagało podziału czasu pomiędzy grę a muzykę – dlatego rytm tej ostatniej był nieco monotony i przerywany. Program zawierał zaledwie 20 komnat, jednakże ich przejście nie należało do łatwych zadań. Gracz musiał zebrać wszystkie przedmioty zanim wyczerpie się zapas tlenu, pozostawał więc cały czas pod presją czasową.

W 1983 roku pojawiła się pierwsza gra 3D na ZX Spectrum – Ant Attack firmy Quicksilva. Nie należy oczywiście mylić współczesnych obrazów 3D wyświetlanych przez nowoczesne telewizory z grafiką 3D z tamtych czasów. Był to jedynie rzut izometryczny, symulujący trójwymiarowość, ale zdefiniował kanon choćby dla Ultimate Play The Game. Smaczku całości dodawał fakt, że autor Sandy White napisał grę w Asemblerze

✦ Schody, piramidy, portyki w mieście Antescher. Co najważniejsze – w Ant Attack można było na nie wchodzić.

✦ Jak widać z poniższej mapy Tir Na Nog, światy gier w 1984 roku były już mocno skomplikowane.





na papierze, bez użycia komputera.

W tym samym roku zadebiutowała firma Durell Software, wypuszczając Scuba Dive i Harrier Attack. W tym drugim tytule udało się zmniejszyć kod wykonawczy do zaledwie 9 kB, co zaowocowało szybkim czasem ładowania i możliwością uruchamiania gry nawet na ZX Spectrum 16K. Harrier Attack sprzedał się w nakładzie 250 000 egzemplarzy (z czego 100 000 jako dodatek do komputerów Amstrad CPC464), co stanowiło jeden z większych sukcesów kasowych tamtej ery. Zwłaszcza gdy weźmie się pod uwagę, że założyciel firmy Robert White dysponował kapitałem początkowym w wysokości 100 funtów brytyjskich, za które to pieniądze kupił nowiutki komputer Oric-1. Zamykał się w sypialni i rozpoczynał sesje programistyczne. Stworzywszy debiutanckiego Lunar Landera na Orica, nieźle zarobił na jego dystrybucji, ponieważ w tamtych czasach było bardzo niewiele oprogramowania na ten komputer. Zresztą, by napisać tę grę, najpierw opracował Assembler, który również sprzedał w liczbie 500 egzemplarzy skopiowanej przez siebie kasety.

WIELCY NA ARENIE

W 1983 roku trafiły na rynek także pierwsze tytuły sygnowane logo Firebird. W rzeczywistości była to firma Telecomsoft, stanowiąca software'owy oddział

ówczesnego British Telecom, czyli operatora telekomunikacyjnego. Do tej samej firmy należały marki Rainbird i Silverbird.

Postawiono na budżetowe wersje gier, które były dostępne w cenie 2,5 funta (Firebird Silver) oraz 5,95 funta (bardziej prestiżowe Firebird Gold). Marka Silverbird powstała w celu odróżnienia oznaczonych nią tytułów (za 1,99 oraz 2,99 funta brytyjskiego) od tych z wyższej półki. Z kolei marka Rainbird sygnowała gry na komputery 16-bitowe, czyli Atari ST i Amigę.

Jedną z pierwszych produkcji Firebird było Run Baby Run. Pozycja dość prosta, ale wciągająca. Gracz, pokonując poziomy, miał powodować, by ścigające go samochody policyjne rozbiły się jeden o drugi.

Sukces tytułu sprawił, że inne firmy, choćby Codemasters czy Mastertronic, również zaczęły proponować serie tanich, dostępnych dla nastolatków gier.

Z firmą Firebird wiąże się jeszcze jedna ciekawostka. Otóż jego Booty z 1984 roku współdziałało ze znanym syntezatorem mowy firmy Currah o nazwie Microspeech. Po wykryciu podłączonego urządzenia gra zmieniała wygląd – stawała się bardziej rozbudowana. Sam syntezytor stanowił dość zaawansowany sprzęt, zawierający wyspecjalizowany układ ULA, pamięć ROM oraz układ syntezy mowy SP0256 firmy General Instrument (producenta słynnego układu dźwiękowego AY3-8912).

➤ Awangardę nowych czasów stanowił wypuszczony w kwietniu 1984 roku Jet Set Willy. Do historii weszła prezentowana lokacja, której nie dało się przejść w normalny sposób.



Durell



Harrier Attack

był początkiem kariery brytyjskiego Durell Software. Ekipa dowodzona przez Roberta White'a stworzyła również Saboteura, jego sequel oraz samochodowe Turbo Esprit. Chwała studia trwała cztery lata, mniej więcej tyle ile szczyt popularności ZX Spectrum. W 1987 roku prawa do wszystkich gier Durell zostały kupione przez Elite Systems.

Kiedy firma Currah została wykupiona przez dk'Tronics, kontynuowano wydawanie tytułów współpracujących z tymże syntezatorem, zwłaszcza popularnego Zig Zaga. Zresztą wiele firm wspierało to rozszerzenie, choćby Thor (Jack and the Beanstalk, Giant's Revenge) czy Ultimate Play The Game (Lunar Jetman).

Rok 1984 zaowocował wysypem wiekopomnych gier. Zadebiutowało Activision z całą paletą tytułów, spośród których warto zwłaszcza wspomnieć Ghostbusters, H.E.R.O., Pitfall II oraz River Raid. Pojawiła się firma Elite Systems ze swoim dziełem Kokotoni Wilf. Był to pierwszy produkt w historii gier opatrzony hologramem w celu odróżnienia oryginału od pirackich kopii.

Gargoyle Games wypuściło poważne i trudne Tir Na Nog. Pod względem technologicznym gra była zaawansowana – duża postać umieszczona centralnie na ekranie występowała na animowanym tle. Dzieło to wykorzystywało technikę nazwaną parallax scrolling, polegającą na tym, że tło przewijało się wolniej niż postacie pierwszoplanowe, co dawało złudzenie trójwymiarowości.

Mikro-Gen stworzyło Pyjamaramę, pierwszą z serii gier o perypetiach Wally'ego. Zebrała ona sporo nagród, a w miesięczniku Your Sinclair doczekała się komiksu z owym bohaterem w roli głównej. Powszechnie podziwiano jej pełną detali grafikę.

CIĄG DALSZY NASTĄPIŁ

W 1984 roku pojawił się pierwszy poważny tytuł firmy Hewson Consultants – Technician Ted. Stał się on słynny ze względu na animowane, poruszające się postacie podczas ładowania programu oraz licznik odmierający czas do końca. W tamtym okresie była to cecha rewolucyjna.

Zresztą Hewson słynął z nowatorskich rozwiązań, mimo tego, że był w stosunku do konkurentów małą firmą. Dragontorc, Firelord, Uridium, Cybernoid – to tylko kilka popularnych dzieł ekipy Andrew Hewsona.

Za sprawą Ultimate Play The Game ukazała się seria znakomitych tytułów, jak Sabre Wulf, Knight Lore czy Underwulde. W ogóle w 1984 roku sytuacja na rynku uległa diametralnej zmianie. Można rzec, że gry z poczwarek zaczęły się przeobrażać w piękne motyle. ■



21 klatek BIOSHOCK INFINITE

■ Micz

Autor gry, Ken Levine, wpadł na pomysł BioShock Infinite po lekturze książki Erika Larsona „The Devil in White City”.

Rzecz była o tym, jak w 1893 roku podczas wystawy światowej w Chicago Herman Mudgett, znany także jako doktor Holmes, zamordował w swym „hotelu” ponad 200 osób. Owa data pojawia się w grze, a oryginalna nazwa słynnej wystawy, upamiętniającej 400-lecie dotarcia Kolumba do Ameryki, to World’s Columbian Exposition. Brzmi znajomo? Warto też dodać, że Levine urodził się w Nowym Jorku i architek-

Minęły dwa lata od premiery BioShock Infinite. Pozycja ta ani odrobinę się nie zestarzała i pozostaje unikatem, jeśli mówimy o estetyce gier wideo. Przyszłe książki zaliczą ją do klasyki.

tura tego miasta miała wyraźny wpływ na wygląd Columbi.

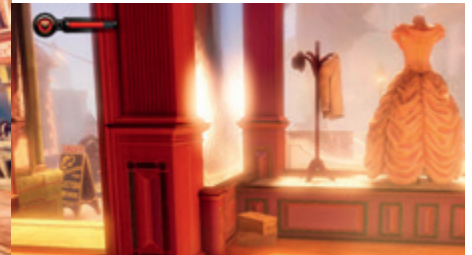
Autor początkowo sprawnie snuł bajkę o Bookerze DeWitcie, który w 1912 roku przybył do lewitującego miasta, żeby odnaleźć niejaką Elizabeth. Zagadek i tajemnic było więcej niż odpowiedzi. Następnie twórca, jak każdy próbujący odpowiedzieć na pytanie, jak skonstruowany jest świat, nieco

się zaplątał. Najpoważniejszy błąd scenarzysty to nieuwzględnienie faktu, że postaci powiązane – nazwijmy to w zawałowany sposób – rodzinnie z Bookerem w swoim własnym interesie nie powinny były dopuścić, by ten zginął. Tymczasem robiły wszystko, by tak się stało. Poza tym nikt nie jest w stanie bez odrobiny bełkotu opowiadać o wszechświatach równoległych. ■



1 Tuż po chrzcie otwierają się wrota, przechodzę przez ogród w którym fruwały kolibry i moim oczom ukazuje się jeden z tych obrazów, jakie widuje się tylko w snach. Columbia. W amerykańskiej kulturze stanowi synonim pomyślności. Columbię jako boginię symbolizującą rozkwit uwieczniano na amerykańskich półdolarówkach już w latach 20. i 30.

3 Przy New Eden Square cumuje statek, na którym męski chór Barbershop Quartet odśpiewuje pieśń. Strzelają sztuczne ognie, trwa karnawał. Prawdziwe piękno Columbii jest jednak ukryte w bocznych uliczkach, gdzie nie ma żywej duszy. Czuć jednak coraz bardziej, że ten teatrzyk kukiełek jest nierealny, że coś wisi w powietrzu.



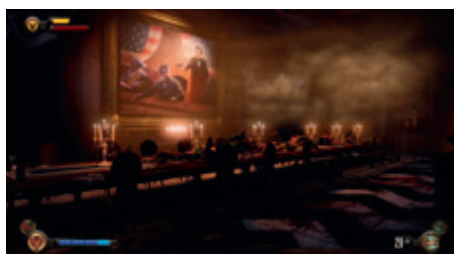
2 Pierwsze chwile w Columbii sprawiają, że chcę się nacieszyć każdym kątem, każdym elementem tej fantasmagorii. Znajduję się w miejscu, gdzie szewc czyści paniczowi butki, a ten wygłasza mądre mowy, które pucybut komentuje krótkimi „uhm”. Zza okien sączy się ciepłe światło słońca. Ma się ochotę chłonąć atmosferę tego miejsca.



4

Robert i Rosalind Lutece. To oni przywieźli mnie łódką do latarni, skąd trafiłem do Columbii. Będą się pojawiać wielokrotnie, ale nie po to, by dostarczać wskazówek, lecz by siać coraz większy zamęt w mojej głowie. Nie lubię ich, ale i oni chyba mnie także. W końcu okazały się dwoma wcieleniami jednej dość niezwykłej osoby.

5 Początek końca. Moment, w którym wszystko zaczyna się psuć. Kula z numerem 77 - to właśnie tej liczby miałem unikać. Prowadzący przedstawienie daje znak, że coś jest nie tak i rzuca się na mnie straż. Trzeba sięgnąć po zdobyczny rewolwer i zabijać. Nic nowego. W końcu to samo robiłem, pracując dla Agencji Pinkertona. Teraz wiem jedno: „We never sleep”.



6

Rezydencja budząca wspomnienia. Agencja Pinkertona nie zdołała uchronić Abrahama Lincolna przed kulą Johna Wilkesa Bootha. Na tym obrazie to prezydentowi wyrosły rogi diabła, a zabójca ma nad głową aureolę.



7

Plaża nazywa się Battleship Bay i jest zlokalizowana niedaleko Monument Island. Znajduje się tuż nad wielkim wodospadem, więc opuszczanie nagrzanego piasku może się skończyć tragicznie. Po raz pierwszy od dawna trafiłem do tak spokojnego miejsca. I chyba po raz ostatni...

Spotkałem Elizabeth, wędrujemy razem już od pewnego czasu i mimo że czuję, kim ona może być, nie ważę się tego powiedzieć głośno. Jest jedyną osobą w tym świecie, której się naprawdę boję.

8



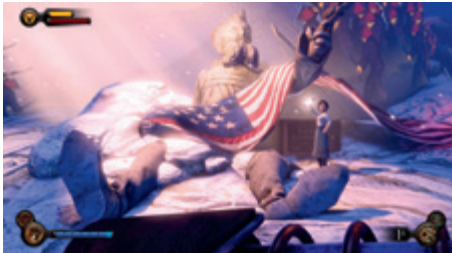
9

Niesamowita aura zmierzchu. To jedno z najbardziej klimatycznych miejsc, jakie przyszło mi odwiedzić. Na kolejce widać reklamę haków, dzięki którym można się poruszać po wiszących szynach, ale które mogą też stanowić regularną broń. To właśnie czymś takim próbowałem zaatakować mnie strażnik, gdy wszystko się zaczęło.



10

Columbia wygląda dostojnie, zupełnie nie czuję, że sypie się w posadach. To Rosalind Lutece, będąca fizykiem teoretycznym, opracowała proces nazwany „lewitacją kwantową”, dzięki któremu Columbia może unosić się na ziemi. Columbia objeżdżała glob niczym kolejna wystawa światowa. A ten obraz z szybą... przypomina mi miasto pod stalowym niebem.



Przyswajanie zdolności wiąże się z dosłowną dezintegracją dłoni. Na szczęście łapy szybko odrastają, uświadamiając mnie tym samym jak wielką uludą jest to, w czym biorę udział.



11

12

Urodziłem się już po wojnie secesyjnej, ale brałem udział w masakrze nad Wounded Knee. Był rok 1890, zginęło prawie 200 osób. Obraz kawalerzysty owiniętego świetlistym sztandarem pozostał w mojej głowie jak cierni. Teraz znów ta zmora powraca...



13

Idę przez sale, w których widać twarze masakrowanych Indian. To Dakotowie, wyciągnięci ze swych domów, oskalpowani, następnie spaleni. Piłtwa powiewają, odsłaniając czerwień smażących dusz płomieni.



14

Wyrwałem się z koszmarów. Finkton. Doki, fabryki i składy. Ci ludzie mnie nie znają i mogą się czuć bezpiecznie do chwili, gdy zaatakują mnie jacyś nadludzie mający za zadanie zabicie fałszywego pasterza.



15 Elizabeth w czasie naszej pielgrzymki pomaga mi. Czasem rzuca znalezionymi monetami, ale jeszcze bardziej przydatna staje się w chwilach, gdy potrzebna jest amunicja.

17 Wizja, w której dostrzegam starą Elizabeth na tle Nowego Jorku, ale nie tego z początku XX wieku, lecz późniejszego. W tle dumnie prężą się sylwetki Empire State Building i Chrysler Building. To symbole rodzącego się świata, w którym nas już nie będzie.



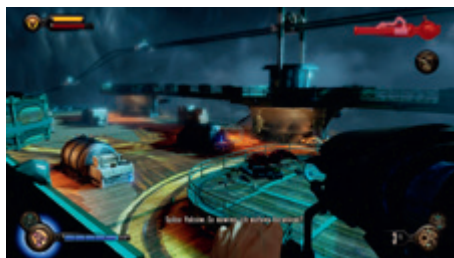
16 Nie tu, nie w środku tej rzeźni! Rekwizytoria, prawie jak w teatrze. Jedno z najbardziej niesamowitych miejsc, na jakie trafiłem w Columbi. Na stole leżą głowy prezydentów Benjamina Franklina i Tomasa Jeffersona. Wydaje mi się, że widzę też Jerzego Waszyngtona.



18 Po sterowcu Comstocka człapie patriota, zupełnie nieświadomy zagrożenia z mojej strony. Pajac ma grubą rurkę, ale ja mam jeszcze grubszą. W ogóle postępowanie się RPG jest dość poręczne. O amunicję dba Elizabeth, celować nie trzeba zbyt wiele. Wystarczy trafić pod nogi delikwenta.



19 Przez niemal całą swą pielgrzymkę widziałem twarz tego człowieka na plakatach i w filmach. Teraz go spotykam i od razu zaczynam dusić. Informacja, że jestem nim samym, dociera do mnie dość powoli. W świecie, z którego się wywodzę, istniał jeden Comstock. Anthony Comstock tworzył prawo pocztowe, był też czynnym politykiem i zwolennikiem purytanizmu.



20 To tutaj zaraz rozegra się najtrudniejszy bój podczas całej mojej pielgrzymki. Z końca pokładu będą nadchodzić zastępy patriotów, a z boków atakować sterowce. Skrzydlaty strażnik Elizabeth strąci przeciwników.

21 Zawsze jest jakaś latarnia morska... Tak powiedziała moja córka. Na oceanie jest niezliczona ilość takich latarni. Każda z nich stanowi inny świat, inne wybory, innych ludzi. Żeby tak naprawdę zlikwidować Comstocka, będę musiał usunąć kogoś jeszcze, wymazać go z czasoprzestrzennych nośników danych. To nie będzie łatwe, ale damy radę. Prawda, Anno?

CREDITS



EXCLUSIVE



Pad Xboksa lepiej sprawdzał się w wyścigach samochodowych, ale musiał ustąpić pola DualShockowi 3 w strzelaninach 3D.



ZNACZY REWOLUCJA

Do przygotowania nowej konsoli Microsoft oddelegował zespół pod dowództwem charyzmatycznego J Allarda. Zatrudniono Petera Moore'a, zorganizowano event dla producentów gier, po czym tryby maszyny ruszyły.

■ Krooger

Xbox 360 zadebiutował na rynku 22 listopada 2005 roku. Był pierwszą konsolą mogącą wyświetlać obraz w wysokiej rozdzielczości 1080p (Full High Definition), a absolutnym minimum dla uruchamianych na nim gier miało być HD Ready, czyli 720p. Trudno powiedzieć, czy tego dnia padało, czy było słonecznie, ale nastroje w Redmond na pewno panowały pogodnie. Nadchodziła nowa era dla branży gier.

Przystawka do odtwarzania filmów w HD DVD. Na początku 2008 roku format poległ w starciu z Blu-ray.



Microsoft, znany wszystkim głównie z systemu operacyjnego i pakietów biurowych, bez jakichkolwiek kompleksów zainicjował tego dnia siódmą generację domowego sprzętu do grania i poważny wyścig technologiczny, który trwa do dziś. Firma zarządzana (jeszcze) przez Billa Gatesa pisała właśnie kolejny rozdział historii gier wideo i to grubym czarnym markerem. Sukces pierwszego Xboksa wydawał się wtedy dyskusyjny, ale 24 milionów sprzedanych egzemplarzy do połowy 2006 roku przy światowej dominacji marki PlayStation nie można też było uznać za porażkę.

Pierwszego Xboksa porównywano do zamkniętego w niezgrabnym pudle średniej klasy peceta i ciężko było się z tym nie zgodzić. Niejeden ekspert poradziłby wtedy Microsoftowi, żeby zwinąć interes konsolowy, zanim zrujnuje on dobrze prosperującą firmę, ale w koncernie nikt o tym nie myślał. Wręcz przeciwnie. Wszystko zostało zaplanowane, a ludzie byli mocno zmotywowani, by podbić świat. Patrząc z dzisiejszej perspektywy, można stwierdzić, że pierwszy Xbox dał

graczom dwie bardzo ważne rzeczy, które stały się filarami kolejnych rozwiązań – stabilne połączenie z usługą sieciową oraz wbudowany dysk twardy zamiast zewnętrznych kart pamięci. Xbox LIVE, dzięki któremu każdy podpięty do internetu użytkownik mógł grać choćby w kultowe Halo, stanowiło nieporównywalnie lepsze rozwiązanie niż odpalenie jakiegokolwiek gry przez Network Adapter w PlayStation 2. Gry, które kopiowały część danych na dysk twardy i tam też zapisywały stan rozgrywki, często działały dużo bardziej płynnie i wyglądały zdecydowanie lepiej właśnie na Xboksie niż na PS2.

Pierwsza konsola Microsoftu pojawiła się ponad rok po PlayStation 2, co miało znaczący wpływ na jej odbiór. Przygotowując się do premiery Xboksa 360, Microsoft postanowił odwrócić sytuację i tym razem on wyprzedził Sony.

Jak przystało na konsolę wyprodukowaną przez Amerykanów – tytułami startowymi mogli cieszyć się oficjalnie najpierw mieszkańcy USA i Kanady. Do końca roku urządzenie Microsoftu



J Allard



To jemu Bill Gates powierzył funkcję osoby odpowiedzialnej za wprowadzenie Xboksa na rynek. Allard występował na targach i prezentacjach, ale przede wszystkim kreował marketingową wizję sprzedaży konsoli. W 2007 roku został szefem działu odtwarzaczy Zune, zaś trzy lata później odszedł z Microsoftu.

1 **Saints Row.** Riposta Volition na GTA. Gra ekstremalna i przerysowana, doczekała się trzech kontynuacji, które sprzedały się w łącznym nakładzie ponad 10 mln sztuk.

2 **Gears of War 2.** W tej odsłonie serii Marcus Fenix wygłasza najlepsze bon moty. Oto kosmiczni agresorzy wprowadzili nową technologię niszczenia miast...

3 **Halo 3.** Kolejna gra z serii, w której bohater nosi kask, nic nie mówi i strzela kolorowymi laserami do kosmitów przypominających krasnoludki albo przerosnięte dżdżownice.

4 **Fable 2.** Kontynuacja cyklu, za którym stoi Peter Molyneux. Ponownie wskrzesza bukoliczny świat pełen wróżb, magii i... nastoletnich marzeń.



Najlepiej sprzedającymi się tytułami w USA były Call of Duty 2, Madden NFL 06 i NFS: Most Wanted, a w Japonii Ridge Racer 6, Perfect Dark Zero i... NFS: Most Wanted.

pojawilo się również w ważniejszych częściach Europy i oczywiście w Japonii. Co istotne – Xbox 360 zawiatał tam niemal na rok przed PlayStation 3, oferując... nowego Ridge Racera o numerze 6, czyli grę, która towarzyszyła w dniu premiery każdej generacji PlayStation. Ta zniewaga groziła zbiorowym seppuku. Microsoft w ogóle w mistrzowski sposób przygotował się na podbój Kraju Kwitnącej Wiśni. Proponował tytuły, które starały się wpisać w lokalne trendy – kosmiczną strzelaninę Project Sylpheed autorstwa Square Enix, slasher Ninety-Nine Nights Tetsuyi Mizuguchiego (byłego członka ekipy Sega AM3) czy Perfect Dark Zero stworzone przez podkupione Nintendo słynne studio Rare. Co prawda PS3 na start również dostało Ridge Racera, ale już z numerem 7. Szósta część stała się tym samym dożywotnym tytułem na wyłączność Xboksa 360.



✦ Lost Planet na początku 2007 roku było dla wielu najlepszą grą na Xboksa 360. Wersja na PS3 pojawiła się dopiero rok później.

Dobrych gier przygotowanych z okazji debiutu tej konsoli było całkiem sporo. Porównując je z produkcjami promującymi obecną generację, można rzec, że była to prawdziwa walka o pozycję na rynku. Najlepiej sprzedającymi się tytułami w USA były Call of Duty 2, Madden NFL 06 i Need for Speed: Most Wanted, a w Japonii wspomniany Ridge Racer 6, Perfect Dark Zero i... Need for Speed: Most Wanted. Wyraźnie widać, co wtedy dzieliło kulturę grania w USA i na Dalekim Wschodzie.

PUNKTACJA >

Need for Speed: Most Wanted, King Kong i FIFA 06 mają jedno z najłatwiejszych do zdobycia osiągnięć w historii, warto więc czasem odkurzyć półkę i dobić kilka ich kompletów punktowanych po 1000 gamerscore.

Absolutnie najprostszy pod tym względem w dziejach gier jest Avatar: The Burning Earth, w którym uzyskanie 1000 GS zajmuje 5 minut, wliczając w to czas potrzebny na uruchomienie gry.

Achievements, czyli osiągnięcia, i gamerscore, czyli punktacja gracza, to elementy, które dodano do Xboksa 360 niejako przy okazji. Okazały się jednak strzałami w dziesiątkę.

System motywacji gracza, który jest nagradzany za granie lub wykonywanie określonych czynności, może się podobać bądź nie, ale nie sposób odmówić mu istotnej roli w intensyfikacji grania jako takiego i swego rodzaju uroku charak-

✦ O ile Project Gotham Racing już nie będzie kontynuowany w związku z zamknięciem studia Bizarre, tak Forza ma się świetnie – jej symulacyjna wersja Motorsport oraz nieco bardziej zręcznościowa Horizon to obecnie jedno z najlepszych konsolowych wyścigów.



Rare

Studio założone przez braci Stamperów związanych wcześniej z Ultimate Play The Game. Po ośmiu latach aliansu z Nintendo w 2002 roku firma została kupiona przez Microsoft za 375 mln dolarów. Wróż z premierą Xboksa 360 Rare dostarczyło Kameo: Elements of Power oraz Perfect Dark Zero.

✦ Kolejne wersje Xboksov różniły się od oryginału m.in. ciszej pracującymi wentylatorami.

terystycznego dla odchodzącej obecnie generacji. Ani osiągnięcia, ani punktacja nie dają wymiernych korzyści. Są jedynie składowymi globalnego rankingu, pozwalającymi na porównanie umiejętności graczy. Odpowiednio zinterpretowane określają, ile czasu spędza się na granie i jak bardzo lubi się rozbiierać tytuły na czynniki pierwsze.

Zwolennicy tego sposobu nagradzania uważają, że producenci, wymuszając na graczach pewne działania, niejako nakierowują go na ciekawe elementy gry. Przeciwnicy z kolei zarzucają mu konieczność nienaturalnego zachowania podczas rozgrywki i sztuczne jej przedłużanie, ponieważ – aby otrzymać niektóre osiągnięcia – często należy grę przejść kilka razy.

Najważniejsze to nie zatracić się w tym i nadal czerpać przyjemność z zabawy. Miło umawiać się ze znajomymi z sieci na zdobycie osiągnięcia drużynowego, takiego jak choćby wspólna przejażdżka po autostradzie w Forza Horizon czy wygranie kilku drużynowych meczów w Gears of War.

MOJA WŁASNA SŁAWA >

Gamerscore i osiągnięcia to po prostu elementy gamifikacji, czyli mechanizmu wykorzystującego typowe dla gier schematy do modyfikowania zachowań użytkowników. Gamifikacja bazuje na satysfakcji, jaką daje pokonywanie





kolejnych wyzwań, rywalizacja czy współpraca. Innymi słowy – przyjemnie jest mieć dużo punktów i skończonych gier na liście, bo można się pochwalić przed znajomymi.

PlayStation 3 w momencie swojej premiery nie dysponowało żadnym rodzajem gamifikacji. Dopiero 2 lipca 2008 roku pojawiło się uaktualnienie firmware konsoli o numerze 2.40, które wprowadziło obsługę systemu trofeów. Od 2009 roku każda wydana na PS3 gra musiała wspierać trofea. Gamifikacja była kolejnym elementem, który Sony zwyczajnie przespało.

MISTRZ >

Graczem, który bije rekordy gamerscore, jest Amerykanin Ray Cox, znany w sieci jako Stallion83. „Stallion” oznacza ogiera i faktycznie Cox z dużym samozaparciem ciągnie swój wóz – zbiera osiągnięcia od dnia premiery Xboksa 360. To on jako pierwszy przekroczył magiczną granicę 1 000 000 GS, co nastąpiło podczas gry w Titanfalla na Xboksie One.

Dawniej użytkownicy byli skazani na grę w sieci z nieznanymi, których ciężko było później odnaleźć, ponieważ nie zostawiali oni swoich danych na serwerze.

Xbox LIVE umożliwiło w końcu stworzenie sieciowego profilu niezależnego od danego tytułu i posługiwanie się nim podczas gry na konsoli. Tam, gdzie Network Adapter nie ułatwiał komuni-

❖ Viva Piñata, czyli dzieło studia Rare, ukazała się rok po premierze Xboksa 360, stając się jednym z wyłącznych hitów na tę konsolę. Dopiero po pewnym czasie pojawiła się wersja na PC.

❖ Twórcami NBA 2K6 są programiści z kalifornijskiego Visual Concepts, mający na koncie kilkadziesiąt gier sportowych.

kacji, bo PS2 nie miało przygotowanego odpowiedniego interfejsu, tam Xbox LIVE skutecznie pokazywało, jak potrafi być ona prosta.

Xbox 360 otrzymał ulepszoną wersję Xbox LIVE oferującą dodatkowo środowisko sieciowe ze sklepem. Można było z niego pobrać dema, „małe” gry, które nazwano arcade, oraz docelowo cyfrowe wersje „dużych” gier i masę mniej lub bardziej przydatnego oprogramowania do odtwarzania filmów, muzyki czy obsługi różnych serwisów. Porównując tę usługę sieciową z PlayStation Network, warto zaznaczyć, że absolutnie każda gra arcade na Xboksa 360 ma swoją wersję

demo, a aktualizacja tytułu pudełkowego zawsze zajmuje mniej czasu niż na PS3.

Kolejne modernizacje interfejsu przynosiły coraz ciekawsze zmiany. Osobiście jestem zwolennikiem pierwszego New Xbox Experience (NXE), czyli drugiej dużej modyfikacji interfejsu konsoli. Uważam, że był najbardziej przejrzysty – późniejsze komplikowały funkcjonalność, a obecny, przypominający Windowsa 8, nie prezentuje sobą niczego, co mogłoby zatrzymać mnie na dłużej. Szkoda, bo w NXE bardzo lubiłem buszować po menu.

PRZESIADKA >

Gracz o nicku Apache N4SIR oraz jego 13 kumpi postanowili podtrzymać sztucznie przy życiu usługę Xbox LIVE dla pierwszego Xboksa, która została wyłączona w 2010 roku. Nie wylogowali się z Halo 2 i przez prawie miesiąc szwendali się po świecie gry. Na końcu został już tylko Apache i jako ostatni człowiek na świecie opuścił Xbox LIVE, twierdząc, że gra się po prostu bez powodu zresetowała.

Wyłączenie tej usługi dla pierwszego Xboksa było związane z rozszerzeniem funkcjonalności interfejsu X360, ponieważ obie konsole opierały się na tym samym systemie komunikacyjnym. Użytkownicy „starego” Xboksa mogli dzięki temu podglądać się wzajemnie, dodawczy do znajomych, z posiadaczami „nowego” Xboksa 360.

Pierwsze egzemplarze X360 charakteryzowały się wysoką awaryjnością.



Gadżet pokazujący na przednim panelu konsoli, ile obecnie podłączonych jest do niej padów – świecący okrąg podzielony na cztery ćwiartki, będący również włącznikiem – zaczął zapalać się graczom na czerwono, a konsola odmawiała posłuszeństwa. Red Ring of Death czy porysowane płyty z grami to coś, co spędzało sen z powiek właścicielom pierwszych egzemplarzy trzystasześćdziesiątek. O ile świecący na czerwono okrąg oznaczał „general failure”, czyli ogólnie rzecz ujmując – problemy z modulem zasilania (a nie z samym zasilaczem), tak winą za drugą usterkę obarczano początkowo użytkowników, którzy mieli rzekomo zmieniać położenie konsoli, w momencie kiedy w środku napędu kręciła się płyta. W odróżnieniu od pierwszego Xboksa, X360 można było postawić pionowo lub poziomo i być może Amerykanie nie mogli się do końca zdecydować, jak konsola ma się prezentować pod telewizorem. Ostatecznie Microsoft wziął odpowiedzialność za oba te przypadki, do czego zapewne przyczyniły się liczne zbiorowe pozwy sądowe. Rozwiązaniem problemów z wadliwymi egzemplarzami w większości sytuacji okazywała się wymiana na nowy model oraz przedłużenie okresu gwarancyjnego.

Dla przykładu mój pierwszy egzemplarz, który użytkowałem przez wiele lat, miał pod koniec swojej drogi do kartonu (zastąpił go model S) tendencję do wyjątkowo długo wgrzywającego się menu startowego.

PO PREMIERZE >

Konsola po uruchomieniu wykrywa, czy stoi pionowo, czy poziomo, i w odpowiedni sposób wyświetla świecące części okręgu – zawsze zaczynając od lewej górnej ćwiartki. Podobieństwo do PlayStation 2 i pierwszego modelu PlayStation 3, w których – po postawieniu ich pionowo



Winą za porysowane płyty z grami obarczono użytkowników, którzy mieli rzekomo zmieniać położenie konsoli, w momencie kiedy napęd cały czas jeszcze pracował.

– można było ręcznie przekręcić małe kolorowe logo PS, jest zapewne czysto przypadkowe.

Pomimo początkowych trudności oraz chorób wieku niemowlęcego X360 zdobywał rynek i nie zwalniał tempa. Premiera PlayStation 3 w mniemaniu wielu osób jedynie umocniła pozycję konsoli z Redmond. PS3 było niezgrabne (zwane chlebakiem) i zbliżone wielkością do wyśmiewanego z tego właśnie powodu pierwszego Xboksa. Menu opierało się na zmodyfikowanym menu z PSP o nazwie XMB (Cross Media Bar), które nie grzeszyło urodą, ale na szczęście było funkcjonalne.

Xboksa 360 dręczyły natomiast dwa problemy. Gry produkowane były na zwykłych nośnikach DVD, więc większe

✦ *Lost Odyssey*, podobnie jak *Too Human*, było wielce oczekiwaną superprodukcją dostępną wyłącznie na Xboksa 360, która mimo pięknej oprawy wizualnej okazała się klapą.

tytuły trzeba było dostarczać na kilku płytach (co starszym graczom przywodziło na myśl „wachlowanie” dyskietkami na Amidze), a rozszerzenie Gold usługi Xbox LIVE, które umożliwiało granie w gry online (podstawowy Silver tego nie zapewniał), było płatne. Sony po swojej stronie miało płyty Blu-ray o nierozsądnie dużej pojemności, a PSN był w każdym calu darmowy. W kwestii nośnika Microsoft chciał się nieporadnie ratować, ale postawił na niewłaściwego konia – niezgrabna dostawka na płyty HD DVD to coś, co szybko przeszło do historii.

WOJNA KONSOLOWA >

Siódma generacja to absolutnie ostatnia odsłona wstecznej kompatybilności sprzętowej. Nawet dzisiaj można na X360 zagrać bez problemu w oryginalne gry z pierwszego Xboksa – wystarczy posiadać w swojej konsoli dysk twardej. Tymczasem Sony wraz z pierwszym liftingiem PS3 usunęło moduły odpowiadające za wsteczną kompatybilność, równocześnie proponując tytuły z PS2 w cyfrowym sklepie PlayStation Store.

Kiedy wszyscy sądzili, że rywalizacja na rynku konsolowym będzie opierać się jedynie na coraz to lepszych grach i podkupywaniu sobie studiów producenckich, targi gier E3 2009 zweryfikowały ten pogląd. Wyjście Hideo Kojimy na scenę podczas pokazu nowości na Xboksa 360 w Los Angeles było dużym zaskoczeniem. Naprawdę dużym! Podobnie jak moment, kiedy Hideo zapowiedział nowe *Metal Gear Solid* o podtytułe *Rising* wyłącznie na Xboksa 360.



✦ Kinect zadebiutował w listopadzie 2010 roku. Przez pewien czas stanowił sensację, lecz szybko okazało się, że liczba obsługujących go pierwszoligowych gier jest dość skromna.



Wyjście Hideo Kojimy na scenę podczas pokazu nowości na Xboxa 360 na E3 2009 było zaskoczeniem. Takim samym jak moment, kiedy twórca zapowiedział Metal Gear Solid Rising wyłącznie na platformę Microsoftu.



KONTROLER RUCHU >

Na tych samych targach Microsoft zaprezentował kontroler ruchowy Project Natal, który wkrótce zmienił nazwę na Kinect.

W teorii miał działać w taki sposób, jakby to gracz sam był kontrolerem. Kinect podłączony do Xboxa 360 służył jako wykrywacz ruchu, którym obsługiwało się konsolę i niektóre gry. Na scenie wyglądało to świetnie, ale rzeczywistość okazała się brutalna, gdyż po premierze hardcore'owi gracze uznali Kinecta za zbędny gadżet, zaś neofici testowali przede wszystkim

wszelkiego rodzaju party games, czyli gry taneczne albo sportowe.

Niemniej Kinect stworzył przed Microsoftem nowe rynki i sprawił, że Xbox 360 jeszcze mocniej zaznaczył swoją przewagę nad PlayStation 3.

Sony podczas E3 w tym samym roku zaprezentowało konkurencyjnego Move'a, będącego w praktyce udoskonalonym Wiilotem od Nintendo Wii charakteryzującym się większą dokładnością, która była jakże inna od filozofii „bycia kontrolerem” i machania nogami. Hardcore'owcy przyjęli Move'a ciepło, ale

cała historia z kontrolerami ruchowymi zakończyła się w schyłku siódmej generacji w getcie dla niedzielnych graczy.

Premiera Kinecta na świecie i w Polsce zbiegła się z krajową premierą usługi sieciowej Xbox LIVE, która oficjalnie zawitała do nas dopiero w... 2010 roku. Rodzimy debiut Xbox LIVE i Kinecta, który miał miejsce w Warszawie, trafił nawet na serwisy plotkarskie za sprawą Justyny Steczkowskiej, która podczas zbyt energicznego tańca w Just Dance przypadkowo pokazała nieco więcej, niż było przewidziane w programie imprezy.

NIE TEN KRAJ >

Gracze na samym początku życia (jeszcze wówczas importowanej) konsoli Xbox 360 w Polsce, chcąc załogować się do usługi Xbox LIVE, wybierali jako kraj zamieszkania Anglię, ponieważ oferowała ona najwięcej zawartości. Pierwszym adresem, który przychodził wtedy naszym graczom do głowy, była Ambasada RP w Londynie. Pomimo premiery polskiego Xbox LIVE wielu graczy do dzisiaj jest zameldowanych wirtualnie na Wyspach. Same podejrzania o mocno okrojonej zawartości rynku LIVE zależnego od regionu nie były bezzasadne. Polska oferta nadal pozostaje, niestety, bardzo uboga.

KONIEC EPOKI >

Siódma generacja konsol ma się ku końcowi. Jeśli wydawane obecnie tytuły pojawiają się na obie generacje, to realizacja wersji na X360 czy PS3 powierzana jest z reguły wyspecjalizowanym studiom zajmującym się konwersjami, które niekoniecznie wiedzą, co robią, czego smutnym przykładem były fatalne edycje Forza Horizon 2 i The Crew na Xboxa 360.

Kontrolery ruchowe ósmej generacji już na starcie zostały spisane na straty i do niczego nie są wykorzystywane, a gry... znowu stały się hardkorowe! Wychowaliśmy nareszcie nowe pokolenie graczy, które już niebawem porzuci Minecrafta, brutalnie domagając się produkcji z krwi i kości. Takich z fabułą, zaskakującą treścią, wiarygodnymi postaciami. Takich, których przejście będzie kwitowane pełnym satysfakcją: „O tak, to było dobre!”.

Pozostaje tylko mieć nadzieję, że ósma generacja konsol nie okaże się tą ostatnią „prawdziwą”. ■



Sieciowo

XBOX
LIVE

System rozgrywki sieciowej został uruchomiony w 2002 roku. Wielka przebudowa i unowocześnienie Xbox Live nadeszły jednak dopiero wraz z premierą Xboxa 360. Wprowadzono dodatki: Windows Live Messenger, Xbox Marketplace, Xbox Live Arcade czy Gamerscore.



Bohaterem gry jest pożądaną złotą krasnolud Karadoc.

najlepsze określenie w przypadku Bitmap Brothers.

Przy całym tym świetle jupiterów skierowanych na zespół z Londynu jedna gra pozostaje w zaskakująco głębokim cieniu. Cadaver nigdy nie stał się ulubieńcem publiczności i chociaż prasa, szczególnie ta poświęcona

Atari ST, nagrodziła go bardzo wysokimi ocenami, zabrakło na pomnik. Tymczasem trudno o wykonaną z większym rozmachem produkcję z roku 1990. Wędrówka chciwego krasnoluda przez zamczysko podstępnych nekromanty Dianosa tylko z pozoru nasuwała skojarzenia z Knight Lore i Head over Heels. Stylem rozgrywki, jakością łamigłówek i zadań pozycji tej bliżej było do popularnego w owym czasie podgatunku gier RPG spod znaku Dungeon Mastera: począwszy od obszernego dziennika naszego bohatera (w instrukcji), poprzez sążniste notatki innych poszukiwaczy przygód znajdujące w komnatach twierdzy, na dziesiątkach kluczy, szlachetnych kamieni, czarów, teleportów i pułapek wymagających umieszczania odpowiednich obiektów w odpowiednich miejscach skończywszy. Gra absorbowała i zmuszała do myślenia, eksperymentowania oraz – podobnie jak jej duchowi odpowiednicy – robienia przerw na głębszą analizę problemów. Nie raz i nie dwa rozgryzałem zagadki, wpatrując się tępo w sufit. Nikt nie prowadził za rękę, a podpowiedzi wystarczyły jedynie do uruchomienia procesów analitycznych, nie dając natychmiastowego rozwiązania.

Kto wie, czy brak popularności nie wziął się z tych właśnie wyśrubowanych względem gracza wymagań. Na pewno nie pomogła walka – najsłabszy element tegoż dzieła, niesprawiająca najmniejszej satysfakcji, a przy tym frustrująca. Niemniej całość to perła w bibliotece Amigi i ST. Pozycja trudna, angażująca, wypchana zawartością po brzegi i zachwycająca wizualnie. Ale uwaga – trzeba poświęcić jej naprawdę dużo czasu. ■

Ziemek



Finat



Przedskakując przez ciasne korytarze, docieramy w końcu do Legowiska Dianosa, w którym nastąpi krótki pojedynek na czary z jego domownikiem. Potem trzeba tylko zabrać głowę Dianosa...

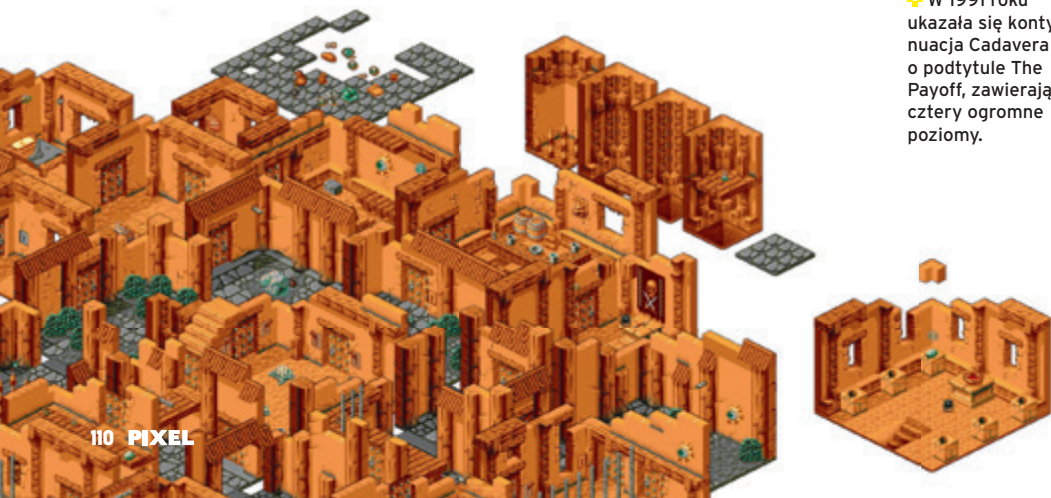
W 1991 roku ukazała się kontynuacja Cadavera o podtytule The Payoff, zawierająca cztery ogromne poziomy.

Cadaver

Nie nazwałbym się fanem twórczości Bitmap Brothers. Wynoszone na piedestał Xenon 2, Chaos Engine, a w szczególności Speedball 2 nigdy mnie nie ujęły, podczas gdy przy alternatywnych grach Sensible Software czy Team17 zapomniałem o całym świecie.

Nie przeszkadzało mi to jednak darzyć samego zespołu wyjątkowym szacunkiem. Doskonała grafika, zakrawające na obsesję przywiązanie do detali, styl i kreatywność robiły niesamowite wrażenie i tylko dyletant

mógłby zignorować tak dopracowane produkcje. Biła z nich jakaś niezwykła pewność siebie, powodująca, że każdy element, od prostego obiektu po najdrobniejszy dźwięk, był skończony, precyzyjnie umieszczony, obrysowany ostrą krawędzią definicji – psychologia w podobny sposób opisuje zachowanie osób o bardzo silnym charakterze, niemuszających uciekać w rozmycie, niejednoznaczność i mgliste sugestie. Tym samym wizerunek dobrze ubranych, wyluzowanych gości w czarnych okularach, nazywających siebie „braćmi” idealnie komponował się z całością dorobku. Totalna spójność – to chyba



GIEŁDA NA GRZYBOWSKIEJ

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

facebook.com/pixelheaven



OSTATNIA GRA ROKU

Jest rok 1994 i nawet Top Secret przestaje drukować recenzje gier na Atari XL/XE.

■ Bartłomiej Kluska

Postęp techniczny idzie tylko w jedną stronę i z każdym krokiem pozostawia ośmiobitowców coraz dalej za sobą – tłumaczy zbulwersowanym czytelnikom redakcja.

Wciąż jednak są tacy, którzy ze względów sentymentalnych (Krzyś Kubeczko) lub finansowych (autor tekstu) pozostają przy Atari. Szczególnie bolesny jest dla nich brak nowego oprogramowania rozrywkowego. Polskie nowości A.D. 1994 (Świat Olkiego, Alfa Boot, Teacher Killer, Janosik...) prezentują się mizernie na tle dawnych hitów. Na szczęście nie wszyscy załamują ręce. Skoro bowiem brakuje fajnych gier, zawsze przecież można napisać coś samemu.



Początki

Maciej Ślifirczyk programował w BASIC-u, dodając niewielkie wstawki w Asemblerze. Sam też robił rysunki wykorzystane potem w grach.

– Ten komputer zachęcał do takiej działalności – wspomina Maciej Ślifirczyk, wtedy licealista, posiadacz Atari ze stacją dysków. – Po włączeniu urządzenia od razu uruchamiał się edytor BASIC-a i aż się prosiło, żeby coś w nim wpisać.

Ślifirczyk jest pasjonatem gier strategicznych, lubi tytuły takie jak Hamurabi czy Kolony, gdzie godzinami w skupieniu – bez graficznych i dźwiękowych rozpraszaczy – można decydować o losach królestwa lub kosmicznej kolonii, zbudowanych wyłącznie z tekstowych opisów.

– Brakowało mi jednak gier osadzonych w historii Polski – mówi Ślifirczyk.

Sam próbuje zapełnić tę lukę, pisząc grę Raszyn 1809, turową strategię, przedstawiającą jedno z ciekawszych starć z okresu wojen napoleońskich (w 1992 roku tytuł ten wydaje Mirage Software). Jeśli komuś nie przeszkadza, że na ekranie widzi tylko umownie zaznaczoną mapę bitwy, może poczuć się jak Józef Poniatowski i zmienić losy Królestwa Warszawskiego.

„GRA JEST OGÓLNIE DOSKONAŁA”

Początkujący autor nie spoczywa na laurach, przeciwnie – zamierza kontynuować prace nad powiększeniem biblioteczki gier na Atari. Inspirację znajduje podczas lektury czasopisma Top Secret, które publikuje recenzję amigowego Defender of the Crown.



■ Defender of the Crown, czyli bez żadnych wątpliwości najdoskonalsza graficznie i koncepcyjnie gra 1986 roku.



✚ Dwa lata przed Księciem autor napisał historyczną strategię Raszyn 1809.

– W samą grę nigdy nie grałem, czytałem tylko ten opis – zapewnia autor. Wpada wówczas na pomysł, by umiejscowić akcję podobnej produkcji strategicznej w Polsce, w trudnych czasach podziału dzielnicowego, kiedy to jeden z czterech pretendentów do tronu musiałby doprowadzić – siłą oręża i finansów – do zjednoczenia kraju pod swoim przywództwem. Po zaledwie kilku tygodniach programowania (szczęśliwie trwając akurat wakacje i nauka nie odrywa autora od komputera) napisany w BASIC-u kod jest gotowy. Dzieło Macieja Ślifirczyka nazywa się Książę. Wzbogacenie muzyką nieocenionego w takich wypadkach Jakuba Husaka zostaje szybko wydane na kasetach magnetofonowych i dyskietkach przez firmę Mirage.

W Księciu gracz może wcielić się w jednego z czterech książąt dzielnicowych, przy czym każdy z nich posiada inne zalety i wady (jeden jest waleczny, ale biedny; drugi włada bogatą dzielnicą, jednak nie ma żołnierzy; ostatni to w ogóle bardzo tajemnicza postać – jego cechy ustalane są losowo przez program przed rozpoczęciem rozgrywki). Aby zjednoczyć Polskę, trzeba umiejętnie prowadzić politykę wewnętrzną w zarządzanych prowincjach (nakładając zbyt wysokie podatki, zwiększa się ryzyko buntu; zbyt niskie z kolei powodują brak funduszy na maszyny wojenne, rozwój miast i budowę twierdzy), a także pokonać wszystkich kontrkandydatów do tytułu króla. Knuje się zatem na potęgę, wysyła innym władcom drogie prezenty, by po cichu wspierać opozycję w ich prowincjach i rekrutować żołnierzy, a gdy już jest się gotowym, można wreszcie najechać zbrojnie dzielnicę przeciwnika. Oczywiście, jeśli gracz będzie się ociągać, zaatakują go inni władcy lub kierowana przez niego postać umrze ze starości.



Knuje się na potęgę, wysyła innym władcom drogie prezenty, by po cichu wspierać opozycję w ich prowincjach, rekrutować żołnierzy i na koniec dokonać najazdu.

– Książę uwzględnia wiele czynników wpływających na rozwój sytuacji politycznej, algorytmy są niezłe – chwali dzieło Ślifirczyka Martinez, redaktor naczelny Secret Service.

– Gra jest ogólnie doskonała – ekscytuje się Wiewiór z Top Secretu.

„PATRZEĆ, JAK WRÓG ŁAMIE SOBIE ZĘBY”

Książę zachwyca również atarowców, w czym nie ma zresztą nic dziwnego, bo jedyną konkurencją dla niego pozostaje Władca, tytuł wydany nieco wcześniej także przez Mirage, w podobny sposób oparty na Defender of the Crown (z domieszką Iron Lorda). W tym przypadku jednak arenę zmagania stanowi rozbita na dzielnice fikcyjna średniowieczna kraina, a strategicznemu główkowaniu towarzyszą elementy wymagające wprawy w operowaniu joystickiem: rozbijanie murów twierdzy za pomocą katapulty i turnieje łucznicze.

Artur Miarecki (współautor Władcy) po latach zdradza, jak wyglądały prace zespołu tworzącego grę nad tym ostatnim elementem: – Żaden z nas nigdy nie strzelał z łuku ani nie widział nikogo takiego. Nie było też materiałów źródłowych. Czysta teoria, wymyślana na kolanie zgodnie z tak zwanym chłopskim rozumem, czasami

szkicowana na wzajemnie wyszarpywanej sobie z rąk kartce i wreszcie implementowana w kodzie. „Jak strzelasz, to strzała musi się najpierw wznieść, a potem opaść – założmy, że pierwsze 20% leci w górę, a potem zaczyna opadać”. Albo: „Jaki może być wpływ wiatru znoszącego? Na pewno tym większy, w im późniejszej fazie lotu znajduje się strzała. Zamodelujmy to jakąś funkcją”.

Władca okazuje się jednak ogromnym sukcesem (oceny w Secret Service: grafika – 90%, dźwięk – 90%, miodność – 100%!), w przyszłości doczeka się także konwersji na C64.

– Jest to gierka bardzo wciągająca. Im dłużej się gra, tym człowiek ma ochotę zarobić więcej złota, lepiej prowadzić bitwy i patrzeć, jak wróg łamie sobie zęby na granicznych garnizonach – rekomenduję Władcę Top Secret. Tytuł gry roku 1994 w kategorii „Osiem bitów” przyznaje jednak Księciu.

– Wprawdzie nie ma żadnych fajerków technicznych czy koncepcyjnych, jednak spodobała nam się najbardziej – uzasadnia ten wybór Marcin Borkowski. – Sądziłem, że redakcja się ze mną skontaktuje, skoro przyznaje nagrodę, ale żaden kontakt nigdy nie nastąpił i wręczenia nagrody nie było. Nie zostałem nawet o niej poinformowany. Oczywiście jako czytelnik Top Secretu wiedziałem, że Książę został nagrodzony – zdradza kulisy tego prestiżowego wyróżnienia Maciej Ślifirczyk.

Rok później redakcja zrezygnuje z przyznawania nagrody w tej kategorii... ■

Mirage



Dowodzona przez Tomasza Mazura firma wydała w pierwszej połowie lat 90. kilkadziesiąt gier na małe Atari. Były wśród nich takie tytuły jak Dziedzictwo Gigantów, Wyprawy Kupca czy gra o dziwnie znajomym tytule Inny Świat.

Mało gry w grze



Marcin Borkowski
dziennikarz, autor gier,
były redaktor naczelny Top
Secretu, komentator spraw
bieżących, postać znana
i lubiana.

W

grudniu zagrałem sobie w Monument Valley (na komórce) i The Vanishing of Ethan Carter (na peciecie). Grałem również w This War of Mine, ale mimo że wszystkie trzy pozycje pod wieloma względami są świetne, o tej ostatniej nie będzie ani słowa więcej.

Więc w czym rzecz? Otóż w obu przypadkach po skończeniu rozejrzałem się dookoła i zapytałem - to wszystko? Chciałbym jeszcze, ale rozumiem, że jedyne, co mi zostało, to zrobić dokładnie to samo, nawet specjalnie nie licząc na odkrycie po drodze czegoś nowego. W przypadku MV wydałem kolejne 7 złotych i kupiłem następne dwie godziny - po których znowu znalazłem się w punkcie wyjścia (a właściwie zejścia). Już?

Moje odczucia na temat TVoEC nie były odosobnione, krótki czas zabawy to jeden z najczęstszych zarzutów. Ale grę recenzował ktoś inny, a ja zadałem sobie pytanie szersze - ile powinno być gry w grze? Albo - skąd się bierze poczucie, że mało?

Zacząłem od szukania jakiegoś punktu odniesienia. Ile się gra w grę? Chwila guglania i trafiłem na howlongtobeat.com. Nie natknąłem się wprawdzie na jedną, uogólnioną średnią, średnią wszystkich średnich, ale łatwo posprawdzać, ile czasu ludzie spędzają z konkretnym tytułem. Garść wybranych: BioShock Infinite - 14 godzin, Tomb Raider - 15 godzin, Portal - 4 godziny, Mass Effect - 28 godzin, Assassin's Creed II - 27 godzin, Wiedźmin II - 33 godziny, Skyrim - 112 godzin (33 godziny wątek główny, 106 godzin wątek główny i poboczne, 223 godziny skompletowanie wszystkiego, co się da - w końcu ludzie nie grają tak

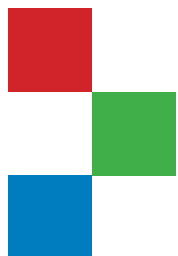
samo, 112 to średnia ważona). To są bardzo różne produkcje, z różnych bajek, więc założenie, że gra dostarcza kilku/kilkunastu godzin zabawy, da się bez trudu obronić. W TVoEC gry jest - znowu według HowLongToBeat - na 4 godziny 26 minut, w MV - na 1 godzinę 36 minut.

To może chodzi o „value for money” - ile gry dostałem za pieniądze, które na nią wydałem? W innych tytułach wychodzi 5-10 złotych za godzinę gry (choć w takim Skyrimie granym do oporu zejdziemy poniżej złotychki). Ani MV, ani TVoEC nie wypadają w tej kategorii najlepiej. No dobrze, ale czy jakbym kupił MV za 7,50, to zmieniłyby się moje wrażenia? Albo czy stałoby się tak z TVoEC nabytym w promocji za 20 złotych? Raczej nie. Portfelem myślę przed zakupem albo kiedy inni pytają, czy warto kupić. Kiedy oglądam napisy końcowe, liczą się emocje, a nie chłodne kalkulacje.

Miał być punkt odniesienia, ale poczułem, że poniosło mnie w pole. Liczby są skądinąd ciekawe, ale nic z nich nie wynika, trzeba szukać gdzie indziej. Poszedłem na pocztę. Nie, nie dlatego, że spodziewałem się tam znaleźć odpowiedź, ale jako perypatetykowi dobrze mi się myśli podczas spacerów. I tak sobie szedłem i myślałem, aż doszedłem do wniosku (kawalek przed pocztą), że tego, czy gry było dość, czy nie dość, nie definiuje żadna prosta (a choćby i skomplikowana, ale dająca się policzyc) metryka. Szkiełko i oko tu na nic, tu w grę wchodzić czucie i wiara, imponderabilia, metafizyka, cikliwa dynamika. To kwestia tego, czy gracz jest zadowolony, czy nie. Są gry, do których siadamy może nie z nabożeństwem, ale oczekując jakichś emocji, możliwości immersji, oddania się im, zaangażowania, a to wymaga czasu i odpowiedniej ilości materiału. Czujemy się zrobieni w balona, kiedy gra obiecuje taką ewentualność i jej nie dostarcza, zostawiając zbyt wiele ledwie muśniętych tematów albo omijając pewne wątki, które proszą się o włączenie. I właśnie na tym polegał w obu przypadkach mój problem - widziałem wszędzie dookoła potencjalne nitki, których pociągnięcie mogło otworzyć zupełnie nowe horyzonty, za każdym rogiem spodziewałem się czegoś ciekawego, a trafiałem albo na pustkę, albo na ciągle to samo.

Oczywiście nie ma czegoś takiego jak standardowy gracz - co mnie znudzi, dla innego może być fascynujące, co dla mnie za krótkie, dla innego może być w sam raz. Ale ponieważ jest to kwestia odczuć indywidualnych, jedyne w miarę obiektywne podejście polega na zapytaniu odbiorców o opinię, bo to w końcu oni, jako adresaci gry, wydają ostateczny werdykt. Mój był w obu przypadkach ten sam - za mało gry w grze! ■

Skyrim to 112 godzin (33 godziny wątek główny, 106 godzin wątek główny i poboczne, 223 godziny skompletowanie wszystkiego, co się da – w końcu ludzie nie grają tak samo, 112 to średnia ważona).



PRENUMERATA. CZYTASZ GDZIE CHCESZ. I NA CZYM CHCESZ. TANIEJ.

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!



TRZY PROSTE SPOSOBY NA ZAMÓWIENIE JUŻ DZIŚ

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) 8551037
6. Zamawiający wyraża zgodę na przetwarzanie danych osobowych dla potrzeb niezbędnych do realizacji zamówienia przez firmę Idea Ahead (zgodnie z Ustawą z dnia 29.08.1997 roku o Ochronie Danych Osobowych; tekst jednolity: Dz. U. z 2002r. Nr 101, poz. 926 ze zm.).

Internet w kieszeni z prędkością 4G

Mobilny hotspot LTE
M7350



150Mb/s
4G LTE



Dwuzakresowe
Wi-Fi



Pojemna bateria
2550mAh



Mobilny
hotspot



Funkcjonalny
wyświetlacz



Udostępnianie kart
micro SD po Wi-Fi

Wreszcie jest. Superszybki Internet 4G LTE na każdym Twoim urządzeniu. W pracy, w podróży i na wakacjach. Mobilny hotspot LTE TP-LINK pozwoli dzielić się Internetem z prędkością 4G ze współpracownikami, przyjaciółmi i rodziną. We wszystkich miejscach w zasięgu sieci LTE Twojego operatora, zapewniając kilkugodzinną pracę bez potrzeby zasilania urządzenia. A jeśli zainstalujesz w nim kartę micro SD, Twój mobilny hotspot będzie pełnił funkcję serwera plików, umożliwiając dostęp do pamięci po Wi-Fi. Natomiast wyświetlacz poinformuje Cię o stanie baterii, limitach transferów danych przydzielonych przez operatora i sile sygnału sieci 3G/4G. Byś był zawsze w dobrym zasięgu.

PIXEL 3 - Plik PDF dla: lukas.krawczyk83@gmail.com. Plik podpisany cyfrowo.