

PREMIERA MIESIĄCA: MORTAL KOMBAT X

# PIXEL

K U R S Y G I E R W I D E O

DZIEDZICTWO

## MONKEY ISLAND



pixel-magazine.com

Bloodborne ➤ World of Warships ➤ Reign of Kings ➤ Final Fantasy XV  
LucasArts ➤ Ron Gilbert ➤ Cinemaware ➤ The Elder Scrolls ➤ Horror

ISSN 2391-7962 INDEKS 404098

0 4 >



4

CENA 14,50 zł (w tym 8% VAT)  
MAY 2015 (NUMBER 4)



Ministerstwo  
**Kultury**  
i Dziedzictwa  
Narodowego.



NARODOWY  
PROGRAM  
ROZWOJU  
CZYTELNICTWA

Dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego

14-17 MAJA / STADION NARODOWY

ŚLEDZIŃSKI / POLCH / KASPRZAK / TRONDHEIM / PAU

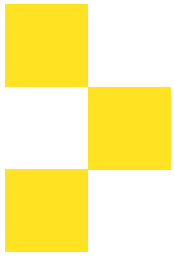
# Dzień dobry

**W GRACH TAK JAK W MIŁOŚCI – TO, CO PIERWSZE, JEST ZWYKLE NAJWAŻNIEJSZE. JEDNAK GDY WRACAM PAMIĘCIĄ DO KAWIARENKI ZE SPACE INVADERS, TO BARDZIEJ NIŻ SAM AUTOMAT WIDZĘ WE WSPOMNIENIACH STARY DWORZEC CENTRALNY.**



■ Micz

„NAJEŹDŹCY” NIE BYLI MOIMI BOHATERAMI, PODOBNI JAK BATTLEZONE CZY DEFENDER. **PRZEŁOMU W ŚWIADOMOŚCI**, KTÓRY SPOWODOWAŁ, ŻE GRY CHWYCIŁY MNIE W SWOJE MACKI, **DOKONAŁ VASTAR**. TYTUŁ METEOR **Z 1983 ROKU** WYPUSZCZONY PRZEZ TAJEMNICZE **SESAME JAPAN**. GRAFICZNIE WYPRZEDZAŁ INNE STRZELANINY O ŁADNĄ DEKADĘ. I CO NAJWAŻNIEJSZE, **POTRAFIŁ NA DOBRE PRZYKUĆ DO EKRANU I WAJCHY**. OTO W TLE ZA FRUNĄCYM ROBOTEM ROZGRYWAŁY SIĘ **PRZERÓŻNE SCENY!** WIDZIELIŚMY PŁONĄCY LAS, FRUNĄCE MOAI, A NASTĘPNIE WYRASTAJĄCĄ Z PIASKÓW STATUĘ WOLNOŚCI. WSZYSTKOWYDAWAŁO SIĘ TAK BARDZO REALNE. TO BYŁ TEN MOMENT, GDY **DOTARŁO DO MNIE, ŻE GRY WIDEO MOGĄ BYĆ OPOWIEŚCIĄ**, ŻE NA EKRANIE MOŻNA WALCZYĆ Z POTWORAMI PRAWIE JAK W „TERRORZE MECHAGODZILLI”. **MINĘŁO 16 LAT** I NADESZŁA **PREMIERA „MATRIKSA”**. DOSKONALE PAMIĘTAM TEN CZAS. SIERPIEŃ TO NIETYPOWY MIESIĄC NA PUSZCZANIE BLOCKBUSTERA, ALE POLSKI ODDZIAŁ WARNERA PODJĄŁ RYZYKO. MÓJ DOBRY KOLEGA ARTUR WIĘCKOWSKI, KIEROWNIK WARSZAWSKIEGO KINA BAJKA, OTRZYMAŁ KILKA DNI PRZED PREMIERĄ KOPię FILMU I URZĄDZIŁ ZAMKNIĘTY POKAZ DLA GARSTKI OSÓB, NA KTÓRY I MNIE ZAPROSZONO. **NIGDY NIE ZOSTAŁEM FANEM „MATRIKSA”**, ALE WIELKIE WRAŻENIE WYWARŁ NA MNIE FINAŁOWY MONOLOG BOHATERA WYGŁOSZONY W BUDCE TELEFONICZNEJ. PADA TAM STWIERDZENIE, ŻE **MASZYNY BOJĄ SIĘ ZMIAN**, A JEMU, CZYLI NEO, MARZY SIĘ ŚWIAT BEZ GRANIC, W KTÓRYM WSZYSTKO JEST MOŻLIWE. TEN FILM STANOWIŁ ZYGOTĘ NOWEGO POKOLENIA. **SPŁODZIŁ DZIECI MATRIKSA**, NIEROZUMIEJĄCE PRZYCZYNY I KONSEKWENCJE SWYCH DZIAŁAŃ, ŻYJĄCE ZA TO MAKSYMĄ, ŻE **KAŻDEMU WSZYSTKO WOLNO**. PRZYKLEPAŁ TEŻ OPOWIEŚCI BEZ KRĘGOSŁUPA. **PO KOLEJNYCH 16 LATACH AUTOMAT Z VASTAREM STOI W REDAKCJI PIXELA**, A MATRIKSOWE ŚCIEMY STARAMY SIĘ TĘPIĆ. W NUMERZE ZNAJDZIECIE OBSZERNE **WYWIADY Z AUTORAMI Z LUCASFILM GAMES**, KTÓRZY PO LATACH POWRÓCILI DO WSPÓLNEGO TWORZENIA GIER. DO TEGO HISTORYCZNA RZECZ – **ARTYKUŁ BORKA O SERII ELDER SCROLLS**, W KTÓRYCH TO ŚWIATACH **AUTOR SPĘDZIŁ KILKASET GODZIN**. RECENZJI GIER JEST MNIEJ NIŻ POPRZEDNIO, CO WYNIKA Z KALENDARZA WYDAWNICZEGO. ZA TO PROPONUJEMY **WIĘCEJ RÓŻNORODNYCH TEMATÓW W LOADING ORAZ CREDITS**. ZA MIESIĄC POWITAMY NOWĄ AUTORKĘ, PRZENIESIEMY SIĘ DO ŚWIATA MORDOBIĆ ORAZ ZASERWUJEMY KILKADZIESIĄT INNYCH TEKSTÓW, ŻEBY ZADOWOLIĆ WASZĄ WYOBRAŹNIĘ I POTRZEBĘ WIEDZY. **NOWY PIXEL JUŻ 28 MAJA**. I PAMIĘTAJCIE, ŻE TO NIE MATRIX, LECZ CAŁKIEM REALNA DATA Z POWAŻNYMI KONSEKWENCJAMI.



# INSIDE

## 5-24

### LOADING

## 25-48

### PLAY THE GAME

## 49-74

### HALL OF FAME

## 75-90

### SECRET LEVEL

## 91-114

### CREDITS



**Nie nadążam.** Z czytaniem – z graniem, z oglądaniem. Na dodatek kiedy piszę te słowa, nie zadebiutował jeszcze serialowy „Daredevil”, „Mortal Kombat X” dopiero co wyszedł, wydawnictwa komiksowe szaleją, a stos piętrzących się przy łóżku książek rośnie. (BC)



**David Lynch** to jednak gość godny szacunku. Budżet za mały na moją wizję „Twin Peaks”? W takim razie odchodzę. Bez Lyncha cała ta afera z wskrzeszeniem kultu nie ma żadnego sensu. Wypada przyklasnąć i zapłakać nad tym, że sowy znów „nie będą tym czym się wydają”. (MZ)



**Beyond: Dwie dusze** – udało mi się w końcu przysiąść do tej gry. Skończyłem. Będę robił Platynę. Muszę, bo uwielbiam gry Davida Cage'a i uważam, że Heavy Rain to prawdziwe dzieło sztuki. Willem Dafoe i Ellen Page spisali się na medal. A zwrot akcji na końcu? Malina! (MC)



**Z okazji 10-lecia zmartwychwstania „Doktora Who”** odświeżyłem sobie pierwszą serię z Christopherem Ecclestonem. Szalona postać, szalony serial wyprzedzający swoje czasy (te popkulturowe nawiązania!) pełen nietuzinkowych pomysłów i prawdziwych emocji. (MRW)



**Nie pominiecie filmu „To właśnie seks”** wyszukując ciekawostek z ostatnich tygodni. Pomimo idiotycznego polskiego tytułu to jedno z najmilszych zaskoczeń od lat. Z klasą porusza tematy tabu, które tematami tabu być nie powinny. Prześmieszny, a przy okazji niegłupi. Fajny prezent dla znudzonych siecią kinomanów. (PP)

## PIXEL

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

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

**Autorzy**  
Andrzej Bazylczuk, Marcin Bieniek, Marcin Borkowski,

Michał Cichy, Aleksandra Cwalina, Bartosz Czartorski, Marek Czerniak, Bartłomiej Dramczyk, Marcin M. Drews, Jerzy Dudek, Łukasz Działkiewicz, Marzena Falkowska, Mirosław Filiciak, Jacek

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

Pierkowski, Piotr Pocztałek, Ziemowit Poniewierski, Paweł Schreiber, Barnaba Siegel, Michał Śledziński, Michał R. Wiśniewski, Michał Zdancewicz

**Ilustracje** Tomasz Kleszcz

**Officer dyżurny** Wolf  
**Opieka graficzna** Szczepss  
**DTP** Dawid Chabior  
**Korekta i redakcja** Anna Nowopolska

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

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

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

Redakcja nie zwraca materiałów niezamówionych, zastrzega sobie prawo do ich bezpłatnej publikacji oraz prawo do skrótów i redakcyjnego opracowania tekstów i innych materiałów przyjętych do druku. Za treści reklam i ogłoszeń redakcja nie odpowiada. Kolejny numer ukaze się 28 maja. A wcześniej widzimy się na Warszawskich Targach Książki na Stadionie Narodowym – zapraszamy na nasze stoisko oraz spotkanie z redakcją 17 maja o 12.20 w sali Londyn B.



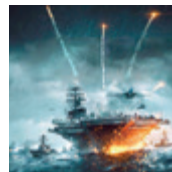
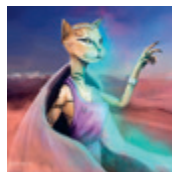
# LOADING

**Galactic Inheritors** to ciekawa pozycja dla fanów Elite: Dangerous, którym niestraszna eksploracja przestrzeni kosmicznej.

**World of Warships** to coś ciekawszego niż karcianki proponowane przez Wargaming. Gramy już we wczesną wersję tego marynistycznego symulatora!

**Final Fantasy XV** ma być najlepszą, najładniejszą, największą częścią serii. Pixel miał już możliwość grania w tę superprodukcję Square Enix.

**Nie tylko Wiedźmin** to nowa książka o historii polskich gier. Zawsze i wszędzie będziemy popierać takie inicjatywy, gdyż literatury growej jest w Polsce ciągle zbyt mało.



6

8

11

12

14

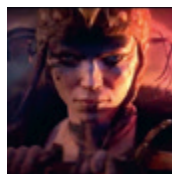
18

23

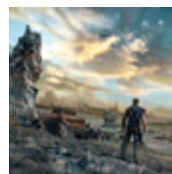
**Pixel Night** odbył się na warszawskiej Pradze i zaproponował nowy standard spotkań ludzi zainteresowanych grami.

**Independent Games Festival** to wielkie święto gier niezależnych. Dostarczamy relację o tym, co się wydarzyło w San Francisco.

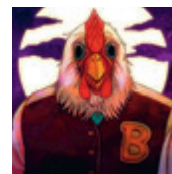
**Automation** to spełnienie marzeń wszystkich pragnących popracować we własnym zakładzie samochodowym.



**Hellblade** zabierze nas w podróż do krainy umarłych wraz z wojowniczką o imieniu Senua. Grę przygotowuje studio Ninja Theory, znane z Heavenly Sword.



**Mad Max** jako temat gry nie zapowiada niczego rewelacyjnego. Bo czy można zrobić lepszą grę od znakomitego filmu? Poczekajcie aż przeczytacie zapowiedź!



**Dennis Wedin** z Dennaton Games opowiada nam o tym jak wymyślił Hotline Miami i o problemach twórcy brutalnych gier.



**Sprzęt na rękę** to przyjrzenie się najnowszym gadżetom pozwalającym choć na moment odpocząć od gier wideo. Albo może po prostu uprawiać je w innej formie?

„ JEŚLI ODSIECZ SIĘ NIE ZJAWI, MIESZKAŃCY SĄ ELIMINOWANI DO ZERA. POTEM WYSYŁA SIĘ STATEK KOLONIZACYJNY I ZACZYNA ZASIEDLANIE. ”

# PIXEL NIGHT #1

W uroczym rejonie warszawskiej Pragi, nieopodal ulicy Floriańskiej, odbyła się pierwsza edycja branżowego eventu Pixel Night. Miłośnicy gier spotkali się w lokalu o nazwie Centrum Zarządzania Światem.

■ Sos

**G**rowe imprezy dzielą się na te większe, te mniejsze i tę jedną ogromną, o której pisałem w poprzednim numerze. Na największych można spotkać praktycznie każdego liczącego się producenta, jak i inne osoby z branży, natomiast jedynie na tych mniejszych faktycznie da się z nimi porozmawiać.

I tak jak na GDC miałem okazję uściskać dłoń wielu z najbardziej utalentowanych twórców - zarówno niezależnych, jak i wielkoformatowych, tak większość interakcji ograniczała się jedynie do owego uścisku i zamienienia paru słów. Przy takiej liczbie uczestników nie sposób poświęcić wystarczająco dużo czasu na

kontakt z ludźmi. Chociażby podczas wspomnianego giganta imprez branżowych - gdybyśmy chcieli porozmawiać z każdą z dwudziestu czterech tysięcy przybyłych osób, moglibyśmy przeznaczyć jedynie osiemnaście sekund na każdą z nich, o ile tylko zrezygnowalibyśmy ze spania, jedzenia oraz innych niezdrowych nawyków.

I tu uwidacznia się przewaga kamealnych imprez, szczególnie takich, na które przybywają prominentne osobistości ze świata wirtualnej rozrywki. Każdy ma dla każdego czas, a przytulny nastrój wpływa nader pozytywnie na rozmowność zebranych. Pixel Night stanowi świetny przykład takiego właśnie spotkania, na którym swobodnie można było pogawędzić z zaproszonymi gośćmi oraz członkami redakcji.



❖ Rozmowy z oboma gośćmi specjalnymi przeprowadził osobiście Łapusz.



❖ Sos w swoim wystąpieniu opowiadał o tym „jak być indykiem”.

## Motley Crew



**Ekipa Pixela** akurat skończyła składanie numeru, więc mimo zmęczenia, z przyjemnością oddaliśmy się relaksowi. To było spotkanie w stylu Grupy Bilderberg czy Klubu golfowego, w którym rozmawiają ze sobą ludzie o bardzo zbliżonych zamiłowaniach. Od lewej: Łapusz, Micz, Sos, Mac.

W samym sercu warszawskiej Pragi, nieopodal dworca wschodniego, próbowałem odszukać klub o poważnie brzmiącej nazwie Centrum Zarządzania Światem, w którym owa „Pixelowa Noc” miała się odbyć. Niezaznajomiony z praską topografią, pogubiłem się w meandrach kamienicznych podwórek. Jednak dzięki pomocy lokalnej społeczności odnalazłem właściwą drogę, co skończyło się skakaniem przez niewysoki murek, który wyjątkowo nieprzyjaźnie wyrażał się o funkcjonariuszach prawa. Krótka po tych perturbacjach udało mi się wreszcie dotrzeć do celu. Na Pixel Night przeznaczona była cała podziemna część lokalu, składająca się z baru, paru stolików oraz sali konferencyjno-projekcyjnej, w której na dobry początek wyświetlano pierwsze odcinki „Super Game Jam”.

Jest to seria filmów dokumentalnych, w których przypadkowo



❖ Adrian pojawił się w piwnicy około 20:45 i po odebraniu drinków od razu przystąpił do opowiadania na scenie.



❖ Bar sąsiadował bezpośrednio z główną salą, co stanowiło układ optymalny.



❖ Twórcy, gracze, dziennikarze. Wszystkich łączy ta sama pasja.

dobrane pary niezależnych twórców zmagają się z opracowaniem gry w czasie czterdziestu ośmiu godzin pod baczny okiem obiektywów. Pary te stanowiły ciekawe, a czasami nawet wybuchowe mieszanki. W pierwszym odcinku możemy podziwiać, jak Jan Willem Nijman, połowa słynnego duetu Vlambeer, oraz Richard Boeser, twórca *ibb & obb* i *Chalo Chalo*, mierzą się z tematem rozstania. W innym zaś Cactus, znany chociażby z *Hotline Miami*, oraz Martin Jonasson, autor gry *Rymdkapsel*, strategii nie tylko dla anemików, tworzą dzieło o tematyce „pod wodą”, wskazanej im przez bohaterów poprzedniego odcinka, Adama „doseone” Druckera oraz moją skromną osobę, ale więcej zdradzać nie zamierzam!

Zanim jednak można było obejrzeć odcinek, musiałem przetrwać grad pytań podczas zaplanowanego Q & A. Te dotyczyły wszystkiego: od wyższości C64 nad Atari po moje

nadchodzące produkcje (co sprytnie omijałem). Dodatkowo miałem okazję pochwalić się najgorszymi grami, jakie stworzyłem, poopowiadać ich historie i podzielić się inspiracjami. Z uwagi na charakter imprezy całość była o wiele bardziej naturalna i sprzyjająca żywiołowym reakcjom niż znane z GDC ustawianie się w kolejce do mikrofonu. Gdy publiczność rozprawiała się ze mną, nadszedł czas na następny odcinek *Super Game Jamu*, a zaraz potem na następnego gościa specjalnego – Adriana Chmielarza.

A zatem na scenę wskoczył twórca *The Vanishing of Ethan Carter*, którego nie trzeba było nikomu przedstawiać, gotowy na podobnego kalibru zestaw pytań, zarówno od prowadzącego, jak i publiczności. Słuchając Adriana, miałem wrażenie, że mimo ogromnej różnicy – nie tylko w doświadczeniu, opiniach, ale także w rodzaju i jakości tworzonych tytułów – ostatecznie, jako autorom niezależnym, przyświeca nam ten sam cel. Robić gry. I robić to w taki sposób, który pozwala na tworzenie kolejnych. Bo to, co łączy wszystkich niezależnych producentów,

to zamiłowanie i pasja. Każdy z nas jest inny i robi inne gry, jednak w głębi duszy wszyscy chcemy popełnić to najlepsze dzieło, oczywiście w zdrowej rywalizacji między przyjaciółmi i kolegami z branży gier indie.

Po owych scenicznych przepytankach można było obejrzeć pozostałe dwa odcinki dokumentu lub rozpierchnąć się, dywagując w kularach klubu na tematy związane, jak przystało na porządnym graczu, wyłącznie z grami wideo. Można było nie tylko pogadać, ale także pograć w kilka całkiem niezłych indie produkcji dostarczonych przez przybyłych twórców, między innymi w znanego z ostatniego PGA Lichtspeera, który wygląda lepiej za każdym razem, gdy mam okazję w niego zagrać.

Oprócz zaproszonych gości obecna była też spora część pixelowej redakcji oraz wielu znanych większych i mniejszych producentów niezależnych, z którymi rozprawialiśmy do późna na tematy iście growe. Utwierdziliśmy się w przekonaniu, że pomimo różnicy wieku czy doświadczenia zarówno „starą gwardię”, jak i „młody narybek” branży łączy wiele, a imprezy, takie jak ta i czasopismo, które trzymasz w rękach, zbliżają te grupy do siebie, tworząc niesamowity ponadpokoleniowy klimat, w którym istnieją tylko gry. ■

## Kino



**Naszą imprezę zaszczylił na moment Maciej Musiał, a zaraz po nim zjawili się nasi Czytelnicy. Wielu z nich kojarzyliśmy z grupy fejsbukowej Secret Level. Na sali dyskutowano o nowych grach, sposobach dystrybucji czy cenach na Steamie. W wielu rozmowach słychać też było przewijające się słowa „Atari” i „Comodore”.**

# Independent Games Festival 2015

Siedem gier, siedem świetnych pomysłów. Oto tytuły dla poszukujących nowych doznań w medium interaktywnej rozrywki.

■ Marzena Falkowska

**S**twierdzenie, że najbardziej pomysłowe, odchodzące od utartych schematów gry można dziś znaleźć głównie na scenie niezależnej, to już właściwie truizm. Pewien problem potrafi natomiast sprawić nawigacja w gąszczu różnorodnych, pojawiających się jak grzyby po deszczu tytułów indie. Po co bowiem tracić czas na wtórne średniaki, skoro na odkrycie czeka tyle zachwycających perełek?

Za drogowskaz w poszukiwaniach warto czasem obrać festiwale i konkursy gier niezależnych. Najbardziej prestiżowym jest marcowy Independent Games Festival, odbywający się corocznie w San Francisco podczas Game Developers Conference.

W ubiegłych latach złożone z twórców i badaczy gier oraz dziennikarzy jury nagrodziło między innymi World of Goo, Machinarium, Limbo, Fez, Kentucky Route Zero, FTL: Faster Than Light czy Papers, Please, otwierając tym świetnym, ale mało wcześniej znanym grom drogę do większej popularności. Uhonorowane tytuły nierzadko prowokowały dyskusje, siały twórczy ferment, stawały się inspiracją dla studiów i autorów z całego świata. Sprawdźmy, jakie dzieła doceniono w tym roku.



## Outer Wilds

Nagroda główna im. Seumasa McNally'ego oraz nagroda za projekt

Swobodna eksploracja, zachwył nad otaczającym światem, nieustanna ciekawość, chęć przeżycia przygody – w tym roku na IGF triumfowała gra, która zapewnia nam doświadczenia stojące u podstaw grania jako takiego. To kosmiczny symulator z otwartym światem, który zwiedzamy z pierwszoosobowej perspektywy. Dysponując statkiem kosmicznym, plecakiem odrzutowym, dronem i mapą, mamy dwadzieścia minut, by zbadać tajemnice systemu planetarnego uwięzionego w pętli czasowej na krańcu

wszechświata. Po tym czasie gwiazda eksploduje, a my możemy rozpocząć grę od nowa. Na odkrycie i poznanie czekają między innymi gazowe giganty, ruiny ukryte na skalistych globach, opuszczone satelity i stacje kosmiczne. W Outer Wilds każde ciało niebieskie ma coś wyjątkowego do zaoferowania. Być może nawet uda się odkryć sposób na zapobieżenie katastrofie? Projekt, obecnie w fazie alfa (wciąż dodawane są nowe elementy świata i fabuły), można pobrać za darmo ze strony studia Team Outer Wilds.

**HOT**

Team Outer Wilds  
Windows, Mac, Linux

Wygrali

Genezą Outer Wilds jest praca dyplomowa Alexa Beachuma z wydziału interaktywnych mediów i gier na Uniwersytecie Południowej Kalifornii.

## STORY

W 80 Days można odwiedzić między innymi alternatywną wersję Warszawy zamieszkaną przez roboty działające na rzecz ruchu oporu.

Inkle iOS, Android



## 80 Days

Nagroda za narrację

Kolejna gra o podróżowaniu – ale tam, gdzie Outer Wilds zachwyca kreacją przestrzeni, 80 Days stawia na literacki kunszt. Luźno oparta na motywach klasycznej powieści Juliusza Verne'a, mocno podrasowana steampunkowym stylem interaktywna fikcja pozwala wcielić się w Obieżyświata, służącego dżentelmena Fileasa Fogga. Naszym zadaniem jest przygotowanie bagażu do podróży, wybór trasy i środków transportu (na zwiedzenie czeka ponad 150 miast!), dbanie o zdrowie

i finanse pana, przeprowadzanie transakcji, rozmowy z napotkanymi postaciami i generalnie zarządzanie mnóstwem drobnych spraw, by wyprawa odbywała się zgodnie z planem. To rzecz zdecydowanie dla potrafiących i lubiących czytać po angielsku – scenariusz liczy ponad 500 tysięcy słów, a jednorazowe ukończenie tytułu pozwala zapoznać się raptem z kilkoma procentami całej treści. Zagrać kilkakrotnie warto tym bardziej, że podjęte uprzednio decyzje są zapamiętywane i wpływają na dalszy rozwój wypadków. Bardziej dociekliwi znajdą tu antykolonialne podteksty i odwołania do współczesnej sytuacji geopolitycznej.

## Tetrageddon Games

Nagroda za innowacyjność

Gra – a właściwie rozbudowany internetowy projekt na pograniczu gier i net artu – w pełni zasługuje na miano niekonwencjonalnej. Formalnie to zbiór arcade'owo-casualowych minigierek bazujących na klasycznych tytułach z lat 80., z oprawą audiowizualną i interfejsem przywodzącymi na myśl kiczowate strony internetowe z lat 90. Wszystko to podlane gęstym sosem absurdu i groteski. Tetris, w którym złożone ze śmieci klocki zrzucamy prosto na przechodniów,

zmieniając ich w krwawą miazgę? Partyjka w kółko i krzyżak z chomikiem strzegącym bram piekieł? Defender z perspektywy kosmicznych najeźdźców, wymiotujących królików? Proszę bardzo. Tetrageddon Games jest dostępne za darmo, a autorka dodatkowo uwolniła kod swoich dzieł – każdy chętny może więc realizować na ich podstawie własne szalone pomysły.

## FRESH

Nathalie Lawhead  
gra przeglądarkowa



Nad Tetrageddon Games unosi się duch Monty Pythona. Twórczość grupy była jedną z głównych inspiracji autorki.



Niewiele gier pozwala na tak immersyjne odczuwanie muzyki, jak Ephemerid.

Ephemerid:  
A Musical Adventure

Nagroda za udźwiękowanie

Muzyczno-rytmiczna gra na urządzenia mobilne Apple'a, złożona z dwunastu minigierek, w których kierujemy papierową jętką, pokonując przeszkody poprzez stukanie w ekran do rytmu gitarowej ścieżki dźwiękowej w stylu rocka progresywnego (jakkolwiek dziwacznie to brzmi). Ephemerid: A Musical Adventure przywodzi na myśl z jednej strony Guitar Hero, z drugiej

zaś Elite Beat Agents na Nintendo DS – jest od nich jednak znacznie łatwiejsze. Choć gra nie zapewnia zręcznościowych wyzwania (to raczej coś w rodzaju interaktywnego teledysku), prowadzenie owadziego bohatera przez mieniącą się kolorami, psychodeliczną krainę, pełną spadających gwiazd, wybuchających kwiatów i olbrzymich pająków, ma swój nieodparty urok.

## SOUND

SuperChop Games iOS

## Metamorphabet

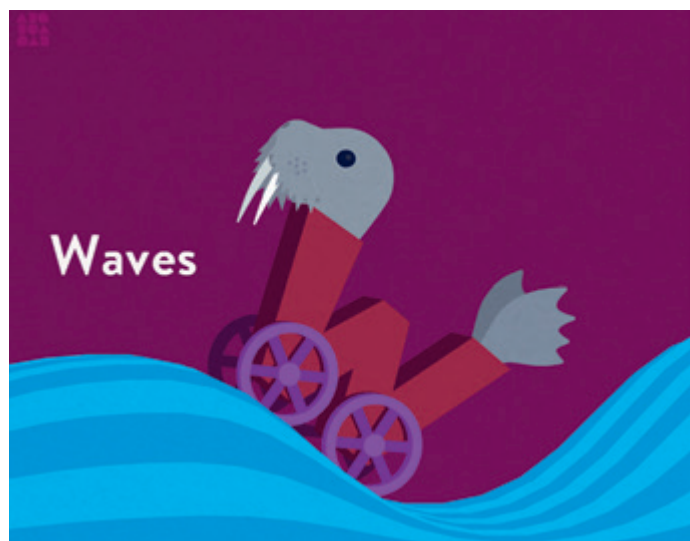
Nagroda za walory wizualne

To jedna z tych wdzięcznych gier, które - choć teoretycznie przeznaczone są dla dzieci - z łatwością zachwycają też kilkulatków kryjących się wciąż w dorosłych. Na poły aplikacja edukacyjna, na poły zabawka - Metamorphabet to interaktywny alfabet, w którym każda litera zmienia się i przekształca pod wpływem naszego dotyku. Przykładowo „F” staje się wielką stopą (foot), która pokrywa się piórami (feathers), po czym transformuje się w obracający się wiatrak

VISUAL

Patrick Smith iOS

(fan), a na końcu odlatuje (flying). Dla polskich dzieciaków dodatkowym atutem jest więc nauka angielskich słówek! Intuicyjny interfejs, organiczny design i prześliczna oprawa graficzna sprawiają, że granie okazuje się prawdziwą przyjemnością. Choć tytuł został zaprojektowany z myślą o urządzeniach mobilnych Apple'a, późną wiosną ma ukazać się również wersja na PC.



## This War of Mine

Nagroda publiczności

Mocny polski akcent podczas tegorocznej edycji IGF - gra warszawiaków była nominowana w dwóch kategoriach (nagroda główna i nagroda za narrację). Ostatecznie nie wygrała w żadnej z nich, ale okazała się najlepszym tytułem w opinii głosujących internautów. Graczom spodobało się nowatorskie podejście do tematu wojny, stawiające ich w trudnej roli cywilów usiłujących przetrwać w oblężonym mieście. Niewdzięczne zadanie zarządzania wiecznie niewystarczającymi zasobami, przetrząsania pobliskich budynków pod osłoną nocy i konieczność podejmowania obciążających moralnie decyzji (wpuścić do kryjówki szukających schronienia, ryzykując szybsze zużycie leków i pożywienia; okraść sąsiadów, by ratować chorego towarzysza?) targa emocjami. Komercyjny i artystyczny sukces dzieła Polaków pokazał, że gracze oczekują tytułów, które wytrącają ich ze strefy komfortu i zmuszają do przełamania przyzwyczajzeń.

PUBLIC

11 bit studios  
PC, Mac



## Close Your

Nagroda dla najlepszej gry studenckiej

Niewydana jeszcze gra studentów Uniwersytetu Południowej Kalifornii, zanim została doceniona na IGF, otrzymała wyróżnienie podczas innego ważnego festiwalu gier niezależnych - IndieCade 2014 w Los Angeles. Jest to, wedle określenia twórców, „pierwszoosobowa tragedia”, w której wcielamy się w postać cierpiącą na utratę pamięci po urazie mózgu. Przeżywamy po raz kolejny wspomnienia z przeszłości, takie jak pierwszy pocałunek, wizyta w szpitalu czy szkolna bójka. Prezentowane są one w formie kilkunastosekundowych scenek, w ramach których możemy poruszać się i działać we własnym tempie, lecz każde mrugnienie oczami powoduje przeskok do następnego wspomnienia. Ten ciekawy rezultat osiągnięty został przez sprzężenie systemu gry z kamerą rejestrującą mimikę twarzy gracza. W ten sposób naturalny odruch mrugania obraca się przeciwko nam, nadając sformułowaniu „życie przelatuje przed oczami” bardziej dosłowne znaczenie.

STUDENT

Goodbye World  
Games TBA

## Poza podium

IGF to nie tylko zwycięskie gry (choć o nich oczywiście najgłośniej), to również tytuły finałowe i wyróżnione. W moim odczuciu na wspomnienie zasługują również: **how do you Do It?** (prze zabawne spojrzenie na „dorosłe sprawy” oczami dziecka, które próbuje odtworzyć widzianą w filmie scenę miłosną za pomocą lalek), **The Talos Principle** (filozoficzna, niełatwa przygodówka, którą recenzowaliśmy w pierwszym numerze Pixela), **Framed** (interaktywny, wyjątkowo stylowy komiks noir, w którym manipulując kadrami, zmieniamy bieg opowieści), **Desert Golfing** (minimalistyczny, proceduralnie generowany golf na pustyni, relaksujący, ale i wciągający na granicy uzależnienia), **Coming Out Simulator 2014** (interaktywna fikcja w formie esemesowej rozmowy, poświęcona - jak sam tytuł wskazuje - trudnej osobistej sprawie, ale niepozabawiona przy tym gorzkiego humoru), **PRY** (hybryda gry, filmu i powieści; przejmujący wgląd w psychikę i wspomnienia weterana wojny w Zatoce Perskiej), **Bounded** (dwoosobowa gra, w której trzymając z partnerem czy partnerką przeciwległe krawędzie smartfona, kierujemy za pomocą kciuków trójwymiarową kulą, co skutkuje podobnym do baletu tańcem), **Elegy for a Dead World** (udane połączenie gry i nauki kreatywnego pisania; zwiedzamy planety z pozostałościami wymarłych cywilizacji i tworzymy poetyckie opowieści na ich temat). ■

NA RAZIE AUTOMATION WYGLĄDA JAK PROGRAM BIUROWY, ALE POTENCJAŁ MA SPORY

# AUTOMATION

## The Car Company Tycoon Game

W Ameryce na takich jak my mówi się „petrolheads”. Podobno o autach wiemy wszystko. Teraz przyszła pora, żeby to sformalizować i zrobić swoje własne wymarzone auto!

Krooger



Nie każdy pamięta, że jedną z pierwszych (o ile nie pierwszą) i jedną z niewielu gier traktujących o przemyśle motoryzacyjnym było wydane w 1993 roku na PC i w 1994 na Amigę Detroit.

Ta wyprodukowana przez niezwykle płodne w tamtym okresie Impressions Games strategia ekonomiczna przyciągnęła mnie przed monitor obietnicą objęcia stanowiska potentata motoryzacyjnego w Detroit - kolebce amerykańskiego przemysłu samochodowego. Zaskakujące, że przez tak długi czas nikt na poważnie nie podjął się stworzenia gry opartej na tym właśnie pomysle.

Samo Automation funkcjonuje w internecie już od niemal 5 lat, ale dopiero teraz gracze niezwiązani z branżą motoryzacyjną mogą o nim usłyszeć dzięki usłudze Early

Access na platformie Steam. Po tylu latach prac autorzy zdecydowali się bowiem z programu do projektowania samochodów zrobić pełnoprawną grę. I było to słuszne posunięcie!

Aktualnie Automation to pozycja podzielona na cztery segmenty: niegotowy jeszcze tryb kampanii oraz tryby wieloosobowy, otwartego świata i grywalnych scenariuszy. Zadanie polega na skonstruowaniu działającego samochodu. Zaczynając od ustalenia kształtu nadwozia (duża swoboda w rzeźbieniu określonych części), materiału karoserii, typu podwozia, położenia silnika, rodzaju zawieszenia, przez takie niuanse jak reflektory, wloty, grille, wydech i dokładki, na detalach pokroju liczby cylindrów, zaworów, typu turbosprężarki, bloku silnika czy mieszanki paliwa kończąc. Nie należy też zapomnieć o kolorze i rodzaju felg oraz szerokości opon.



➤ Każdy lubi zaglądać pod podwozie swojego samochodu. Prawda?

przed premierą

➤ Wirtualny warsztat bez upierdliwego mechanika nad głową.

Ogrom możliwości konfiguracyjnych jest powalający. W trybie piaskownicy da się stworzyć swoje auto marzeń, a w scenariuszach zaspokoić potrzeby konkretnych klientów. Jako główny projektant należy się wykazać i zmontować silnik o określonych parametrach czy nadwozie spełniające rygorystyczne warunki. Zabawa okazuje się przednia i... niesamowicie edukacyjna. Mamy wyjątkową szansę sprawdzić, jak określone elementy wpływają na parametry samochodu i dlatego czasem lepiej zrezygnować z danej opcji na rzecz czegoś innego. Mimo że mogę pochwalić się dużym doświadczeniem praktycznym, już dzięki samym filmom instruktażowym w ciągu kilku godzin gry wchłonąłem kolejną sporą dawkę wartościowej wiedzy, która na pewno mi się przyda.

Najciekawszym elementem tytułu będzie zapewne kampania. To tutaj zbudujemy imperium motoryzacyjne od podstaw - zaczynając tuż po II wojnie światowej, bo w 1946 roku, a kończąc na roku 2020. Ciekawe, jak zostaną ustalone proporcje pomiędzy projektowaniem samochodu a zarządzaniem firmą, dbaniem o wizerunek, spełnianiem kryteriów rynku czy prowadzeniem kampanii marketingowych. Oby fabuła była równie wciągająca jak samo konstruowanie aut. Będę śledzić ten projekt z wyjątkowym zainteresowaniem. ■

### Mechanika

**Budujemy silnik od podstaw.** Po ustaleniu podstawowych parametrów, takich jak rodzaj bloku, liczba cylindrów czy zaworów przechodzimy do „dubani” parametrami. To ważne, gdy zależy nam na odpowiedniej mocy czy też określonym poziomie spalania.

# Galactic Inheritors

Oto twórcze rozwinięcie gatunku 4X, które można nazwać 3X. I pierwsze w kosmosie, w którym nie ma próżni.

■ Sir Haszak

## JUŻ GRAMY!

Jak dotąd gry 4X polegały na eksploracji, ekspansji, eksploatacji i eksterminacji. Autorzy tej strategii turowej stwierdzili, że należy iść z duchem czasu i pokazali kosmos z perspektywy społeczeństwa informacyjnego. Nie ma eksploatacji, bo znamy lokalizację systemów gwiazdnych, które należy podbić, początkowe położenie przeciwników, a nawet skład ich flot, o ile znajdują się w pobliżu naszych kolonii.

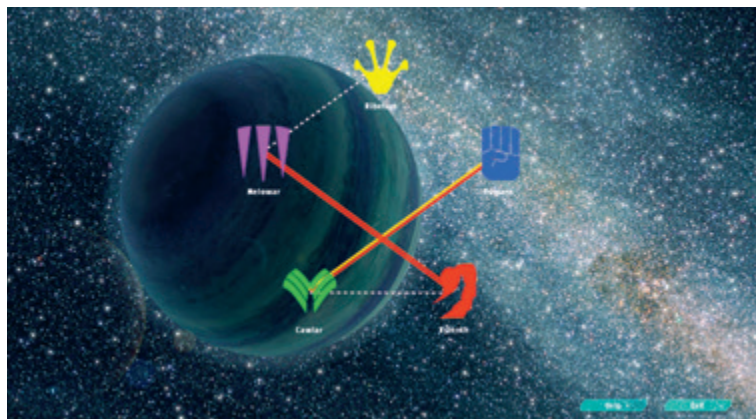
Występują też pewne ograniczenia. Nie da się latać zbyt daleko od zasiedlonych układów gwiazdnych. Dlatego oprócz systemów, które wykazują potencjał i trzeba je skolonizować, czasami wysyłamy kolonistów w środek niczego. Niech sobie wegetują, a dzięki temu nasze statki będą mogły dotrzeć do ciekawszych miejsc.

W końcu jednak wszystkie układy gwiazdne zostają skolonizowane. I tu pojawia się główny problem. Nie można przeciwnikowi ot tak wypowiedzieć wojny.

■ Można obrzydzać tylko jednego sąsiada, co jest kosmiczną niedoogodnością.

PC

■ Przed wypowiedzeniem wojny trzeba tak długo opluwać przeciwnika, że niektórym mogą przyschnąć ślinianki.



Ponieważ mamy do czynienia ze społeczeństwami informacyjnymi, musimy dać im powód do walki. Najpierw należy zatem wzbudzić strach (przyłecą i nas zabiją!), nienawiść (oni lubią kminek - ohyda!) lub chciwość (mają takie fajne planety, nie to co my!) i odpowiednio pielęgnować te uczucia, prowadząc kampanie medialne. Trwa to jednak strasznie długo i może się okazać, że gdy my pracowaliśmy nad zohydzeniem jednego sąsiada, drugi zdążył nam już wjechać od tyłu i trzeba zająć się zupełnie inną wojną. Korzystanie z propagandy wymaga wielkiego wyczucia i bywa wkurzające. Często nie udaje się zaatakować przeciwnika w najlepszym momencie.

Oczywiście oprócz opluwania wroga należy też przygotować argumenty siły. W tym celu buduje się flotę.



■ Dużo statków zlecamy? Lepsze części mamy.

Nie robi się tego jednak we własnych koloniach, ale zleca zewnętrznym firmom. Im więcej statków dana fabryka wyprodukuje, tym większe zyskuje doświadczenie, dokładając dodatkowe systemy do konstruowanych pojazdów.

Sama wojna jest już bardzo brutalna. Na początku ścierają się powietrzne armie. Gdy napastnik wygra, przystępuje do bombardowania planet. To czas, kiedy jeszcze może nadejść odsiecz. Jeśli się nie zjawi, mieszkańcy są eliminowani do zera. Potem wysyła się statek kolonizacyjny i zaczyna zasiedlanie.

Galactic Inheritors z jednej strony jest grą prostą, z drugiej - za sprawą wprowadzenia propagandy jako czynnika niezbędnego do toczenia wojen - dość trudną i dzięki temu ciekawą. Niedługo powinna pojawić się pełna wersja, ale już beta oferowana w usłudze wczesnego dostępu robi dobre wrażenie. ■



■ Bohaterka nazywa się Senua i przypomina trochę heroinę „Niebiańskiego miecza”. Geneza jej imienia sięga postaci bogini Senuny.

# Powrót bogini

Polacy mają swojego Wiedźmina, który czerpie garściami z kultury Słowian. Brytyjczycy wkrótce doczekają się Hellblade, niezwyklej opowieści fantasy zakorzenionej w mitologii Celtów.

■ Szeptor

**W**rzesień 2002 roku, niewielka miejscowość Baldock w południowej Anglii. Alan Meek, pasjonat archeologii, przeczesuje okoliczne pola wykrywaczem metalu. W pewnym momencie pojawia się sygnał. Alan zaczyna nerwowo kopać, aż odnajduje zawiniątko, w którym oprócz monet i biżuterii jest jeszcze coś. Drobną figurką nieznaną dotąd celtyckiej bogini o imieniu Senuna.

Tameem Antoniades, główny projektant Ninja Theory, zaciekał się tą historią: - Poszukując inspiracji, zgłębiałem kulturę celtycką. To temat, który rzadko pojawia się w grach. Trafiłem na artykuł dotyczący Senuny. Nigdy nie dowiemy się, kim naprawdę była, pomyślałem więc, że warto stworzyć naszą wizję jej dziejów.

Tak narodziło się Hellblade - trzecioosobowa gra akcji bliska DmC, lecz bardziej rozbudowana, w której

przed  
premierą

## Anglicy

**Ninja Theory** ma siedzibę w podlondyńskim Cambridge. Zaczynali w 2000 roku jako Just Add Monsters. Większość nowych projektów wymyśla Nina Kristensen. Do najważniejszych produkcji studia należą Heavenly Sword, DmC: Devil May Cry oraz Enslaved: Odyssey to the West.

przeniesiemy się do krwawego świata Celtów, rysowanego potworną kreską przypominającą koszmary Beksińskiego. Grafiki koncepcyjne pełne są ponurych krajin i zniekształconych postaci: potężnych wilków z kilkoma parami oczu, wikingów o urodzie kilkuletnich zombie i kapłanów z kruczymi głowami.

Autrzy nie poszli za panującą modą i nie stworzyli otwartego świata. Mimo to lokacje mają być bogate i różnorodne. Gracz będzie mógł swobodnie przemieszczać się między nimi, wykonując zadania i odkrywając stopniowo tajemnicę losów bogini.

Senuna stanowi centrum całej historii. Choć nie znamy życiorysu bohaterki, to jej komputerowa twarz, pokryta wojennymi barwami i bliznami, mówi bardzo wiele - zarówno o niej samej, jak i o rozgrywce. Hellblade ma być typowym dynamicznym slashem. Każdy, kto grał w DmC, wie, do czego pracownicy Ninja Theory są

zdolni, jeśli chodzi o widowiskową walkę. Twórcy przyznają się do inspiracji takimi grami jak choćby Street Fighter, obiecują jednak, że potyczki nie ograniczą się do kilku kombosów. Przydatny okaże się arsenał broni białej, z wyrytymi runami zwiększającymi moc przedmiotów. Skrycie liczę, że znajdzie się wśród nich tytułowe „piekielne ostrze”.

Hellblade to dla studia wielki egzamin. To pierwsza gra, którą Brytyjczycy tworzą i wydają zupełnie samodzielnie. Żaden producent, który chciałby sprzedać kilka milionów egzemplarzy, nie postawiłby na tytuł z akcją w nieznanym uniwersum fantasy i z zupełnie anonimową bohaterką.

Ekipa Ninja Theory jest jednak spokojna o finanse: - Nasza gra zwróci się już przy 300 tys. sprzedanych kopii.

Biorąc pod uwagę, że Hellblade trafi nie tylko na PS4, ale także na PC, twórcy mają szansę wyjść mocno na plus. ■

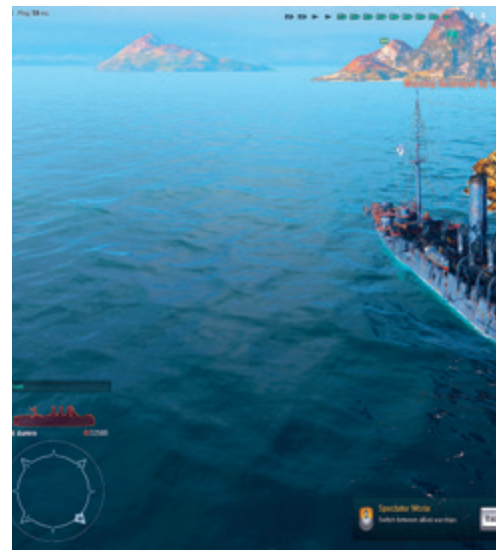


# World of Warships

## JUŻ GRAMY!

Sieciowe walki potężnych okrętów mają spore szanse powtórzyć sukces World of Tanks i przyciągnąć miliony graczy przed ekrany. A przynajmniej takie wrażenie pozostawia po sobie zamknięta beta gry.

qrpiech



amerykańskie i japońskie. Drzewka technologiczne tradycyjnie dzielą się na 10 poziomów i w przypadku dwóch ostatnich narodów funkcjonują już w bardzo zaawansowanym stadium – znajdziemy na nich po kilkadziesiąt maszyn, które można kolejno odblokować i kupić. Miłośnicy rosyjskiej myśli technologicznej póki co mogą zasiąść jedynie za sterami słynnego krążownika Aurora (dostępnego jako jednostka premium), ale do premiery także i ta frakcja zostanie doposażona. Na trzech mocarstwach wcale się zresztą nie skończy, a znając Wargaming, tytuł będzie regularnie rozbudowywany. Nowa zawartość zostanie oczywiście udostępniona za darmo, podobnie jak sama gra.

Do naszej prywatnej floty włączymy cztery rodzaje jednostek. Są one wzorowane na historycznych okrętach i znacząco różnią się parametrami, wymagając wypracowania odmiennego stylu rozgrywki. Szybkie, zwrotne, ale niezbyt wytrzymałe niszczyciele zazwyczaj wyposażone są w torpedy, które odpowiednio użyte potrafią obrócić sytuację na naszą korzyść. Pancerniki z kolei to jednostki dysponujące niesamowicie silnymi działami i doskonale opancerzone, za to powolne i bezwładne. Dla osób pragnących zachować balans między siłą ognia, wytrzymałością i możliwością manewrowania

**W**orld of Warships nie zrywa z formułą rozgrywki zaprezentowaną w dotychczasowych produkcjach studia Wargaming.

Wciąż bierzemy udział w sieciowych potyczkach z udziałem kilkudziesięciu graczy, w których najważniejsze jest szybkie podejmowanie decyzji, a nie dążenie do pokonania wroga za wszelką cenę. Gra wydaje się jeszcze trudniejsza niż „Tanki”. Z uwagi na ogromny zasięg dział okrętowych, latające nad nami samoloty zrzucające zabójcze torpedy i niemożność łatwego schowania się trzeba mieć oczy dookoła głowy, pozostawać w ciągłym ruchu i celnie strzelać.

➤ Pożary wywołane ostrzałami uszczuplają wytrzymałość okrętu. Znacząco zmieniają też jego wygląd.

### Konto

W World of Warships zagramy, korzystając z tego samego konta co w przypadku edycji z czołgami i samolotami. Dzięki temu możliwe będzie współdzielenie wykupionego czasu premium i zdobytych zasobów we wszystkich trzech tytułach.

A to ostatnie wcale nie jest proste – ponieważ najczęściej prujemy do przeciwnika z odległości kilku czy nawet kilkunastu kilometrów i pociski lecą do celu długo. Musimy więc brać poprawkę na prędkość oraz kierunek ruchu obu okrętów i mierzyć tam, gdzie wróg dotrze dopiero za jakiś czas. O ile, rzecz jasna, po drodze nie skreśli lub nie zwolni. Do tego dochodzi jeszcze konieczność ustawienia okrętu pod odpowiednim kątem, jeśli chcemy wypalić z kompletu dział jednocześnie czy zdziałać coś torpedami. Nie jest łatwo zapanować nad tym wszystkim i nie dać się przy tym podziurawić! Jak na razie w grze występują okręty trzech nacji: rosyjskie,

Bliskie spotkania z torpedami zazwyczaj kończą się tragicznie, ale jeśli zareagujemy w porę, mamy szansę je wyminąć.



autorzy przygotowali zaś szeroki wybór krążowników.

Natomiast miłośników trzymania się z boku i graczy, którzy nie przepadają za potyczkami wymagającymi wykazania się zręcznością, zadowolili klasa lotniskowców. W przypadku tych maszyn mamy do czynienia z niemalże inną grą - zamiast obserwować akcję z pokładu statku i strzelać z użyciem dział czy torped, rozsiadamy się przed mapą taktyczną i posyłamy do boju grupy samolotów, którymi steruje się jak jednostkami w produkcjach strategicznych, dbając przy tym, by uprzykrzyć życie przeciwnikowi, a następnie wrócić na statek. Każdy znajdzie tu więc coś dla siebie, pod warunkiem, że zechce uczyć się na błędach i okaże odrobinę pokory - to nie jest pozycja, w której odnosi się sukcesy przy pierwszym uruchomieniu. Trzeba ją poznać, a zdobyte umiejętności regularnie szlifować.

Kiedy znajdujemy się pod ostrzałem, podstawą jest pozostawanie w ciągłym ruchu i gwałtowne zmiany kierunku. Inaczej stanowią łatwy cel.

Istotne okazuje się też rozwijanie jednostek i służących na nich kapitanów. Odbyna się to podobnie jak w poprzednich tytułach z serii - możemy ulepszać poszczególne elementy składowe, a także wyposażać okręty w specjalne moduły, na przykład zmniejszające ryzyko i skutki uszkodzeń poszczególnych systemów czy przyspieszające przeładowywanie i celowanie. Jeśli zaś chodzi o kapitanów, to każdy z nich dysponuje stosunkowo bogatym drzewkiem umiejętności, które odblokowujemy wraz z postępami w zabawie. Kapitanów da się oczywiście przenosić pomiędzy jednostkami, żeby nie zaczynać wszystkiego od zera, gdy wpadnie nam w ręce nowy statek.

Choć World of Warships nie będzie najpiękniejszą grą sieciową, oprawa graficzna tej produkcji robi pozytywne wrażenie, a ona sama działa płynnie nawet na starszych kompute-

rach z systemem Windows XP. Modele okrętów pełne są szczegółów i ogląda się je z przyjemnością, również na zbliżeniach. Nieźle prezentuje się też woda. Wpadające do niej pociski tworzą fale i rozpryski, a dzioby pędzących maszyn fachowo ją prują. Przydałyby się jeszcze efekty pogodowe, takie jak na przykład sztormy urozmaicające fizykę statków na wzór tego, co widzieliśmy w „pirackiej” odsłonie Assassin’s Creed. Niczego nie można za to zarzucić oprawie dźwiękowej i muzyce - World of Warships posiada bodaj najlepszy soundtrack ze wszystkich części serii i doskonale zagrzewa nim do boju.

Wygląda na to, że Wargaming po raz kolejny ma w rękawie asa, którym zaskoczy fanów sieciowych gier wojennych. Niebawem będziecie mogli przekonać się o tym sami - twórcy planują bowiem rychło otworzyć bety dla wszystkich chętnych. ■

PC  
online

## autofire

Po ciężkiej walce z rakiem zmarł Edgar Vigdál, programista i autor gier znany z wydawania odświeżonych wersji starych przebojów. Dzięki niemu zobaczyliśmy Warblade MK II oraz Deluxe Galaga Reborn.

## Survival

Kanadyjskie studio NUYVE zapowiedziało horror P.A.M.E.L.A. Rzecz rozgrywa się w futurystycznej kolonii zwanej Edenem. Gracz porusza się postacią z wszczepionym sztucznym ramieniem, którym komunikuje się z tytułową sztuczną inteligencją.

## Lordowie

CI Games wypowiedziało umowę niemieckiej firmie Deck 13, z którą współpracowało przy Lords of the Fallen. Według Polaków winni są partnerzy, nienależycie wypełniający warunki współpracy.

# Apokalipsa do kwadratu

George Miller nie wie, co to spokojna emerytura. 70-letni reżyser powraca z kolejną odsłoną serii „Mad Max” oraz grą na podstawie filmu. W oba projekty zaangażował się w niemal równym stopniu.

■ Szeptor

**C**o w 2014 roku zrobiło na mnie największe wrażenie, jeśli chodzi o kino? 2 minuty i 40 sekund zapowiedzi czwartego „Mad Maxa”. Nie ma co ukrywać, że współczesne wielkoformatowe filmy fantastyczne i SF mocno obniżyły loty. Tam, gdzie kiedyś liczyła się opowieść i bohaterowie z krwi i kości, dziś mamy najczęściej banał, miałki dialogi i scenografię powstającą na ekranie komputera.

Zapowiedź „Mad Max: Fury Road”, zaprezentowana na konwencie Comic-Con, okazała się na tym tle brutalnie prawdziwa. W zębach niemal chrząścił piach wyrzucany spod kół zardzewiałych pojazdów, nos zatykały opary spalin, a po wszystkim trzeba było wziąć solidny prysznic. Do tego piękne zdjęcia, zrealizowane w artystyczny, wręcz poetycki sposób. – Ostatnią rzeczą, jaką chciałbym zrobić, jest kolejny „Mad Max” – mówił w wywiadach reżyser.

Prace nad produkcją ruszyły już w 2003 roku, jednak na przeszkodzie stanęły problemy: zbyt wysoki budżet,



wycofanie się z projektu Mela Gibsona, a także wojna w Iraku z ropą w tle. Miller nie dawał jednak za wygraną. W 2009 roku wpadł na rewolucyjny pomysł. Zamiast robić film aktorski, postanowił stworzyć animację 3D, w dodatku wspartą grą komputerową.

Reżyser był zafascynowany możliwościami, jakie dają gry wideo: – To opowieść rozgrywająca się w kilku wymiarach, która stanowi najlepszy odpowiednik powieści. W filmie nie możesz zatrzymać czasu i być postacią na ekranie. Gra to umożliwia.

Prace nad obydwoema dziełami prowadziło założone przez Millera i producenta Douga Mitchella Dr. D Studios. Szefem kreatywnym został Cory Barlog, współtwórca serii God of War. Pierwszy trailer gry pokazano na targach E3 w 2013 roku. Dowiedzieliśmy

się także, że tytuł przejmuje szwedzkie Avalanche Studios, odpowiedzialne m.in. za serię Just Cause. I w tym momencie wszystko zaczęło nabierać tempa.

Dziś na temat tego projektu wiemy już całkiem sporo, skupmy się zatem na konkretach. Mad Max szykowany jest jako trzecioosobowa gra akcji osa-

## ■ Outlander

**Mad Max** doczekał się już gry wideo. Produkcja wydana w 1992 roku na konsolę Sega, ukazała się pod tytułem Outlander. Sama historia nawiązywała do drugiej części filmu. W grze nie zabrakło efektownych pościgów, które były w zasadzie jej jedynym pozytywnym elementem.

# autofire

**Czy Hideo Kojima opuścił Konami?** Taki stan rzeczy zdaje się sugerować zniknięcie jego nazwiska ze stron internetowych Metal Gear Solid V: The Phantom Pain. Ale czy aby na pewno odszedł? Tego na razie nie wie nikt.

Mad Max to nie tylko pościgi po plaży i strzelanie do celu. Czasem trzeba będzie ubrudzić się walką wręcz.

przed premierą



„To opowieść rozgrywająca się w kilku wymiarach, która stanowi najlepszy odpowiednik powieści. W filmie nie możesz zatrzymać czasu i być postacią na ekranie”.



„Wpłynąłem na suchego przestwór oceanu...” i ujrzałem okręt, który dalej już raczej nie popłynie.

dzona w otwartym świecie Pustkowie. Czeka nas powtórka z Just Cause 2, tyle że zamiast egzotycznych wysp w tle otrzymamy wypaloną krainę, w której rządzi ropa i łaknące jej wygłodniałe silniki maszyn. Naszym głównym przeciwnikiem będzie Scrotus, przywódca gangu terroryzującego Pustkowie. Zadaniem bohatera okaże się stopniowe likwidowanie wrogich posterunków i osłabianie wpływów bandytów. Fabuła nie nawiązuje do żadnej z filmowych części „Mad Maksa”. Akcja gry toczy się tuż przed nadchodzącą najnowszą odsłoną serii. Twórcy, korzystając z ikonicznych elementów, takich jak postać protagonisty, postanowili opowiedzieć zupełnie nową historię.

Pustkowie to dzikie miejsce, rozmiarami przypominające mapę, którą znamy z Just Cause 2. Z tą różnicą, że w świecie Mad Maksa teoretycznie nie napotkamy żadnych granic. Arenę gry otacza Big Nothing – pustynia nawiedzana przez niebezpieczne burze piaskowe. Zapuszczanie się w te rejony bez zapasu wody i paliwa będzie bardzo ryzykowne. Czasem jednak warto spróbować. Jeśli uda się przeżyć, pojawi się szansa na odnalezienie cennych przedmiotów

pozostawionych przez wichurę, jak unikatowe części do samochodu. A te w świecie Mad Maksa są na wagę złota.

Grę rozpoczniemy w miejscu o nazwie Great White – rozległej przestrzeni, którą kiedyś wypełniało morze. Po dawnej wielkiej wodzie pozostały już tylko wraki statków i ruiny latarni morskich, zamienionych przez lokalne gangi w fortece i obozowiska. Miejsce to okaże się pechowe dla naszego bohatera, który zostanie zaatakowany przez jedną z grup Scrotusa, a jego słynny pojazd V8 Interceptor skradziony. Max ledwie ujdzie z życiem. Jednak, otrzepawszy się z kurzu, ruszy przed siebie, żeby odnaleźć zgubę. Po drodze spotka towarzyszy: szalonego mechanika Chumbucketa oraz psa.

Z pomocą Chumbucketa zdołamy być nowym wóz o nazwie Magnum Opus, który będziemy mogli wyposażać w ciekawe dodatki – osłony, wzmacnienia, broń i całą masę elementów, dzięki którym nasz samochód stanie się twierdzą na kółkach. Posłuży temu opcja „Garażu”, dostępna w dowolnym momencie rozgrywki. Chumbucket pomoże nam również w walce. Potrafi obsługiwać



Pustkowie będziemy mogli przemierzać naszym Magnum Opus lub innym z 50 różnorodnych pojazdów.

harpun rozrywający koła pojazdów przeciwników oraz nawigować w interesujące miejsca. Podobną cechę posiada nasz czworonożny przyjaciel, który wyszuka wodę i pożywienie – towary deficytowe na pustynnym odludziu, a niezbędne do regeneracji.

Trochę szkoda, że twórcy ostatecznie zrezygnowali z trybu multiplayer. Samochodowe bitwy z wykorzystaniem 50 różnorodnych pojazdów (zarówno przeniesionych ze starych „Mad Maksów”, jak i stworzonych na potrzeby gry) jako multi wypadłyby naprawdę widowiskowo. Jedyną namiastką trybu sieciowego ma być opcja „Opus Wars”, dzięki której każdy gracz będzie mógł pochwalić się swoim wozem innym członkom madmaksowej społeczności. ▀

## Godus żyje

Powoli kończy się burza, jaka wybuchła wokół produkowanej przez 22Cans Petera Molyneux gry strategicznej. Zatrudnieni zostali nowi pracownicy i wydaje się, że wbrew poprzednim wieściom studio nie ma zamiaru porzucać tego projektu.

## Nagrody G4C

Organizatorzy eventu Games for Change, stanowiącego część Tribeca Film Festival ogłosili nominacje do głównej nagrody Best Gameplay. Są to Never Alone Iksima Ignitchunai, That's Your Right oraz This War of Mine. Gratulujemy 11 bit studios!

## Pac-Man rozdany

Namco Bandai udostępni swoje zasoby innym japońskim producentom gier na zasadach „otwartego projektu”, którego szczegółów na razie nie ujawnia. W swoim portfolio firma ma prawa do takich legend jak Pac-Man, Galaxian, Galaga czy Dig Dug.

# Final Fantasy XV

## JUŻ GRAMY!

■ qrpiech

Cykl Final Fantasy w ostatnich latach radził sobie kiepsko - zaliczył nieudany start opatrzonego numerem czternastym MMO, a wcześniej naraził się na ostrą krytykę fanów za sprawą mocno średniej, wydanej w formie trylogii, części trzynastej. Tworzone od wielu lat Final Fantasy XV ma tę złą passę serii przerwać. W tym celu opracowujące grę Square Enix postanowiło znacząco zmodyfikować dotychczasowy model rozgrywki.

Najważniejszą zmianę stanowi porzucenie charakterystycznego dla cyklu pseudotururowego systemu prowadzenia starć na rzecz pojedynków toczonych w czasie rzeczywistym. Wersja demonstracyjna gry potwierdza wcześniejsze doniesienia - walka to teraz dynamiczna, wymagająca zręczności siekanina, której bliżej do serii Kingdom Hearts czy wręcz slasharów pokroju Devil May Cry. Tyle że wymaga jeszcze doszlifowania. Pojedynki wydają się chaotyczne, w dużej mierze za sprawą niezbyt wygodnej kamery, ale da się w nich dostrzec potencjał taktyczny. Bohater gry, książę Noctis, poza zwykłymi ciosami potrafi bowiem robić uniki, kontrować, wyprowadzać stosunkowo dużą liczbę specjalnych, zużywających zapas energii ataków, a także w błyskawiczny sposób przeskakiwać od przeciwnika do przeciwnika lub na moment ewakuować się z pola bitwy - wystarczy wycelować, a przemieści się on w żądane miejsce w ułamku sekundy.

Jeśli wybór ataków i broni w pełnej wersji okaże się wystarczająco duży, nasz heros stanie się bardziej elastyczny, a kolejne walki powinny różnić się od siebie na tyle, by nie powodować znużenia. Warto bowiem zaznaczyć, że w grze kierujemy poczynaniami jednej postaci - pozostali członkowie drużyny sterowani są przez SI, w oparciu o nasze wytyczne. Jeśli któryś z nich zbyt mocno oberwie, spróbujemy do niego dotrzeć i go podleczyć. Oni zaś to samo uczynią w stosunku do nas.

Do gry powróci uwielbiana przez fanów możliwość przyzywania na moment potężnych istot, które pomogą w walce i zadanymi obrażeniami przesądzą o wyniku starcia. Bardzo prawdopodobne jednak, że skorzystamy z tej opcji tylko w określonych okolicznościach - dostępnego w wersji demonstracyjnej, wielkiego jak wieżowiec Ramuha przyzwać dało się dopiero wtedy, gdy punkty życia bohatera spadły do zera (nie jest to jednak równoznaczne ze śmiercią - jeśli postać

Najnowsza odsłona Final Fantasy przyniesie największe zmiany od czasu, gdy seria wkroczyła w trzeci wymiar. Czy będą to jednak zmiany na lepsze?



■ Potężna bestia pędząca prosto na nas to jeszcze nie koniec świata - bohater doskonale radzi sobie z unikami, potrafi też w mgnieniu oka pokonać dystans kilkudziesięciu metrów.

zdoła odejść w bezpieczne miejsce i się zregenerować lub łyknąć miksturę, może walczyć dalej). W dodatku za starcia wygrane z jego pomocą drużyna nie otrzymywała punktów doświadczenia i przedmiotów - wyjątek stanowiły potyczki z bossami. Final Fantasy XV zapowiada się na rewolucję także w kontekście eksploracji świata. Zamiast



## autofire

OnLive, czyli pionierska usługa pozwalająca na granie w chmurze, z końcem kwietnia zakończyła działalność. Jej konkurentem była firma GaiKai, a od zeszłego roku również usługa PlayStation Now.



Jeżeli twórcom starczy pomysłów oraz będą dawkować napięcie tak jak w demie, czekają nas najbardziej efektowne i rozbudowane walki z bossami w historii serii.

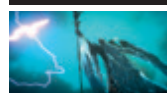
zwać stwora w pułapkę, a następnie przystępujemy do ataku, starając się wykorzystać fakt, że bestia nie widzi na jedno oko. Wszystkiemu towarzyszy rewelacyjna muzyka i ciekawe ujęcia – nie jest to może poziom wysokobudżetowych strzelanin, ale emocji nie brakuje. Oby finalna wersja zawierała więcej takich momentów.

Wypada też mieć nadzieję, że gra zostanie należycie zoptymalizowana. Demo zachowuje się bowiem tak, jakby działało na kilkuletnim laptopie, a nie konsolach nowej generacji. Problemy z płynnością animacji zdarzają się nawet w trakcie zwykłej przebieżki po lesie, a podczas walk z większą liczbą przeciwników na ekranie wyświetlanych jest zaledwie kilkanaście klatek na sekundę, co utrudnia orientowanie się w sytuacji i wykonywanie nawet najbardziej podstawowych działań. W podziwianiu ślicznych, pocztówkowych krajobrazów przeszkadzają z kolei rozmywające i prześwietlające obraz filtry oraz stosunkowo niska odległość rysowania cieni. Grafika na ten moment wywołuje więc mieszane uczucia – jest ładna i brzydka zarazem.

Pomijając kwestie techniczne, demo nastraja do gry pozytywnie i pokazuje, że Final Fantasy XV ma realną szansę, by przywrócić skostniałej serii choć część jej dawnej świetności, a także przyciągnąć nowych graczy. Szkoda tylko, że nie wiadomo jeszcze, kiedy będzie mogło ją wykorzystać. ■

## PS4 XONE

## Demo



**W rozbudowane demo FFXV** można zagrać już teraz, ale żeby zyskać do niego dostęp, trzeba... kupić grę Final Fantasy Type-0 HD. I to w pierwszym, premierowym nakładzie, bo w kolejnych już tego dodatku zabraknie.



klaustrofobicznych, korytarzowych lokacji, które pamiętamy z FFXIII, trafimy na otwarte, obejmujące całe kilometry kwadratowe przestrzenie, gdzie czekać będą zadania poboczne, ukryte przedmioty i masa przeciwników. Podczas naszych wędrówek rozbijemy obozy, w których bohaterowie awansują na kolejne poziomy doświadczenia i zjedzą ciepły posiłek. A w zależności od tego, czym napelnią żołądki, otrzymają inne premie pomagające przetrwać następny dzień. Ogromne znaczenie w grze zyska też samochód, którym drużyna szybko przeniesie się w kolejne miejsca. Z udostępnionych materiałów wideo da się wywnioskować, że dzięki pojazdowi gra nawiąże do kina drogi – to może być dla serii strzał w dziesiątkę.

Filmy, i to te bardziej widowiskowe, przypominają także starcia z bossami. W wersji demonstracyjnej bohaterowie polują na potężnego Behemotha. Zanim jednak dochodzi do pojedynku, twórcy dawkują napięcie, każąc szukać śladów jego bytności, śledzić go w gęstej mgle czy przemykać ciasnym przesmykiem tuż pod nim. Sama walka dzieli się zaś na kilka etapów. Początkowo próbujemy

## Filary umocnione

Dosłownie tydzień po premierze Pillars of Eternity jego wydawca, Obsidian, wypuścił ważącego 800 MB patcha. Mówiono, że gra jak na współczesne standardy jest „odporną na robaki”. Jednak okazuje się, że nie do końca.

## Dla nurków

Sony ujawniło projekt PlayStation Flow, który ma łączyć gry wideo z technologią sensoryczną. Google z wyświetlaczem LCD plus czujniki na rękach i nogach oraz wodoszczelne słuchawki mają umożliwić granie w pełnym zanurzeniu.

## Star Wars 1313

Przy okazji drugiej rocznicy zamknięcia przez Disneya LucasArts powróciła kwestia rozpoczętego przez studio projektu, w którym mieliśmy poznać młodość Boby Fetta, wychowanego w slumsach planety Coruscant, znanych jako „poziom 1313”.



➤ Grafika autorstwa Dennisa Wedina przedstawiająca jego (po lewej) i Jonatana Söderströma. Dennis jest ojcem charakterystycznego, nieco kiczowatego, a jednocześnie niepokojącego stylu graficznego obu odsłon serii. Największą inspirację stanowiły dla niego filmy - głównie „Drive”, „Kokainowi kowboje” oraz twórczość Davida Lyncha. Dennisa natchnęły również koszmary, które miewał jako dziecko - Hotline Miami zawdzięcza im między innymi motyw zwierzęcych masek.

# HOTLINE MIAMI

## ROBILIŚMY DLA SIEBIE

PIXEL  
WYWIAD

Z **Dennisem Wedinem**,  
współzałożycielem studia  
Dennaton Games, rozmawia  
Rafał Kurpiewski



### Początki



**Super Carnage**, czyli prototyp Hotline Miami przygotowany przez Jonatana Söderströma. Choć składał się wyłącznie z jednej planszy, mechanika zabawy była już na tyle dopracowana, że trafiła do finalnej wersji gry praktycznie w niezmiennym postaci.

#### Pamiętasz jeszcze pierwszą grę, w jaką grałeś?

Tak, wydaje mi się, że było to The Goonies na NES-a, gdzieś około 1987 roku. I do tej pory pamiętam, jak niezwykle było to uczucie: mogłem kontrolować postać widoczną na ekranie telewizora, a nie tylko się jej przyglądać! Coś niesamowitego. Nieważne, że nie znałem wtedy jeszcze angielskiego i niewiele z gry rozumiałem. Doskonale się bawiłem, po prostu biegając po planszy, zabijając jakieś węże i ginąc. Nawet wchodzenie do menu było fajne!

#### P Dziś wciąż tak jest czy nie masz już takiej radochy z grania w nowe produkcje?

Po części tak, po części nie. Mam wrażenie, że kiedyś gry były bardziej... grami. Dzisiaj twórcy usilnie próbują naśladować filmy, zaprezentować scenariusz w hollywoodzki sposób, a zapominają o tym, co najważniejsze, co odróżnia gry od filmów - frajdzie z samego grania. Ja wolę tytuły, w których jest mniej scenek przerywnikowych, mniej efekciarstwa, a więcej samej gry.

#### P Czyli nadal grasz?

Tak, pod warunkiem, że mam czas. Niestety, tworzenie gier ma tę istotną wadę, że jest diabelnie czasochłonne, więc często po prostu nie mogę sobie na to pozwolić. Ale kiedy już mi się uda, nie wybrzydzą. Bawią mnie w zasadzie wszystkie rodzaje gier. Może poza sportowymi i japońskimi RPG, których akurat nie znoszę. Za to chętnie sięgam po tytuły trudne i wymagające. Zabierają dużo czasu, kosztują masę wysiłku, ale pozwalają też poczuć przeogromną satysfakcję.

#### P I dlatego sam zacząłeś tworzyć takie właśnie dzieła?

Co ciekawe - nie. Od zawsze uwielbiałem gry, ale nigdy nie podejrzewałem, że będę nad nimi pracował i nie planowałem tego. W pewnym sensie zdecydował o tym przypadek. Potrzebowałem gry dla mojej kapeli - Keyboard Drumset Fucking Werewolf. A że brat mojego kumpla, Jonatan Söderström, znał się na tym - poprosiłem go, żeby ją przygotował.

## autofire

Blogger **Siergiej Galonkin** napisał narzędzie, dzięki któremu można sprawdzać wyniki sprzedaży gier na Steam. Jest to o tyle ciekawe, że właściciel platformy, firma Valve, zabrania publikacji takich danych.

### UNIT9 VR

Oto pierwszy w Polsce konkurs na najlepszą instalację wirtualnej rzeczywistości. Finał imprezy, połączony z prezentacją najlepszych projektów, wykładów i paneli dyskusyjnych, odbędzie się w dniach 12-14 czerwca na OFF Piotrkowska w Łodzi.

### Witcher School

Nowy polski projekt, związany z uniwersum Wiedźmina, zostanie zorganizowany w dniach 13-16 czerwca na Zamku Moszna przez Agencję 5 Żywiołów. Impreza przewiduje trwającą trzy dni grę na żywo oraz warsztaty improwizacyjne.

## Od zawsze uwielbiałem gry, ale nigdy nie podejrzewałem, że będę nad nimi pracował i nie planowałem tego. W pewnym sensie zdecydował o tym przypadek.

Zgodził się pod warunkiem, że ja zadbam o jej oprawę graficzną. Zająłem się tym i takim oto sposobem powstała nasza pierwsza wspólna gierka.

### **P** Niech zgadnę – spodobało ci się?

O tak. Nawet sobie nie wyobrażasz, jaki ubaw mieliśmy przy jej tworzeniu. Do tego bardzo się polubiliśmy. Chcieliśmy robić to dalej. A tak się złożyło, że Jonatan miał już gotowy prototyp gry, który przygotował jakoś tak w 2008 roku. Pokazał mi go, a mnie się on strasznie spodobał. Stworzyłem do niego nową grafikę, potem zaczęliśmy wdrażać kolejne pomysły i wszystko zaczęło nabierać kształtów. Tak powstało Hotline Miami i Dennaton Games, nasze dwuosobowe studio.

### **P** Cały czas tak dobrze się układało?

Nie do końca. W pewnym momencie praca nad Hotline Miami stała się stresująca. Bardzo stresująca. Zaczęło nam brakować pieniędzy, w związku z czym musieliśmy wypuścić grę wcześniej, niż planowaliśmy. Na szczęście teraz, patrząc z perspektywy czasu, wydaje mi się, że w sumie wszystko wyszło nam na tyle dobrze, iż niczego nie chciałbym zmieniać. No, może trochę bym jeszcze popracował nad bossami. Ale poza tym jestem zadowolony.

### **P** Czemu zdecydowaliście się akurat na stylizację retro?

Wcale nie uważam, że gra jest stylizowana na retro. Dla mnie piksele to po prostu jeden ze środków wyrazu, który nie jest ani lepszy, ani gorszy od innych. Tak jak malarz może stworzyć dzieło za pomocą pędzli, Photoshopa czy sprayu w puszcze, tak ja mogłem wybierać spośród różnych metod czy narzędzi. I wybrałem piksele, bo je po prostu lubię.

### **P** Nie baliście się, że gra jest na tyle kontrowersyjna, iż może nie zostać wpuszczona na Steamie czy którąś z pozostałych platform? Mielicie jakiś plan B?

Nie. Szczerze mówiąc, nie zastanawialiśmy się wtedy, jak zareaguje na nią Steam czy ktokolwiek. Może zabrzmiało to jak wyświechtany slogan, ale tak naprawdę robiliśmy ją dla siebie. Żeby móc w nią pograć. Nie mieliśmy pojęcia, czy spodoba się komukolwiek innemu.

### **P** Ale spodobała się i odnieśliście sukces.

#### **Czy to w jakiś sposób zmieniło wasze życie?**

Tak. Po pierwsze mocno zwiększyło nasze poczucie własnej wartości, dodało nam pewności i wiary w siebie. Kiedy zobaczyliśmy, że Hotline Miami podoba się graczom, poczulśmy, że robimy coś istotnego. Istotnego już nie tylko dla nas dwóch, ale też dla innych. To świetne uczucie. Po drugie zyskaliśmy stabilność finansową i swego rodzaju wolność. Przestaliśmy martwić się o pracę, o to, czy damy radę dokończyć kolejną grę, jeśli proces jej tworzenia zacznie się przedłużać, tego typu rzeczy. Dzięki temu mogliśmy skupić się na robieniu tego, co lubimy, i robieniu tego tak, jak chcemy.

### **P** I rzeczywiście tak było podczas prac nad Hotline Miami 2?

Właśnie tak. Oczywiście przy „dwójce” mieliśmy znacznie więcej roboty i pochłonęła ona o wiele więcej czasu. Ale mieliśmy ten czas. Mogliśmy i chcieliśmy go poświęcić. W dodatku mieliśmy gotową mechanikę i byliśmy już przygotowani na to, co nas czeka. Tym razem naprawdę mogliśmy dopieścić grę tak, by wypuścić ją dopiero wtedy, gdy będziemy z niej w stu procentach zadowoleni. I tak się stało. To były szalone dwa lata nieprzerwanej pracy, ale jesteśmy dumni z efektów. I z siebie. No i nadal się lubimy.

### **P** Pracujecie już nad czymś nowym?

Tak, wiemy już dokładnie, czym będzie nasz kolejny projekt. Nie mogę zdradzić zbyt wiele, ale to absolutnie pewne, że ujrzy on światło dzienne. I że będzie zupełnie inny niż Hotline, a mimo to od razu da się zauważyć, że to my za nim stoimy.

### **P** Co doradziłbyś początkującym autorom gier jako człowiek, któremu się udało?

Nie ograniczajcie się do tworzenia czegoś podobnego do tytułów, które ludzie namiętnie ogrywają. Nie skupiajcie się na najpopularniejszych gatunkach. Olejcie to. Zamiast tego zróbcie grę, w którą bardzo chcielibyście pograć, a której nie da się nigdzie kupić. ■

## Studio



Powstałe w 2012 roku Dennaton Games to niezależne szwedzkie studio odpowiedzialne za obie części Hotline Miami. Jego nazwa to tak naprawdę zlepek imion obu założycieli – Dennisa Wedina i Jonatana Söderströma.

## autofire

Deus Ex: Mankind Divided został oficjalnie ogłoszony. Akcja nowej odsłony serii będzie się rozgrywać w 2029 roku, dwa lata po wydarzeniach z Human Revolution. Znowu wcielimy się w postać Adama Jensena.

## Gitara wraca

Activision zapowiedziało prace nad wskrzeszeniem swej upadłej marki. W Guitar Hero Live, które ma się ukazać jesienią, akcję będziemy obserwować oczami gitarzysty. W grze pojawią się też sekwencje Full Motion Video.

## Sony górą

Wiosna nie jest dobrym okresem dla handlu, jednak wyniki sprzedaży konsol nowej generacji mówią wiele. PS4 znajduje obecnie co tydzień około 200,000 nowych nabywców, podczas gdy XONE – około 100,000, zaś Wii U nieco ponad 30,000.

30 LAT HISTORII POLSKICH GIER I GRACZY W JEDNEJ KSIĄŻCE. DOBRZE, ŻE POWSTAŁA.

# Nie tylko Wiedźmin

Autor, od lat na łamach różnych pism i serwisów na bieżąco dokumentujący dzieje elektronicznej rozrywki, w książce „Nie tylko Wiedźmin” udowodnił, że świetnie zna również korzenie rodzimej branży gier i umie korzystać z dostępnych źródeł. Rozmawiał z twórcami – i z tymi najbardziej utytułowanymi: Adrianem Chmielarzem, Maciejem Miąsikiem, Tomaszem Mazurem czy Grzegorzem Miechowskim, ale też z autorami całkowicie zapomnianych perełek sprzed dwóch dekad.

Uważnie przeczytał archiwalne numery magazynów o grach i komputerach (od Bajtka po Pixela). Przeszukał fora dyskusyjne i niszowe serwisy miłośników ośmiu i szesnastobitowców, nie pominął także internetowych baz produkcji na dawno zapomniane platformy. Zdobył w ten sposób ogromną wiedzę o historii polskich gier, którą teraz dzieli się z czytelnikami.

Często, niestety, zbyt hojnie. „Nie tylko Wiedźmin” od pierwszych stron atakuje natłokiem faktów, tytułów, dat i nazwisk, których miejsce jest w Wikipedii. O wielu wcześniejszych dziełach dowiadujemy się

Polska muzyka czy polskie kino antologii i leksykonów mają na pęczki. Pora na nas – przekonuje Marcin Kosman, który spisał kronikę gier komputerowych made in Poland.

■ Bartłomiej Kluska

teraz  
premiera



Book

„Nie tylko Wiedźmin”, w formie tradycyjnej oraz jako e-book, został opublikowany nakładem własnym autora, a jego dystrybucja prowadzona jest za pośrednictwem strony [www.openbeta.pl](http://www.openbeta.pl).

właściwie tyle, że powstały oraz kto je napisał, kto wydał i kiedy. Potencjalnie interesujące historie są ledwie sygnalizowane, a autor pędzi dalej, w kolejnych krótkich akapitach (jakby żywcem wyjętych z sieciowych serwisów) wyrzucając z siebie nowe informacje.

Na szczęście od fragmentu dotyczącego Amigi książka zwalnia, a Kosman odnajduje właściwy rytm opowieści. Losy robionych chałupniczymi metodami produkcji na „przyjaciółkę”, które (jak Franko, Mentor czy Legion) zyskiwały masową popularność, próby profesjonalnego tworzenia gier takich jak na Zachodzie (Teenagent, A.D. 2044), niespodziewany sukces TopWare, Mortyr, którego „siłą jest zabijanie Niemców” i obliczone na wzbudzenie kontrowersji Rezerwowe psy, piękne przygodówki Avalonu, tragicznie spóźniony Golem, będący pionierem nurtu indie Soldat, zaskakujący zaawansowaną technologicz-

ną stroną przedsięwzięcia Chrome, porażka ambitnego Another War, ogólnosiwiatowy sukces Painkillera, wreszcie tytułowy Wiedźmin i to, co po nim, bo dzieło Kosmana prezentuje rozwój rodzimej elektronicznej rozrywki do roku 2015 – wszystko to opowiedziane jest tak, że zostaje w głowie czytelnika na dłużej (choć pedantyczność kronikarza, sypiącego kolejnymi faktami do ostatnich stron czasem bierze górę).

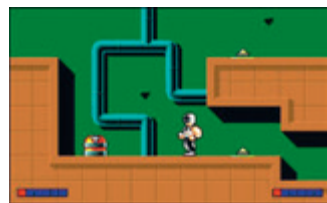
Trzydzieści lat polskich gier i gier w Polsce obfitowało w ważne wydarzenia, barwne postacie, spektakularne sukcesy i porażki, o których warto wiedzieć więcej, by lepiej rozumieć także współczesność i docenić drogę, jaką wszyscy (twórcy, dziennikarze, gracze) przeszliśmy. Świetnie, że taka książka wreszcie powstała. Mimo swoich 400 stron pozostawia czytelnika z niedosytem, ale to dobrze – wiele pasjonujących historii wciąż jeszcze czeka na opowiedzenie. ■

## A.D. 2044



■ 100 tys. klatek animacji! Megabajty efektów dźwiękowych! Kilkadziesiąt minut muzyki!

## Electro Body



■ Bohater błądzi po licznych ekranach korzystając z teleportów i strzelając do przeciwników.

## Polanie



■ Gra, choć pisana w akademiku, pozwoliła autorowi zarobić na kawalerkę.

## Sołtys



■ Kwintesencja swojskości w polskich grach. Sołtys miał wszakże problem ze sterowaniem.



### Elektroniczny szlem

Rakieta Play Pure Drive nie odbiega wyglądem i wyczuciem od innych rakiet, ale jak twierdzi Eric Babolat, prezes produkującej ją francuskiej firmy, jej rozwój zajął całą dekadę. Jest to pierwsza na świecie inteligentna rakietka tenisowa. Jej twórcy, porównawszy tenisa do wyścigów Formuły 1, w których zespół nie otrzymywałby podstawowych danych dotyczących pracy silnika, spalania czy przyspieszenia, postanowili to zmienić. W ręczce nowej rakietki ukryte są dwa przyciski, jeden do jej włączania, drugi

do przełączania Bluetootha, a także port USB oraz cała elektronika. Czujniki pozwalają uzyskać informacje o sile uderzeń, miejscu trafienia piłki, jej podkręceniu, rodzaju uderzeń, np. forhend, bekhend, smecz, serwis, oraz ich ilości. Wbudowana bateria umożliwia grę do sześciu godzin na jednym ładowaniu, a pamięć pozwala pomieścić dane z mniej więcej 150 godzin grania. Oprogramowanie Babolat wizualizuje nasze osiągi w trzech kategoriach: technika - na podstawie powtarzalności trafień piłki

**FAST SHOT**

w centralne pole rakietki (sweet spot), siła - na podstawie odczytów czujników dla wszystkich uderzeń oraz wytrzymałość - na podstawie częstotliwości i długości treningów.

**CENA OKOŁO 1200 ZŁ**

# Smart sport

Internet rzeczy stał się rzeczywistością, teraz nawet wychodząc uprawiać sport, trzeba pamiętać o podładowaniu sprzętu do gry, który nasze wysiłki i technikę przedstawi potem w najdrobniejszych szczegółach.

■ User Jama

### Trening basketowy

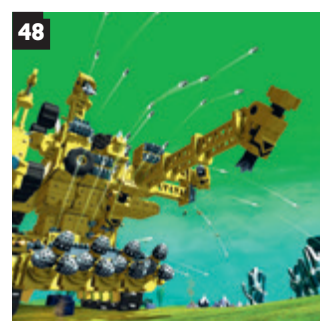
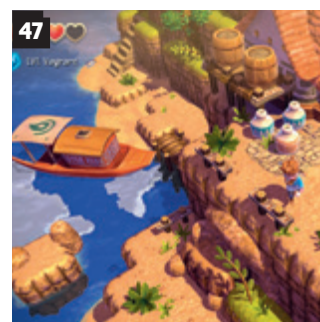
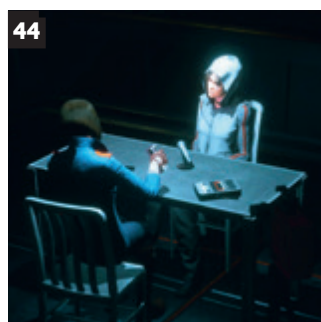
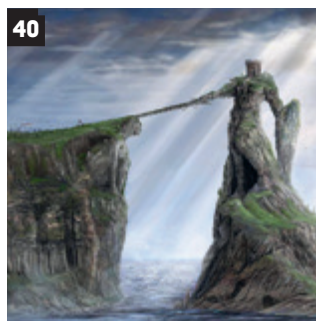
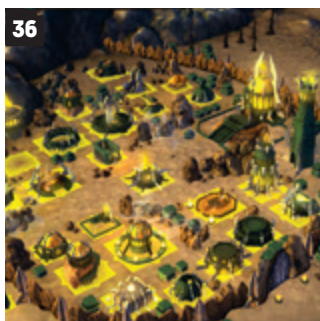
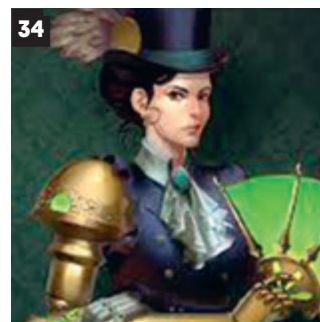
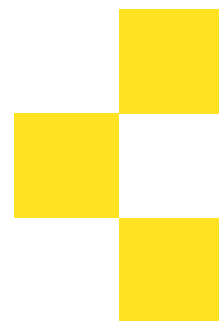
Firma 94Fifty wymyśliła inteligentną piłkę do kosza - Smart Sensor Basketball. Tutaj konstruktorzy stanęli przed chyba największym wyzwaniem, jeśli chodzi o odporność na wstrząsy, zarówno ze względu na ich siłę, jak i częstotliwość. Piłka pomaga doskonalić grę, służąc informacjami na temat trajektorii łuku rzutu, jego szybkości, podkręcenia oraz intensywności dryblingu. Aplikacja może pracować w trybie trenera, kiedy ćwiczymy określoną umiejętność - wykonujemy wówczas serie powtórzeń i otrzymujemy powiadomienia o postępach. Można też zmierzyć się ze znajomymi; program jest w stanie zliczać dane maksymalnie dla pięciu graczy. Do komunikacji ze smartfonem z systemem iOS lub Android wykorzystany jest Bluetooth - z jednej strony pozwala na ściąganie danych z czujników do aplikacji, z drugiej na uaktualnienia oprogramowania obsługującego czujniki w piłce. Bateria ładowana jest indukcyjnie na podstawie i wystarcza na 8 godzin gry. Dodatkowo producent oferuje specjalną

### nowe GADŻETY

siatkę na kosz, którą można dokupić do zestawu - dzięki niej piłka odnotowuje, kiedy trafiamy, kiedy pudujemy oraz zachowuje statystyki. Co ciekawe, sam producent twierdzi, że dokładność owych pomiarów wynosi 95%, więc jeśli gracze z kimś na pieniądze, lepiej dodatkowo liczyć w tradycyjny sposób.



# PLAY THE GAME



**GRA PRZENOSI NAS I 29 INNYCH SKĄPO ODZIANYCH ŚMIAŁKÓW NA POKAŻNĄ WYSPĘ PEŁNĄ RUIN DAWNEJ CHWAŁY.**

✦ Nie mamy takiego wyboru broni, jak w Soulsach, ale to, co jest dostępne, prezentuje się niesamowicie.

# Bloodborne

■ PS4

PRODUCENT From Software Wersja PL: tak

■ Krupik

Ostatnio miałam niewątpliwą przyjemność zagrania w dwie pozycje na PS4, których akcja toczy się w mojej ulubionej wiktoriańskiej scenierii, a mianowicie w *The Order: 1886* i *Bloodborne*.

Przygoda z *The Order: 1886* to wyjątkowo relaksująca zabawa. Bardzo mi się podobała... przez całe 4 godziny, które zajęło mi ukończenie tej gry. Jeślibym się mocno postarała, spędziłabym z nią jeszcze góra 20 minut. Gdybym nie dostała *Ordera* z redakcji i musiała za niego zapłacić, byłabym mocno rozczarowana.

Okazało się też, że wcale nie potrzebowałam relaksu. Potrzebowałam *Bloodborne'a*. Potu, bólu, łez, obietnic, że „już nigdy więcej, do licha”, wracania do gry, potu, bólu, łez i kolejnych obietnic. I tak przez ponad 40 godzin (a nie zmierzy-

łam się bynajmniej z opcją PvP czy *New Game Plus*, czyli trudniejszym poziomem rozgrywki dostępnym po pierwszym przejściu gry). *Bloodborne* jest jak mozolna wędrówka po górach (jeszcze tylko jeden boss, jeszcze tylko do kolejnego punktu zapisu). I ogromna, ogromna satysfakcja nie tylko wtedy, kiedy wreszcie dotrzemy na główny szczyt, ale i po wdrapaniu się na mniejsze górki.

Jestem pewna, że fani *Demon's Souls* i *Dark Souls*, czyli poprzednich przebojów From Software i Hidetaki Miyazaki, twórców *Bloodborne*, zamówili tę grę w przedsprzedaży, gdy tylko było to możliwe. To niewątpliwie dobry ruch, ponieważ gra w niczym nie ustępuje swoim poprzednikom. To właściwie kolejne *Soulsy*, tym razem jednak nie w klimatach fantasy, a horroru. Na początku opowieści wiemy tylko, że jesteśmy łowcą, który przybywa do mrocznego miasta Yharnam. Okazuje się, że nieliczni pozostający przy zdrowych zmysłach mieszkańcy Yharnam pozamykali się w domach, a po ulicach grasują szaleni wieśniacy

## Gotyk



Mózg From Software, Hidetaka Miyazaki, czerpał inspirację z „Drakuli” Bramy Stokera oraz autentycznych lokacji z Rumunii i Czech. Autor za swój wielki wzór uważa Ico z 2001 roku. Trzy lata później porzucił pracę w Oracle i zaczął tworzyć gry.

✦ Szlachtowanie czas zacząć! Tylko dla czego w Yharnam poluje się na łowców?

z widłami i innymi narzędziami domowego użytku, którzy wyjątkowo nie lubią obcych (a już na pewno obcych łowców). Ale o co właściwie chodzi? Och, From Software słynie z tego, że w swoich grach zawiloci fabuły ujawnia wyjątkowo opornie. Ba, można nawet nie poznać jej całej, jeśli nie spotka się niektórych NPC lub mniej ważnych przeciwników. Uchylę więc tylko rąbka tajemnicy i powiem, że dalej jest strasznie w stylu, który na pewno przypadłby do gustu mistrzowi Lovecraftowi. A zakończenie? Ciii...

Gra jest tak samo trudna jak poprzednie dzieła studia, ale różni się od nich przede wszystkim tym, że tym razem preferowana jest bardziej agresywna strategia. W Bloodborne nie ma co liczyć na znane z Soulsów tarcze czy pancerze: podstawę taktyki



✦ Gibki, płonący bękart zrodzony najprawdopodobniej w obrzeżnych kwartałach piekła. Brytan pełni rolę strażnika podziemnych ruin.



## Moją ulubioną zabawką był szybki miecz, do którego dołączało się masywny bijak, tworząc w ten sposób wyjątkowo skuteczny oręż.

stanowi atak, a nie obrona (co oczywiście nie oznacza, że nie będziemy jak szaleni robić uników). Zresztą i tak nie mamy trzeciej ręki do trzymania tarczy. W prawej dłoni dzierzymy główną broń, a w lewej broń palną, która przydaje się najczęściej do wybijania z rytmu atakujących przeciwników. Co ciekawe, broni z prawej ręki możemy używać w dwóch wersjach: wolniejszej i szybszej. Moją ulubioną zabawką był szybki miecz, do którego dołączało się masywny bijak, tworząc w ten sposób wyjątkowo skuteczny oręż. Nowym rozwiązaniem, nagradzającym ofensywne zachowanie, jest też to, że kiedy stracimy punkty życia, możemy je odzyskać, jeśli odpowiednio szybko uda nam się trafić przeciwnika.

O ile nie mam wątpliwości, że Bloodborne spodoba się fanom Soulsów, tak obawiam się, że nawet nie spróbują do niego usiąść osoby, które wcześniej nie miały za wiele do czynienia z dziełami Hidetaki Miyazaki. Każdy przecież słyszał, że te

gry są bezsensownie trudne! Trudne – tak (przypominam: pot, ból, łzy). Bezsensownie – na pewno nie. Owszem, przez pierwsze godziny przygody z Bloodborne czujemy się jak biblijny Dawid w świecie zamieszkałym przez samych Goliatów. Skoro na nic zdaje się ulubiona przez wielu graczy metoda „huzia na Józia” (sprawdza się tylko i wyłącznie, gdy Józiem są becзки, które rozbijamy w celu odreagowania), musimy wysilić szare komórki. Czasami można odnieść wrażenie, że nie jest to action RPG, tylko strategia. Trzeba sprawdzić, ilu mniej więcej wrogów znajduje się na danym poziomie, poznać ich sposób walki, odseparować od kolegów, podczas starcia wybrać odpowiedni moment na wyprowadzenie ciosu... Oczywiście bossowie to jeszcze większe wyzwanie. Pierwszy raz giniemy jakieś 3 minuty po rozpoczęciu zabawy. A potem giniemy znowu. I znowu. I jeszcze raz.

✦ Twarz Łowcy jest tak samo enigmatyczna jak bohatera Dark Souls.





■ Z pojedynczymi przeciwnikami zwykle szybko dajemy sobie radę. Gorzej, że najczęściej mają oni kolegów.



■ A może zamiast atakować, warto pokazać tym panom malutką pozytywkę?



■ Widok niektórych przeciwników wzbudza litość, ale nie wolno dać się omamić pozorom.

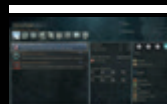
Łowcy, którzy pojawią się w naszym świecie, mogą nas zabić, a twórcy notatek chcieć sprowadzić na manowce.

Pewnie nie byłoby to tak traumatyczne, gdyby nie fakt, że stan gry zapisywany jest tylko przy specjalnych latarenkach, a przedarcie się do następnego punktu zapisu często zajmuje dobrych kilkadziesiąt minut. Och, a czy wspomniałam już, że prawie wszyscy przeciwnicy odradzają się po każdej naszej śmierci?

Nic więc dziwnego, że po kolejnej nieudanej próbie pokonania bossa, który po raz czwarty zrobił z nas pulę, mamy ochotę cisnąć padem o ścianę. Zapewniam was jednak, że w tym szaleństwie jest metoda. Każdemu nowicjusowi w świecie Soulsów idzie słabo i nie ma co się tego wstydzić. Dzięki systemowi „śmierć – postęp – śmierć – postęp” uczymy się mechaniki gry, szybko

zaczynamy też awansować (za zabijanie przeciwników zdobywamy tak zwane tętnienia krwi, odpowiednik dusz w DS, które wydajemy nie tylko na broń, ubranie, napoje przywracające zdrowie czy naboje, ale także na podnoszenie poziomu naszej postaci). Wreszcie dochodzimy do momentu, w którym nie mamy wrażeń, że przegrywamy, bo „gra była niesprawiedliwa”, ale wyłącznie dlatego, że popełniliśmy błąd. Niezmiernie ważne jest również to, że przeszukując teren, znajdujemy liczne skrótory (uruchamiamy windy, odnajdujemy przejścia między bezkami). Nagle okazuje się, że boss, do którego przebijaliśmy się przez dwie godziny, czeka zaraz za ścianą obok ostatniej latarenki.

## Wskaźniki



Postać zdefiniowana jest przez osiem cech. Najciekawsze z nich to „tętnienia krwi” będące swego rodzaju walutą oraz „zabarwienie krwi”, który to atrybut opisuje siłę rażenia używanej broni palnej.

Rozgrywka w Bloodborne nie musi być też samotną przygodą. Jeśli gramy online, możemy poprosić innych graczy o przybycie nam na pomoc czy przeczytać zostawione przez nich notatki ze wskazówkami. W obu przypadkach trzeba mieć się jednak na baczności: łowcy, którzy pojawią się w naszym świecie, mogą nas zabić, a twórcy notatek chcieć sprowadzić na manowce. Czy dalej zastanawiacie się, po co właściwie tak się męczyć? Nie lepiej zagrać w coś, co nie wymaga tyle zachodu? Ależ oczywiście! W życiu, nawet jeśli tylko wirtualnym, czasem jednak dobrze udowodnić sobie, że można stanąć w obliczu wyzwania, sprostanie któremu wydaje się niemożliwe – i wygrać! A potem zrobić to jeszcze raz i jeszcze raz! ■

COSPLAY WORLD MASTERS Z FINAŁEM W PORTO! (PT)



cosplay world masters

EUROCOSPLAY Z FINAŁEM W LONDYNIE (GB)



NOWOCZESNA HALA EXPO KRAKÓW



KRAKOW

KONCERT MIKI KOBAYASHI I TEZYA (テツヤ)



FB/MIOHI - DOŁĄCZ DO WYDARZENIA!



[HTTP://MAGNIFICON.MIOHL.PL](http://magnificon.miohl.pl)



29-31  
MAJA

LEAGUE of LEGENDS

ELIMINACJE ONLINE, FINAŁ DLA 16 ZESPOŁÓW!  
ATRAKCYJNE NAGRODY RZECZOWE ORAZ 136 000 RP!

COUNTER STRIKE  
GLOBAL OFFENSIVE

ELIMINACJE ONLINE, FINAŁ DLA 4 ZESPOŁÓW!

Wszystko odbywa dzięki firmie MSI, która objęła patronat technologiczny nad Magnificonem udostępniając profesjonalny sprzęt gamingowy dla graczy w postaci między innymi laptopów GE72.

Partnerami strefy gamingowej są między innymi tp-link oraz portal gram.pl

■ Mendoza w trakcie śledztwa spotka na swojej drodze kilka nieobliczalnych postaci.



# Battlefield Hardline

■ PC ■ PS3 ■ PS4 ■ X360 ■ XONE

PRODUCENT Visceral Games Wersja PL: tak

■ Pocztar

Jestem z tego pokolenia, któremu wystarczył kawałek suchego patyka, by przy odrobinie wyobraźni przenieść się na podwórku do świata policjantów i złodziei. Battlefield Hardline umożliwi to za pomocą nowocześniejszych środków wyrazu. Jeśli znudziła się wam żołnierska otoczka poprzednich części, najnowsza odsłona będzie dla was ciekawą alternatywą i lekarstwem na zadyszkę, którą ostatnio złapała seria.

Krótkie i mało porywające singlowe kampanie były bólem tego cyklu. Najwyraźniej twórcy również to zauważyli, ponieważ zdecydowali się na wprowadzenie kilku nowości. Pierwsza i najważniejsza to zmiana środowiska. Z tytułowego pola bitwy, na którym królowały uzbrojone po zęby armie, przenosimy się na ulice Miami, gdzie wcieliwszy się w postać oficera Nicka

Mendozy, uczestniczymy w czynnościach typowych dla funkcjonariusza policji. Jako świeżo upieczony członek wydziału antynarkotykowego dość szybko odkrywamy, że świat wcale nie jest taki różowy. Korupcja sięga najwyższych szczebli władz Miami Vice, a Nick nie może ufać nikomu.

Ostatnio na topie są seriale, które plasują się najwyżej w rankingach oglądalności. Gry starają się za tym trendem nadążyć, czego przykład stanowią wypuszczane w odcinkach produkcje Telltale Games czy choćby Resident Evil Revelations 2. Podobnie ma się rzecz z nowym Battlefieldem - akcję podzielono na 10 epizodów, z których każdy serwuje zapowiedź kolejnego lub (w przypadku wznowienia zabawy) przypomina, co działo się poprzednio. Twórcy zapomnieli jednak o najważniejszym - każdy odcinek w dobrym serialu kończy się cliffhangerem, a tu kolejne



■ To nie jest widok z nowego Far Cry, choć i tutaj tropikalne wody zostaną obficie zbroczone krwią.

fragmenty kampanii singlowej mają dość spokojne finały, niezmuszające do dalszej gry z wypiekami na twarzy.

Weterani serii z pewnością pamiętają, że jej głównym wyróżnikiem była akcja. Wymiany ognia z użyciem mniej lub bardziej ciężkiego sprzętu to już jednak przeżytek. Hardline zapewni całkiem nowe doznania, umożliwiając przejście sporej części kampanii, jak na prawdziwego glinę przystało, czyli posyłając przestępców za kratki. Oczywiście jeśli chcemy, nic nie stoi na przeszkodzie, by metodą na Rambo zaliczać kolejne lokacje i pozostawiać za sobą stopy trupów. Gra jednak motywuje, by kiedy tylko się da, zakradać się, dokonywać aresztowań

## Detektyw



Ważnym elementem fabuły są śledztwa. Za skanowanie porzsiewanych w różnych miejscach przedmiotów dostajemy bonusowe punkty i możemy poznać szerszy kontekst prowadzonych spraw.

oraz poszukiwać wskazówek do akt za pomocą specjalnego skanera. Obezwładnieni przeciwnicy (za potwierdzenie nakazu aresztowania niektórych z nich dostajemy bonus) i znalezione dowody owocują punktami, za które otrzymujemy nową broń bądź akcesoria, takie jak kompresory, stabilizatory, celowniki czy skórki na spluwy. Niby nic wielkiego, ale z lubością sprawdzaliśmy kolejne konfiguracje wyposażenia, mimo świadomości, że najlepiej będzie leżał mi w łapie policyjny shotgun. Spokojnie, nawet jeśli zdecydujemy się na działanie z zaskoczenia, w kilku miejscach gra wymusi na nas powrót do korzeni i będziemy mogli sobie po ludzku postrzelać.

Rozgrywkę urozmaicono na kilka sposobów. Możemy odwracać uwagę wrogów, rzucając naboje na ziemię, mamy też okazję pojeździć czołgiem, dorwać się do samolotowego działka czy po prostu spędzić trochę czasu za kółkiem. Model jazdy niestety wypada dość słabo – wóz prowadzi się jak ciężką landarę, na szczęście owe momenty umilają ładne pejzaże i dynamiczne, pełne eksplozji pościgi.

Świetnie wyglądają też animacje twarzy, część tekstur (przyjrzyjcie się chociażby drzewom czy podłogom), efekty świetlne, a w szczególności oślepiające słońce, wybuchy i dym.

O dźwięku można mówić tylko w samych superlatywach, ale z tego seria zawsze słygnęła. Odgłosów broni aż chce się słuchać, podobnie jak towarzyszącego menu głównemu policyjnego hitu KRS One. Co ciekawe, całkiem nieźle brzmi polski dubbing. Luzackie dialogi cieszą ucho, o prowadzonych sprawach możemy poczytać w specjalnym menu, a bohaterów da się polubić. Całkowicie wczuć się w klimat nie pozwalają ograniczenia techniczne, ale do tego, że nie sposób przeskoczyć małej skrzynki, a drzwi do lokacji permanentnie się za nami zatrzaskują, podobnie jak do przenikania obiektów, wypada chyba przywyknąć.

Chociaż jestem urodzonym singlowcem, wiem, że wielu z was zdecyduje się zakupić grę dla trybu multiplayer, spędzając w nim później wiele miesięcy. Jeśli przesiadacie się na Hardline z poprzednich części, najbardziej zaboli was brak czołgów, łodzi czy odrzutowców. Charakter i otoczka gry wymusiły ograniczenie zawartości poprzez zmniejszenie map i zwiększenie tempa zabawy. Gotowi na chaos?

Do wyboru dostajemy 8 trybów rozgrywki wieloosobowej. „Napad” pozwala przestępcom włamać się do skarbcia i wynieść z niego dwie torby



✚ „Fucha” to jeden z najciekawszych trybów w multiplayerze, łączący strzelanie z szybką jazdą.

z forszą. W ucieczce przeszkadza im ekipa policjantów. „Fucha” nakazuje przejmować rozmieszczone na mapie pojazdy, a poszaleć można samochodami i motocyklami, tym bardziej że premiowana jest szybka jazda. Pasażer ma szansę ostrzelenia wozów przeciwników, co podnosi poziom adrenaliny, czyniąc ten tryb jednym z najciekawszych. „Krwawa forsa” to rywalizacja o umieszczone na mapie pieniądze, które stopniowo trzeba prznosić do skarbcza należącego do drużyny, by tam bronić ich przed wrogiem.

## Zabójcy

Podczas gry zwróćcie uwagę, jak postać Mendoza trzyma przed sobą broń. Charakterystyczne ruchy były konsultowane z policyjnymi ekspertami – wszystko dla wzmocnienia realizmu.

„Na ratunek” polega na odbijaniu i ewakuacji zakładników, a „Na celowniku” na ochronie VIP-a przed przeciwnym zespołem. Oba tryby rozgrywane są na małych mapach, gdzie po śmierci trzeba czekać na koniec rundy, który na szczęście następuje błyskawicznie. Stawkę zamykają „Mały podbój” i „Duży podbój”, tradycyjna zabawa w przejmowanie i utrzymywanie strategicznych punktów, oraz typowy „Deathmatch”.

W klasach rewolucji brak innowację stanowi natomiast pojawienie się hakera, który wspomaga drużynę perkami w rodzaju skanowania mapy czy szybszego respawnu. Za zdobycie w grze gotówkę rozwijamy postać i kupujemy nową broń. W tym przypadku jest to bardziej złożony proces (trzeba na przykład spełnić określone warunki) i może dlatego pukawek mamy niewiele. No bo przecież wydawca nie orznie nas na DLC, prawda? W obu trybach bawiłem się nieźle, więc uspokajam – Battlefield, mimo zmian, idzie w dobrym kierunku. Fani serii mogą odetchnąć. ■

✚ Twórcy nie narzucają nam stylu gry. Możemy się skradać, brać przestępców na muszkę, albo zrobić sajgon w stylu starego dobrego Rambo.

**Trudno w to uwierzyć, ale sporą część fabuły można przejść bez oddania strzału. Aresztowania są wyżej punktowane, ale trzeba uważać, by cele jako pierwsze nie otworzyły do nas ognia.**





■ Poza kultowymi postaciami, wcielamy się też w debiutantów. Ich przeszłość i pochodzenie przybliża pełna akcji kampania fabularna.



# MORTAL KOMBAT X

■ PC ■ PS3 ■ PS4 ■ X360 ■ XONE ■ IOS ■ ANDROID

PRODUCENT NetherRealm Studios, High Voltage Software Wersja PL: tak

■ qrpiech

**K**rwawe pojedynki na śmierć i życie stały się jeszcze bardziej brutalne, dynamiczne i trudne, a doskonałą oprawą tytuł deklasuje konkurencyjne bijatki. Oto Mortal Kombat nowej generacji!

Podstawę zabawy wciąż stanowią potyczki z innymi graczami i SI, ale możemy też wziąć udział w najeżonej zwrotami akcji kampanii. Na jej ukończenie potrzeba około 4 godzin, przy czym połowę tego czasu zajmują wstawki filmowe - niekiedy interaktywne, zawsze zaś pełne efektownej młócki przerywanej przywodzącymi na myśl telenowelę pogaduchami, pokazującymi wzajemne relacje bohaterów. Gracze rozpoczynają przygodę z cyklem niewiele z nich rozumieją, ale na znawców uniwersum

Mortal Kombat czeka sporo smaczków. Kampania prezentuje również nowe dla serii postacie i nakreśla ich osobowości.

A jest kogo przedstawiać. Debiutują potomkowie znanych wojowników - uwielbiająca gumę do żucia i pstrykanie selfie z obitymi rywalami córka Johnny'ego Cage'a, machający ostrymi łańcuchami syn Kenshiego oraz Kung Jin, specjalizujący się w obsłudze łuku. Pojawiają się też nowi przedstawiciele Pozaświata, w tym doskonale żonglujący przeciwnikami rewolwerowiec Erron Black, łącząca cechy ludzkie i owadzie D'Vorah oraz Torr i Ferra, czyli zamaskowany mięśniak i siedząca na jego grzbiecie dziewczynka. Nowy narybek pasuje do gry i nie burzy jej klimatu. Oczywiście powracają też kultowi bohaterowie

■ Sub-Zero potrafi nie tylko zamrażać i zastawiać lodowe kłony-pułapki - może też w mgnieniu oka stworzyć lodowe ostrze i ciąć nim przeciwnika.



wie, ze Scorpionem, Raidenem i Liu Kangiem na czele. W dodatku każda z dostępnych postaci występuje w trzech wariantach, dysponujących różnymi zestawami ciosów. A zatem mamy w czym wybierać!

Na „drabinkach”, poza seriami coraz trudniejszych walk, znajdziemy też wyzwania, takie jak rozbijanie przedmiotów rękoma czy próba przetrwania ataku kolejnych fal przeciwników. Pojawiają się też drabiny „żyjące”, czyli takie, których zawartość zmienia się co jakiś czas, oraz wyzwania frakcji, inne każdego dnia. Dzięki temu gra ciągle kusi czymś nowym.

A i bez tego urzeka już od pierwszych minut, bo starcia są zdecydowanie szybsze i bardziej efektowne niż w poprzednich odsłonach. Ruchy postaci, mimo że ich liczba powoduje opad szczęki, cechuje niesamowita płynność i naturalność. Praktycznie nie sposób wychwycić przeskoków

ani momentów, w których animacja jednego ataku przechodzi w kolejną czy też zastąpiona zostaje reakcją na cios. W dodatku czuć moc towarzyszącą kolejnym uderzeniom - na ciałach oponentów pojawiają się siniaki i bruzdy, a na posadzkę wylewają hektolitry krwi.

Autorzy postarali się też w kwestii potężnych ataków specjalnych i wykończeń. Stworzyli chyba najbardziej krwawe oraz najbardziej wymyślne, wyuzdane i sugestywne x-raye czy fatality w historii serii. Kiedy Mileena rozrywa tors desperacko próbującego się odsunąć przeciwnika i zaczyna zjadać jego wnętrzności, naprawdę można poczuć się nieswojo. Szkoda jedynie, że animacje są wówczas ograniczone do trzydziestu klatek na sekundę, podczas gdy reszta gry działa w sześćdziesięciu - zmiana jest odczuwalna i trochę psuje ogólne wrażenie.

Cieszą za to doskonale efekty specjalne i pełne szczegółów, choć nieco zbyt rozprasające lokacje. W każdej coś się dzieje - po skąpanym w słońcu targowisku krążą handlarze, a w oddali smagane biczami stwory kręcą kołowrotem gigantycznej maszyny, z kolei podczas pojedynku w zasypanym śniegiem lesie widzimy przebiegające między drzewami wilki i przeбитych mieczami nieszczęśników. Mało tego, niektóre z elementów otoczenia są interaktywne. Możemy odbić się od kamienia i pokonać znaczną odległość, nabić przeciwnikowi guza, bujając się na gałęzi, obsypać go rozżarzonymi węglami czy dotkliwie stłuc młotem, pałąk, a nawet... pechową staruszką. Rozgrywka staje

■ D'Vorah potrafi podziurawić przeciwnika wypuszczanym z brzucha rojem owadów, z kolei z jej pleców wysuwają się zakończone szponami odnóża i skrzydełka.

się dzięki temu bogatsza i bardziej nieprzewidywalna.

Nie ma jednak mowy o chaosie. Walkami w Mortal Kombat X nie rządzi przypadek, tylko umiejętności graczy. Tytuł jest jeszcze bardziej nastawiony na taktykę i perfekcyjne opanowanie ciosów niż poprzednie części cyklu. Żeby odczuwalnie skrzywdzić przeciwnika, trzeba stosować rozbudowane combosy i fachowo je łączyć - pojedynczymi atakami czy prostymi kombinacjami wskóramy niewiele, bo pasek życia oponenta kurczy się wówczas powoli. Ogromnego znaczenia nabrały też bloki, kontry i możliwość przerywania morderczych serii rywala. Na ekranie dzieje się diabelnie dużo.

Na szczęście zapanować nad tym pozwala samouczek, a także tryb treningowy i opcja wyświetlenia instrukcji wyprowadzania ataków bezpośrednio na ekranie walki. Utrudnione „wejście” w grę owocuje większą satysfakcją ze zwycięstw. Zwłaszcza gdy wyjdzie nam któreś z powracających do gry brutality, czyli wykończeń mocno upokarzających przeciwnika. Żeby je wykonać, trzeba się zdrowo napocić i spełnić podczas starcia szereg wyśrubowanych kryteriów.

Wyższy poziom trudności czyni zabawę w sieci jeszcze ciekawszą. Potyczki toczone przez internet są ponadto bardziej stabilne i wolne od lagów. Tego samego nie sposób, niestety, powiedzieć o instalacji gry - tytuł podzielono na moduły, które pobierają się w tle jeszcze długo po uruchomieniu, uniemożliwiając w tym czasie korzystanie z części trybów i postaci. W grze znalazły się też mikropłatności, które na szczęście nie dają płacącym przewagi ani nie pozwalają na nabycie rzeczy niedostępnych dla reszty - dzięki nim można jedynie szybciej odblokować nowe znajdkki i fatality oraz ułatwić sobie wykonywanie tych ostatnich.

Mimo kilku rys mamy do czynienia z produkcją wybitną. W 2011 roku studio NetherRealm w pięknym stylu odkurzyło tę nieco zapomnianą serię. Dziś ci sami ludzie udowadniają, że Mortal Kombat ma się lepiej niż kiedykolwiek wcześniej. ■



## Krypta



**Za zdobyte podczas walk żetony** możemy odblokować nowe rodzaje fatality i brutality, szkice koncepcyjne oraz szereg pomocnych przedmiotów. Co ciekawe, nie robimy tego w menu, tylko w ramach... rozbudowanej gry przypominającej leciwe dungeon crawlery. Brawa za pomysły!

■ W grze nie zabrakło Scorpiona wraz z jego charakterystycznym, służącym do przyciągania przeciwników ostrzem Kunai.

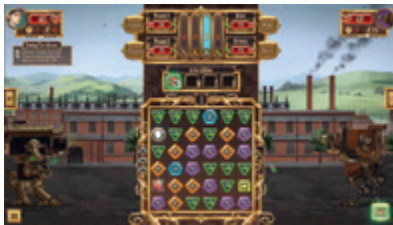


❖ Nasz parowy robot bojowy w warsztacie, w którym można poprawić jego parametry.



❖ Obrazki w intro gry nie powalają na kolana, na szczęście reszta oprawy graficznej wypada znacznie lepiej.

# Ironcast



❖ Z lewej - robot gracza, z prawej - maszyna wroga. W tle to nie Kraków tonący w smogu, tylko Londyn.



❖ Chciałbym dożyć czasów, w których zamiast ścian tekstu twórcy indie zainwestują w animację.

■ PC ■ MAC ■ PS4 ■ XONE

PRODUCENT Dreadbit **Wersja PL:** nie

■ Michał R. Wiśniewski

**N**a pierwszy rzut oka w Ironcast chodzi o to, żeby połączyć kolorowe kropki. Na szczęście gra oferuje znacznie więcej.

Na drugi rzut oka widać, że Ironcast utrzymany jest w estetyce steampunkowej, co wydaje się głównym atutem tej gry, odróżniającym ją od reszty klonów Puzzle Questa - produkcji, która łączyła elementy strategii, RPG i Bejewelada, a wszystko to podane w sosie fantasy. Tu zaś ową przyprawę stanowi fantastyka w stylu wiktoriańskim, a konkretnie - wielkie bojowe maszyny parowe.

Steampunk narodził się wraz z powieścią „Maszyna różnicowa”, wspólnym dziełem dwóch cyberpunkowców - Williama Gibsona i Bruce'a Sterlinga. Fachowcy od snucia ponurych wizji skomputeryzowanej przyszłości postanowili odpowiedzieć sobie na pytanie, co by się stało, gdyby rewolucja informatyczna nastąpiła już w XIX wieku. Wymagało to wymyślenia odpowiednich gadżetów zgodnie z ówczesnym stanem techniki. Tak powstał świat zapełniony maszynami parowymi i mechanizmami zegarowymi. Mosiądz i zębaki, estetyka żywej maszyny, jakże różna od zamkniętej w plastikowych pudełkach elektroniki. Ten element przyjął się najlepiej, zwłaszcza w mediach wizualnych.

Literackie popłuczyny po „Maszynie różnicowej” zerwały głównie na nostalgii za starymi dobrymi czasami

(każdy przecież widział siebie w roli arystokraty). Część ruchu fanowskiego była zafascynowana mechanizmami i zajęła się tworzeniem działających maszyn; większości jednak wystarczyło oblepienie laptopów mosiądzem. Dziś konwenty pełne są steampunkowych przebierańców, chłopców w cylindrach i dziewcząt w gorsetach, w obowiązkowych goglach i z biżuterią z zębatek, które nic nie robią.

I tak zrazu odebrałem Ironcasta. Mieszanka RPG (turowy system walki), gry w kropki, strategii i roguelike'a, która ma jedynie doczepioną steampunkową stylistykę i fabułę opowiadającą o wojnie Francji z Anglią. I tu trochę kuleje - ilustracje malowane cyfrowo sprawiają nieraz wrażenie niechlujnych szkiców, a bojowe maszyny parowe są płaskie jak z flashówki. Ale okazało się, że działa sam mechanizm, że ten puzzle'owy element jest doskonale sprzężony z tematyką tytułu - rzeczono kropki symbolizują różne materiały zbierane z rozbitych wrażeń maszyn; nie liczy się czas ich łączenia (jak w większości gier znanych z komórek), tylko strategia.

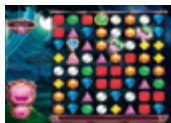
Aby pokonać maszynę wroga, trzeba rozsądnie gospodarować materiałami, rozdzielając je między osłony czy broń. Tura trwa tyle, ile zasobów posiadamy. Po zwycięskim pojedynku możemy rozbudować lub przebudować maszynę. Ironcast to gra, której udało się oddać ideę steampunku. ■

## PODOBNE GRY



### PUZZLE QUEST

Połączenie RPG i czegoś w stylu Bejeweled inspirowane Magic The Gathering i Final Fantasy Tactics.



### BEJEWELED

Klasyk dla wszystkich, którzy po prostu chcą sobie pokłikać na diamenty bez komplikowania spraw wątkami RPG.

## Minigra



**W każdej turze** można wykonać trzy połączenia (trzech lub większej ilości płytek), gromadząc zasoby odpowiedzialne za wykonanie poszczególnych działań - przemieszczania się (wpływa na celność), aktywowania tarcy lub odpalenia broni.

# nordicgame

CONFERENCE MALMÖ, 20-22 MAY 2015

## The Blueshift Edition

### BE INSPIRED

by 80+ speakers, including Chris Avellone (Obsidian), Brianna Code (Ubisoft), Ananda Gupta (Firaxis), Ste Curran (Brilliant) + new technology from Unity, Sony, Microsoft + more

### FIND

new business opportunities with the Pitch & Match matchmaking system + hone your skills in the "Investing in Games" and new "Games and the Law" tracks

### EXPERIENCE

new games and trends, including unique projects from Nordic talents at Nordic Game Indie Night (now including board games!) + the latest innovations on our Expo Floor

### CELEBRATE

our vibrant Nordic game community at the Nordic Game Awards 2015, the Gala Dinner and the renowned Nordic Party (now including Marioke room!)

Register now at [conf.nordicgame.com](http://conf.nordicgame.com)

Featured Partners:





# Worlds of Magic

PC ■ MAC ■ PS4

PRODUCENT Wastelands Interactive Wersja PL: tak

Sir Haszak

**G**dyby ta gra była tak dobra, jak jest ogromna, mielibyśmy światowy przebój. Ale autorzy obsesyjnie chcieli zbliżyć się do Master of Magic i w jednym aspekcie się im to, niestety, udało.

Dawno, dawno temu była sobie gra strategiczna Master of Magic. Z grubszą przypominała Civilization, tyle że w świecie fantasy. Zyskała mnóstwo fanów, choć dotąd trwają spory, czy miała więcej fanów, czy błędów. Worlds of Magic jeszcze tylu fanów nie zdobyło, natomiast liczbą błędów spokojnie może z rzeszoną produkcją konkurować. Zapewne dlatego twórcy zaraz po premierze niemal codziennie wypuszczali po jednym patchu. W końcu nie da się legendy rzucić na kolana już na starcie. Przygoda z magią i potworami zaczyna się od

konfiguracji uniwersum gry i już to daje obraz imponujących rozmiarów tej pozycji, na którą składa się siedem światów. Określamy odsetek lądów, jedną z ośmiu ras, czarnoksiężnika i czary - obfitość wszystkiego rozbudza wyobraźnię. I nic to, że wybór rasy nie ma nic wspólnego z wyborem czarnoksiężnika, więc elf może prowadzić do boju nieumarłych. Nie znajdziecie tu ani krzyży logiki, a to oznacza, że magia działa. I tylko przeciwników zaproponowano niewiele - maksymalnie dwóch. Na szczęście są jeszcze armie neutralne, które też potrafią dać w kość.

## WYZWANIE DLA MARATOŃCZYKA

Jest gdzie i o co walczyć. Gry na mapach, które mogą mieć kilka planów o różnych właściwościach. Na planie pierwotnym wszystko



W każdym warunkach należy uważać, a już w szczególności gdy Opatrzność ma na ciebie oko. Oko zagłady.



Jeśli ktoś powie, że miasto jest czarujące, oznacza, że znajdują się w nim budowle lub ludzie trudniący się produkcją many. To akurat nie jest.

przypomina Ziemię, ale na przykład na planie powietrza poruszanie się bez możliwości latania jest skomplikowane, da się znaleźć dużo więcej złota niż zwykle, ale za to mało żywności. Oczywiście armie mogą przechodzić między planami, jednak zabiera to mnóstwo czasu. Przenoszące pomiędzy nimi portale, jak wiele innych miejsc kryjących coś atrakcyjnego, bronione są bowiem przez potężną wojska, pozostające poza zasięgiem pierwszych oddziałów, które można wyszkolić. Dopiero po dobrze ponad 100 turach daje się nawiązać z nimi walkę i zdobywać magiczne przedmioty, czary czy uwalniać dodatkowe jednostki. Dlatego to gra dla długodystansowców. Moją cierpliwość, przynajmniej, mocno przetestowała.

Z początku sił wystarczy na poznanie okolicy, przegonienie neutralnych grasantów, wyznaczenie miejsc na miasta i zakładanie siedlisk w ilościach hurtowych. Miejsca trzeba wybierać starannie, bowiem miasta nie rozrastają się terytorialnie. W ustaleniu odpowiedniej lokalizacji pomagają narzędzie, które informuje o znajdujących się w zasięgu surowcach, maksymalnej liczbie mieszkańców miasta bez ulepszeń oraz premiach do żywności i produkcji. To jedna z kilku użytecznych podpowiedzi w grze.

### JESTEM Z MIASTA

Miasta dostarczają wszystkiego: surowców, wojska i... kłopotów. Jeśli chodzi o surowce, dostajemy żywność, produkcję, manę i złoto. Bez żywności lub złota żołnierze będą dezertować, bez rozwiniętej produkcji szkolenie armii i budowanie będzie trwać jeszcze dłużej. Natomiast mana potrzebna jest do kilku rzeczy: opracowywania nowych czarów, wytwarzania magicznych przedmiotów, rzucania zaklęć i podtrzymywania ich efektów na mapie głównej oraz korzystania z magii podczas bitew.

Szkolenie jednostek zajmuje nieco więcej czasu, gdyż wymagają one - zwłaszcza oddziały zaawansowane - wzniesienia mnóstwa budowli. Ponieważ w każdym mieście budujemy niemal to samo, klikanie nuży. Na szczęście kolejikowanie jest inteligentne. Można zlecić postawienie niedo-



➤ **Ponoć czerwone smoki działają rozgrzewająco, ale i tak mówimy im NIE!**

stępnej budowli, jeśli przed nią w kolejce znajdują się niezbędne do tego budynki. To samo dotyczy oddziałów. Poza tym gracz jest informowany, gdy miasto wyprodukuje wszystko, co było w kolejce. Przy kilkudziesięciu miastach to nieoceniona pomoc.

Kłopoty wynikają z niezadowolenia mieszkańców, spowodowanego najczęściej zbyt wysokimi podatkami. Można temu zaradzić, obniżając je lub stawiając odpowiednie budynki czy utrzymując garnizon. Niezadowoleni obywatele nic nie produkują i nie płacą podatków, ale też nie robią niczego szkodliwego. Przy odpowiednio dużej liczbie mieszkańców potencjał produkcyjny miasta jakoś szczególnie nie cierpi.

### BIJ LUB UCIEKAJ

Co prawda w grze istnieje dyplomacja, jednak wszelkie konflikty prędzej czy później rozstrzygane są za pomocą magii i miecza. Odbywa się to na wydzielonych planszach, na których ścierają się dwie armie liczące maksymalnie po 16 oddziałów. Jeśli atakujemy, a przeciwnik okaże się zbyt silny, możemy się wycofać. O skali trudności bitwy gra informuje na ekranie wyboru postępowania z wrogiem, co bardzo ułatwia podjęcie decyzji.

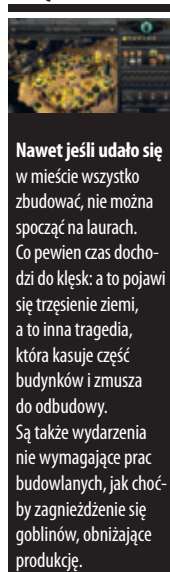
Same walki trwają dość krótko. Oprócz jednostek na planszy do naszej dyspozycji są także przygotowane wcześniej czary bitewne, których używa się do wyczerpania many.

Liczba tur przeznaczonych na rozstrzygnięcie starcia nie jest ograniczona, więc zdarzają się sytuacje patowe. Zostałem na przykład z żywiołakami powietrza przywołanymi w broniowym zamku po wybiciu innych moich oddziałów. Przeciwnik nie miał już ani broni dystansowej, ani magii. Ja też nie byłem w stanie go zaatakować. W zasadzie powinien pozostać pod zamkiem, choć moja armia poległa. Jednak po wybraniu automatycznego rozstrzygnięcia wygrał przeciwnik. Przy założeniu, że bitwa nie jest przegrana po pokonaniu ostatniego nieprzywołanego oddziału, decyzja ta wydała mi się kontrowersyjna.

O ile jednak w tej sytuacji można się jeszcze spierać, o tyle w grze występuje mnóstwo błędów bezspornych. Od literówek, braku deklinacji tekstów w wersji polskiej i pozostawienia w niej tekstów z wersji angielskiej, przez niewygodny interfejs (trafienie oddziałem w określone miejsce bywa sztuką), po nagłe wychodzenie gry do systemu. Co prawda działa automatyczny zapis stanu rozgrywki, ale ze starannym przygotowaniem tytułu nie ma to za wiele wspólnego.

Niemniej widać tu kawał pracy. Widać rozmach. Kolejne błędy są eliminowane, więc za jakiś czas będzie to pozycja działająca poprawnie. Brakuje jednak magii, dzięki której czeka się na kolejną turę. Bo to, co ważne, zdarzy się za tur kilkadziesiąt. Może dlatego Worlds of Magic mnie nie oczarowało. ■

### Kłęski



**Nawet jeśli udało się w mieście wszystko zbudować, nie można spocząć na laurach. Co pewien czas dochodzi do kłęsk: a to pojawi się trzęsienie ziemi, a to inna tragedia, która kasuje część budynków i zmusza do odbudowy. Są także wydarzenia nie wymagające prac budowlanych, jak choćby zagnieżdżenie się goblinów, obniżające produkcję.**

■ Klimatyczne projekty bohaterów i ich dopracowane stroje to jedna z zalet Nosgoth. Szkoda więc, że za odblokowanie nowych skórek postaci trzeba płacić. I to kilkadziesiąt złotych za sztukę!



■ Bomba oślepiająca to świetny sposób na wampiry – jej rozblysk nie szkodzi śmiertelnikom, ale krwiopicjów na kilka sekund zupełnie pozbawia wzroku.

## ■ W PODOBNYM KLIMACIE



### EVOLVE

Czterech komandosów kontra wielki potwór z kosmosu, który z każdą chwilą rośnie w siłę. Emocji nie brakuje.



### LEFT 4 DEAD 2

Zmutowani zombie zamiast wampirów, czasy współczesne zamiast krainy fantasy i jeszcze więcej radochy z grania.



# Nosgoth



PRODUCENT Psyonix Wersja PL: nie

■ grpiech

!|!|! ACCESS

**S**ieciowe starcia ludzi i wampirów są dynamiczne i widowiskowe, a przy tym taktyczne, więc gra przykuwa do ekranu już od pierwszych minut. Niestety, z utrzymaniem uwagi i motywowaniem do dalszej zabawy nie idzie jej już najlepiej.

Chociaż akcja Nosgoth rozgrywa się w uniwersum znanym z serii Legacy of Kain, gra pozbawiona jest trybu dla jednego gracza, toteż miłośnicy klasycznych przygód Raziela i Kaina nie mają tu czego szukać. Co innego fani asynchronicznego multiplayera.

W każdym meczu mierzą się ze sobą dwie czteroosobowe drużyny – ludzi i wampirów. Rasy te posiadają inne umiejętności, atuty i słabe strony. Wampiry to stworzenia zwinne, zdolne wspinać się na ściany i skakać

po dachach, ale zmuszone do walki w zwarcu z powodu niewielkiej liczby ataków dystansowych. Ludzie z kolei trzymają się ziemi, za to wyposażeni są w kusze, łuki czy pistolety i mogą zdejmować wampiry nawet ze znacznej odległości. To miła odmiana od innych sieciowych gier akcji, w których drużyny często różnią się zaledwie wyglądem, a klasy postaci stojących po przeciwnych stronach barykady są jak lustrzane odbicia.

Każda z ras stara się w określonym czasie sprostać postawionym przed nią zadaniom lub zabić jak największą liczbę wrogów. Po zakończeniu rundy role się odwracają – gracze kierujący dotąd wampirami sterują ludźmi, a dotychczasowi łowcy owych karmiących się krwią istot drugą połowę meczu spędzają w ich skórze.

To dobre rozwiązanie, dzięki któremu szanse są wyrównane, a rozgrywka bardziej zróżnicowana.

Na każdą rasę przypada po pięć klas postaci. Klas, warto dodać, mocno odmiennych. Walczący po stronie wampirów taran to potężna bestia, potrafiąca przyjąć znaczne obrażenia, doskonale nadająca się do ataków z zaskoczenia dzięki umiejętności szarżowania. Strażnik z kolei to wampir rachityczny i słabowity, ale potrafiący... latać. Wcielając się w niego, szybujemy wysoko nad głowami przeciwników, a w odpowiednim momencie pikujemy i uderzamy w ziemię niczym bomba lub porywamy namierzonego nieprzyjaciela i upuszczamy go kilka sekund później z dużej wysokości. Zabawa wampirami jest niezwykle satysfakcjonująca.

Po stronie ludzi też grają nie lada zawodnicy. Alchemiczka na przykład poza zasypywaniem wrogów wybuchowymi pociskami potrafi ich oślepić albo podpalić, może też uleczyć pobliskich sojuszników, a dzierżąc dwa rewolwery prorok specjalizuje się w wysysaniu sił życiowych z przeciwnika. Każda z postaci wymaga opanowania zupełnie innego stylu gry. I właśnie w tym tkwi

urok Nosgoth. To nie jest pozycja, w której wystarczy celnie strzelać i chować się w krzakach. Jeśli nie wypracujemy taktyki rekompensującej nasze słabe strony, to nawet dysponując doskonałą celnością i kocim refleksem, w pobliżu nieprzyjaciela przeżyjemy najwyżej kilkanaście sekund i niewiele zdziałamy.

Podobny efekt przynosi wyrwanie się przed szereg i brak zgrania z drużyną. O ile jeszcze pojedynczy wampir jest w stanie napsuć trochę krwi ludziom i szybko zniknąć, o tyle samotny człowiek praktycznie nie ma szans w starciu z owymi specyficznymi przeciwnikami. Trzeba więc znaleźć dobre miejsce, by odeprzeć atak, zgrać w czasie działania drużyny i liczyć na to, że osoby po drugiej stronie ekranu zrobią to samo. Niestety, gra wcale tego nie ułatwia, bo nie działa w niej chyba najważniejsza dla tego rodzaju produkcji funkcja - komunikacja głosowa. Z członkami drużyny można się porozumiewać tylko poprzez zwykły czat. To kompletny absurd!

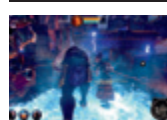
Choć dostępne są dwa tryby rozgrywki (trzeci na razie pojawia się tylko co jakiś czas), to w praktyce komfortowo da się grać jedynie w drużynowy deathmatch.

**Wampiry wysysają krew z ciała, by odzyskiwać zdrowie. W trakcie posiłku stają się jednak narażone na atak, dobrze więc najpierw zaciągnąć ciało w jakiś cichy kąt.**



✚ **Dobrze zgrana drużyna bez trudu przetrwa nieskoordynowany atak całej grupy przeciwników.**

## Psyonix



Choć Nosgoth to pierwszy duży tytuł opracowany w całości przez studio Psyonix, zespół ten ma już spore doświadczenie w tworzeniu gier sieciowych. Maczał bowiem palce w trybach sieciowych takich produkcji jak Mass Effect 3, Unreal Tournament III czy Gears of War.

W przypadku polegającego na zajmowaniu lub obronie ważnych lokacji trybu Flashpoint czeka się długie minuty na to, żeby w ogóle wylądować w poczekalni, i co najmniej drugie tyle, by uzbierała się wystarczająca liczba graczy. Irytuje też niemożność przeglądania dostępnych rozgrywek i wpływania na wybór mapy.

Największą bolączką tytułu jest jednak brak motywacji do kontynuowania zabawy, po tym jak opadną emocje towarzyszące pierwszym godzinom obcowania z Nosgoth. Skandalicznie mała liczba plansz, że szybko zaczyna się tu wkradać nuda. Teoretycznie mogłaby to wynagrodzić opcja modyfikowania klas postaci - za sprawą zdobywanego złota da się zmieniać ich broń i umiejętności specjalne. Rzecz w tym, że wybór tych ostatnich jest, delikatnie mówiąc, mizerny, a one same niewiele wnoszą do rozgrywki i słono kosztują.

O ile stać nas bez większych problemów na wypożyczenie na tydzień pojedynczych umiejętności i broni dla dwóch ulubionych klas, o tyle kupienie więcej niż jednego przedmiotu wymaga wielu godzin grindowania. Tak jak w innych darmowych grach możemy to oczywiście ominąć, nabywając potrzebne rzeczy za prawdziwe pieniądze. I to niemałe - jedna umiejętność czy sztuka broni to wydatek rzędu 15-20 złotych. Zupełnie się to nie kalkuluje.

Jak na razie jest to produkcja, z którą można przyjemnie spędzić kilkanaście godzin zupełnie za darmo. Ma potencjał, by stać się czymś więcej, jeśli tylko twórcy posłuchają graczy i należąycie ją rozbudują. **L**



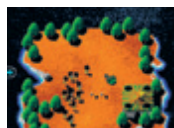


Tron dawnych królów położony na charakterystycznym cyplu pozwala niepodzielnie rządzić i podatki pobierać. Tak długo, jak go utrzymamy.



Światła, cienie, konstrukcje. Nawet jeśli na zasady rozgrywki można ponarzekać – wyspa urzeka pięknem, a dostępne budowle – różnorodnością i precyzją wykonania.

## W PODOBNYM KLIMACIE



### MEGA LO MANIA

Niedościgniona, wspaniała gra strategiczna Sensible Software, w której dysponując ograniczoną liczbą małych ludzików, przyjdzie nam toczyć walkę o władzę na wyspie.



### MINECRAFT

Układanka z rozpiselowanych klocków do dziś stanowi synonim craftingu i gier, w których podstawowym celem jest... układanie klocków.

# Reign of Kings



PRODUCENT CodeHatch Wersja PL: nie

ACCESS

Voyager

Recenzowanie gier znajdujących się w fazie alfa to z mora każdego recenzenta. Trudno powiedzieć coś dobrego o produkcie, który zmienia swoją strukturę jak rękę rozpluwająca się po dłoni.

Narzekałem przez wiele dni, od chwili kiedy zabrałem się za testową edycję Reign of Kings, i narzekałbym dalej, gdyby nie wprowadzone w grze poprawki w ostatnich update'ach (alpha 9 i 10), pozwalające nareszcie skupić się na rozgrywce, a nie na bugach uniemożliwiających poruszanie się w najmniej odpowiednich momentach.

Reign of Kings to MMO, które przynosi nas i 29 innych skąpo odzianych śmiałków na pokazną wyspę pełną

ruin dawnej chwały: uważni turyści odkryją obłożoną jakąś starodawną klątwą wioskę i starożytny tron, ulokowany na wystającym z oceanu cyplu. Zdobycie tronu pozwala przejąć władzę, by niepodzielnie rządzić i nakładać podatki na obywateli (ustalony procent od pracowicie zebranych zasobów). I tu właściwie mogłaby się skończyć ta opowieść (właśnie zdradziłem zakończenie), gdyby nie fakt, że na wyspie przebywa jeszcze 29 innych pretendentów do tronu, a każdy ma już pewnie swój dom i spętanych niewolników oraz pała żądzą władzy, znaczącą krwawymi smugami jego oręż...

Reign of Kings nie jest pozycją pozbawioną wad. Kreując postać przybysza, nie mamy zbyt dużego wyboru odnośnie jego wyglądu.

Co zaskakujące, do gry wpuszczani są wyłącznie mężczyźni! Trafiając na wyspę niemal bez odzienia, wyposażeni jedynie w drewnianą siekierkę do wydobywania zasobów i kilka plastrów przydatnych w razie poważniejszych ran, tak naprawdę lądujemy w dziczy, w której o naszym przetrwaniu decyduje to, czy zdążymy zerwać na czas kilka jadalnych jagód i przeżyjemy noc w otoczeniu groźnej przyrody (wilki gryzą, misie też nie gustują wyłącznie w miodzie). W tych jakże pięknych okolicznościach, opędzając się od zwierzaków, musimy zebrać patyczki, słomę i kamyki, narąbać drewna oraz zdobyć nieco pożywienia, by zacząć prawdziwą zabawę w budowanie swojego pierwszego schronienia, posiadającego stół do pracy, ognisko i miejsce do spania. Warto pomyśleć o konstrukcji zamkniętej na drzwi i zaopatrzonej w skrzynie na zdobycze.

Wszystko to byłoby pewnie dziecinnie łatwe do wykonania w jeden dzień czasu gry, gdyby nie wredne charaktery współplemieńców. Nie zdążyłem jeszcze dobrze rozejrzeć się po wyspie, kiedy już zostałem usieczony mieczem, pochwycony w sidła, zakuty w dyby i wybiczowany (tak przynajmniej to brzmiąło). Ludzie w tej grze okazują się poważniejszym zagrożeniem od zwierząt. Co więcej – nawet upadki



z wysokich skał nie są tak bolesne jak świadomość, że producent celowo wprowadza do świata Reign of Kings narzędzia tortur: klatki na jeńców, szubienice, szafoty i inne wynalazki do miłowania bliźnich na odwrót. Nie udało mi się jeszcze wypróbować tej metody, ale gra pozwala uwolnić się z więzów dzięki sprytnemu ukryciu naostrzonego kamyka w... (wpadnijcie na to lepiej sami). Cóż, być może rozkręcona średniowieczna machina wojenna to jednak nie jest widok dla delikatnych kobiecych oczu. Swoją drogą ciekawe, jak twórcy Reign of Kings wyobrażają sobie ewolucję jedнопłciowego społeczeństwa.

Publiczne egzekucje niepokornych wyspiarzy mają być jedną z atrakcji Reign of Kings. Gra miejscami jest wyjątkowo krwawa.

## Masakra



Aby przetrwać, musisz zabijać. Biegające po wyspie łosie, kaczki i owce to najłatwiejszy, bezbronny cel. Nawet podstawowa drewniana siekierka pozwala z zakrwawionych ciał wydobyć mięso, pióra, skóry i inne, bezcenne składniki.

## Największą przyjemność w grze sprawia proces powolnego odkrywania i konstruowania kolejnych, miniaturowych elementów naszego królestwa.



Szalone konstrukcje z klocków psują nieco pejzaż rozległej wyspy. Porzucone w powietrzu fragmenty po znużonych graczach dodają grze nieco abstrakcyjnego charakteru.

Zabawa w stawianie własnego domu (później zamku), gromadzenie zasobów i polowania (bez zabijania zwierząt da się przetrwać, ale brak kluczowych surowców uniemożliwia dalszy rozwój) jest przednia. To taki Minecraft na sterydach, z dopracowaną grafiką i złożoną strukturą obiektów, które możemy zbudować. Nie da się, niestety, kopać w ziemi, ale drzewa padają z wdzikiem, a zwierzęta znaczą trop krwawym śladem. Na łąkach i skałach górują już potężne zamki, a żądni utrzymawcy władzy gracze okopują się wokół tronu dawnych królów. Co oczywiście natychmiast prowadzi do rozrostu zaskakujących konstrukcji, mających na celu przebicie się przez zasieki tymczasowego monarchy.

Dodajmy do tego strefy wpływów i funkcjonujące na wyspie klany, opuszczone przez swych twórców dzieła i niedokończone bryły budynków oraz samo miejsce akcji, przepiękne i szczególnie wykreowane, a otrzymamy grę ciekawą, chociaż nierówną – rzucenie półnagię nowicjusza w sam środek trwającego kilka dni zacieklego konfliktu to nie najlepszy pomysł. Na wersję oferowaną w usłudze wczesnego dostępu nie warto wydawać kasy. Jeśli w finalnym produkcie zasady rozgrywki będą bardziej zróżnicowane, to aktualny model zbierania zasobów i budowania zamków już stanowi dobrą podstawę do (miejmy nadzieję) niezłej gry. ■



Nasza flota próbuje skolonizować nową planetę. Akurat taką ładną to trudno znaleźć.



Statki można projektować samodzielnie. Nie, to nie mój projekt.

# Galactic Civilizations III



PRODUCENT Stardock Entertainment Wersja PL: nie

Gregorius **ACCESS**

Gdzie już to wszystko widzieliśmy - rozwój cywilizacji w kosmosie, eksplorację niezbadanej przestrzeni, podbój kolejnych planet, budowę floty, starcia potężnych statków... I co z tego, że to już było? I tak jest pięknie!

W maju powinna pojawić się pełna wersja trzeciej części serii gier typu 4X - Galactic Civilizations. Do czego to jest podobne? Ano na przykład do Master of Orion, a to już powinno mówić samo za siebie... Producentem jest Stardock, firma znana z serii GC oraz z dodatków do Windowsa. Firma nad wyraz ambitna - pełną parą ciągnie kilka produkcji jednocześnie, które mają ukazać się jeszcze w tym roku, a są to: omawiane Galactic Civilizations III, ciekawa gra strategiczna Offworld Trading Company, Sorcerer

## Generał



Do wyboru mamy osiem ras, każda mocno różniąc się od pozostałych. Można grać ludźmi, ale to akurat jest mało ciekawe - o wiele lepiej na przykład rasą, która może kolonizować planety niezdatne do życia...

King (fantasy 4X), Fallen Enchantress i Ashes of the Singularity (wyglądający smakowicie RTS z bardzo dużą liczbą jednostek). Mają rozmach, coby zacytować klasyka. Wróćmy jednak do GC3.

Akcja trzeciej odsłony rozgrywa się kilkadziesiąt lat po wojnach Dread Lords, które toczono w części drugiej. Osiem mocno zróżnicowanych ras staje do boju o dominację w galaktyce, każda zaczynając od jednej planety i trzech małych stateczków. Wygrana zależy od szybkości ekspansji, szczęścia w poszukiwaniu surowców, odpowiedniej rozbudowy i wynajdywania nowych technologii. Autorzy postawili przede wszystkim na przemyślaną strategię rozwoju i odpowiednio efektywne zarządzanie zasobami. Grałem w wersję beta 4, gdzie handel i dyplomacja były jeszcze zaimplementowane w bardzo okrojonej postaci i zwycięstwo dawało

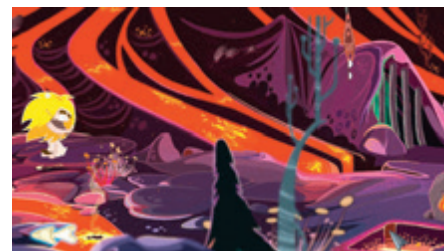
się odnieść głównie za pomocą podboju. Producenci obiecali jeszcze dwie bety przed premierą - ma się dużo zmieniać.

Ponieważ gra pozwala na wygenerowanie naprawdę sporej mapy, została ograniczona tylko do systemów 64-bitowych - na 32-bitowych po prostu nie pójdzie! To niezbyt częste zagranie producenta, ciekaw jestem jego konsekwencji dla popularności tego dzieła. Tworząc mapę, możemy ustawić sporo parametrów, jak na przykład gęstość planet odpowiednich do założenia kolonii, asteroid, gwiazd oraz oczywiście wielkość samej mapy. W pełnej wersji ma znaleźć się kilka trybów gry, w tym multiplayer - na to czekam najbardziej, chociaż SI sprawuje się nad wyraz przyzwoicie. Co zaskakujące, tytuł zawiera rozbudowany generator statków - możemy mocno modyfikować wygląd i części składowe pojazdów, planując model 3D i dodając do niego w wybranych przez siebie miejscach moduły, silniki, działa. Nie ma to (chyba - to beta!) wpływu na rozgrywkę, ale zabawa jest przednia.

Podsumowując - Galactic Civilizations 3 to ciekawie się zapowiadająca, długa, klasyczna strategia z kilkoma nowościami. Nie zainicjuje zapewne przełomu czy rewolucji w kosmicznych grach z tego gatunku, niemniej to bardzo solidna kontynuacja. Zdecydowanie warto! ■

Im bogatsza planeta, tym więcej obszarów możemy zbudować. Każdy budynek ma wpływ na rozwój cywilizacji.





✚ Ostatni etap to ciekawa powtórka z poprzednich planów, stare zagadki w nowych konfiguracjach, jakby egzamin na koniec kursu.

Zagadki są proste (bo intuicyjne i logiczne), a etapy zróżnicowane – jedne wymagają zbierania i używania przedmiotów, w innych można znaleźć łamigłówki muzyczne (tytuł ma świętą ścieżkę dźwiękową!), logiczne, operowanie porą dnia, test na inteligencję czy – moje ulubione! – zabawy z przyczyną i skutkiem podczas podróży w czasie. Gra odbywa się bez słów, dialogów brak, poza okazjonalnymi dymkami z obrazkami. Humor bazuje na słapsticku i delikatnych nawiązaniach do popkultury (sympatyczny etap inspirowany „2001: Odyseją kosmiczną”) oraz pastiszach przygodówkowych toposów. Wyjadacze skończą grę w jeden wieczór (wyzwaniem będzie wyłącznie odnalezienie ukrytych w każdym z etapów trzech złotych monet), natomiast dzięki nagromadzeniu przeróżnych typów zagadek Fire może sprawdzić się jako doskonały elementarz dla początkujących graczy. ■

# Fire

■ PC ■ MAC

PRODUCENT Daedalic Entertainment **Wersja PL:** nie

■ Michał R. Wiśniewski

**P**ogłoski o śmierci gatunku przygodówek są mocno przesadzone. Pewnie, gry te straciły silną pozycję z przełomu lat 80. i 90., w swej klasycznej postaci lądując w niszy lub odnajdując się w mainstreamie cyfrowej rozrywki w całkowicie odmienionej formie, ale miłośnicy klikania kursorem po ekranie nadal mają w czym wybierać – na przykład w produkcjach niemieckiego studia Daedalic Entertainment.

Najnowsza propozycja tych autorów nosi krótki tytuł Fire i opowiada o prehistorycznych przygodach neandertalczyka imieniem Ungh. Zadaniem bohatera było pilnowanie tytułowego ognia, niestety, ciepłoko (jak ja to dobrze znam) ululało go do snu i życiodajny płomień zgasł. Ungh został zatem wykopany z wioski z misją jego zdobycia. Karykaturalna postać i znakomita kreskówkowa animacja pełna słapstickowego humoru od razu pokazują, z jakim typem zabawy mamy do czynienia. Całość składa się z kilku etapów, a celem każdego jest pozyskanie jednego z rozrzuconych po świecie światełek.

Gra opiera się na połączeniu dwóch przygodówkowych mechanizmów – wpływania na otoczenie (jak w Samo-roście) i bardziej klasycznego zbierania i używania przedmiotów (z tym, że naraz można nieść tylko jedną rzecz, jak w The Cave). Zwykle tego typu dualizm by mnie denerwował (pamiętam jak w jakiejś flashowej przygodówce postać była skrępowana, co nie przeszkadzało graczowi w gromadzeniu znajdziek), gdyż niszczy immersję. Ale w produkcji takiej jak Fire immersja jest zbędna i twórcy zdają sobie z tego sprawę, stawiając na żarty i zagadki: w jednym etapie kluczowy przedmiot ukryty jest pod... tłem gry i wygląda jak wyrzucenie, owo tło ma wszyty zamk błyskawiczny, po otwarciu którego widać płytkę drukowaną.

✚ Ungh musi zmierzyć się z prehistoryczną fauną i florą. Niektóre zagadki będą wymagać refleksu w machaniu myszą.

■ **Dobra na start**

**Fire to niemalże gra edukacyjna**, dzięki której młodzi lub mniej doświadczeni gracze mogą bez frustracji nauczyć się „języka” gier przygodowych.

✚ Wehikuł czasu to podstawa najfajniejszej zagadki.





✚ Mimo uproszczonego modelu twarzy, Hope to postać pełna empatii i strachu, wyrażanych w mimice, gestach i tonacji głosu.

# Republic Remastered

■ PC ■ MAC

PRODUCENT | Camouflaj | Wersja PL: nie

■ Voyager



✚ Każdą chwilę oddechu od ustawicznego skradania się warto poświęcić na uważne przeczesanie otoczenia. Informacje są cenne, a ich wartość (wyrażoną w dolarach) da się przekuć na przydatne usprawnienia w pobliskich terminalach.



✚ Hope potrafi w wielu sytuacjach sama zadbać o siebie, jednak to nasza rolą jest wskazanie najbliższego schronienia i uważna obserwacja otoczenia, które pozostaje poza zasięgiem wzroku dziewczyny.

Udana transplantacja z tabletów na ekrany PC w Full HD

**C**o zrobisz, jeśli któregoś dnia odbierzesz telefon od przerażonej dziewczyny błagającej o pomoc? Zareagujesz? Uratujesz? Poszukasz rozwiązania?

Pierwsza scena Republicue dobrze buduje atmosferę, towarzysząc nam później przez całą grę. Warto uważnie słuchać wypowiedzi Hope, dziewczyny, która nerwowym głosem mówi, że już po nią idą, że planują wymazać ją i jej osobowość.

Oni to Prizrakowie - nadzorują i kontrolują wychowanie bohaterki. Ona (sama nazywająca siebie Hope) tak naprawdę znana jest jako Pre-Cal 390-H. Wychowała się w kompleksie zwanym Metamorphosis. Nie ma w tym świecie wielu przyjaciół, choć są wokół ludzie, którzy pomogą Hope w ucieczce.

Nasze pierwsze spotkanie z dziewczyną jest dramatyczne, podszyte

jakąś niewypowiedzianą grozą, którą wyczuwa się podskórnie. Skażony ideami Zagera manifest, który trafił do rąk Hope, stał się przyczyną jej problemów. W tym dramacie uczestniczy jeszcze dwoje wysoko postawionych nadzorców: Mireille A. Prideaux i Quinn Derringer, których poznajemy już na początku opowieści, podzielonej na pięć epizodów. Hope musi uciec z Metamorphosis. W przeciwnym razie zostanie poddana procesowi rekalkibracji. Propagandowe wypowiedzi przywódcy tego zamkniętego świata, emitowane przez wszechobecne głośniki, pozwalają odkryć, że mściciel Zager, który zatruł młode umysły Pre-Calów, został zgładzony i nic już nie stanie na przeszkodzie wydarzeniu nazywanemu Przybyciem.

Telefon niemal natychmiast okaże się nieodłącznym towarzyszem Hope, podobnie jak i my sami.



➤ **Paralizator** pozwoli pozbyć się wyjątkowo uciążliwych Prizraków. Nie zapomnijcie przeszukać ich kieszeni.

Smartfon pomaga utrzymać połączenie z systemem kontroli otoczenia, za którego pośrednictwem możemy oglądać pomieszczenia i otwierać zamki drzwi, do których mamy aktualne uprawnienia. Wszystko zależy od wersji OMNI View. Zaczynamy, rzecz jasna, na niskim poziomie 0,5, najwyższe uprawnienia daje OMNI View 5.0. W kompleksie Metamorphosis natrafiamy też na inne typy zabezpieczeń: drzwi z zamkiem otwieranym głosem, kodem PIN lub zamknięte na papilarny klucz. Przed nami więc długa ścieżka z elektronicznym wytrychem, kryjącym się w pamięci telefonu. Podczas przedzierania się przez kolejne pomieszczenia nie sterujemy bezpośrednio Hope - możemy jedynie wskazać kliknięciem kierunek, w którym ma udać się nasza podopieczna, albo skłonić ją do szybkiego (i głośniejszego) pokonania fragmentu drogi, cały czas pamiętając, że dziewczyna jest przerażona wizją nieuchronnej rekalibracji. Na szczęście w przypadku jakiegoś drobnego potknięcia z naszej strony Hope potrafi sama schować się w pobliskiej kryjówce, gdy tylko dostrzeże niebezpieczeństwo.

Znaczna część zabawy upływa na umiejętnym unikaniu czujnego spojrzenia Prizraków (można nawet podejrzeć ich karty postaci, prawdopodobnie wzorowane na osobach wspierających projekt na Kickstarterze), a jeśli przyuważą nas strażnik - pozostaje albo uciekać za pobliskie

drzwi (da się je zablokować), albo bronić się znalezionym gdzieś na stoliku lub w metalowej szafce zasobnikiem z gazem pieprzowym lub paralizatorem elektrycznym (klikając nerwowo przeciwnika, bo ten będzie mocno trzymać Hope). Możemy też... poddać się i dać doprowadzić do najbliższej celi. Bohaterka straci wówczas wyłącznie zestaw zdobytych przedmiotów defensywnych, a gracz przecież zaraz uwolni ją z opresji (prawda, graczu?). Takie rozwiązanie (i rozmieszczenie cel w złożonym kompleksie Metamorphosis w różnych miejscach) sprawia, że rozgrywka nie nuży. Nawet wielokrotne przechodzenie trudnego odcinka i tak za każdym razem jest ekscytujące. Wszystko za sprawą rozwijającego się w miarę naszych postępów wachlarza umiejętności. Gra, oprócz ustawicznego skradania się, wymusza też dokładną eksplorację otoczenia, wyszukiwanie zarówno najlepszych punktów do ukrycia się (szafki, kwiatowe klomby, statuy i popiersia), jak i porzucanych wokół informacji (gazety, kartki z kodami). Informacje o Metamorphosis są cenne - mają swoją wartość wyrażoną w dolarach. Zbierając je i sprzedając, zyskujemy fundusze na zakup usprawnień.

## Floppy

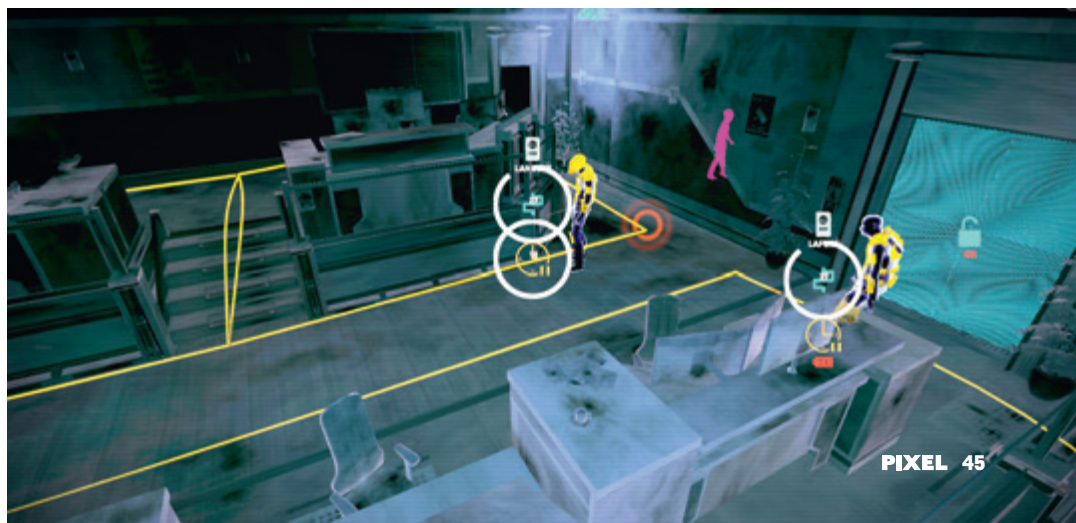


➤ **Warto poświęcić nieco czasu** na sprawdzenie zawartości kieszeni strażników, nagrodą jest kolekcja dyskietek 3,5" z ulubionymi grammi towarzyszącego nam hakera o nazwisku Cooper (w edycji na tablety to kartridże). W Metamorphosis znajdziemy też zakazane książki. Wśród nich największą inspirację twórców gry, czyli „Rok 1984” George’a Orwell’a. Spójność całego uniwersum zakłócają jedynie odnajdywane w różnych miejscach kasety magnetofonowe.

➤ **Oprócz mapy Metamorphosis, wraz z postępem w grze zyskujemy między innymi możliwość śledzenia tras ruchu Prizraków.**

Te z kolei pozwalają włamywać się do stacji roboczych i czytać e-maile, odsłuchiwać nagrania z automatycznych sekretarek, a także wpływać na zachowania Prizraków poprzez wszczynanie fałszywych alarmów i zakłócanie komunikacji. Pomocne okazuje się też wyznaczanie trasy strażnikom - nie trzeba wtedy wyszukiwać martwych stref, nawet gdy otoczenie patrolowane jest przez kilku nadzorców. Uwaga - każda operacja okupiona zostaje utratą energii z baterii telefonu, na szczęście akumulator można naładować w pomieszczeniach więziennych.

Republicque Remastered zaczyna się jak film „Komórka” z Kim Basinger i Chisem Evanssem w rolach głównych. Wraz z rozwojem fabuły poczucie zagrożenia narasta, a oddzielające poszczególne epizody wydarzenia tylko potęgują napięcie. Opowieść o ucieczce Hope na pewno nie należy do jednowarstwowych - każdy z epizodów odsłania kolejne elementy tego pozornie niewielkiego świata, mieszczącego się na kilku kondygnacjach Metamorphosis (których usiłowałem przez całą recenzję nie zdradzić). U uruchamianiu po raz pierwszy Republicque, spodziewałem się słabego portu z urzędów mobilnych i irytującej skradanki, mającej wydłużyć czas rozgrywki. Dostałem bardzo dobrą grę, w której wciąż brakuje jeszcze dwóch epizodów. Jeśli oba będą co najmniej równie udane jak trzy poprzednie, a zakończenie tak ciekawe jak proponowana przez Camouflaj lista lektur i gier niezależnych, to na pewno pokieruję Hope ku wolności. O ile okaże się to możliwe. ■





# Sid Meier's Starships

PC MAC IOS

PRODUCENT Firaxis Games Wersja PL: tak

Sir Haszak

**G**dy w pół dnia kończy się grę strategiczną trzy razy, zaczyna się człowiek zastanawiać, co jest grane. I dochodzi do wniosku, że trafił na fast fooda: dobrze leży w rękę, nie zabija ilością kalorii, ale trudno go uznać za ucztę.

Coś na szybko z baru „Sid i Przyjaciele” wygląda jak strategiczna gra turowa nawiązująca tematycznie do Civilization: Beyond Earth. Nawet da się w oba tytuły zagrać łącznie. Przechodząc do sedna - w Starships mamy trzy frakcje: Supremację, Harmonię i Czystość, a w każdej z nich dowódców. Frakcje i dowódcy oferują pewne premie. Wybór poziomu trudności, liczby przeciwników i rozmiaru galaktyki kończy konfigurację. I tu pierwsza zaleta. Reguły gry są niewiarygodnie proste. Tłumaczy je jedna (powtarzam: jedna!) plansza, pokazująca się na początku zabawy.

Rozgrywkę prowadzimy na dwóch planach. Na pierwszym, strategicznym, zdobywamy wpływ na planetach, by przejąć nad nimi kontrolę i włączyć do naszego imperium. Planety dostarczają surowców, które

służą do ulepszania ich infrastruktury, budowy nowych miast, co z kolei zwiększa dopływ surowców. Surowce umożliwiają też badania naukowe.

Wyprawy na niezajęte planety wiążą się z wykonywaniem misji jedyną flotą statków, jaką dysponujemy. Wchodzące w jej skład jednostki mają dwie nadzwyczajne właściwości: są niezniszczalne i podlegają ewolucji. Niezniszczalność polega na tym, że tracimy flotę tylko wówczas, gdy tracimy państwo, czyli po upadku stolicy. W innym wypadku statki są jedynie uszkodzone i po naprawie wracają do służby. Strata w bitwie zatem nie boli.

Jeśli chodzi o ewolucję, każdy pojazd po zakupie jest skromną korwetą. Za sprawą inwestycji w silniki, tarcze, osłony, broń i czujniki staje się niszczycielem, krążownikiem, pancernikiem, a niekiedy nawet lotniskowcem.

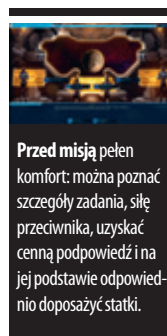
Mając taką flotę, przystępujemy do realizacji zadań, czyli przechodzimy na plan taktycznych bitew, stanowiących esencję gry. W trakcie nich przedzieramy się przez asteroidy blokujące ostrzał, by rozwalić okręty przeciwnika. Misji jest kilka rodzajów, między innymi ucieczka

przez portal, opanowanie wskazanych punktów, zniszczenie eskortowanego statku, pokonanie floty wroga. Podczas walki możemy korzystać ze specjalnych kart, które pomagają na przykład w naprawach, wykrywaniu przeciwnika lub spowalnianiu jego ruchów. Jednak najciekawsze jest używanie torped. W pierwszej turze wyrzeliwuje się takową i, poczynszy od drugiej tury, decyduje, kiedy ma nastąpić detonacja. Trafienie nieprzyjaciela bywa trudne, ale gdy się uda... satysfakcja gwarantowana.

Satysfakcji nie odczuwamy natomiast na mapie strategicznej, gdy chcąc coś wybudować, przypadkowo przesuwamy swoją flotę. A miejsce zakończenia tury ma znaczenie. To tylko jeden denerwujący błąd, ale kompromisów i uproszczeń jest tu więcej.

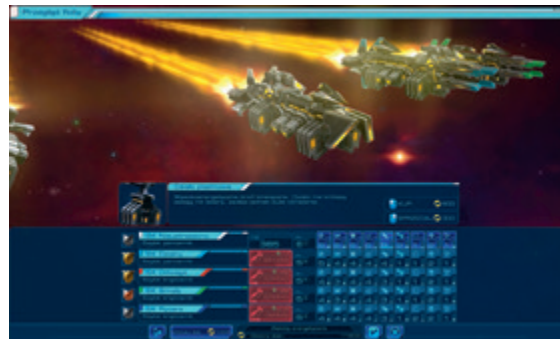
W końcu musimy pogodzić się z tym, że Starships to naprawdę prosta gra. I ani trochę bardziej skomplikowana nie będzie. Dlatego dla tych, którzy nie mają czasu, jest doskonała. Dla pozostałych - niekoniecznie. ▀

## Menu



**Przed misją** pełen komfort: można poznać szczegóły zadania, siłę przeciwnika, uzyskać cenną podpowiedź i na jej podstawie odpowiednio doposażyć statki.

✦ Rzęchy na polskich drogach to nic w porównaniu ze statkami ze Starships.



NPC zlecają proste zdania. Zawsze też można spenetrować ich domostwa.



# Oceanhorn: Monster of Uncharted Seas

PC IOS

PRODUCENT Cornfox & Brothers Wersja PL: nie

Pagan Baby

**S**ielankowa kraina wysp rozrzuconych po oceanie. Opowieść ubrana w przepiękną grafikę i doprawiona sztampą rodem z bajek dla pięciolatków.

Produkcja ta wyszła najpierw na iOS-a, a teraz wylądowała w podrasowanej wersji na pecetach. Ktoś zareklamował ją hasłem „Zelda bez księżniczki” i gdy patrzę na filmiki z Wind Wakera, czyli odsłony tej gry z 2003 roku, to coś chyba jest na rzeczy. Ja w Zeldy nigdy nie grałem, na Oceanhorn spojrzałem więc zupełnie świeżym okiem.

Pierwsze parę godzin stanowiło doświadczenie z pogranicza depresji dwubiegunowej. Odchodziłem od monitora i wracałem, odkrywając coraz ciekawsze elementy. W końcu uznałem, że przebywanie w świecie Arcadii jest jednak niebanalnym przeżyciem, przypominającym chwile z Little Big Adventure, a może jeszcze bardziej te z Viva Piñata?

W Oceanhorn poruszamy się po tropikalnych wyspach. To małe labirynty, pełne ukrytych przejść, plaż strzeżonych przez plujące strzałkami meduzy czy obowiązkowych jaskiń z płonącymi pochodniami. Przemieszczanie się jest utrudnione przez blokujące drogę skrzynie, które trzeba przesuwac, albo żelazne kłycie, które trzeba chować, przedstawiając lewarki. Atakowani jesteśmy z ziemi i z powietrza przez różnorakie pluszaki. Czasem zjawia się boss w rodzaju stonogi czy wielkiego mackowatego monstrem – wówczas oprócz sieczenia mieczem możemy rzucać w nie bombami lub strzelać z łuku. Początkowo miałem nieliczne problemy ze sterowaniem, ale połączenie klawiatura plus mysz finalnie zaskoczyło. Celowniczek służy do namierzania kupra delikwenta, a potem wystarczy klikać LPM do upadłego.

Dostępny świat poznaje się kawałek po kawałku, co wzbudza



✚ Nie uda się odkryć żadnej nowej wyspy bez otrzymania cynku o jej istnieniu. Dopiero wówczas nowy ląd „urośnie” na oceanie.

apetyt na przygodę. Zaczynamy od jednej wyspy, zdobywając informacje o kolejnych, na przykład podczas rozmowy albo z wiadomości ukrytej w wyrzuconej na plażę butelce. Bohater może pływać wplaw po niezbyt głębokich akwenach, zaś pomiędzy wyspami porusza się wierną łodzią w dość usypiających sekwencjach.

Najlepsze w Oceanhorn są mini elementy RPG. Zbieramy mieniące się krwiałe kryształki, poznajemy czary, zdobywamy różne akcesoria, by w końcu cieszyć się nawet możliwością fruwanania. Całe piękno tej gry zawiera się w bukolicznym klimacie wyzierającym z każdego skrawka Arcadii. W tle leci chilloutowa muzyka, naporząm obsiadające mnie fioletowe nietoperze, przebijam się przez pieczarę, żeby otworzyć większy ode mnie kufer. Jest dobrze, jest nierealnie, odpływam w świat, w którym nie liczy się nic... prócz paru złotych monet i słońca. ■



**Cornfox**

Twórcami Oceanhorn są sympatyczni Finowie z Helsinek. Mają również na koncie zręcznościówkę w stylu Micro Machines zatytułowaną Death Rally.



# TerraTech

PC MAC

PRODUCENT Payload Studios Wersja PL: nie

User Jama

ACCESS

Niektórzy w pomysłach zdalnie sterowanych łażików budowanych z elementów jak z klocków Lego w świecie z fizyką ruchu widzą następcę kultowego, choć już cokolwiek opatrzonego, Minecrafta.

Zostajesz wysłany na obcą planetę z misją założenia tam stałej bazy oraz znalezienia i pozyskania zasobów naturalnych. Wyposażono cię w podstawowy zdalnie sterowany pojazd do poruszania się w terenie z najprostszym uzbrojeniem.

Szybko pojmujesz, że w tym świecie sprawdza się tylko jedna zasada: jedź lub zostań zjedzonym. Pokonasz swoim łażikiem pojazd przeciwnika, to będziesz mógł wykorzystać zestawione przez niego moduły do rozbudowy własnego wehikułu. Im jesteś masywniejszy, lepiej uzbrojony, tym łatwiej połkniesz kolejne ofiary. Ulegniesz, to przeciwnik rozszabruje twoje części, możesz wtedy co najwyżej wrócić na miejsce porażki w nadziei, że nie wszystko mu się przydało. Jeśli walka idzie ci słabo, warto skupić się na pozyskaniu surowców w celu wyprodukowania we własnym zakresie

potrzebnych modułów. Każdy z nich do zbudowania wymaga innej kombinacji zasobów.

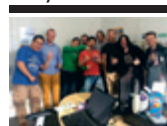
Rodzajów modułów czy klocków jest bez liku. Moduły konstrukcyjne w różnych rozmiarach, stanowiące płytę pojazdu oraz udostępniające zaczepy do podłączania innych podzespołów. Różne rodzaje i wielkości kółek. Karabiny, lasery, armaty, radary, silosy, baterie. Wszystko można połączyć w dowolny, również niezbyt sensowny sposób. Zbudujesz za duży pojazd o niestabilnej podstawie, zbyt wysoko położony środek ciężkości spowoduje, że łażik będzie się wywracać podczas przyspieszania czy podjazdów pod górkę. Zamontujesz różne rozmiary kół, będzie go ściągało na bok. Powstawiasz koła przeciwnie, to jedno z nich będzie włóki, spowalniając jazdę.

Każdą korporację, a aktualnie jest ich osiem, cechują unikalne moduły. Galaktyczna Organizacja Pomiarowa to ta, dla której zaczynasz pracę - jako korporacja rządowa posiada różnorodne moduły podstawowe, ale są one dość liche w porównaniu z tym, czym dysponują inni.

Sterowanie pojazdem przypomina kierowanie elektrycznymi samochodzikami - jest bardzo proste w teorii, ruch odbywa się tylko w przód i w tył oraz w prawo i w lewo. Natomiast w akcji, podczas ostrzału i uderzenia adrenaliny, łatwo zapędzić się nie tam, gdzie się chciało - często właśnie wtedy wychodzą wszystkie nie-

Wygląda to jak Halo w nieco słodszej oprawie!

## Payload



Tworząca grę grupa zapaleńców zaczęła od produkcji mobilnych, więc w przyszłości w TerraTech da się zapewne również zagrać na tabletach. Wydaje się, że tytuł zawiera wszystkie potrzebne składniki - crafting, swobodę w projektowaniu łażików, a wszystko spina dynamiczna rozgrywka w otwartym świecie.

doróbki naszego projektu. Aktualnie maksymalne wymiary pojazdów to 32x32x32 elementy, ale w przyszłości będzie można konstruować większe wehikuły. W praktyce nie odczuwamy tego ograniczenia, bo zanim zbudujemy tak duży łażik, pojawią się koledzy z innej korporacji i obrócą nasze dzieło wniwecz. A jak nie oni, to od czasu do czasu czeka nas (zwykle dotkliwa) inwazja obcego. TerraTech umożliwiła dzielenie się projektami poprzez Twitera. Twitując swój pojazd, sprawimy, że nasz projekt zacznie pojawiać się u innych graczy.

Gra cały czas podlega rozbudowie. Oprócz obecnej fizyki ruchu mają zostać wprowadzone bardziej realne interakcje z terenem. W zalanej lawą krainie gumowe opony się stopią, będziemy musieli zastosować koła metalowe lub przekształcić łażik w poduszkowiec. Autorzy planują również wprowadzenie trybu multiplayer. ■

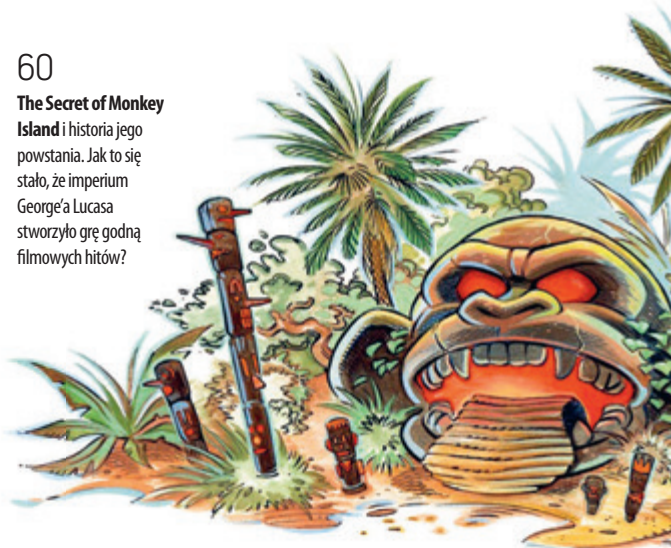


Gdzieś na styku obcych światów, w atmosferze bezprawia....



60

**The Secret of Monkey Island** i historia jego powstania. Jak to się stało, że imperium George'a Lucasa stworzyło grę godną filmowych hitów?



68

**The Elder Scrolls** to seria wielka i monumentalna. Taki też jest tekst Marcina Borkowskiego, który przez ostatnie lata zgłębiał tajniki świata Tamriel.



64

**David Fox** opowiada nam o czasach, które doprowadziły do powstania LucasArts. Zanim to nastąpiło, firma przez niemal równą dekadę działała jako Lucasfilm Games.



62

**Ron Gilbert** był na naszej liście „the most wanted” od samego początku. Wreszcie Pixel znalazł czas i okazję, żeby z nim porozmawiać.

# HALL OF FAME

50

**Cinemaware** było unikalną firmą w całych dziejach elektronicznej rozrywki. Produkowało gry, które miały być „większe niż życie”.



54

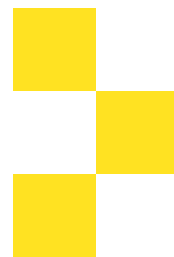
**LucasArts i jego historia.** Podróż rozpoczynamy w 1991 roku i poznamy losy studia, z którego wyszły jedno z najpiękniejszych gier wideo.



HISTORIE NAJWAŻNIEJSZYCH GIER, JAKIE KIEDYKOLWIEK POWSTAŁY I DZIEJE ICH TWÓRCÓW



**O ILE W MORROWINDZIE WSZYSCY CHODZILI, JAKBY NAROBILI W SPODNIE, W OBLIVIONIE ZACZĘLI WYGLĄDAĆ NATURALNIE.**



# CINEMAWARE

## KAWAŁ(EK) HISTORII

Na fejsbukowej grupie Secret Level pojawiła się informacja o ekranizacji *It Came from the Desert*. Spędziłem z tą grą trochę czasu. Podobnie jak z innymi tytułami Cinemaware.

■ Mirek Filiciak

**A**miga była urządzeniem, które dokonało rewolucji. Przed nią komputery funkcjonowały albo jako domowe zabawki, albo nudne maszyny biurowe.

Model 1000, wprowadzony przez firmę Commodore 30 lat temu, zaoferował coś innego: był pierwszym prawdziwie multimedialnym komputerem domowym, koncepcyjnie zbliżonym do tych, z jakich korzystamy dziś. O wszystkim tym pisze Jimmy Maher w publikacji „*The Future Was Here*”, wydanej przez prestiżowe akademickie MIT Press. Amiga zgromadziła wokół siebie prawdziwie kreatywną

społeczność. Jej częścią czuło się wielu użytkowników „przyjaciółki”, która pod polskie strzechy trafiła w znacznej mierze za sprawą popularnej „pięćsetki”. Specyficzny wycinek tej wspólnoty stanowili twórcy gier, wśród których nie brakowało prawdziwych wizjonerów. Takich jak pracownicy Psygnosis i Cinemaware, którym to studiom Maher poświęcił w swojej książce osobny rozdział. Psygnosis obsadził w roli firmy działającej w zgodzie z duchem sceny, skoncentrowanej na wyciskaniu ze sprzętu maksimum możliwości (*Shadow of the Beast!*). Dla drugiego bohatera, Cinemaware, aczkolwiek też



✦ Firmowym hasłem Cinemaware było „Heroes Live Forever”. Bob Jacob od początku miał ambicje sięgające Hollywood.



Niewykluczone, że to Cinemaware wykreowało termin „interaktywne kino”, nie dając się równocześnie zamknąć w gatunku, który miał rozwinąć się kilka lat później.



■ Fabuła *It Came from the Desert* inspirowana była czarno-białym filmem science fiction „One” z 1954 roku.

go o technikalnia, najważniejsza była jednak wizja.

Amigę 500 dostałem w roku 1989. Spędzałem przy niej niemal każdą wolną chwilę, choć rodzina po drugiej stronie drzwi do mojego pokoju przeważnie myślała, że uczę się do egzaminu do liceum. Początki były lekko rozczarowujące. Efektowne obrazki z katalogów, jakie dostałem od firmy Commodore po wysłaniu na jej adres przepisanej od kolegi „prośby”, nie chciały zmaterializować się na ekranie mojego telewizora. Wyglądały tylko nieco lepiej niż gry z 8-bitowców. Aż pewnego dnia uruchomiłem *Defender of the Crown*. To była zupełnie nowa jakość. Uproszczona wersja planszówki *Risk* z silnym wątkiem fabularnym wciągała klimatem i przerywnikami. Bynajmniej nie dlatego, że wzorowana na „*Ivanhoe*” opowieść mogła zaskakiwać. Przeciwnie - zaskoczeń nie było. Do zabawy w zajmowanie kolejnych fragmentów mapy dodano dobrze znany popkulturowy standard, z tą jednak różnicą, że tym razem

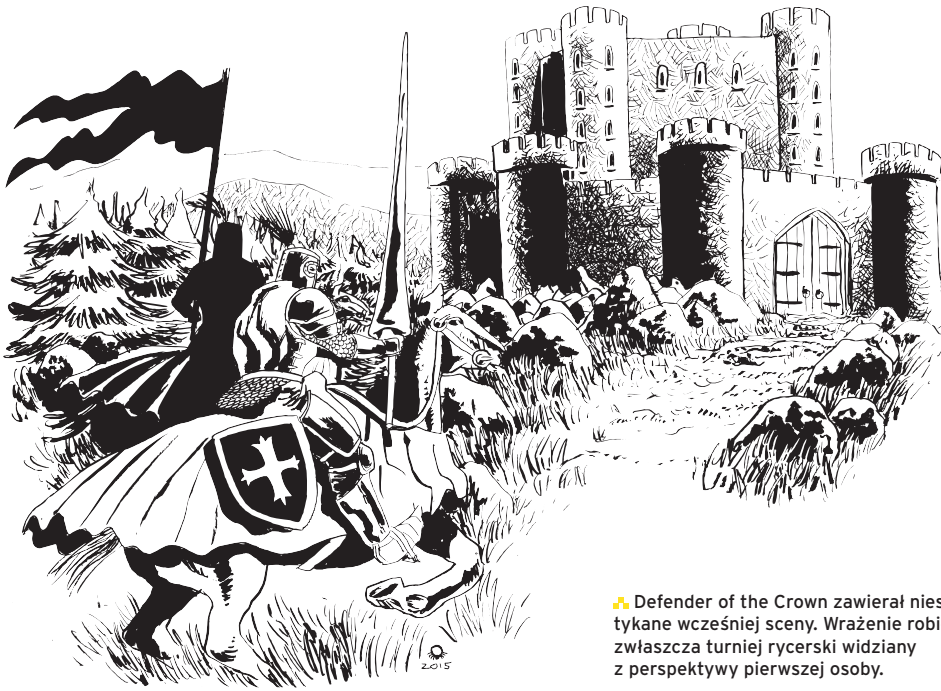
## ■ Pionier



**Aspen Movie Map** był interaktywną, dającą się nawigować mapą Aspen. Powstał w MIT w roku 1978. Użytkownik mógł „pojechać” jedną z predefiniowanych tras. Oparty na wideodyskach, ale wyświetlający też grafikę wektorową symulator został sfinansowany przez agencję rządową ARPA, stojącą m.in. za powstaniem internetu. W przypadku wojska mapa miała umożliwiać przygotowanie żołnierzy do misji na obcym terenie, tak jak zrobili to w 1976 izraelscy komandosi, budując jednak fizyczne makiety ugandyjskiego lotniska.

to ja sprawowałem kontrolę nad wydarzeniami. Wyobraźnia, nie tak dawno karmiona przez serial „*Robin z Sherwood*” z muzyką zespołu *Clanad*, zrobiła resztę. Średniowieczna Anglia, obleganie zamków, ratowanie pięknych dam, udział w rycerskich turniejach. Koledzy umierali z zazdrości.

„Dziś, siedząc w fotelu, możecie oglądać zawody koszykówki, podróż Kolumba do Nowego Świata albo bitwę statków kosmicznych. Komputery obiecują coś więcej. Możliwość gry w koszykówkę, nie tylko jej oglądania. Szansę na zostanie Kolumbem i poczucie, jak to było zobaczyć Nowy Świat po raz pierwszy. Zajęcie miejsca w kokpicie własnego statku kosmicznego. Jak dotąd jednak ta obietnica pozostaje niespełniona” - pisali PR-owcy *Electronic Arts* w notce



✦ Defender of the Crown zawierał niespotykane wcześniej sceny. Wrażenie robił zwłaszcza turniej rycerski widziany z perspektywy pierwszej osoby.

witającej na rynku nowy sprzęt od Commodore. Sprzęt, który wreszcie miał spowodować rewolucję w rozrywce. Defender of the Crown było pierwszą produkcją Cinemaware, założonego jako Master Designer Software na przełomie lat 1985 i 1986 przez małżeństwo Boba i Phyllis Jacobów. MDS powstało na przedmieściach San Francisco, w Redwood City, gdzie swoją siedzibę miało już EA, które zresztą powróci jeszcze w finale tej historii. Jacob jako agent w branży gier znał ludzi, ale był też maniakiem kina. Gdy pierwszy raz zobaczył Amigę, zrozumiał, że oba te światy można połączyć. Choć firma robiła porty na pecety, Atari ST, ale też na C64, Macintosha i konsole, Amigą zawsze była dla niej najważniejsza. Ta miłość przyczyniła się do narodzin studia i jego rozkwitu, a później także i upadku.

Defender of the Crown mogło być nie tylko pierwszym, ale też ostatnim projektem firmy. Zbliżał się termin wydania gry, a pracujące nad nią studio Sculptured Software, mimo kilku sukcesów na koncie (między innymi Raid Over Moscow) ewidentnie nie radziło sobie z przejściem na 16 bitów - wciąż nie miało nic do pokazania. Zdesperowany Bob Jacob zatrudnił producenta, Johna Cuttera, którego pierwszym zadaniem było unieważnienie umowy ze Sculptured (choć współpraca przy innych tytułach miała trwać nadal). Do ratowania projektu

wynajął najlepszego z możliwych kandydatów, Roberta J. Micala, już wtedy ważną postać w branży i przede wszystkim współtwórcę Amigi. Mical zamknął się w motelu. Programował przez trzy miesiące - niedługo jak na pozycję obowiązkową dla każdego posiadacza Amigi 500. Jacob chętnie opowiada, że Micala ściągnął pieniędzmi, proponując mu rekordowe 26 tys. USD (ceny Forda Mustanga zaczynały się wtedy od 7 tys.). Mical widzi tę historię jednak trochę inaczej i nie wspomina dobrze współpracy, określając ją mianem „burzliwej” i sugerując, że został oszukany. Być może dlatego, że jego wysiłek przyniósł Cinemaware nie tylko tytuł plasujący się w czołówce gier przeniesionych na rekordową ilość platform, ale również engine, pozwalający tworzyć kolejne efektowne dzieła, bazując głównie na wygodnym języku C. Później były space opera S.D.I., gangsterskie The King of Chicago i Sinbad and the Throne of the Falcon, do którego projektantka Defender of the Crown, Kellyn Beeck, napisała nietypową instrukcję, wzbogacającą fabularne tło gry. Zaskakujące, że za każdym z tych tytułów stały zewnętrzne studia, kierowane zdalnie z Kalifornii. A przecież dzieła te cechował rozpoznawalny styl, choć wraz z nim także pewna schematyczność, bo powtarzana kolejny raz animacja czy minigra nie robiły już takiego wrażenia jak za pierwszym razem.

Niemniej wciąż udawało się im zaskakiwać. Gdy Cinemaware zorganizowało już własne, 50-osobowe studio, wyszło z niego The Three Stooges, pełna gagów gra wykorzystująca licencję na postacie kreowane przez zespół komików wodewilowych działający od lat 20. W 1988 roku pojawił się Rocket Ranger, jeden z największych przebojów tego producenta, w którym pojawiają się „outtakes” - umieszczone na końcu zabawne nagrania z „planu”, podczas których główny bohater dostaje wycisk od niemieckiego żołnierza pokonanego w trakcie gry albo ma kłopot z wystartowaniem przy użyciu swojego rakietowego plecaka. Następną pozycją było Lords of the Rising Sun garściami czerpiące z Defender of the Crown, ale przenoszące graczy do Japonii z czasów samurajów.

Cinemaware robiło gry niczym filmy - przynajmniej na tyle, na ile było to możliwe w epoce dyskietek.

- Chciałem opowiadać historie, ale też dać ludziom doświadczenie filmowe. [...] Moją obsesją stały się gry, które miałyby moc wpływania na nastrój jak tytuły arcade, ale też fabułę i zasygnalizowane elementy RPG. Miałem wtedy trzydzieści kilka lat, chciałem robić gry, które podobałyby się nie tylko 12-latkom - opowiadał Jacob w wywiadzie przeprowadzonym przez historyka gier, Tristana Donovana.

## Lider



Bob Jacob w czasach świetności Cinemaware zamierzał wykorzystać przemysł gier jako przystanek w drodze do Hollywood. Miał też nosa do odkrywania talentów. To on odnalazł i zatrudnił takich twórców jak John Cutter, Doug Barnett czy David Riordan, którzy w kolejnych latach zrealizowali wiele wiekopomych gier.





King of Chicago autorstwa Douga Sharpa czerpał inspirację z gangsterskich filmów z lat 30.

Peaks", emitowanego w Polsce w roku 1991. Wtedy, dwa lata po wydaniu It Came from the Desert, Cinemaware jednak już bankrutowało. Przyczyną był splot różnych wydarzeń, w tym przygotowanie ICftD w wersji CD-ROM na konsolę TurboGrafx-CD. Budżet wynosił około 700 tys. USD, był więc jak na ówczesne standardy ogromny. Jacob jednak wierzył, że będzie to dla niego trampolina do upragnionej fabryki snów. Także do bogactwa - 20% udziałów w Cinemaware wykupił NEC, a docelowo nie wykluczał przejęcia reszty. TurboGrafx okazało się jednak klęską, inwestorzy domagali się więc kolejnych usług, dezorganizujących pracę w studiu. A przecież już wcześniej poszukiwanie medium dla filmowych odniesień nieraz kierowało Cinemaware w stronę nieudanych projektów, takich jak choćby tworzenie tytułów na wykorzystującą kasety VHS konsolę Hasbro NEMO (amigowców znających Video Backup System to akurat nie powinno dziwić). Gdy firma bankrutowała, mieli ją jeszcze wykupić sąsiedzi z Electronic Arts, ale na posiedzeniu zarządu EA nie udało się przegłosować tego pomysłu. Cinemaware wykończyła też miłość do pozostającej dla studia podstawową platformą Amigi, na rynku gier stopniowo spychanej na margines przez konsole.

- Miałem 100% racji, uważając, że w roku 1985 na rynku pojawiła się maszyna, która zrewolucjonizuje branżę gier. Tyle że był to NES, a nie Amiga - po latach mówił gorzko Jacob.

Firma na krótko „zmarłychwstała” w roku 2000, ale już w innym składzie osobowym i głównie odcinając kupony od starych tytułów. Obecnie marka należy do eGames, które wydało kilka gier - w tym obowiązkowe powtórki, ale i kontynuacje starych hitów - w latach 2005-2007. Ostatnią wypuszczoną jak dotąd pozycją była kolejna edycja - niespodzianka? - Defender of the Crown z podtytułem Heroes Live Forever. Miejmy nadzieję, że to raczej przejaw nieprzemijającej pamięci o Cinemaware niż zapowiedź kolejnych powtórek amigowych przebojów. ■

Niewykluczone, że to Cinemaware wykreowało termin „interaktywne kino”, nie dając się równocześnie zamknąć w gatunku, który miał rozwinąć się i skostnieć kilka lat później. Jedną z moich ukochanych produkcji tego studia jest Wings - prosty symulator lotniczy, który dzięki dodatkowym misjom utrzymanym w konwencji strzelaniny arcade (zrzucanie bomb na u-booty!), ale też rozbudowanej fabule (historia z frontu I wojny światowej) i elementom RPG okazał się niesamowicie grywalny. Nie przypadkiem oprócz filmów wojennych inspiracją dla tego tytułu był frustrujący kontakt z trudnym w obsłudze symulatorem Falcon 4.



## Edycje

**Wydania Cinemaware** nie były aż tak bogate jak te Infocomu, tym niemniej zawierały wykonane z pietyzmem pudełka oraz zwykle czarno-białą instrukcję. Były drukowane w dość dużych nakładach, przez co po latach ich ceny na aukcjach internetowych nie są tak wysokie jak mogłoby się zdawać. Rocket Ranger w folii można kupić za 70 dolarów.

Inspiracjami dla Sinbad and the Throne of Falcon były z kolei filmy przygodowe z „Jazonem i Argonautami” na czele.



Wkład firmy w historię gier to także seria TV Sports, pierwsza pozycja oparta na oczywistym dziś koncepcie - symulacji nie meczu sportowego, lecz telewizyjnej transmisji. W roku 1989 widok komentatora w grze szokował. Polskę ominął baseball, ale rok później mogliśmy wykonywać wsady do kosza, sterując „Mikiem Jordache'em” z drużyny Chicago. Ale poszerzanie horyzontów o inspiracje z innych gałęzi branży rozrywkowej dotyczyło też stylu pracy. Członkowie ekipy Cinemaware rysowali storyboardy, budowali makiety lokalizacji, rozpisywali timeline gry i zatrudniali ludzi z Hollywood. Takich jak na przykład stojący za It Came from the Desert David Riordan. Ta gra doskonale współgrała z kinem klasy B, które do mojego domu trafiło nieco wcześniej, razem z magnetowidem Sanyo. Ale Riordan gonił w niej za innym marzeniem. W grach szukał uczucia, jakiego doświadczył podczas kontaktu z Aspen Movie Map. Nie potrafił jednak odtworzyć owego magicznego stanu w tytułach na konsole Atari, przy których pracował z ramienia Lucasfilmu, czy nawet produkując dzieła na laserdyskach. Gdy jednak wraz z żoną zagrała na Amidze w Defender of the Crown, pomyślał, że z Cinemaware może się to wreszcie udać.

Pastiszowe SF, z pustynią w tle i gigantycznymi mrówkami na celowniku, miało w sobie kiczowatość VHS-ów, ale też coś ze „Szczęk” i nastrój niesamowitości z „Miasteczka Twin





## Małpie gry

Pierwotnie Guybrusha Threepwooda w ogóle nie było w fabule Secret of Monkey Island, a sama gra miała się nazywać Mutiny on Monkey Island.

# DROGA LUCAS ARTS

Niegdyś pracowali tam istni wizjonerzy, wytyczający nowe ścieżki rozwoju dla całego przemysłu elektronicznej rozrywki. Dzisiaj legendarne LucasArts istnieje tylko nominalnie.

■ Bartosz Czartoryski



**N**a burzę zanosilo się już od ładnych paru lat. Cykliczne zwolnienia, brak rozsądnego planowania, organizacyjny chaos i nadmierna, nierzadko pośpieszna eksploatacja bodaj najgorętszego materiału znajdującego się w rękach firmy - uniwersum „Gwiezdných wojen”, prowadząca do drastycznego obniżenia jakości sprzedawanego produktu, zwiastowały rychły kontrakt korporacyjnego imperium.

Komórka rozległego królestwa George’a Lucasa, odpowiedzialna za produkcję i dystrybucję gier na komputery osobiste i konsole, zawsze była może nie tyle pozostawiona samej sobie, co cieszyła się stosunkową swobodą. Dokonany w 2003 roku audyt (między innymi na podstawie regularnie malejącego rocznego zysku generowanego przez firmę) wykazał, że - tu zacytuje nowego prezesa LucasArts, Jima Warda - „panuje tam istny bajzel”.

Świeżo upieczony szef rozpoczął drastyczną restrukturyzację,



w wyniku której zwolniono przeszło dwieście z niecałych pięciuset zatrudnionych osób; wiązało się z tym przerwanie prac nad kilkoma tytułami. Rządy Warda trwały pół dekady, a ich swoistym ukoronowaniem było wydanie, już po jego odejściu, sprzedającego się jak świeże bułeczki Star Wars: The Force Unleashed. Oraz stos niespełnionych obietnic. LucasArts miało ograniczyć korzystanie z usług zewnętrznych firm producenckich i podjąć wzmoczone działania koncepcyjne, pozwalające na uniezależnienie oferty studia od „Gwiezdných wojen”. Nic z tego nie wyszło. Nierentowny dział poszedł na odstrzał niemal od razu po przejęciu Lucasfilmu, firmy matki, przez koncern Disneya pod koniec 2012

roku. Parę miesięcy później oficjalnie poinformowano o zaprzestaniu działalności LucasArts. Gry, nad którymi wówczas pracowano, nigdy nie ujrzą już światła dziennego. Dziś niegdyś prestiżowy dział zatrudnia zaledwie garstkę osób, głównie z administracji, które przewracają papierki i czuwają nad posiadany mi przez studio licencjami. Obyło się bez krzyku, bez kłótni, sprawę załatwiono po cichu. Parafrazując nieznacznie T. S. Eliota, LucasArts skończyło się nie hukiem, lecz skamleniem. Ale historia studia to bynajmniej nie opowieść o porażce.

#### CIĄG DALSZY NASTĘPUJE...

Rok 1990. W efekcie organizacyjnych perturbacji wewnątrz Lucasfilmu ostatecznie utworzono parę nowych komórek i zintegrowano inne. Oddział odpowiedzialny za gry zyskał nową nazwę, lecz cezura oddzielająca Lucasfilm Games od LucasArts była umowna. Szkoda tylko, że pierwsza gra wypuszczona przez odświeżoną firmę okazała się zarazem ostatnią dla Rona Gilberta,

✦ Wskazywano dość często, że Małpia Wyspa stanowiła hipotetyczną inspirację dla „Piratów z Karaibów”.

#### Prezes



**George Lucas w 1993 roku oznajmił,** że LucasArts stanowi najszybciej rozwijające się ogniwo jego imperium. Na dyrektora generalnego firmy zatrudnił Randy’ego Komisarę, który wnet dał zielone światło kilku różnym projektom.



Wioska wesołkowatych kanibali w *Secret of Monkey Island*.

Bernard Bernoulli pojawił się najpierw w *Maniac Mansion*, ale do historii wszedł dzięki *Day of the Tentacle*.

jednego z najważniejszych ludzi studia. *Monkey Island 2: LeChuck's Revenge*, sequel hitu sprzed paru lat, również bazowało na opracowanym przez Gilberta silniku SCUMM, ale korzystało też z nowego technologicznego usprawnienia, zaproponowanego przez zajmujących się komponowaniem ścieżek dźwiękowych Michaela Landa i Petera McConnella. Opatentowany później przez LucasArts system iMUSE pozwalał na dynamiczną

i płynną synchronizację komentarza muzycznego z przedstawionymi na ekranie wydarzeniami, co wydatnie podniosło jakość obcowania z grami. Lecz nie tylko dlatego druga część perypetii Guybrusha była znacząca. Od dnia jej premiery można datować nieformalną złotą erę nowej przygody na polu elektronicznej rozrywki, znaczącą zaciętą rywalizacją LucasArts z Sierra On-Line, inną popularną wówczas firmą wypuszczającą przeboję za przebojem. Żywiłowa konkurencja, prowokująca do ciągłego parcia naprzód, działała oczywiście na korzyść graczy, zacierających ręce na wieść o kolejnych planowanych tytułach.

Atutem firmy z San Francisco była mnogość filmowych licencji, jakie LucasArts posiadało z uwagi na swoją korporacyjną afiliację. A przynajmniej tak by się wydawało. „Gwiezdne wojny” pozostawały bowiem poza zasięgiem studia. Osoby decyzyjne z firmy matki uważały, że bardziej opłaca się za odpowiednią kwotę udostępnić prawa do swojego flagowego produktu innym twórcom niż samodzielnie opracowywać gry na podstawie słynnej sagi. Do czasu. Ale zanim ukazała się pierwsza wyprodukowana przez LucasArts gra osadzona w uniwersum George'a Lucasa, do sklepów trafił inny tytuł z natychmiast rozpoznawalnym logiem na pudełku. *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* autorstwa Hala Barwooda i Noaha Falsteina rozwijało koncepcję przygodówki według LucasArts, opierającą się na traktowaniu gry jako sztuki narracyjnej.

*Indiana Jones and the Fate of Atlantis* autorstwa Hala Barwooda i Noaha Falsteina rozwijało koncepcję przygodówki według LucasArts, opierającą się na traktowaniu gry jako sztuki narracyjnej.

Autor *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*, Hal Barwood, pracował wcześniej dla Stevena Spielberga – między innymi przy „*Sugarland Express*” i „*Bliźnich spotkaniach trzeciego stopnia*”.



Barwood i Falstein, którzy nie zgodzili się na zaadaptowanie niewykorzystanego przez Lucasfilm scenariusza (pióra utalentowanego Chrisa Columbusa) do trzeciej części filmu o zawadiackim archeologu, napisali całą historię od nowa, z odpowiednią dbałością o wierność względem kinowych dzieł. Gra okazała się sukcesem komercyjnym i dzisiaj cieszy się statusem klasyki, ale - o dziwo - nie doczekała się rychłej kontynuacji. Planowane *Indiana Jones and the Iron Phoenix* (ze względu na neonazistowską tematykę, kontrowersyjną na istotnym dla firmy rynku niemieckim) oraz *Indiana Jones and the Spear of Destiny* (z powodu nieudanej próby outsourcingu) ukazały się jedynie w formie komiksowej.

#### KROKI W (NIE)ZNANE

Kultura sequeli, która wykształciła się w kinie amerykańskim lat osiemdziesiątych, przeniknęła także na grunt gier, czego dowodem - oprócz wymienionych powyżej - jest *Day of the Tentacle*, godny następcą *Maniac Mansion* i pierwszy tytuł wyreżyserowany przez Dave'a Grossmana i Tima Schafera. Jednak oferta LucasArts nie ograniczała się do usprawniania tego, co i tak działało bez zarzutu. Posłużono się nawet obcą licencją. Rysownik i scenarzysta Steve Purcell, który pracował dla firmy już od jakiegoś czasu, został zaproszony do napisania gry ze stworzonymi przez siebie pod koniec lat osiemdziesią-



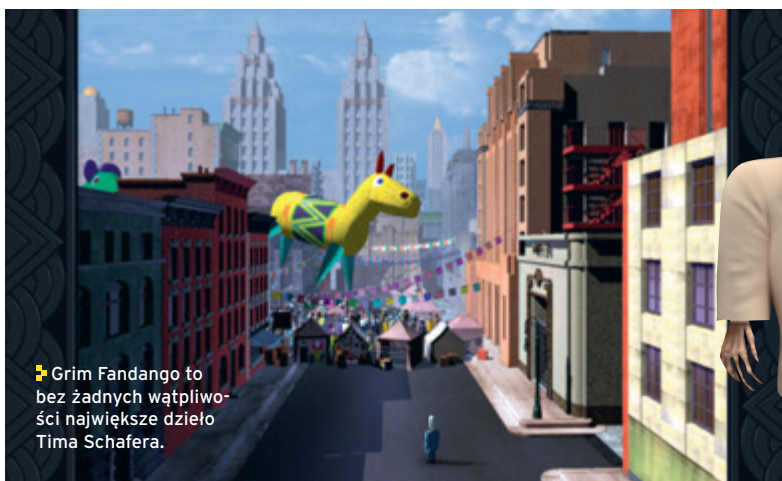
tych komiksowymi postaciami Sama i Maksa, szalonych prywatnych detektywów. Wydana w 1993 roku produkcja z ich udziałem, *Sam & Max Hit the Road*, również okazała się strzałem w dziesiątkę. Innym tytułem (który wyszedł dwa lata później), niebędącym sequelem, a na dodatek niebazującym na żadnej znanej marce, było osadzone w dystopicznej przyszłości, skrzące się humorem *Full Throttle*, autorstwa Schafera i Grossmana.

Mimo świetnego wyniku finansowego osiągniętego przez obie gry żadna z nich, po paru próbach, nie doczekała się kontynuacji pod szyldem LucasArts.

✦ *Sam & Max Hit the Road* miał się doczekać sequela, ale jego produkcję wstrzymano. W efekcie prawa autorskie wróciły do Steve'a Purcella, który przeniósł je do Telltale Games.

Jeszcze tego samego roku studio wypuściło na rynek tytuł, który - kolejny już raz - potwierdził niemałe możliwości tego stosunkowo nowego medium. Wymyślone przez samego Stevena Spielberga *The Dig* było w pierwotnej formie przeznaczone najpierw na mały, a potem na duży ekran, ale okazało się, że udźwignięcie podobnej wizji wymaga astronomicznego budżetu, którego zapewnić nie może nawet pierwszy mag kina. Tym samym gra wideo posłużyła za nośnik pomysłów niemożliwych do zrealizowania przez największą ze sztuk XX wieku.

Do roku 2000 LucasArts zdążyło wydać jeszcze dwie kontynuacje cyklu *Monkey Island* oraz swoją ostatnią oryginalną grę z gatunku adventure (a zarazem ostatnią stworzoną dla firmy przez Schafera) - wykorzystując grafikę trójwymiarową *Grim Fandango*. Niestety, choć studio twierdziło inaczej, tytuł mimo entuzjastycznych recenzji nie spełnił oczekiwań działu sprzedaży, co zaważyło na decyzji o zaprzestaniu produkcji gier przygodowych. LucasArts jednak do końca konsekwentnie realizowało swoją unikalną koncepcję rozgrywki, zasadzając się między innymi na rozbudowaniu scenariusza i wykorzystaniu potencjału narracyjnego elektronicznego medium oraz słynnej maksymie „nie możesz umrzeć, nie możesz się



✦ *Grim Fandango* to bez żadnych wątpliwości największe dzieło Tima Schafera.



zaciąć”, mającej na celu nie tylko utrzymanie dynamicznego tempa, ale też ograniczenie frustracji gracza wynikającej z ewentualnych niepowodzeń.

### „SKOK W NADPRZESTRZEŃ TO NIE MŁOCKA”

Drugim, oprócz gier przygodowych, sercem pompującym pieniądze do korporacyjnego krwioobiegu LucasArts były „Gwiezdne wojny”. Po odzyskaniu w 1992 roku wypożyczonej licencji firma rękoma Lawrence’a Hollanda, specjalisty od symulacji lotniczych z okresu drugiej wojny światowej, opracowała Star Wars: X-Wing. Tą trójwymiarową pozycją, wykorzystującą mocny silnik zdolny udźwignąć szczegółową grafikę opartą na poligonach, nawiązano rywalizację z Wing Commanderem, propozycją konkurencji. Ale dopiero wydana kilka miesięcy później, dostępna tylko na CD-ROM-ach gra Rebel Assault okazała się tytułem zdolnym skłonić ludzi do zakupu danego systemu. Kolejne symulatory z serii X-Wing LucasArts wydawało regularnie co dwa lata, lecz producenci nie pozostali też ślepi na to, co działo się w branży i co można było sprzedać.

Dlatego stosunkowo szybko zaadaptowano formułę pierwszoosobowej gry akcji, przetestowaną z niebywałym sukcesem przez

✚ Zanim LucasArts przystąpił do realizacji X-Winga, miał już na koncie symulatory, takie jak Secret Weapons of the Luftwaffe.

twórców Doom, czego rezultatem było Star Wars: Dark Forces z 1995 roku i - co może istotniejsze dla firmy i całego uniwersum - Star Wars: Shadows of the Empire, dzieło mające uzupełnić gwiazdną sagę o wydarzenia z okresu pomiędzy epizodami szóstym a siódmym. Nieprzypadkowo władarze Lucasfilmu nazywali tę grę „filmem bez filmu” i towarzyszyła jej multimedialna kampania, pod którą podpisano również powieść, komiksy oraz wydaną osobno, skomponowaną specjalnie z tej okazji ścieżkę dźwiękową. Podobną strategię firma zastosowała także w przypadku bodaj ostatniego swojego wielkiego hitu z etykietką „Gwiezdnych wojen” - Star Wars: The Force Unleashed, również potraktowanego jako kanoniczne uzupełnienie filmowej sagi. Dla porządku warto dodać, że na jeszcze

Nieprzypadkowo władarze Lucasfilmu nazywali Shadows of the Empire „filmem bez filmu”. Towarzyszyła mu multimedialna kampania, pod którą podpisano również powieść.

✚ Full Throttle było pierwszą przygodówką LucasArts wydaną wyłącznie w wersji na CD-ROM.

szerzej zakrojoną skalę promowano swoiste popkulturowe wydarzenie, czyli „Wojny klonów”, ale gry stanowiły jedynie jego (wcale nie najważniejszy) element, będąc zaledwie produktami satelickimi.

Uniwersum George’a Lucasa przenikało przez ostatnie trzydzieści lat do świata gier wideo w jeszcze innych rozmaitych formach, że wspomnę tylko bijatykę Masters of Teräs Käsi, serię strategii, wyścigi Star Wars Episode I: Racer (i sequel) czy RPG Knights of the Old Republic, ale to już dla firmy rozdział zamknięty. I choć logo LucasArts nadal pojawia się na produkowanych przez Disney Interactive i inne studia gierkach na urządzenia przenośne, firma funkcjonuje jedynie jako wydawca i licencjodawca. Zaś za gry na komputery i konsole odpowiada teraz gigant Electronic Arts, z którym concern podpisał umowę na wyłączność.

Pierwszym tytułem opracowanym przez EA ma być nowe, godne XXI wieku wcielenie Star Wars: Battlefront, którego premiera planowana jest na ostatni kwartał roku, w okresie wejścia do kin kolejnego filmu z serii, czyli „Przebudzenia Mocy”. Nowa nadzieja? Dla graczy - owszem, ale nie dla LucasArts. ■

### Rewolucja



Rebel Assault był pierwszą „filmową” grą z uniwersum „Star Wars”. Autorzy podlegali działaniu kontroli George’a Lucasa, zatwierdzającego czy renderowane sceny odpowiadają jakości swym kinowym starszym braciom.



# Za kulisami Małpiej Wyspy

Rok 1990 należał do Lucasfilm Games i jego The Secret of Monkey Island. Gra narobiła sporo zamieszania, spopularyzowała nietatwy skądinąd gatunek i sprawiła, że firma reżysera „Gwiezdných wojen” przez kilka kolejnych lat niepodzielnie rządziła na rynku komputerowej przygody.

■ Ziemek



Zespół pod kierownictwem Rona Gilberta nie miał wbrew pozorom prostego zadania. Konkurencja dwoiła się i troiła, śmiało eksperymentując w rejonach niedostępnych studiu Lucasa.

Główny rywal w walce o rząd dusz, Sierra, jeszcze przed Gwiazdką zaskoczył wszystkich grą King's Quest V, a wraz z nią w pełni graficznym interfejsem opartym na kilku prostych ikonach oraz baśniową oprawą w jakości VGA przy 256 kolorach (TSoMI miało ich tylko 16). Nieco mniej znane, choć istotne dla gatunku Access Software (głównie za sprawą cyklu o detektywie Teksie Murphym) poszło o krok dalej: Countdown porażał digitalizowanymi postaciami i filmową animacją, nie stroniąc przy tym od mrocznych i poważnych klimatów.

■ Pierwotna wersja The Secret of Monkey Island na PC powstawała w 16-kolorowej palecie EGA, ale dopiero dzięki 256 kolorom VGA gra zyskała piękniejsze oblicze. Większość fanów jest jednak zdania, że najładniejsza była wersja amigowa.

Europa również nie pozostawała w tyle i romansowała z oryginalnymi scenariuszami, co zaowocowało niezwykłymi B.A.T. i Future Wars (obie gry ukazały się rok przed TSoMI). Mimo to Monkey Island nie dało najmniejszych szans rywalom i stało się tak nie bez powodu.

Znakomite dzieła potrzebują albo wielkich talentów, albo pieniędzy i doświadczenia. Monkey Island miało to wszystko. Doświadczenie w produkcji gier przygotowanych Lucasfilm Games zbierało od 1986 roku. Raz za razem wypuszczano na rynek hity, rozwijając przy okazji warsztat i narzędzia. Legendarny SCUMM, język skryptowy autorstwa Rona Gilberta, to tylko jeden z przykładów. Jeszcze w pierwszej połowie lat 80. studio wypracowało technologię skalowania sprite'ów, używaną chociażby w The Idolon. Jej rozwinięcie pozwoliło na

budowanie głębi sceny w TSoMI dzięki postaciom płynnie zmieniającym wielkość w trakcie ruchu. Drobiazg, ale szalenie wpływający na wrażenia z gry. Do tego niekwestionowane talenty Gilberta, Schafera i Purcella, wsparte doskonałymi warunkami pracy oraz niemałymi pieniędzmi, gwarantowały jakość wykonania na najwyższym poziomie. W strefie ryzyka pozostawały jedynie dwa delikatne elementy: tematyka i klimat.

O ile w kwestii klimatu nie można oprzeć się wrażeniu, że był on dyktowany osobowościami Rona Gilberta i członków jego zespołu: Tima Schafera i Dave'a Grossmana, o tyle wybór tematyki pozostaje w sferze pewnej anegdoty. Otóż Lucasfilm Games nie mogło w tamtym czasie stworzyć tytułów spod znaku Star Wars. Brzmi jak szaleństwo, ale powód był prosty: prawa do licencji wciąż leżały



potknięcia skutecznie studziła zapal do eksploracji i eksperymentów. Dzięki temu Monkey Island zaprojektowano w oparciu o całkowicie odwrotną filozofię: nie dało się zepsuć żadnej zagadki, a śmierć groziła tylko w jednym, znakomicie wplecionym w opowieść momencie (a i to na ewidentne życzenie gracza). Bardzo korzystnym efektem ubocznym była minimalizacja liczby sytuacji wymagających przeładowania gry, co w przypadku używania dyskietek niewątpliwie podnosiło walory rozrywki.

Brak poważnych konsekwencji błędów w idealny sposób komponował się z atmosferą Monkey Island – luźną, prześmiewczą, zdecydowanie niefraszobliwą i sprawiającą wrażenie

Sequel TSoMI, czyli Zemsta LeChucka zyskała w prasie niemal same pochwalne recenzje. Nigdy nie ukazała się jej wersja na Atari ST, już w 1992 roku, szybciej niż Amiga, pomijane przez producentów gier.

Przykładowo za słynne teksty w pojedynkach na obelgi odpowiada nie kto inny jak Orson Scott Card, autor „Gry Endera”, który podczas pobytu na Skywalker Ranch zaproponował swój udział w przedsięwzięciu. Tak na marginesie – George Lucas ścigał na owo słynne ranczo wiele znakomitości, dość przypomnieć legendarny już wywiad Billa Moyersa z Josephem Campbellem, badaczem mitów, któremu Hollywood zawdzięcza chyba najpopularniejszą formułę budowania opowieści opartą na „wędrówce bohatera”.

Jak w przypadku każdej kultowej gry o Monkey Island krąży sporo anegdot, przewijających się przez kolejne wywiady z członkami zespołu. Ron Gilbert nie stroni od wypo-



## Mało która gra w tak jednoznaczny sposób pokazuje siłę kobiet. Wszystkie żeńskie postacie są zaradne, samodzielne i charakterne, czego nie da się powiedzieć o żadnym z męskich bohaterów.

w sejfie zarządu Atari. Poza tą drobną niedogodnością, a może właśnie z jej powodu, zespół miał wolną rękę w doborze tematów. Jako że Gilbert nie przepadał za fantasy, a miał słabość do folkloru pirackiego (definiowanego przez przyrządy instalacji „Piratów z Karaibów” w parku rozrywki Disneya), zdecydowano się na tę stylistykę. I był to strzał w dziesiątkę.

Osobiste preferencje szefa zespołu zaważyły również na mechanice Monkey Island. Ron sam przyznaje, że opresyjne zasady charakterystyczne od niepamiętnych czasów dla gier Sierry bardzo go irytowały, a kara śmierci za najdrobniejsze

niekończącego się występu kabaletowego. Postacie, nawet trzecioplanowe, wносиły mnóstwo treści, ubarwiając przygodę i zwiększając radość z poznawania zakątków wysp Melee i Monkey. Dialogi skrzyły się humorem i odniesieniami do popkultury, gier oraz paradoksów życia codziennego. Wielka w tym zasługa wszystkich projektantów, ale też wygodnych narzędzi, które uwolniły ich od konieczności skupiania się na aspektach technicznych i pozwoliły na nieskrępowaną twórczość.

Inna sprawa, że nad stroną kreatywną pracowało więcej utalentowanych osób, niż się powszechnie uważa.



### Piraci

W 1987 roku ukazuje się powieść Tima Powersa zatytułowana „On Stanger Tides”, gdzie czarnym charakterem jest pirat Czarnobrody. Już rok później Ron Gilbert dostarcza skrypt, w którym występuje LeChuck.

wiedzi, Tim Schafer wręcz zbudował swoją obecną pozycję, regularnie stając w świetle fleszy, ale nawet bez celebryckich zabiegów gra budziła i nadal budzi wielkie zainteresowanie. Dość powiedzieć, że historyjkę dotyczącą imienia głównego bohatera, Guybrusha Threepwooda, słyszałem z tylu źródeł i w tak sprzecznych wersjach, że nie da się nie zauważyć, iż żyje ona własnym życiem, a osoby ją powtarzające niekoniecznie same znają tę produkcję. To fascynujące zjawisko, unaoczniające skalę wielkości Monkey Island. Na koniec dodam jeszcze, że mało która gra w tak jednoznaczny sposób pokazuje siłę kobiet. Wszystkie żeńskie postacie są zaradne, samodzielne i charakterne, czego nie da się powiedzieć o żadnym z bohaterów. Ciekawe, jak na projekt typowo męskiego zespołu twórców. ■

PIXEL  
WYWIAD

# DOOKOŁA MAŁPIEJ WYSPY

The Secret of Monkey Island lada chwila stuknie ćwierćwiecze. Z **Ronem Gilbertem**, twórcą tej kultowej gry, o jego pracy dla Lucasfilmu rozmawia Bartek Czartoryski.

**P** Maniac Mansion to swoisty konglomerat elementów charakterystycznych dla filmów klasy B oraz literatury pulpowej, więc - jak się domyślam - niełatwo było podobnie karkołomnym pomysłem zainteresować taką firmę jak Lucasfilm?

Faktycznie mogłoby się tak wydawać, ale należy pamiętać, że wówczas cała ekipa Lucasfilm Games składała się z zaledwie kilkunastu osób i byli to głównie programiści i graficy. Pomysły krążyły właściwie wyłącznie w tym gronie i dawaliśmy je do zaopiniowania tylko sobie nawzajem. Sporo rzeczy, które wtedy pisaliśmy, traktowaliśmy jako czystą zabawę, nikt nawet nie myślał, żeby faktycznie spróbować przerobić te projekty na grę. I kiedyś razem z Garym Winnickiem nakreśliłmy szkic Maniac Mansion, a chłopcy wyrazili swoją aprobatę, co zmotywowało nas do kontynuowania pracy. Nie było wtedy nad nami żadnej komórki, która „przyklepywałaby” nasze gry, cały ten proces był śmiesznie prosty. Ktoś stojący wyżej w hierarchii Lucasfilmu oczywiście wiedział, że istniejemy i że chcemy stworzyć taki a taki tytuł, ale nigdy nikt się w nasze sprawy nie mieszał, więc nie narzekaliśmy. Mogliśmy robić, co nam się żywnie podobało.

**P** Opracował pan SCUMM-a na potrzeby Maniac Mansion z konieczności czy po prostu kierowała panem chęć udoskonalenia gry?

Zdecydowanie była to konieczność. Zaczęłem pisać Maniac Mansion w assemblerze 6502 i nagle dotarło do mnie, że to po prostu głupie posunięcie. Nie dałbym rady.

Chip Morningstar, programista z Lucasfilm Games, zasugerował, że powinienem przysiąc nad jakimś nowym językiem programowania, i tak zasiedliśmy do kompilatora. Nie przyświecały mi wtedy jakieś szczególne cele poza jednym: chciałem skończyć Maniac Mansion. Dopiero kiedy zaczęliśmy używać SCUMM-a przy innych grach, dotarło do mnie, że to pełnoprawny „system”.

**P** Jest pan chyba jednym z pierwszych autorów gier, którzy docenili ich potencjał jako doskonałego medium narracyjnego.

Nie myślę o sobie jako o pionierze, ludzie z Infocomu robili narracyjne tekstowe gry przygodowe na długo przed tym, zanim ja zacząłem bawić się w podobne rzeczy. Ale tak, zawsze interesowało mnie opowiadanie historii, kocham kino, dlatego chciałem przenieść swoje fascynacje na grunt gier, wydawało mi się to naturalnym krokiem w jedynym słusznym kierunku.

**P** Zastanawiam się, jak wyglądała praca nad Indiana Jones and the Last Crusade. Czy otrzymaliście na przykład od studia jakieś wskazówki odnośnie do tego, w jakim kierunku podążać ma gra, lub przykaz trzymania się kurczowo fabuły filmu?

Nie pamiętam pracy nad tą grą zbyt dobrze, bo robiliśmy ją w sporym pośpiechu. Jakiś producent, który posiadał prawa do tytułu, wycofał się z projektu w ostatniej chwili, dlatego wszystkie obowiązki spadły nagle na Lucasfilm Games i musieliśmy pędzić. Sami zdawaliśmy sobie sprawę, że nie powinniśmy odchodzić za bardzo

Ostatni raz

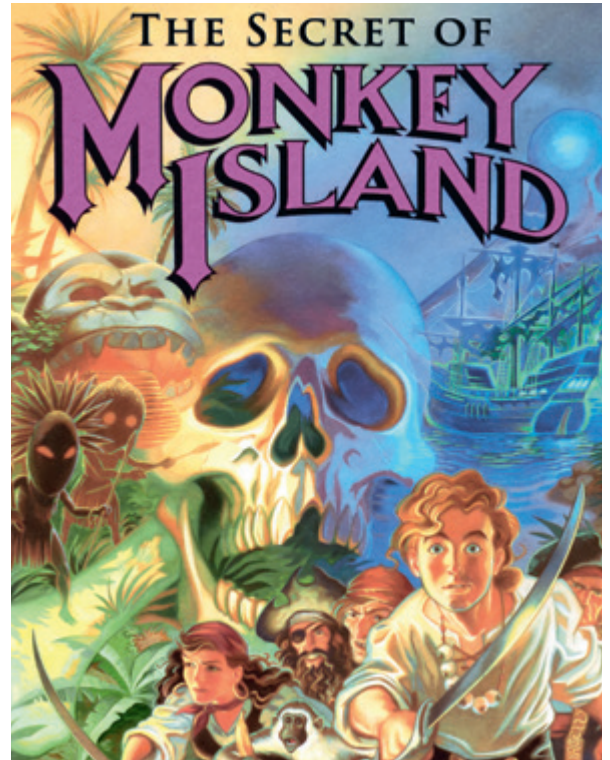


Pozostaje do dziś tajemnicą dlaczego Ron Gilbert odszedł z LucasArts u szczytu sławy. Nigdy ani on sam, ani nikt z firmy jasno tego nie przedstawił. Pozostają domysły i rozmyślenia z serii „Jaki byłby jego kolejny projekt”?



✚ Urodzony w 1964 roku, pochodzący ze stanu Oregon Ron Gilbert karierę twórcy gier rozpoczął w wieku 19 lat. Po odejściu z Lucasfilmu kontynuował ją w Humongous Entertainment.

✚ Okładkę pierwszej części Secret of Monkey Island zaprojektował Steve Purcell.



od fabuły filmu, choć wytwórnia nie ingerowała w nasze decyzje. Dzięki temu mogliśmy przemycić parę detali, których próżno szukać na ekranie, a tym samym uczynić narrację bardziej interesującą.

**P** Podobno rozpoczął pan prace nad The Secret of Monkey Island po części dlatego, że chciał pan, aby w grach kładziono większy nacisk na opowiadanie spójnych historii.

O powstaniu Monkey Island zadecydowały dwa czynniki. Pierwszym była moja nienawiść do fantasty - którą pielęgnuję w sobie do dziś - i fakt, że gry fantasty świetnie się sprzedawały; uznałem, że piraci mogą odnieść podobny sukces. Po drugie - uwielbiałem wszelkie atrakcje w Disneylandzie związane z „Piratami z Karaibów”. Monkey Island było też wynikiem mojej frustracji wywołanej przez gry przygodowe obfitujące w ślepe zaułki i sytuacje, w których nietrudno było nonsensownie stracić życie, a co za tym idzie - poczynione postępy. Swego czasu napisałem nawet na ten temat krótki esej, można go odszukać na mojej stronie.

**P** Po pańskim odejściu z LucasArts powstały jeszcze trzy kolejne gry z serii. Czuł pan dumę z dziedzictwa, jakie pozostawił, czy raczej złość, że ktoś inny grzebie przy pańskim dziele?

Zawsze będę bardzo, ale to bardzo dumny z Monkey Island, mimo że faktycznie ciężko mi było patrzeć, jak ktoś inny bawi się moimi zabawkami. A należy dodać, że czasem szło im lepiej, a czasem gorzej. Lecz tak już

**Monkey Island było wynikiem mojej frustracji wywołanej przez gry przygodowe obfitujące w ślepe zaułki i sytuacje, w których nietrudno było nonsensownie stracić życie, a co za tym idzie – poczynione postępy.**

bywa, że niekiedy nie możesz nic zrobić, jesteś bezsilny, bo choć odwaliłeś kawał dobrej roboty, to ktoś inny spija śmietankę. Gracze jednak nie zapominają.

**P** Niedawno ponownie sprzymierzył się pan z Garym Winnickiem oraz Davidem Foksem. Pracujecie wspólnie nad Thimbleweed Park, grą, którą opisaliście jako „przygodówkę LucasArts, jaka nigdy nie powstała”. Czy sukces akcji na Kickstarterze udowadnia, że ludzie są spragnieni oldskulowej rozrywki?

Nostalgia to płatanina strasznie silnych emocji. Gracze pamiętają pewne cudowne chwile i chcą je przeżyć ponownie. Dla mnie i dla Gary’ego takim momentem była praca nad Maniac Mansion i nie kryję, że robimy Thimbleweed Park także dla siebie, aby poczuć raz jeszcze to samo, co przed laty, a zarazem dać ludziom grę, która przywoła miłe wspomnienia. Kickstarter to wymarzone miejsce dla tytułów tak niszowych jak nasz. Nie mam pewności, że Thimbleweed Park dobrze się sprzeda, ale to sprawa drugorzędna, bo zależy nam na tym, aby stworzyć dokładnie taką grę, jaką chcemy stworzyć. I jakiej chcą - mam nadzieję - ci, którzy na nią czekają. **■**

## The Cave



**Na początku 2013 roku** pod egidą Double Fine Productions ukazała się pierwsza po latach zręcznościowa przygodówka Rona Gilberta. The Cave zebrało pozytywne recenzje. Zawierało wiele odwołań do starych gier, zwłaszcza Maniac Mansion.

PIXEL  
WYWIAD

# LUCAS, JOBS, MCKRACKEN I JA

Z **Davidem Foksem**, autorem Lucasfilm Games rozmawia Piotr Mańkowski



**P** Zaczniemy od komputerowego prekambriu. Czytałem, że wraz z żoną założyłeś pierwszy na świecie komputerowy klub - Marin Computer Center. Co dokładnie się w nim działo?

Zależało mi na zebraniu ludzi, którzy emocjonują się komputerami i dla których stanowią one istotny element życia. To tak jak z dobrym filmem - po projekcji masz ochotę dzielić się wrażeniami z innymi. Chodził mi po głowie pomysł zrobienia interaktywnego Disneylandu, więc - myślałem sobie - jaki może być pierwszy przystanek na tej drodze? Miejsce, do którego przychodzą ludzie i uczą się obsługi komputera, a także grają w gry komputerowe! Pewnego dnia, a przypomnę, że mówimy o połowie lat 70., kolega zaprowadził mnie do domowego klubu w Palo Alto, gdzie urządzali sobie spotkania fani komputerów. Byli tam luminarze zaczynającej się właśnie ery informatycznej, tacy jak Steve Jobs, Steve Wozniak czy Lee Felsenstein. To było jak wkroczenie do obcego państwa. Ci ludzie posługiwali się specyficznym żargonem. Wnikając w tamten świat, chciałem odtworzyć go w Marin Computer Center. Oczywiście Jobs starał się wstawić do naszego centrum swojego Apple'a II. Skończyło się na komputerach Atari, Commodore PET i kilku innych. Prowadziliśmy regularną edukację młodych ludzi w czasach, gdy komputery osobiste były przywilejem ludzi bogatych.

**P** A kiedy zaraziłeś się grami?

Właśnie w Marin Computer Center. Jedną z gier, które do nas dotarły już w 1978 roku był Adventureland autorstwa Scotta Adamsa. Grałem już w oryginalne Colossal Cave Adventure, gdy dwa lata wcześniej przeprowadzałem rozpoznanie na potrzeby centrum. Adventureland był dostępny tylko w wersji na TRS-80, więc zaoferowałem zrobienie konwersji na Apple'a II. W ten sposób wsiąknę na dobre w świat elektronicznej rozrywki. W tamtym okresie wiedzę na temat tworzenia gier czerpało się również z prasy, ponieważ w gazetach drukowano listingi programów.

**P** No i w końcu trafiłeś do Lucasfilm Games. Opowiedz, jak się tam znalazłeś?

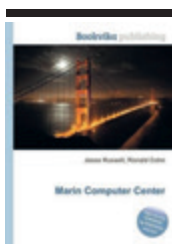
Byłem pracownikiem numer dwa, zatrudnionym osobiście przez Petera Langstona po odbyciu standardowego interview. Napisałem wcześniej kilka książek, w tym jedną o Atari 800 - i to stanowiło moją kartę przetargową. Lucasfilm Games rozpoczęło życie dzięki dotacji od Atari Inc. i pierwsze gry miały powstać na ich platformy. Potrzebny był ktoś, kto opanował ten system i miał rozeznanie w grach. Dodatkowo mieszkałem niedaleko, no i byłem znany z Marin Computer Center.

**P** Pierwszą twoją grą było Rescue on Fractalus!, ale przeskoczmy od razu do Labyrinthu. Zdawałeś sobie sprawę, że przed wami przygodówki typu point-and-click ukazały się na Macintoshu? Mówię o Enchanted Scepters i Deja Vu.

Deja Vu pamiętam, ale nie miało ono wpływu na nasze produkcje. Historia z Labyrinthem rozpoczęła się od tego, że ówczesny szef Lucasfilm Games, Steve Arnold, powiedział pewnego dnia, że nasza wytwórnia wypuszcza nową produkcję Jima Hensona i chciał przeprowadzić test, czy jesteśmy w stanie przerobić film na grę. Do tego momentu prawa autorskie do dzieł George'a Lucasa, wliczając w to „Star Wars”, znajdowały się poza zasięgiem Lucasfilm Games. Wiedzieliśmy, że gra musi być przygodówką, bo taka była specyfika filmu. Urządziliśmy trwającą tydzień burzę mózgów. Brali w niej udział Douglas Adams i Christopher Cerf, czyli człowiek, który współtworzył „Ulicę Sezamkową”. Naszym producentem było Activision, również uczestniczące w rozmowach. Interfejs, który opracowaliśmy, został potem w zmodyfikowanej formie użyty w Maniac Mansion.

**P** Tworząc Labyrinth, co myśleliście o ludziach z Sierry On-Line? Krążą legendy, że podśmiewaliście się z nich. Konkurowali z nimi, ale nie sądzę, żeby oni konkurowali z nami. To oni byli tymi dużymi facetami. Niemniej istniało jedno miejsce, gdzie z nimi wygrywaaliśmy,

## Pionier



**Marin Computer Center** zostało założone przez Davida Foxa i jego żonę Annie w 1977 roku w kalifornijskim Marin County. Oprócz oswajania z komputerami, prowadzono też naukę języka BASIC. Państwo Fox działali w centrum aż do 1981 roku, przekazując potem stery innym. Owo pionierskie miejsce doczekało się książkowej publikacji.

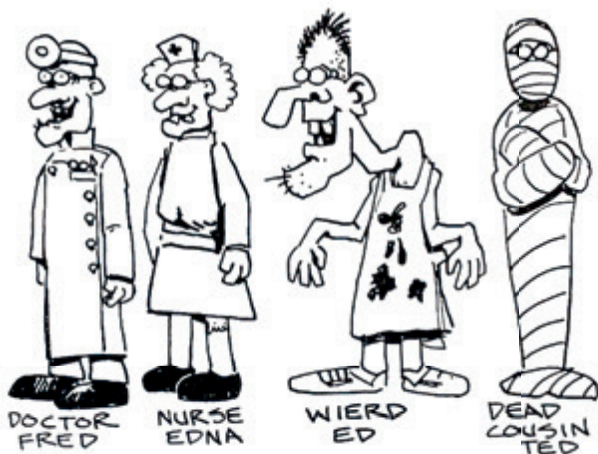


David Fox w domowych pieleszach. Poleca swoją nową grę i jednocześnie pozdrawia czytelników Pixela!



Najważniejsza gra w dorobku Davida, Zak McKracken and the Alien Mindbenders (1988). Lokacja na górze nieopodal Limy. Wersja gry z archaicznego FM Towns.

✦ Rodzina Edisonów z Maniac Mansion na szkicu koncepcyjnym. Dzięki niemu stało się jasne kim była mumia pod prysznicem. Zapewne miała na imię Tomasz.



Mieliśmy spotkanie z George'em Lucasem i Stevenem Spielbergiem. Zapytałem ich pół żartem, czy dostaniemy zgodę na to, żeby uśmiercić Indy'ego. Odpowiedź brzmiała: „Pewnie!”. Dysponowaliśmy więc niezwykle swobodą.



a mianowicie Europa. Activision świetnie sobie tam radziło, tłumaczyło gry na inne języki i sprzedawało je w Niemczech czy Francji.

**P** Potem nadszedł Maniac Mansion. W napisach końcowych przy twoim nazwisku widniało „programmed by”, zaś głównym autorem był Ron Gilbert. Czujesz jakiś dyskomfort, że komuś innemu powierzono tak wielki projekt?

Ron był młodszy ode mnie, szybko się uczył. Lubiłem go. Przyszedł kiedyś do mnie i powiedział, że razem z Garym Winnickiem pracują od roku nad nową grą. Engine był już skończony, wszystkie narzędzia do realizacji projektu były gotowe, a jedyne, czego brakowało, to skrypty. Zapytał, czy mogę w ciągu miesiąca napisać wszystkie procedury. Ostatecznie zajęło mi to pół roku. Nie przypominam sobie jednak żadnych konfliktów. To była jego gra, jego pomysł, a ponieważ działaliśmy w zespole, czułem się w obowiązku mu pomóc. Jeśli dobrze pamiętam, to opuściłem tylko ostatnie dwa miesiące produkcji, ponieważ wtedy pracowałem już nad swoim własnym projektem, czyli Zak McKracken and the Alien Mindbenders, bazującym na tej samej technologii.

**P** Miałem właśnie zapytać o tę cudowną grę na dwóch dwustronnych dyskietkach i wyobrazić sobie, że znów mam 15 lat...

Pierwotną wersję Zaka przygotowaliśmy na C64. Od razu natrafiliśmy na problemy. Wpadłem na pomysł, żeby można było latać po całym świecie, odwiedzając także lotniska. W sumie dziesięć osobnych lokacji z różnych stron świata. Żeby je stworzyć, opracowaliśmy zestaw stałych elementów, którymi manipulowaliśmy, kreując kolejne porty.

**P** A kiedy w ogóle wpadłeś na pomysł realizacji Zaka McKrackena? Przed Maniac Mansion?

Pamiętam, że robiłem Zaka przez dziewięć miesięcy. Zacząłem bodajże w sierpniu 1987 roku. Premiera była zaplanowana na Gwiazdtkę kolejnego roku. Chciałem zrobić komediową przygodówkę z fabułą powiązaną z New Age, teleportacją, kosmitami. Powiedziałem o tym Steve'owi Arnoldowi, a on przedstawił mnie swojemu przyjacielowi, Davidowi Spanglerowi, który był uznawany za guru spirytualistów. Po dwóch dniach dyskusji z nim gra zapełniła się parodią wielu motywów z New Age. Ron Gilbert, zobaczywszy skrypt, powiedział jednak, że gra nie jest odpowiednio śmieszna. Zrobiliśmy burzę mózgow wewnątrz Lucasfilmu. Bohater pierwotnie nazywał się Jason i był normalnym dziennikarzem. Zmienił się w Zaka, reportera tabloidu National Inquisitor.

**P** A czy prawdą jest, że przy Zaku zadebiutował w Lucasfilm Games późniejszy autor gry Sam & Max Hit the Road, czyli Steve Purcell?

Na pewno zrobił ilustrację na pudełko oraz przygotował gazetkę, która została dołączona do gry i instrukcji. Robił też animację do Indiana Jones and the Last Crusade. Jeśli chodzi o grafikę Zaka, to oprócz wersji na C64 stworzyliśmy też tę na pecetową EGA i każdą z nich przygotowywał inny zespół.

**P** Gdy zaczynałeś pracę w Lucasfilmie, działaliście na Skywalker Ranch?

Nie, wtedy nasza siedziba mieściła się na przedmieściach San Francisco, na terenie Industrial Light & Magic. Bodaj w 1985 roku wylądowaliśmy na ranczu. Tam powstały Maniac Mansion, Zak McKracken i Indiana Jones and the Last Crusade. Potem uznano, że za bardzo urosiliśmy

✦ Indiana Jones and the Last Crusade, czyli największy kasowy sukces Lucasfilm Games. Sprzedano ponad milion kopii.

## Superszef



**Steve Arnold** był dyrektorem generalnym Lucasfilm Games w latach 1984-1991. Przez wszystkich swoich współpracowników jest wspominany jako człowiek, który stworzył potęgę studia. Pełen dobrych pomysłów, zgodny, konkretny - taki był. Jego odejście do firmy Billa Gatesa wielu uważa za koniec „starego” Lucasfilmu.

i trzeba nas przenieść gdzie indziej. Zespół liczył wówczas ponad 60 osób. Nawiasem mówiąc, w Maniac Mansion są elementy inspirowane głównym budynkiem z rancza. Tak naprawdę cała rezydencja ma klimat białego budynku ze Skywalker Ranch.

**P** Nad Indiana Jones and the Last Crusade pracował zespół trzech autorów: ty, Ron Gilbert i Noah Falstein. Jak się dogadywaliście?

Noah rozpoczął prace. Tyle że premiera gry miała nastąpić równocześnie z premierą filmu i szybko okazało się, że dotrzymanie terminów w dotychczasowej konfiguracji będzie niemożliwe. Stąd pojawiliśmy się z Ronem. Mieliśmy spotkanie z George'em Lucasem i Stevenem Spielbergiem. Zapytałem ich pół żartem, czy dostaniemy zgodę na to, żeby uśmiercić Indy'ego. Odpowiedź brzmiała: „Pewnie!”. Dysponowaliśmy więc niezwykłą swobodą. Nasza gra trafiła do sklepów miesiąc po premierze filmu.

**P** I to była twoja ostatnia gra w Lucasfilmie. Powiedz, czym zajęłeś się po niej, bo dla mnie to tylko tajemnicze słowo „Mirage”.

Pamiętasz, jak na początku naszej rozmowy wspomniałem, że moim marzeniem było zrealizowanie interaktywnego Disneylandu? Lucasfilm wiedział, że zawsze chciałem pracować przy parkach tematycznych. Steve Arnold w 1989 roku zaproponował mi udział w projekcie joint venture pomiędzy Lucasfilmem a Hughes Aircraft Corporation. Oni realizowali profesjonalne symulatory lotów wykorzystywane do szkolenia pilotów. Razem mieliśmy przygotowywać gry. Pierwsze na warsztat poszło Rescue on Fractalus!, ale dostaliśmy też pozwolenie na stworzenie tytułu osadzonego w świecie „Star Wars”. Latałeś w kanionach, ratowałeś pilotów i walczyłeś z TIE fighterami. To była gra sieciowa, mierzyłeś się też z innymi użytkownikami.

**P** Czyli ten projekt to było coś wyprzedzającego epokę, jak Habitat?

Tak. Hughes dostarczył sprzęt z górnej półki, wart miliony dolarów, oraz oprogramowanie. Obraz był wyświetlany przez trzy projektory, a kolejny ekran miał za plecami. System generował efekty mgły, korzystał z texture mappingu, zanim ta technologia pojawiła się w grach komputerowych. Obecnie coś takiego masz w swojej komórce, ale ćwierć wieku temu to była awangarda.

**P** Dlaczego Mirage zostało wstrzymane?

Wydarzyło się kilka rzeczy. Steve Arnold odszedł z Lucasfilmu, poza tym George Lucas zaczął precyzować, jaki będzie faktyczny koszt implementacji tej technologii w parkach tematycznych. Okazało się, że byłoby to za drogie. Wszyscy kochali Mirage, ale nikt nie chciał wykładać na to tak wielkich pieniędzy.

**P** Po tym, jak odszedł Steve Arnold, wydarzyła się rzecz dziwna. Lucasfilm Games przekształciło się w LucasArts, odszedł również Ron Gilbert, nie wróciłeś także ty. Dlaczego?

Przez dwa lata zajmowałem się projektem moich marzeń. I on umarł. W tym momencie gry wydały mi się przyjemne. Jak można wracać do robienia gier na komputery domowe, skoro pracowało się przy czymś, co było technologią XXI wieku? Postanowiłem otworzyć własną firmę konsultingową, żeby pomagać innym w realizacji informatycznych projektów.

**P** A dlaczego odszedł Ron po Monkey Island 2? Bo to ciągle pozostaje tajemnicą.

Chciał założyć własną firmę i stworzył Humongous Entertainment. Miał nadzieję, że będzie mógł zabrać SCUMM-a ze sobą i używać go w swoich grach. Jednak Doug Glen, ówczesny szef LucasArts, nie zgodził się na to. Prawdopodobnie to stało się kością niezgody. Z kolei Brian Moriarty pracował początkowo nad The Dig, a potem odszedł do nowej, bardzo dobrze zapowiadającej się firmy Rocket Science Games. Ja zresztą też tam przez pewien czas działałem.


**P** Co czułeś, patrząc na takie gry jak Day of the Tentacle, tworzone w LucasArts po waszym odejściu?

W to akurat grałem - i podobało mi się. Ale generalnie nigdy nie byłem zbyt aktywnym graczem. Nawiasem mówiąc, Tima Schafera osobiście przyjąłem do Lucasfilm Games. Poszukiwaliśmy młodszego programisty do obsługi SCUMM-a i pojawił się właśnie on.

**P** A jak wygląda twój świat po LucasArts?


Pod koniec 2013 roku ukazała się moja pierwsza od 18 lat gra, Rube Works, oparta na komiksach Rube'a Goldberga. To on wymyślił te mechanizmy, w których jedno zdarzenie pociąga za sobą kolejne. Obecnie dołączyłem do Rona Gilberta i Gary'ego Winnicka, pracujących nad oldskulową przygodówką Thimbleweed Park. Jak zwykle zajmuję się skryptowaniem gry. Akurat pojutrze spotykamy się z Ronem i urządzamy burzę mózgow. Ależ mi tego brakowało.

**P** Jak za starych dobrych lat!

Otóż to. Thimbleweed Park będzie piękną przygodówką 2,5D, w której powrócimy do tego wszystkiego, co było najlepsze w czasach Lucasfilm Games. 

## Powroty

**Thimbleweed Park** to nowa przygodówka stworzona przez Rona Gilberta, Gary'ego Winnicka i Davida Foxa. Ma być duchowym spadkobiercą Maniac Mansion. Premiera zaplanowana jest na 2016 rok.

 Rube Works przypomina klimatem Incredible Toon Machine z Sierry On-Line.





# THE ELDER SCROLLS

Subiektywna historia spisana w oparciu o zawartość podstarzałych zwojów.

■ Borek

**W** styczniu dotarła do mnie kupiona za 100 zł antologia, zainstalowałem Arenę i w ciągu pierwszych trzech minut gra przypomniała mi dobitnie, czym zirytowała mnie 20 lat temu. Pomyślałem, że to dobry wstęp do tekstu przeglądowego.

Historia The Elder Scrolls zaczęła się w 1994 roku. W tej chwili cykl ten stanowi już pentalogię fabularnych RPG osadzonych w otwartym świecie kontynentu Tamriel. Pentalogię, nie licząc dodatków: wydanego w lipcu ubiegłego roku The Elder Scrolls Online i gier, których akcja toczy się w tym samym uniwersum, ale uznawane są za nienależące do kanonu. Choć zmieniali się wydawcy, producentem wszystkich części była ta sama firma – Bethesda (początkowo jako Bethesda Softworks, później Bethesda Game Studios).

## AN ADVENTURER, I PRESUME?

Pamiętam swoje pierwsze podejście. Top Secret działał wtedy jeszcze na Wspólnej. Choć Arena graficznie

stanowiła klon dwa lata starszego i śmigającego na o połowę wolniejszych atkach Wolfensteina (no, z dodanymi podłogami i sufitem), na moim 386 nie dawało się w nią grać – komputer okazał się za wolny. Przy kilku kłatkach na sekundę wyjście z pierwszego lochu było niemożliwe. Późniejsze podejście, na Pentium 133 MHz, wspominam już nieco lepiej, ale to i tak nie była gra na moje drewniane ręce. W styczniu 2015 roku Arena – z absolutnie tego samego powodu – zastrajkowała na i7. Wprawdzie tym razem wystarczyło poprawnie skonfigurować DOSBoxa, niemniej i tak ginałem kilkadziesiąt razy na godzinę.

Ta informacja pojawia się wszędzie, ale z kronikarskiego obowiązku podam ją i ja – pierwotnie Arena nie miała być RPG z otwartym światem, a grą turniejową z wędrującą przez kontynent Tamriel grupą gladiatorów rozwijających swe umiejętności. Do turniejów dołożono generowane algorytmicznie miasta, ich okolice i lochy, potem zadania zlecane przez NPC i składający się z dziesięciu etapów wątek fabularny – aż w końcu same

■ Skyrim – kraina lodu, smoków i świeżo upieczonych bohaterów.



turnieje wypadły z gry. Tak powstały podwaliny pod całą serię TES. Wielu rzeczy jeszcze nie było - na przykład nie można było zostać członkiem gildii, brakowało zaklęcia przedmiotów czy alchemii, ale równocześnie istniała już opcja tworzenia własnych czarów, stanowiąc pewną zapowiedź kierunku rozwoju następnych części.

Arena jest tak stara, że oryginalna instrukcja zawierała uwagę „gra wymaga myszy do działania”. W praktyce bohaterem da się kierować wyłącznie klawiszami kursorów, co jednak utrudnia rozgrywkę - niełatwą i bez tego. Poza wnętrzami budynków w miastach nie ma czegoś takiego jak bezpieczne miejsce, w nocy nawet w obrębie murów grodzkich co rusz pojawiają się potwory. W oczyszczonych lochach dochodzi do samoródtwa i kolejni przeciwnicy nie dają szansy na odpoczynek i odzyskanie zdrowia. Teoretycznie istnieją podwyższenia, na których można złapać oddech, w rzeczywistości nie zawsze okazuje się to wykonalne. Wiele poradników sugeruje zapisywanie stanu gry przy każdej okazji i - zwłaszcza na początku - jest to jedyny sposób posuwania się do przodu.

Rozległość terenu i mnogość lochów to także pozory. „Algorytmicznie generowany” znaczy „powtarzalny do bólu”. Grę zaludniają też tysiące identycznych NPC i po chwili robi się nudno. Ale to według dzisiejszych standardów, w 1994 całość była wręcz odkrywcza i namieszała na rynku wystarczająco, by zagwarantować powstanie drugiej części.



➤ Zmienna pogoda i zróżnicowana architektura były już w Arenie. W Skyrimie można chmury rozpędzić krzykiem.

### GREETINGS, BOSMER

W Daggerfalla do tej pory nie grałem, chociaż pamiętam, że obserwowałem kogoś grającego i komentowaliśmy zastosowane rozwiązania. Grafika pasuje się gdzieś między Doomem a Quakiem i to ona najbardziej się zestarzała. Zresztą od początku pozostawiała nieco do życzenia. Wydany kilka tygodni wcześniej Quake działał w trybie x-mode (ktoś jeszcze pamięta?) i potrafił wycisnąć z karty VGA wyższe rozdzielczości, w Daggerfallu zaś byliśmy skazani na standardowe 320x200. Zaczęło być to szczególnie przykre w momencie, kiedy na rynku pojawiły się akceleratory graficzne (na przykład Voodoo), do wykorzystania których Quake został błyskawicznie przystosowany dzięki MiniGL. Daggerfall nie doczekał się niestety podobnej edycji. Fani usiłowali nawet tworzyć własne wersje silnika gry - ostatecznie kilka projektów zostało połączonych w jeden, DaggerXL, który jednak zastygł na etapie pre-alpha 0.199.

### Twórca



**Vijay Lakshman** był głównym autorem Areny i osobą, z którą przeprowadzały wywiady wszystkie łączące się redakcje. Choć wkrótce potem odszedł z Bethesda, nadal tworzył gry.

W pewnym sensie Daggerfall był pierwszym pełnoprawnym TES-em. Choć mapę ograniczono do prowincji leżących na wybrzeżach zatoki Iliac, grę poważnie rozbudowano. Oprócz głównego wątku i zadań oferowanych przez NPC pojawiły się gildie z własnymi liniami zleceń (włączając w to gildię złodziei i Mroczne Bractwo), alchemia, książki o przeszłości kontynentu, nowe nazwy ras. Nijaki świat, do tej pory istniejący głównie na mapie, zaczął nabierać rumieńców, zyskując duszę i historię.

Gra sprzedawała się świetnie, choć z powodu dużej ilości błędów ochrzczono ją „Buggerfallem”. Bethesda uczciwie eliminowała bugi i kolejne wersje były coraz lepsze, ale trzeba pamiętać, że w 1996 roku dystrybucja patchy nie polegała - jak dzisiaj - na wrzuceniu ich do sieci. Dotarcie do wszystkich zainteresowanych stanowiło poważną operację logistyczną.

Poza wprowadzeniem dużo lepszego systemu sterowania (mysz i klawisze W, S, A, D) Daggerfall został lepiej zbalansowany. W lochu dawało się wybić wszystko, co się rusza, a potem spokojnie odpocząć. Po raz pierwszy można było kupić konia, wóz albo statek (co ułatwiało podróże i posiadanie większej liczby przedmiotów), ba, nawet dom, żeby klucz potem innych swoim bogactwem w oczy.

Nie znaczy to jednak, że wszystko okazało się takie super. Większość miast i lochów w dalszym ciągu generowała się algorytmicznie, co skutkowało powtarzalnością. W dodatku lochy nawet w przypadku najmniejszych questów były zbyt duże,



## ALCHEMIA – JAK MEANDRUJĄ STOSOWANE ROZWIĄZANIA

### ARENA

Tylko możliwość kupienia gotowych mikstur.

### DAGGERFALL

Składniki zbierane w terenie lub nabywane. Mikstury można kupować w świątyniach. Robią je wyłącznie specjaliści w niektórych świątyniach i tylko dla wyznawców kultu. Recepty

trzeba znajdować metodą prób i błędów, na podstawie danej recepty powstaje zawsze taki sam napój.

### MORROWIND

Składniki zbierane w terenie lub nabywane. Mikstury można kupować i sprzedawać. Czteroczęściowe laboratorium da się nosić ze sobą, jego elementy

różnią się poziomami jakości. Składniki posiadają maksymalnie cztery cechy, liczba rozpoznawanych zależy od poziomu umiejętności; cechy można również odkrywać, tworząc napoje z przypadkowych komponentów. Mikstury sporządza się z dwóch do czterech składników, da się je wyłącznie pić. Jakość

mikstury i jej właściwości zależą od poziomu umiejętności i użytego sprzętu.

### OBLIVION

Składniki zbierane w terenie lub nabywane. Czteroczęściowe laboratorium można nosić ze sobą, jego elementy różnią się poziomami jakości. Składniki posiadają maksymalnie cztery cechy, liczba rozpoznawanych zależy od poziomu umiejętności. Mikstury sporządza się z dwóch do czterech składników, da się je pić i używać do zatrucia broni. Jakość mikstury i jej właściwości zależą od poziomu umiejętności i użytego sprzętu. Mikstury można kupować i sprzedawać.

### SKYRIM

Składniki zbierane w terenie lub nabywane. Mikstury można kupować i sprzedawać. Stoły laboratoryjne (identyczne) dostępne są w wielu lokacjach. Składniki posiadają maksymalnie cztery cechy, da się je rozpoznawać, spożywając składniki (liczba rozpoznawanych zależy od

poziomu umiejętności), lub odkrywać, tworząc mikstury z dowolnie dobranych komponentów. Mikstury sporządza się z dwóch do trzech składników, można je pić i używać do zatrucia broni. Jakość mikstury zależy od poziomu umiejętności. Niektóre cechy w niektórych składnikach są mocniejsze niż w innych.



z fragmentami połączonymi ukrytymi przejściami, a mapa niewygodna. Kilkogodzinne opukiwanie ścian w celu znalezienia sposobu dostania się do kolejnej części podziemi (słychać było potwory zza muru!) najpierw irytowało, a potem robiło się nudne.

Mimo swoich wad Daggerfall wytyczył nowy kierunek i wpłynął na przyszłość serii TES (a także całego segmentu gier).

### SWEET MOON SUGAR

Kiedy Top Secret przestał się ukazywać, przez kilka lat grałem wyłącznie w rzeczy, które lokalizowałem lub do których pisałem instrukcje. W końcu postanowiłem zagrać w coś dla przyjemności. Padło na **Morrowinda**, wówczas już wydanego w serii Nowa eXtra Klasyka. Po raz pierwszy w cyklu TES grafika powstała nie za sprawą engine'u napisanego przez pracowników firmy, ale licencjonowanego Gamebryo. Wyszło niezłe, choć

### Lewitacja

**W Daggerfallu i Morrowindzie** można było latać, ale począwszy od Obliviona miasta stały się osobnymi, zamkniętymi mapami i latania nie dało się sensownie zaimplementować.

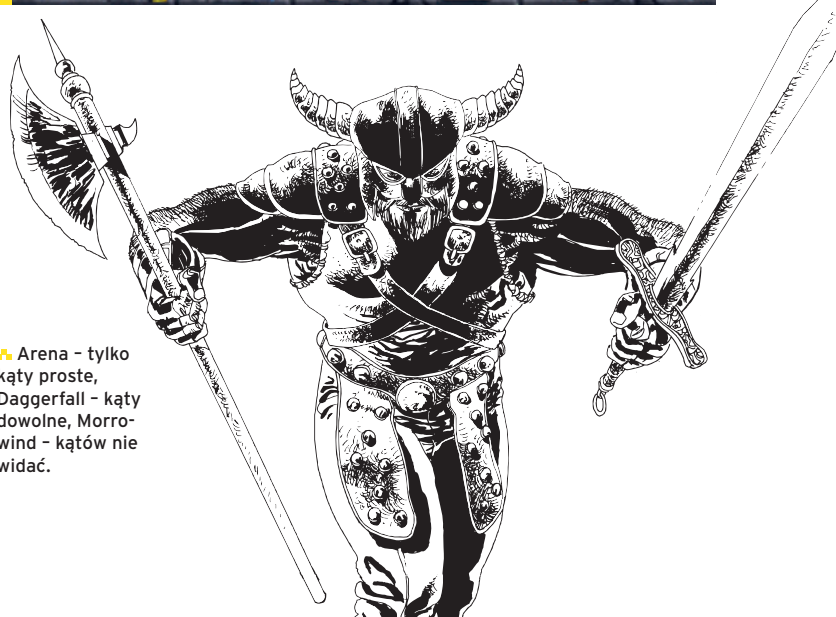
W Daggerfallu pojawiły się gildie, alchemia, książki o przeszłości, rasy doczekały się nowych nazw. Błdy świat zaczął nabierać rumieńców, duszy i historii.

tradycyjnie w momencie pojawienia się tytułu na rynku ani możliwości silnika, ani jego szybkość nie rzucały na kolana, zwłaszcza w porównaniu z konkurencją. Nie o wizualia jednak chodziło, a o stopień dopracowania całej reszty.

Jak opowiadał w wywiadach odpowiedzialny za cztery ostatnie odsłony TES-a (i część Falloutów) Todd Howard, około 2000 roku okazało się, że Bethesda przepała parę lat. Kilka wydanych, ale kiepsko sprzedających się gier doprowadziło firmę na skraj bankructwa, uratowało ją ZeniMax Media Inc. W pewnym momencie zespół składał się już tylko z sześciu osób. I wtedy powiedzieli sobie - jesteśmy na dnie, gorzej być nie może,

robimy swoje najlepiej, jak umiemy. Zniknął stres, powstał Morrowind (od nazwy prowincji) - dokładnie taki, jak go sobie wyobrażali, dopracowany w szczegółach, oparty na tym, co sprawdziło się w Daggerfallu, odrzucający to, co okazało się nieudane. „Kiedy było trzeba, nie baliśmy się zabijać swoich dzieci”. To zadziało.

W pierwszej kolejności zrezygnowano z generowanych map. Zaprojektowano je ręcznie, więc obszar gry stał się mniejszy, ale za to bardziej urozmaicony. Tam, gdzie istniała taka potrzeba, lochy (lub podziemne miasta) były duże, tam, gdzie wystarczyły małe, były małe, a przede wszystkim - przestały być tak do siebie podobne.



➤ Arena - tylko kąty proste, Daggerfall - kąty dowolne, Morrowind - kątów nie widać.

Rozwinięto alchemię i zaklinalnie przedmiotów, dołożono targowanie się i politykę (można było przyłączyć się do jednego z konkurujących ze sobą domów, ryzykując gorsze stosunki z członkami pozostałych). Pojawiły się ruiny Dwemerów, wymarłych krasnoludów. Niemal zlikwidowano możliwość szybkiego podróżowania – do większości miejsc trzeba było docierać na piechotę, choć między dużymi miastami i gildiami magów dało się przemieszczać szybko (i bezpiecznie) za niewielkimi opłatami. Wprowadzono również mnóstwo drobnych zmian w systemie walki, czarów, awansów, naliczania punktów umiejętności. Niby nie było wątpliwości, że to TES, ale zupełnie inny niż Daggerfall – i dużo lepszy.

Morrowind to pierwsza część TES-a, do której ukazały się oficjalne modyfikacje i dodatki, przedłużające życie gry. W następnych produkcjach był to już standard, a wokół modów – zarówno oficjalnych, jak i nieoficjalnych – powstawały całe społeczności fanów. Morrowind był również pierwszą odsłoną serii, która doczekała się częściowej (bez nagrań) polskiej lokalizacji.

Szykując się do napisania tego tekstu, zainstalowałem tytuł ponownie i spędziłem z nim kilka godzin. Grafika trąci myszką (polecam Morrowind FPS Optimizer), ale cała reszta nadal ma swój urok. O wcześniejszych wersjach już bym tego nie powiedział.

### GO AHEAD, PLEASE

Obliviona też kupiłem z pewnym opóźnieniem i też wsiąknę. Według save'ów, jakie ciągle mam na dysku, spędziłem z tą grą ponad 275 godzin. Było przy czym.

Dziesiątki, jeśli nie setki drobnych różnic w zastosowanych rozwiązaniach nie przesłaniały faktu, że pozycja ta stanowi logiczne rozwinięcie Morrowinda. Nie ma co się dziwić, że zmiany okazały się nieduże, w końcu najbardziej lubimy to, co znamy. Ale nastąpiły też modyfikacje, które



**W Morrowindzie zrezygnowano z generowanych automatycznie map. Zaprojektowano je ręcznie, więc obszar gry zrobił się mniejszy, ale bardziej urozmaicony.**

✚ Ocenia się, że Skyrim kosztował 80 mln dolarów. Kwota może nie gigantyczna, ale swoją wagę ma.



trudno nazwać małymi. Pierwsza wymagała wyjścia z lochu, drugą było widać od razu.

Stały za nimi dwie zakupione na potrzeby gry technologie – SpeedTree i Havok. SpeedTree wpływał na wygląd roślinności. Tam, gdzie w Morrowindzie znajdowały się powierzchnie sugerujące jedynie kolorem, że trwa na nich jakaś roślinność, teraz pojawiły się drzewa i podszycie tak gęste, że często uniemożliwiali znalezienie zwłok przeciwnika (pomagało wyłączenie wyświetlania trawy). Havok z kolei odpowiadał za fizykę i animację postaci. O ile w Morrowindzie wszyscy chodzili, jakby narobili w spodnie, w Oblivionie zaczęli wyglądać naturalnie. Havok obsługiwał również zachowanie ciała po śmierci w oparciu o ragdoll physics. Dobre wykorzystanie Havoka wymagało starannego wykonania postaci. W trakcie prac uznano, że przygotowanie osobnych modeli dla Khajiitów i Argonian zajmie za dużo czasu, więc wszystkie rasy otrzymały identyczne ciała, co najwyżej z przyprawionymi ogonami.



✚ Po lewej – zdeptany Morrowind. Po prawej – podszycie zielenią Oblivion.

### Twórca



**Todd Howard** to począwszy od Daggerfalla Mr. TES. Poza pentologią wyprodukował niekanoniczne Battlespire (1997) oraz Redguard (1998). IGN uznał go za jednego z najważniejszych twórców gier w dziejach.



Argonianki już wcześniej mogły pochwalić się lekko wypukłymi kłatkami piersiowymi, ale w Oblivionie stały się cyncatymi gadami. Taki ewenement biologiczny.

Obszar gry zaprojektowano ręcznie... no, prawie. Tak naprawdę znowu posłużono się metodami algorytmicznymi. Przyjęto pewne założenia odnośnie terenu (w końcu prowincja Cyrodiił została opracowana już wcześniej) i rodzajów gleby, a potem zastosowano modele geologiczne opisujące ewolucję krajobrazu i przewidujące naturalne zalesianie. Oczywiście niektóre obiekty trzeba było wpasować w to wszystko ręcznie, ale oszczędności okazały się znaczące.

Technologicznie nastąpiła jeszcze jedna, ważna zmiana. Proste skrypty



sterujące poczynaniami NPC zastąpił system Radiant A.I., kontrolujący zarówno ich działania w ciągu doby, jak i wiedzę o świecie oraz zachodzących w nim wydarzeniach i dopasowujący do tego interakcje z graczem. Pomysł był dobry, jednak wykonanie już takie sobie, w efekcie postaci niezależne

✚ W Oblivionie oraz Skyrimie otwieranie zamków wytrychami to małe gry logiczno-zręcznościowe.

zachowywały się tylko trochę bardziej wiarygodnie niż w Morrowindzie. Może nie sterczały całymi dniami w jednym miejscu, czekając, aż gracz podejdzie i zagada, ale w pewnych momentach wszystkie robiły to samo jak stado korporacyjnych klonów. To trochę dlatego, że w Oblivionie znalazła się okrojona wersja systemu, pełniejsza trafiła dopiero do następnej odsłony.

Po raz kolejny poprawiono balans gry, co uczyniło ją nieco łatwiejszą, zwłaszcza na początku. Poziom przeciwników zaczął zależeć od poziomu gracza, więc trudność wszystkich pojedynków stała się podobna. Przyniosło to zabawne efekty - ponieważ uzbrojenie postaci wyznaczał jej poziom, po kilkudziesięciu godzinach gry nawet przydrożni bandyci spotkani przez napakowanego herosa byli wyposażeni w najdroższe, pozaklinate szkłane zbroje. Wprowadzono również wskaźnik celu. Pomysł nie był zły, w Morrowindzie często dotarcie na miejsce zajmowało znacznie więcej czasu niż wykonanie zadania. Niestety, od tego momentu nawet odszukanie czegoś formalnie ukrytego często było trywialne.

## LOOK AT THOSE MUSCLES ON YOU

Skyrim ukazał się 11.11.11, czyli w moje imieniny. Kupiłem go dopiero 17 listopada, bo czekałem na przelew. To była najdroższa gra w moim życiu - wydałem na nią 1273,01 zł (wliczając w to kartę graficzną, bez której nie ruszyłaby gra, i nowy zasilacz, bez którego nie ruszyłaby karta).

Było warto. Grafika powalała. Okazała się tak dobra, że w internecie

## THE ELDER SCROLLS – TYTUŁY KANONICZNE

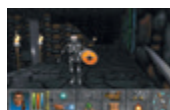
Wrz z coraz lepszą grafiką, inteligencją przeciwników i stopniem skomplikowania świata rosy wymagania sprzętowe. Porównując je warto pamiętać, że w Arenie i Daggerfallu procesor odpowiadał nie tylko za samą grę, ale i za generowanie grafiki. Na screenach pięć wcieleń kuzyna Murraya.

**ARENA**  
03.1994



386/25 MHz  
4MB RAM  
25MB HDD DOS 5.0  
VGA

**DAGGERFALL**  
31.08.1996



486DX2 66MHz  
8MB RAM  
450MB HDD DOS 5.0  
VGA VESA local bus

**MORROWIND**  
01.05.2002



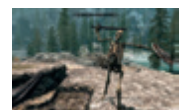
PIII 800 MHz  
256 MB RAM, 1 GB HDD  
W98 GeForce2 GTS 256MB  
Xbox

**OBLIVION**  
20.03.2006



P43 GHz  
1 GB RAM, 4,6 GB HDD  
XP GeForce 6800 128MB  
PS3, Xbox 360

**SKYRIM**  
11.11.11



Quad Core  
4 GB RAM, 6 GB HDD XP  
GeForce GTX 260 1GB  
PS3, Xbox 360



pojawiły się strony ze zrzutami ekranów - ludzie robili je jak zdjęcia z wakacji w Skyrimie (to znowu nazwa gry i prowincji). Reszta też była znakomita. Oczywiście ponownie zmieniono mnóstwo szczegółów i zasad rozgrywki, zmodyfikowano system awansów, dołożono możliwość wykuwania oraz ulepszania broni i zbroi, do magii i alchemii doszły okrzyki (coś jak czary, ale w smoczym języku nie ma różnicy między rozmową a walką, żeby zabić przeciwnika, wystarczy mu nawymyślać), jednak to tylko drobiazgi.

Największa różnica dawała się dostrzec w mechanizmie losowych zadań i zachowań NPC. To załuga systemów Radiant A.I. i Radiant Story, które w Oblivionie dopiero raczkowały, a w Skyrimie rozwinęły skrzydła. Czuło się to w trakcie gry, która zrobiła się znacznie ciekawsza. Co kiedyś było skryptem, stało się efektem działania algorytmu, który wyposażono w dane dotyczące naszych poczynań - co widzieliśmy, co zrobiliśmy, z kim rozmawialiśmy, gdzie byliśmy. Kiedyś obiekty w grze reagowały tylko na gracza. Radiant Story miał spowodować, że zaczęły one rozumieć się nawzajem i adaptować do sytuacji gracza i innych występujących w grze obiektów. I to się w dużym stopniu udało. Generowane przez system zadania stały się znacznie mniej powtarzalne (a przy najmniej więcej czasu mijало, zanim zauważało się ich powtarzalność). Sterowani przez Radiant A.I. NPC przestali być plastikowymi kukiełkami, kręcącymi się w kółko po tych samych trasach. W Skyrimie bohater niezależny dzisiaj rąbie drewno, jutro będzie mieć dla gracza zlecenie, a pojutrze nie zechce z nim rozmawiać, bo się obrazi. Ba, jeśli taka postać zginie,

✚ **Wietrzny Domek w Białej Grani, jedno z miejsc przechowywania zgromadzonych skarbów i dobytku.**



**NPC przestali być plastikowymi kukiełkami, kręcącymi się w kółko po tych samych trasach. W Skyrimie bohater niezależny dzisiaj rąbie drewno, jutro zleci zadanie, a pojutrze obrażony nie zechce rozmawiać.**

## Apki

**O popularności TES** świadczy solidna kolekcja aplikacji na Androida. Przydatne bywają zwłaszcza te do alchemii.

✚ **Morrowind pełen był wymyślnych zwierząt (guary, kagouti, skrzekacze), które w Oblivionie zostały wyparte przez realistycznie wyglądające niedźwiedzie i drapieżne koty. W Skyrimie doszły jeszcze mamuty.**

jej zadanie (na przykład odebranie zdobytego przez gracza przedmiotu) może przejąć inny NPC - na przykład członek rodziny.

Akcja w Skyrimie rozgrywa się dwieście lat później niż wydarzenia z poprzednich gier. Według historii kontynentu Tamriel Arena datowana jest na 389 rok 3 ery (3E 389), Daggerfall na 3E 405, Morrowind na 3E 427, Oblivion na 3E 433, a Skyrim to 4E 201 - czwarta era zaczyna się w momencie, w którym kończy się kryzys opisany w Oblivionie. Cała historia obejmuje okres kilku tysięcy lat, a wzmianki dotyczące różnych jej fragmentów pojawiają się w znadowanych podczas gry książkach (obecnych już i we wcześniejszych częściach). Jest ich naprawdę dużo. Ciekaw rozmiaru zadania zacząłem pytać znajomych, czy nie mają jakichś informacji na temat lokalizacji. Po kilku dniach dostałem od Haszaka wiadomość, że maczał w tym palce. Robił korektę tłumaczenia spływającego od ośmiu osób walczących z 650 kilobajtami tekstu. Tak napisałem, a potem skonsultowałem z nim swój tekst. Poprawił, że te 650 kB to tylko połowa prawdy. Nad spolszczeniem Skyrima pracował też drugi, podobny zespół. Na końcu był jeszcze Piotr

Fronczewski dubbingujący Paarthurnaxa, bo tym razem przewidziano pełną lokalizację.

W Skyrimie jest i nasz wątek. W procesie tworzenia gry miał swój udział Adam Adamowicz - niestety nieżyjący już grafik polskiego pochodzenia. Jego szkice koncepcyjne do dzisiaj dostępne są w serwisie Flickr. Kto walczył z draugami, na pewno doceni notatki zrobione na jednym z obrazków - „reanimated leathery roadkill, dust puffs out when you stab em in the ribcage”.

## ... I TOOK AN ARROW TO THE KNEE

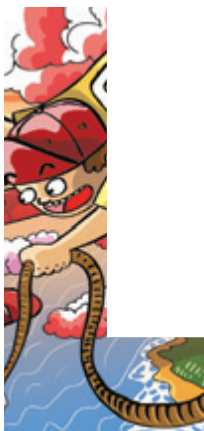
Historia właściwej pentalogii dobiegła już końca, ale nie mogę nie wspomnieć o wersji online. Brałem udział w beta-testach. Znowu nastąpiło trochę zmian w systemie gry, grafika wydaje się jeszcze lepsza niż w Skyrimie (choć różnice nie są wielkie), do dyspozycji mamy cały kontynent Tamriel, jest pięknie i bogato... a jednak na razie nie zdecydowałem się na zakup. Może potem coś poprawiono, ale w biegu regularnie trafiałem na misje, których nie byłem w stanie ukończyć. Być może to sposób na to, żeby zmusić mnie do gry wieloosobowej, ale ja jestem typem samotnika, więc... I'm waiting. ■





TEMATY OKOŁOGROWE, PRZEGLĄD STARYCH KOMPUTERÓW, KOSMOS I FILM

# secret



76

**Interface**, czyli esencja z Waszych listów. Wy piszecie – Wolf odpowiada.



78

**Droga z planszy na monitor** nigdy nie była prosta, ale kilka tytułów całkiem sprawnie ją pokonało.



80

**Vectrex to była konsola!** Miała wszakże tego pecha, że trafiła z premierą na krach rynku gier wideo.



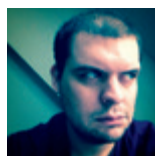
84

**PainStation** i jemu podobne wynalazki znalazły poklask u miłośników realnego obcowania z grami.



88

**Droga Mleczna** i wszystkie jej tajemnice mniej lub bardziej odkryte.



**Felieton MRW** jest jak zwykle pięśnią za czasami minionymi z delikatną nutką współczesnej ironii.



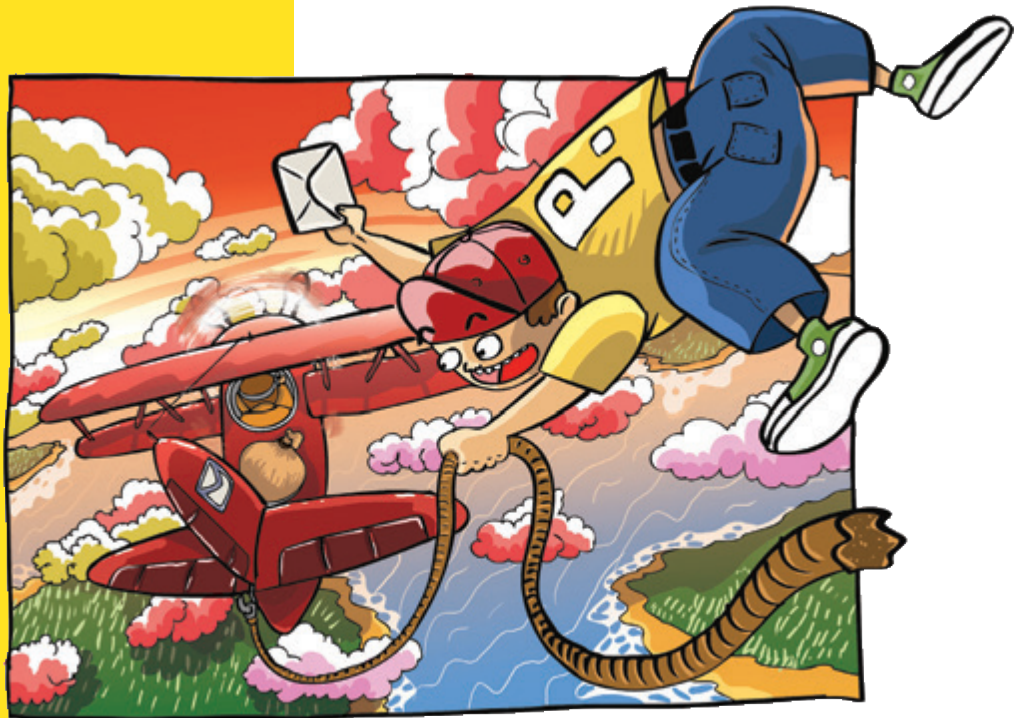
**Felieton Atora** porusza gorący temat z marca, czyli Intel Extreme Masters.



**Śledzi w swoim felietonie obrazkowym** wspomina czasy przedinternetowe.

” **OBOWIĄZKOWO TRZEBA RZUCIĆ OKIEM NA WIELKI OBŁOK MAGELLANA, KTÓRY JEST NAJWIĘKSZĄ GALAKTYKĄ SATELITARNĄ DLA DROGI MLECZNEJ.**





Na listy czytelników odpowiada Wolf

■ Tomasz Kleszcz

**N**iedawno Alex przypomniał na swoim Facebooku Krzysia Kubeczko. Z pewnością każdy fan Top Secretu z pierwszej połowy lat 90. kojarzy tę postać, choć był to tylko jeden z wielu ówczesnych czytelników legendarnego „nieregularnika”.

W tamtych czasach w rubryce „Listy” Alex & Gawron tworzyli coś, co ten pierwszy nazywa „mediami społecznościowymi ery sprzed internetu”. Sytuacja rzeczywiście była niezwykła - wyobrażacie sobie, żeby do redakcji służyło w formie fizycznej ponad tysiąc listów miesięcznie? Najbardziej aktywnym korespondentem okazał się Krzyś Kubeczko, bezwarunkowy miłośnik 8-bitowego Atari i zajadły krytyk wszystkiego innego. Zalewał redakcję listami i nie

byłoby w tym nic niezwykłego, gdyby nie fakt, że A&G wyłapali ich unikalny humor i absurdalność i zaczęli je regularnie publikować. Szybko wywołało to efekt kuli śnieżnej. Powstały kluby fanów („Niżej podpisani zakładają Klub Maniaków Krzysia Kubeczko. Wyciąg ze statutu: popierać każde słowo MISTRZA; bezwzględnie służyć MISTRZOWI”) i antyfanów („Zakładam M.Z.K.K.K. - Międzynarodowy Związek Kontra Krzyś Kubeczko”). Było to zjawisko wyjątkowe - wyobrażam sobie, że dzisiaj Krzyś Kubeczko bez wątplenia byłby jednym z liderów mediów społecznościowych.

W latach 90. Krzyś był jednym z nas - czytelników Top Secretu. Niestety, zmarł przedwcześnie 16 lat temu. ■

■ [...] **Obcowanie z Pixelem to czysta przyjemność! Nie mam na myśli tylko treści, ale także aspekt estetyczny. Świetne okładki! Z tym, że w numerze kwietniowym brakuje mi „X” w winiecie - uważam, że w logo lepiej nie robić tego typu eksperymentów.** (Mr. Good)

Istotą istnienia prasy jest wykorzystanie unikalnych możliwości, jakie stwarza ta forma publikacji. Przede wszystkim właśnie waloru estetycznego. Nieporozumieniem byłoby drukowanie magazynu na papierze tylko dlatego „bo tak było fajnie kiedyś”. Poza starannym doбором treści oraz wyjątkowymi autorami (to mamy)

kluczem jest szeroko rozumiany layout, w tym wygląd okładki, rzecz jasna. W internecie nie ma okładek, więc tu zyskujemy przewagę, z której należy po prostu zrobić użytek. Co do samego „X” z logo - w przyrodzie nic nie ginie, choć wyjątkowo w numerze kwietniowym znajdziesz je nie na okładce, a dopiero na stronie 105.

■ **Nie ma nic dobrego w ochronie 9-latków przed GTA V?** (RZ)

Chodzi o inicjatywę Rzecznika Praw Obywatelskich, by brutalne gry były sprzedawane po okazaniu dowodu. Nie ma problemu. Tyle że nie da się tego zaordynować w przypadku dystrybucji cyfrowej, ciężko będzie też przekonać Amazona, żeby sprawdzał dowody osobiste. A czy w multipleksie wymagane są dowody osobiste od dzieciaków przychodzących na „Martwe zło”? Czy w księgarni nie sprzedaje się „50 twarzy Greya” dzieciom? Wszystko jak zawsze sprowadza się do kwestii wychowania w rodzinie. Jeśli natomiast państwo zabiera się za gry wideo, to już wiedz, że coś mocno się dzieje.

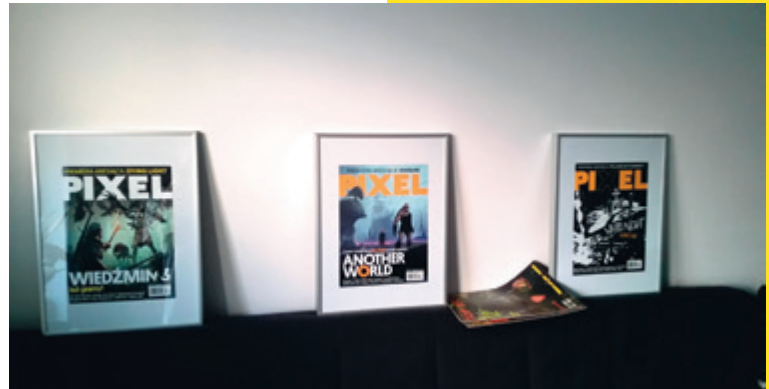
Wpadam dziś do Inmedio, szukam szukam i szukam tego nowego Pixela i nie ma. Po chwili patrzę, a tu awans na półkę wyżej: Pixel wśród tygodników politycznych, półkę niżej BusinessInsider, UważamRze. Grubo poszliśmy. (Adam Koźbiał)

Zależy nam, żeby otrzymywać od Was takie sygnały. Jesteśmy wówczas w stanie zareagować i po kilku pismach od kolportera kioskarze być może nauczą się, że Pixel to kultura gier wideo, a nie polityczna.

Numer bardzo fajny, ale ciągle żywię cichą nadzieję, że doczekam czasów, kiedy w metryczce pojawi nazwa faktycznego twórcy danej gry, a nie tylko wydawcy. (Simplex)

Zwykle jest tak, że Wasze głosy – w tym przypadku dyskusja na forum Pixela – powodują reakcję w postaci dyskusji w gronie redakcyjnym. Po rozważeniu tej kwestii zdecydowaliśmy się zmieni w stopkach wydawców gier na producentów. Pod tym pojęciem rozumiemy zespół ludzi tworzących

dany program, a nie inwestorów czy pośredników. Podawanie twórców ma faktycznie większy sens, zwłaszcza że dana gra może posiadać kilku różnych wydawców. Jak więc widzisz, nic nie jest odgórnie ustalone i niezmiennalne. Pixel to żywa, ewoluująca materia. Cały czas staramy się coś poprawiać.



Nieporozumieniem byłoby drukowanie magazynu na papierze tylko dlatego „bo tak było fajnie kiedyś”. Poza starannym doborem treści oraz wyjątkowymi autorami (to mamy) kluczem jest szeroko rozumiany layout, w tym wygląd okładki.

Czy jest możliwość zamówienia archiwalnego numeru Pixela? Chodzi konkretnie o nr 2. Dopiero zabrałem się za 1. numer i po przeczytaniu jestem super pozytywnie zaskoczony. Tak dobrego pisma nie miałem w ręku od bardzo dawna, a trochę tych pism było – w domu rodzinnym kolekcja starych Secretów, Gamblerów, ŚGK itd. leżakuje... Niestety z racji tego, że tak późno Was odkryłem, nie zdążyłem nabyć numeru 2. (Grzesiek)

Ostatnio tego typu pytania pojawiają się coraz częściej. Na samym początku założyliśmy, że w Pixelu znajdą się na tyle uniwersalne treści

podane w atrakcyjnej formie, iż pojawią się czytelnicy, którym będzie zależało na kolekcjonowaniu magazynu. Fajnie, że tak właśnie się dzieje. A że jesteśmy tytułem nowym, można też dodać „indie”, bez możliwości inwestowania w ogólnopolską reklamę i marketing, to ciągle trafiają się osoby, które dopiero co dowiadują się o naszym istnieniu. Wszystkich Was witamy i zapraszamy na [shop.pixel-magazine.com](http://shop.pixel-magazine.com) po wydania archiwalne. A następnie zachęcamy do dzielenia się nowiną wśród znajomych. ;)

Widzę, że temat długości tekstów powraca jak bumerang. [...] Jeśli uważacie, że długość tekstów jest OK, napiszcie tak. (Xargos)

Przyjęliśmy założenie, że w numerze nie może być tekstu dłuższego niż na osiem kolumn. Duże tematy w Pixelu mają objętość około 17,000 znaków. To prawie 10 stron czystego maszynopisu. Jesteśmy zdopingowani, by pisać konkretnie i zwięźle. Cały czas szukamy jednak złotego środka i prawdopodobnie już w przyszłym numerze zdecydujemy się na pierwszy mega materiał podzielony na dwie części. Poza tym pamiętajcie, co mówi Borek: „Gazeta nie prezerwatywa, nie rozciągnie się”.

Pixel Night! Dopiero dziś dowiedziałem się o imprezie. Świetna inicjatywa, niestety nie załapałem się na wejściówkę... Czy to jednorazowy wybryk, czy planowane są kolejne spotkania? (King)

Mamy zamiar działać cyklicznie. Polski game-dev to zjawisko unikalne, kwestią czasu był istny wysyp nagród dla rodzimych gier w ostatnim półroczu – to nie jest przypadek. Mamy w Polsce branżę na autentycznie światowym poziomie, w dodatku działającą wyjątkowo dynamicznie i kreatywnie, a przez to niezwykle interesującą – zarówno dla graczy, jak i biznesu. Jednocześnie w szerokiej opinii publicznej pokutują

utrwalają się stereotypy, które są nieprawdziwe i szkodliwe dla rozwoju sektora gier. Tak więc poza samymi spotkaniami z ciekawymi gośćmi, w przyjaznej atmosferze wśród czytelników Pixela, planujemy na Pixel Night zapraszać twórców, przedstawicieli ogólnopolskich mediów oraz inwestorów – niech zaczerpną trochę wiedzy u źródła. Zainteresowanie pierwszą edycją utwierdza nas w przekonaniu, że warto. Pula wejściówek rozeszła się w dwóch turach praktycznie w kilka godzin. Pojawili się też partnerzy, którym serdecznie dziękujemy. Jak wszystko pójdzie dobrze, to spróbujemy wyjść ze spotkaniami także poza Warszawę.



Dziękujemy za feedback, prosimy o więcej. Bądźmy w kontakcie na forum [www.pixel-magazine.com/forum](http://www.pixel-magazine.com/forum) oraz na fejsowej grupie Secret Level i na naszym oficjalnym profilu: [facebook.com/pixelthemagazine](https://facebook.com/pixelthemagazine)

# GRY PLANSZOWE, KTÓRE TRAFIŁY DO ŚWIATA GIER KOMPUTEROWYCH

Od kilku lat powraca moda na planszówki. Często to one stanowią wzorce dla gier wideo.

■ Gregorius



## Pracownia

Zarówno Warhammera, jak i wiele innych gier stworzyło brytyjskie studio Games Workshop. Zostało założone w 1975 roku przez Iana Livingstone'a (późniejszego prezesa Eidos'a) oraz Steve'a Jacksona (nie mylić z tym odpowiedzialnym za Fighting Fantasy!) oraz Johna Peake'a, który wkrótce opuścił firmę, widząc, że za bardzo skupia się na RPG.

Luubię planszówki. Zarówno te stare, jak i zupełnie nowe, wypasione produkcje. Nigdy nie kręciły mnie jednak skomplikowane gry strategiczne z milionem kartoników. Interesowały mnie raczej pozycje z fabułą. Innymi słowy – doceniam szachy i go, ale wołę Carcassonne. Tego samego oczekuję od gier komputerowych – uczestnictwa w jakiejś historii. Tego, by dana gra miała pewien cel, żeby nie chodziło w niej jedynie o wygranę.

Istnieje sporo gier planszowych, które zyskały wersje cyfrowe, z lepszym lub gorszym skutkiem. Oczywiście nie biorę tu pod uwagę takiej klasyki jak tryktrak, szachy, go czy inne standardowe pozycje. Popatrzmy, w co ciekawego można pograć, a co lepiej omijać szerokim łukiem (przeгляд bardzo subiektywny).



## ZDECYDOWANIE WARTO ZAGRAĆ

### Ticket to Ride

(prod. Days of Wonder)

Moja absolutnie ulubiona konwersja gry planszowej na komputery i tablety autorstwa Days of Wonder. Celem gry jest zbudowanie linii kolejowych między wyznaczonymi miastami, co okazuje się o tyle trudne, że o te same trasy walczą wszyscy gracze. Tytuł może pochwalić się świetną grafiką w wersji pudełkowej i komputerowej – w tej ostatniej dobrze rozwiązany interfejs użytkownika powoduje, że gra się w nią nawet lepiej niż w oryginalną planszówkę! Produkcja oferuje rozgrywkę online i hot seat – tę lubię szczególnie, zwłaszcza w podróży czy przy podwieczorku. Za 7 euro (wersja na tablety) dostajemy europejską mapę gry z możliwością dokupienia innych edycji – amerykańskiej (cztery dodatki) oraz szwajcarskiej i azjatyckiej – w cenie ok. 13 zł za dodatek. To nieduże pieniądze, a otrzymujemy za nie kilka naprawdę dobrych gier planszowych. Zdecydowanie polecam!

### Small World 2

(prod. Days of Wonder)

Small World to bardzo zabawna gra strategiczna, w której kierujemy losami dość dziwnych plemion – na przykład Podziemnych Elfów czy Handlujących Szkieletów. Gra ukazała się także w wersji na PC (Steam) i urządzenia przenośne. Walczymy w niej o przetrwanie naszej rasy – ale do pewnego momentu, który należy wyzuć. Rasy bowiem, kiedy minie etap ich rozwoju, zaczynają w końcu wymierać. Musimy dobrze planować grę, tak żeby w odpowiedniej chwili porzucić nasz ledwie dychający już lud na rzecz nowego, z pełnią sił witalnych. Wersja mobilna jest znakomita – podobnie jak w przypadku Ticket to Ride stanowi połączenie idealnie oddanej mechaniki gry planszowej z wielką wygodą. Mistrzostwo!



NIE TYKAĆ!

## Osadnicy z Catanu

(The Settlers of Catan, prod. United Soft Media Verlag)

Osadnicy z Catanu byli pierwszą poważną i rozbudowaną grą planszową (nie liczę idiotycznego Monopoly), w którą grałem jako dorosły człowiek. Pozycja ta jest świetna – cechują ją proste zasady, ale pewna losowość oraz wymóg długofalowego myślenia strategicznego powodują, że okazuje się naprawdę trudna, zwłaszcza gdy gramy z godnym siebie przeciwnikiem (pozdrawiam mojego szwagra). Naszym zadaniem jest zbudowanie określonej ilości osad na wyspie, co wymaga zajęcia odpowiednich pozycji na początku gry i precyzyjnego planowania kolejnych posunięć. Błędy są niedopuszczalne – jeden drobny potrafi kosztować zwycięstwo. Gra planszowa (wraz z dodatkami w liczbie przynajmniej czterech) zasługuje na same pochwały. Natomiast wersja komputerowa (a zwłaszcza tabletowa) to zwyczajna kaszanka. Grafika prezentuje się paskudnie, sterowanie okazuje się nieintuicyjne i nie ma możliwości swobodnego handlu (który w grze jest ważny) – po prostu porażka na całej linii. Jak dla mnie oferowanie takiego badziewia za 4 euro (tablet) i 20 euro (PC) powinno być traktowane jako wykroczenie i ścigane z urzędu. Omijać szerokim łukiem!

Gier planszowych, które przeniesiono na komputery, jest cała masa. Nie wymieniałem wielu z nich, warto jednak napisać kilka słów o wielkim nieobecny, czyli serii Warhammer. Dlaczego nie wspominałem o Warhammerze Fantasy Battle, Warhammerze 40,000 i Space Hulku? Wszak to także gry planszowe (planszę robimy sami). Sprawa jest prosta – gry komputerowe, które powstały na licencji Games Workshop, nie mają nic wspólnego z grami bitwnymi – może poza wyglądem i nazewnictwem jednostek. Oczywiście uwielbiam większość tytułów komputerowych, które dzieją się w uniwersum WH40K (seria Dawn of War na przykład) i z niecierpliwością czekam na Warhammera: Total War. Natomiast pozycje te w żadnym razie nie oddają idei i ducha gry figurkowej, dlatego nie uwzględniłem ich w powyższym zestawieniu.



MOŻNA ZAGRAĆ

## Memoir '44

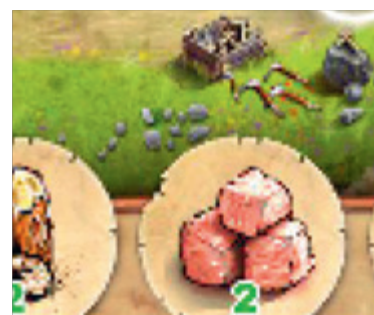
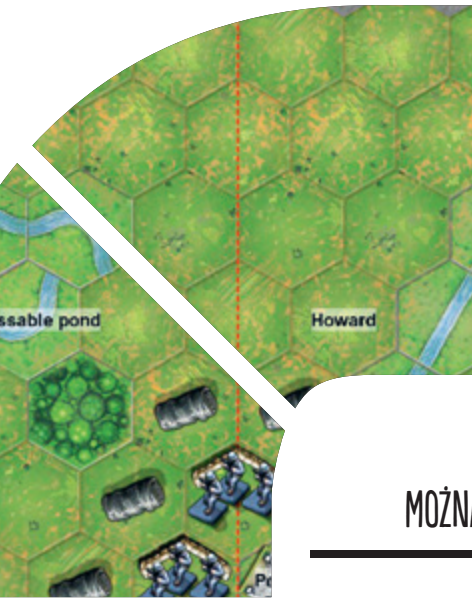
(prod. Days of Wonder)

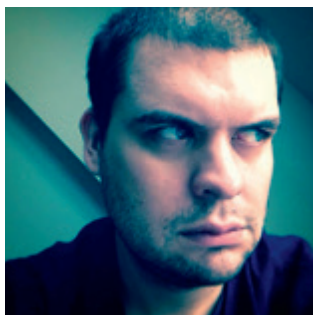
Memoir '44 powstało z okazji 60. rocznicy lądowania aliantów na plażach Normandii. Tę strategiczną grę wojenną bardzo lubię w wersji stołowej – jest naprawdę dobrze wykonana i wciągająca, ma świetne scenariusze, ładną planszę, jedynie modele nie robią większego wrażenia. Edycja komputerowa posiada gorszą grafikę, ale pozwala na grę online – a z racji prostoty zasad i szybkości rozgrywki Memoir '44 nieźle się tu sprawdza. Produkcję tę można pobrać za darmo ze Steama, dokupić należy tylko kolejne scenariusze, jednak okazuje się ona niestabilna – czasem się zawiesza, czasem wyłącza. Gra się fajnie, ale planszówka nadal pozostaje lepsza.

## Stone Age

(prod. Campfire Creations)

„Jeżeli marzyłeś kiedykolwiek o życiu w epoce kamienia łupanego, to teraz masz niepowtarzalną okazję. Prosto z własnej kanapy zostaniesz przeniesiony w pradawną dziczą”. Tak mógłby brzmieć slogan reklamowy Stone Age, jednej z ciekawszych gier planszowych. Opiekujemy się małym plemieniem, jednocześnie rywalizując o ograniczone zasoby naturalne. Ważne jest dbanie o zrównoważony rozwój naszych podopiecznych oraz o ogólny postęp i rozbudowę wioski. Ta świetna gra rodzinna doczekała się całkiem udanej adaptacji na urządzenia mobilne. Było to nietatwe zadanie, ponieważ wersja planszowa składa się z mnóstwa elementów, a rozgrywka toczy w wielofazowych turach. Edycja na komputery ma dostosowany do ekranu zmieniony układ planszy, co jednak zupełnie nie przeszkadza. Podobnie jak w Ticket to Ride możemy bawić się online lub w trybie hot seat. Żałuję tylko, że nie została wykorzystana grafika z gry planszowej, która jest po prostu rewelacyjna. Tu mamy niezłą, ale do arcyzmu oryginału jej daleko.





**Michał R. Wiśniewski**

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

# SYNDROM OBLĘŻONEJ TWIERDZY

**Z**astanawiam się czasami, czy mainstream traktowałby poważniej kulturę gier wideo, gdyby jej przedstawiciele zachowywali się inaczej.

Dawno, dawno temu, w roku 2001 (mieliśmy mieć odyseję kosmiczną, a dostaliśmy wojnę z terroryzmem), zainspirowany Gamblerem pomyślałem, że w Kawaii, magazynie o mandze i anime, przydałby się stały felieton. Pomysł sprzedałem naczelnemu – kupił. To naprawdę było dawno, pierwszy odcinek cyklu „Head in Jar” mam zapisany w pliku z rozszerzeniem .wri, na widok którego Windows dębieje, a to przecież format Microsoftu.

Tematy znajdowały się same. Fandom mangowy był młody – jego struktury zaczęły się kształtować w drugiej połowie lat 90., młode też – siłą rzeczy – były kadry. Postanowiłem więc nieco tę młodzież wychować. Zdarzyło się akurat, że w Nowej Fantastyce Lech Jęczynek napisał tekst o „Księżniczce Mononoke” Hayao Miyazaki, w którym przyznał się, że nie lubi mangi czy coś w ten deseń. Redakcja NF została zasypana listami od oburzonych mangowców, niektóre zawierały nawet brzydkie wyrazy. W felietonie apelowałem więc o powstrzymanie emocji; pokazałem szkodliwość takiego zachowania, które robiło złą prasę fandomowi i uniemożliwiała merytoryczne polemiki.

Jednocześnie doskonale rozumiałem te dzieciaki. Na przełomie tysiącleci manga obrywała wiele razy od mainstreamu i nie tylko – zgodnie z najlepszymi tradycjami fali niepochlebne i zwyczajnie kłamliwe teksty można było znaleźć też w prasie nerdowej. Prześladowani fantaści mieli kogo prześladować, gracze mieli żal za strony „marnowane” na „Manga Room”, a komiksy komplekсы, że „Czarodziejka z Księżycą” sprzedaje się lepiej niż „Thorgal”. Było coś jeszcze – ponieważ fani mangi w większości nie byli niezależni finansowo, każdy tekst utrzymany w tonie moralnej paniki przed „zбочonymi

chińskimi kreskówkami” groził interwencją rodziców. Doświadczenie pokoleniowe stanowił list od zrozpaczonej fanki, której rodzice spakowali plakaty, obrazki i mangi i kazali wszystko wynieść na śmietnik. Rozumiałem dobrze uczucia tych małych, ale wiedziałem, że historycznym zachowaniem niczego nie wskóramy. Fandom potrzebował dorosnąć.

A teraz mamy rok 2015 i kiedy patrzę na różne fandomy, odnoszę momentami wrażenie, że bycie nerdem polega na mentalnym uwięzieniu w czasach nastoletniego emo. Scenariusz jest prosty i zgrany jak kolejne części jednego z tych tytułów sportowych, które EA wypuszcza co roku w odświeżonej grafice. Prasa napisze coś krytycznego o grach (mangach, komiksach, fantastyce) – bęc, na portalach (facebookach, blogach, forach) pojawia się tekst dający odpór. I gdybyż to była zwykła wymiana poglądów, ale nie ma szans – treść i styl odporu zdradza głębokie zaangażowanie emocjonalne, no prawie jakby się czyjaś matkę obraziło: polemika jest totalna, analizowane jest każde zdanie wrażliwego artykułu, żeby udowodnić, że autor się nie zna, skróty myślowe interpretowane są na niekorzyść, tezy i poglądy kwitowane redukcją do absurdu.

A przecież prawdziwa sztuka krytyki bać się nie powinna – jeśli nie umie się odpowiadać na nią inaczej niż na poziomie rozhisteryzowanego fana mangi sprzed piętnastu lat, to może jednak nie jest to poważna dziedzina? Mam wrażenie, że ta oblężona twierdza to tak naprawdę fort z poduszek; że to pragnienie, żeby pisali o naszym hobby tylko dobrze, bierze się z jakiegoś atawizmu, przez który facet po trzydziestce na widok krytycznego artykułu dostaje ataku lęku, że przyjdą rodzice i zabiorą kieszonkowe na gry i komiksy.

Jeśli gry (komiksy, fantastyka, manga) mają być traktowane poważnie, fandomy (i branża) muszą zachowywać się poważnie. Podejście krytyczne jest potrzebne, przecież z poddawania w wątpliwość przeróżnych dogmatów i skostniałych schematów rodzą się najciekawsze rzeczy. Bardziej podoba mi się świat, w którym odpowiedzią na zarzucanie grom wojennym epatowania brutalnością jest stworzenie antywojennego This War of Mine zamiast napisania szukającego usprawiedliwień felietonu na portalu, popartego dziesiątkami komentarzy wściekłych gimbusów i gimbusoidalnych trzydziestolatków. ■

# Dobra konsola w złych czasach

W 1986 roku widzowie oglądający program „Sonda” mogli poznać możliwości trójwymiarowej grafiki komputerowej. Jednym z urządzeń, które redaktorzy Kurek i Kamiński demonstrowali w studiu, była konsola Vectrex.

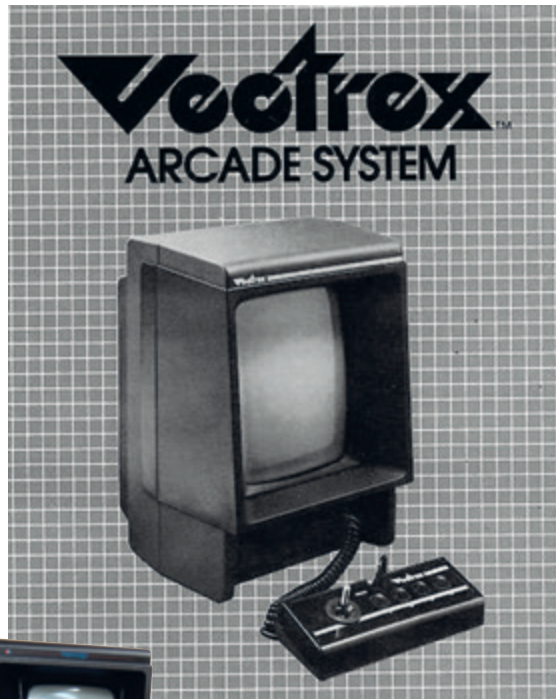
■ Bartłomiej Kluska, Mariusz Rozwadowski

**N**a oczach telewizorów Zdzisław Kamiński bez specjalnych sukcesów próbował przejść pierwszy poziom gry Scramble - w górzystym terenie pilotował bojowy samolot, unikając przeciwników bądź likwidując ich za pomocą bomb i rakiet, a jednocześnie dbając o uzupełnianie zapasów paliwa.

Nieliczni szczęściarze, wydawszy na swe hobby wieloletnie oszczędności, mogli pograć na sprowadzanych do kraju komputerach, takich jak ZX Spectrum czy kupowane za dolary w Peweksie Atari XL/XE, a garstka miłośników mocnych wrażeń odwiedzała salony z automatami. Ale konsole - klony Atari VCS, nazywane u nas od ilustracji na opakowaniu „Rambo”, czy radzieckie podróbki kieszonkowych zabawek Nintendo, określane jako „jajeczka” - miały pojawić się dopiero za kilka lat. Tymczasem, gdy my zafascynowani oglądaliśmy Vectreksa w telewizji, na Zachodzie od dawna nie było go już w sprzedaży.

## KONIEC Z KLÓTNIAМИ O TELEWIZOR

Vectrex zadebiutował w USA na początku lat 80., czyli w czasach, kiedy wydawało się, że każde urządzenie, które służy do grania, odniesie rynkowy sukces. Wtedy to grupa inżynierów pracujących w firmie Jaya Smitha wpadła na pomysł, by stworzyć przenośną konsolę z... 1-calowym



■ Vectrex jako jedyna konsola był zintegrowany z monitorem, dzięki czemu domownicy mogli uniknąć kłótni o telewizor.

wyświetlaczem. Co ciekawe, pomysł nie był tak całkiem absurdalny. W 1979 roku na rynek trafił zaprojektowany właśnie przez Smitha Microvision - pierwszy handheld z wymiennymi kartridżami, pozwalający bawić się na ekranie LCD o rozdzielczości 16x16 pikseli. Dla graczy rozpieszczonych zapierającą dech w piersiach grafiką automatów Space Invaders czy Asteroids miniaturyzacja tej konsoli okazała się jednak zbyt daleko posunięta, toteż ekran jej następcy powiększono. Gusta bywalców salonów gier były dla

konstruktorów podstawowym kryterium - chcieli, aby gracze tamtejszy klimat odnaleźli we własnych domach. Stąd wzięła się robocza nazwa urządzenia: Mini Arcade.

Ostatecznie konsola trafiła do sklepów jesienią 1982 roku jako Vectrex. Rynek wyczuwał, że starzejący się król - Atari VCS - powinien wkrótce zostać zdetronizowany (gdy przed dwoma laty próbował zrobić to Mattel z modelem Intellivision, było jeszcze za wcześnie na zmianę lidera). Półki ugięły się pod ciężarem nowych gier i nowych konsol: Arcadia 2001, ColecoVision czy Atari 5200 chciały zawiązać sercami i portfelami graczy. Jednak nawet w tak doborowym towarzystwie Vectrex wyróżniał się już na pierwszy rzut oka.

Jako jedyny był zintegrowany z monitorem i głośnikiem, dzięki czemu dawało się go wszędzie zabierać. „Już nie musisz kłócić się z innymi domownikami o dostęp do telewizora. Wystarczy ci gniazdko elektryczne” - zachwalał magazyn Byte. Urządzenie pracowało pod kontrolą mikroprocesora Motorola 6809 (nowocześniejszego niż chipy MOS Technology ukryte w obudowach C64 i Atari XL/XE), a do generowania dźwięku wykorzystywało układ AY-3-8910 (ten sam co w Amstradzie CPC i Atari ST). Do tego Vectrex był świetnie zaprojektowany - miał joystick wykończony metalem i chowany w obudowie oraz umożliwiający przenoszenie konsolki

## Gramy na Vectrex



Wektorowa grafika Vectreksa była wprost stworzona do kosmicznych strzelanin, lecz okazała się użyteczna również w innych gatunkach. Znane z automatów Namco i ośmiobitowych komputerów Pole Position to świetny przykład, że nawet przy symbolicznej, czarno-białej oprawie graficznej można poczuć się jak na torze wyścigowym.



O ile w Pole Position mogli grać także właściciele Atari, Commodore, Spectrum czy BBC Micro, o tyle Armor Attack - dynamiczne pojedynki uzbrojonego jeepa z kolejnymi falami czołgów i helikopterów - był dostępny tylko na automatach oraz Vectreksie.



Kolorowe nakładki na ekran pozwalały zapomnieć, że konsola oferuje przygody wyłącznie w czerni i bieli.



uchwyt w monitorze (potem Apple wykorzystało ten pomysł w Macintoshu).

Co najważniejsze, 9-calowy, ustawiony pionowo wyświetlacz generował grafikę wektorową! Trzeci wymiar i efekty, takie jak rotacja wokół własnej osi oraz płynny zoom, były wówczas atrakcjami znanymi graczom co najwyżej z automatów, tymczasem Vectrex pozwalał cieszyć się nimi z perspektywy własnej kanapy.

Wprawdzie konsola oferowała wyłącznie obraz czarno-biały, ale brak ten maskowano, dołączając do wydawanych na nią tytułów kolorowe plastikowe nakładki na ekran (dokładnie tak jak dziesięć lat wcześniej do Magnavox Odyssey Alpha Baera). Na szczęście już wbudowana w Vectreksa gra Mine Storm zamykała usta potencjalnym sceptykom, którzy chcieliby krytykować graficzne możliwości urządzenia. Klon Asteroids, pozwalający likwidować różnego typu miny w nieskończonej przestrzeni kosmicznej, w niczym nie ustępował znanemu z automatów Atari pierwowzorowi.

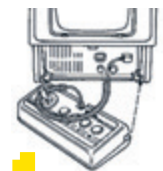
### NIE TYLKO WALKI W KOSMOSIE

Trzeba pamiętać, że to właśnie konwersje hitów z salonów gier napędzały wówczas sprzedaż konsol. Znakomicie wykorzystało ten trend Atari VCS ze Space Invaders czy ColecoVision z Donkey Kongiem,

ale i Vectrex - choć jego producent nie mógł pozwolić sobie na wykupienie licencji od takich potentatów jak Taito czy Nintendo - nie zamierzał lekceważyć upodobań graczy. W tym celu podpisał umowę z Cinematronics, ekspertem od gier z grafiką wektorową, co zaowocowało wydaniem na kartridżach wielu znakomitych konwersji.

I tak dzięki Space Wars posiadacze owej konsolki mogli toczyć brawurowe pojedynki w kosmosie, w Starhawku poczuć się jak pilot myśliwca biorący udział w ataku na Gwiazdę Śmierci, w Solar Queście odpierać inwazję agresywnych obcych, a w Rip Offie bronić zapasów paliwa przed gwiazdnymi piratami. Gracze, których znużyły kosmiczne dekoracje, chętnie natomiast siadali za sterami opancerzonego wozu bojowego, likwidując helikoptery i czołgi w Armor Attacku. Wszystkie wyżej wymienione produkcje były dla nabywców sprzętu marki Vectrex nie tylko okazją do pogrania w domu w znane z automatów hity, ale i powodem do dumy - posiadacze innych konsol mogli tylko pomarzyć, by tytuły te trafiły na ich platformy. A już zupełnie niespotykana była sytuacja, by konwersja odbyła się w odwrotną stronę i przebój z konsoli trafił do salonów gier. Grze na Vectreksa - Cosmic Chasm - ta sztuka się jednak udało.

✚ Pióro świetlne pozwalające rysować po ekranie to atrakcja nieznaną posiadaczom innych konsol.



## Joystick

Do Vectreksa można było podłączyć drugi, sprzedawany osobno drążek sterowy i grać w dwie osoby przy jednej konsoli. Dodatkowy, sprawny joy stanowi dzisiaj obiekt pożądania kolekcjonerów.



Wkrótce na to urządzenie pojawiły się również oficjalne porty takich hitów jak Berzerk Sterna, wspomniane już Scramble Konami czy wyścigowe Pole Position Namco. Zwłaszcza ta ostatnia pozycja udawała, że nowa konsola z czarno-białą wektorową grafiką nadaje się nie tylko do odpalania na niej strzelanin. Na Vectreksie można było zagrać także w Clean Sweepa, interesującą wariację na temat Pac-Mana, oraz zatytułowaną Spike mutacją Donkey Konga, prezentującą skoki po platformach w innowacyjnej wówczas perspektywie izometrycznej.

### GAME OVER

Od wiosny 1983 roku Vectrex sprzedawany był już również w Japonii i Europie Zachodniej (prawdopodobnie właśnie tą drogą dotarł do studia naszej „Sondy”). Producent udostępnił także zaskakujące dla konsolowych graczy akcesoria. Pióro świetlne pozwalało na rysowanie bezpośrednio na ekranie konsoli, a nawet tworzenie prostych animacji. Z kolei dzięki goglom o nazwie 3D Imager gracz mógł cieszyć się efektem trójwymiarowej grafiki i koloru. Za nowatorskim wynalazkiem podaży gry potrafiące zrobić z owych gogli właściwy użytek (na przykład nowy, trójwymiarowy Mine Storm).

Twórcy Vectreksa mieli jeszcze wiele rewolucyjnych pomysłów. Pracowali nad nakładką na ekran, pozwalającą na obsługę konsoli za pomocą dotyku. Planowali wypuszczenie na rynek roz-



✚ Choć twórcy Vectreksa oferowali graczom naprawdę udany produkt, ich konsola pojawiła się w bardzo złym dla branży czasie.

szerzenia, które uczyniłyby z zabawki do gier pełnowartościowy komputer, umożliwiający na przykład edycję tekstów i programowanie. Rozmyślali również nad następcą pierwszego modelu – Vectreksiem z kolorową grafiką wektorową.

Niestety, choć nie popełnili żadnych błędów i oferowali naprawdę znakomity produkt, ich konsola wystartowała w bardzo złym dla branży czasie. Kryzys z lat 1983–84 sprawił, że gracze zaczęli w celach rozrywkowych kupować mikrokomputery, a zmianę tę boleśnie odczuli nawet tacy potentaci jak Atari. Urządzenia ich mniejszych konkurentów (Magnavox czy Coleco) po prostu zniknęły z rynku. Ten smutny los spotkał także ten innowacyjny model jak Vectrex.



### Mikro

Ten miniaturowy automat powstał w 1982 roku na podstawie Vectreksa, którego przerobiono tak, aby limitował rozgrywkę czasowo i działał na monety. Bazująca na automatach konsola sama stała się automatem. Odszukano dotychczas siedem egzemplarzy urządzenia, a za każdy kolejny kolekcjonerzy zapłacą naprawdę duże pieniądze.

✚ Gry wykorzystujące gogle 3D Imager pokazały graczom zupełnie nieznanym im wymiar elektronicznej rozrywki.

### ŻYCIE PO ŻYCIU

Dziesięć lat później wszystko, co związane było z konsolą, decyzją Jaya Smitha trafiło do domeny publicznej. Stworzyło to pole do popisu dla nowych twórców, dając Vectreksowi drugie – pośmiertne – życie. Grafika wektorowa stanowi dla programistów interesujące wyzwanie (nawet wyświetlenie prostego napisu wymaga zdefiniowania licznych współrzędnych), dlatego wielu ambitnych koderów postanowiło sprawdzić, co jeszcze da się wycisnąć z tej maszyny. Przy czym, w przeciwieństwie do części sceny retro, nowe oprogramowanie na Vectreksa przybiera zazwyczaj formę fizyczną – to kartridż, któremu towarzyszą plastikowe nakładki na ekran. W zgodnej opinii użytkowników granie na emulatorze tej konsoli zabiera ponad połowę przyjemności.

Już w 1996 roku w sprzedaży pojawił się tytuł Vector Vaders, wektorowy klon Space Invaders, udowadniając, że nie brak chętnych, by zapłacić za program na martwą platformę. W latach późniejszych bibliotekę gier na Vectreksa wzbogaciły tworzone przez hobbystów przeróbki innych hitów z automatów – Omega Chase świetnie udaje Omegę Race (Midway), Moon Lander rozwija pomysły znane z Lunar Landera (Atari), a Protector umiejętnie naśladuje Defendera (Williams). Uzupełniono także braki sprzed lat, konwertując z automatów przeboje Cinematronics, takie jak np. War of the Worlds. Autorzy tych gier wykazali się nie tylko programistycznym kunsztem, ale również wrócili do czasów, gdy fizyczne wydanie gry było wartością samą w sobie: tekturowe pudełka, starannie zaprojektowane etykiety na kartridże, okładki, nakładki, instrukcje, gadżety, limitowane, numerowane edycje... Nic dziwnego, że rynek nowych gier na Vectreksa szybko stał się obiektem zainteresowania kolekcjonerów.

Jednak odświeżanie dawnych hitów z automatów i drenowanie portfeli zamożnych zbieraczy to nie jedyne osiągnięcia obecnych miłośników tej antycznej konsoli. W grze 3D Lord of the Robots ponownie wykorzystano trójwymiarowe gogle (na kartridżu dołączono też wersję 2D programu dla tych, którzy gogli nie posiadają). W strzelance zatytułowanej Debris autorom udało się połączyć wyświetlanie na ekranie Vectreksa grafiki wektorowej i rastrowej. Z kolei Nebula Commander to próba przeniesienia na tę konsolę gatunku RTS (dwóch graczy – jednego może zastąpić maszyna – rozbudowuje kosmiczne bazy i przygotowuje je do militarnego starcia). Jeśli natomiast ktoś nie ma oryginalnych gogli 3D, na pewno ucieszy się z faktu, że można już kupić ich hobbystycznie wykonaną, ale w pełni działającą kopię. Niszowy system z początku lat 80. dał się poznać jako platforma zdolna do rzeczy, o jakich nie śniło się Smithowi i jego współpracownikom, a dla dobrej konsoli, która narodziła się w złych czasach, życie po życiu okazało się lepsze niż to pierwsze. ■





#### Krzysztof Woźniak

Zaczynał od pisania artykułów w Resecie i Secret Service. Obecnie działa w internecie, ale pozostał w nim sentyment do prasy drukowanej.

## POLSKIE PIEKIEŁKO I IEM

**I**ntel Extreme Masters Katowice to nasz bezsporny sukces. Impreza o międzynarodowym zasięgu, z której korzyści czerpią praktycznie wszyscy, choćby w najmniejszym stopniu związani z tym wydarzeniem.

Od hotelarzy, taksówkarzy i sprzedawców przysłowiowych kebabów począwszy, na mediach i organizacjach e-sportowych skończywszy. Teoretycznie więc wszyscy powinni być usatysfakcjonowani, a jak jest w praktyce?

IEM w Katowicach z roku na rok jest coraz lepszy. To fakt. Dla Polski przygoda z tą imprezą zaczęła się w roku 2013 od zwykłego „przystanku” mistrzostw. Ten okazał się tak udanym przedsięwzięciem, że rok później zorganizowano już w Spodku finały, wzbogacone o kilka typowo targowych stoisk. W tym roku obok tego dobrze znanego obiektu stanęła nowoczesna pełnoprawna hala targowa o powierzchni 10 tysięcy mkw., w której znalazło się wiele interesujących kramów. Niestety, o ile w przypadku IEM 2013 i 2014 praktycznie wszyscy byli zadowoleni, o tyle tym razem wiele osób (w tym przedstawiciele tzw. branży growej i technologicznej) pokazało przysłowiową „polską naturę”.

Jeszcze przed imprezą pojawiły się komentarze, że łączenie e-sportu i stoisk targowych to głupota, gdyż budki będą świecić pustkami. Głosy te nie umilkły nawet wtedy, gdy internet obiegły zdjęcia stoisk obleganych przez zwiedzających. Czyżby któryś z konkurentów bał się o swoją przyszłość? Sprawa tym ciekawsza, że imprez targowych i konwentowych kierowanych do graczy przybywa jak grzybów po deszczu. Co jeszcze ciekawsze, na niektórych z nich stoiska rzeczywiście nie wzbudzają większego zainteresowania i to mimo wielu dziesiątek tysięcy odwiedzających.

Zaraz po IEM 2015 na profilach facebookowych niektórych znanych przedstawicieli nowych starych mediów\* rozgorzała dyskusja, której celem w sposób ewidentny było

skłócenie tak zwanych youtuberów z organizatorami. Postawiono tam tezę (i zaciekle jej broniono), że odwiedzający IEM przyszli na imprezę wyłącznie dla owych youtuberów i tak naprawdę „w dupie mają” e-sport i e-sportowców. Zapewne liczone na to, że zaproszeni do dyskusji organizatorzy pomyślą: Taaak? To za rok obędziemy się bez nich! I wszyscy zobaczą, że ludzie zjawili się jednak dla e-sportu.

Byłaby to ogromna szkoda, gdyż każdy, kto widział tłumy na trybunach, wie, jak wielką popularnością cieszą się zawody. Kilkusetosobowe grupki wokół pozujących do zdjęć i rozdających autografy popularnych twórców YouTube'a niewątpliwie świadczą o tym, że ludzie na IEM przybyli również dla nich. Również, a nie: tylko. I co w tym złego? Czy nie można być sympatykiem dwóch światów? Zresztą, czy to są dwa światy? Sam mam kanał na YouTube'ie z blisko 200 tysiącami widzów. Rozpoznawalny jestem. Gdy po wygranym meczu Virtus.pro robiłem wywiad z TAZ-em, otoczył nas wianuszek fanów. Po wszystkim część podeszła do mnie, część do niego. Mnie parę osób spytało, skąd znam TAZ-a. On kilka razy usłyszał podobne pytanie, tylko w drugą stronę. Czy to nie jest piękne? Czy nie tak powinno być?

W ekonomii mówi się, że gorszy pieniądz wypiera lepszy. Czasem mam wrażenie, że podobna prawda dotyczy standardów ludzkich zachowań. Gdy widzę dorosłych ludzi, uważających się za lepszych, gdyż określają się mianem „dziennikarzy”, a zachowują jak smarkacze bez matury, ręce mi opadają. Kiedyś pojęcia takie jak „drama”, „hejter” czy wymyślone przeze mnie parę lat temu „bólduper” odnosiły się do poczynań niezbyt rozgarniętych jednostek w sieci. Dziś coraz częściej na swoich vlogach używam ich z powodzeniem w kontekście sytuacji z udziałem stacji telewizyjnych, serwisów internetowych, a czasem nawet agregatów blogów. Dokąd zmierzasz świecie mediów?

\*Nowe stare media to serwisy WWW, które w połowie zeszłej dekady zaczęły wypierać prasę, a nawet telewizję i miały ponoć trwać wiecznie. Tymczasem już od 2-3 lat powoli ustępują pola twórcom YouTube'a, przegrywając w rywalizacji zarówno o odbiorców, jak i coraz częściej - o reklamodawców. ■

# GRA W BÓL

■ Sprzęt mający na celu zadawanie graczom fizycznego bólu skłania do refleksji nad granicami medium, jakim są gry wideo.

Towarzysząc wielu chorobom, stanowi objaw negatywny, często wymagający leczenia. Jednak z drugiej strony ból związany jest także ze stanami fizjologicznymi oraz pełni funkcję ochronną.

■ Marcin M. Granat

nie chodzi bynajmniej o ból kręgosłupa czy piekące oczy, będące objawami zbyt częstego przesiadania przed monitorem.

Odważni twórcy projektują gry, które celowo zadają ból w zależności od tego, co dzieje się na ekranie. Jednym z najbardziej znanych tego typu dzieł jest instalacja PainStation z 2001 roku, autorstwa niemieckich artystów - Volkera Morawe i Tilmanna Reiffa. Inspirując się karcianą grą z czasów dzieciństwa, podczas której gracze ranią sobie dłonie, twórcy skonstruowali obiekt na kształt automatu do gry w Pong dla dwóch osób. Sami określają swoje dzieło jako współczesne urządzenie do pojedynkowania się. Podczas rozgrywki gracze używają prawych dłoni do sterowania, a lewe kładą na Pain Execution Unit (PEU), który stanowi rodzaj czujnika i odpowiada za zadawanie bólu w przypadku przepuszczenia wirtualnej piłeczki. Obszar PEU potrafi wymierzać trzy

rodzaje kar: uczucie gorąca, rażenie prądem lub uderzenie miniaturowym biczem. Bez względu na wynik uzyskany podczas rozgrywki osoba, która pierwsza zdejmie dłoń z PEU, przegrywa.

## Początki



**Pierwsza wersja PainStation** powstała w wilgotnej piwnicy należącej do Volkera Morawe i Tilmanna Reiffa. Urządzenie zostało zbudowane z prostych przedmiotów, nierzadko z gratów. Dla przykładu prototypowe biczce były wykonane z opakowań po jogurcie.

**SZCZYPTA BÓLU NIE ZASZKODZI** Dobór gry o nieskomplikowanych zasadach ułatwia śledzenie akcji na ekranie. Wyklucza to sytuację, w której gracz mógłby mieć wątpliwości, czy został ukarany z własnej winy, czy z powodu niedociągnięcia gry. Podczas rozwoju projektu twórcy zdawali sobie sprawę, że porażki spowodowane niedoróbkami lub kiepskim sterowaniem potrafią irytować w każdej produkcji, a już szczególnie w takiej, która karze tak surowo jak PainStation. Na szczęście projekt pozbawiony jest błędów tego typu, a nieuważny gracz może mieć pretensje tylko do siebie. Warto zaznaczyć, że przez 14 lat swego istnienia niemieckie dzieło zyskało światowy rozgłos. Można je podziwiać

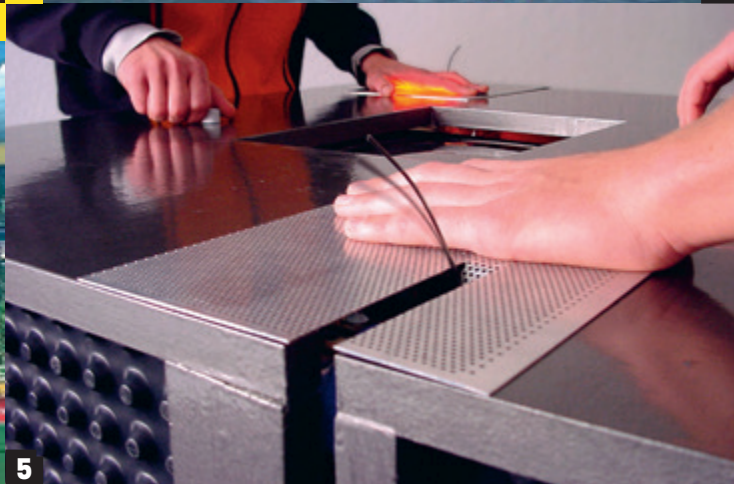
jako element stałej ekspozycji w Muzeum Gier Komputerowych w Berlinie. Z kolei Polacy mieli okazję ujrzeć tę instalację pod koniec lata ubiegłego roku, bez konieczności wyjazdu za granicę, w ramach wystawy „No pain no game” w Krakowie.

## RZECZ DLA PIŁKARZY

Rok po powstaniu PainStation niemiecki duet objawił projekt Legshocker - kontrolera kompatybilnego z grami FIFA 2002 i FIFA World Cup 2002 na PlayStation 2. Każdy z dwóch graczy zakłada to urządzenie na gołęń jednej z nóg i przystępuje do meczu. W przypadku faulu podczas gry przeciwnik odczuwa realny ból, ponieważ Legshocker odpowiada wtedy uderzeniem w jego nogę metalowym obiektem w kształcie walca. Sama rozgrywka w FIFA przy zastosowaniu tego kontrolera nie ulega zmianie, ale ryzyko odczucia bólu z pewnością wpływa na wrażenia z gry i stwarza nowe możliwości taktyczne.

## DO BIJATYK

Na innym kontynencie, bo w Los Angeles, grupa projektantów zwana C-Level stworzyła urządzenie Tekken Torture. Jest to sprzęt dla pary graczy



powstały z myślą o Tekken 3 na pierwsze PlayStation. Przed rozpoczęciem gry dwójka przeciwników zakłada na prawe ramiona pasek z układem elektrod. Tekken Torture działa w ten sposób, że gdy podczas rozgrywki jedna z postaci zostaje uderzona, kontrolujący ją gracz otrzymuje dawkę wyładowania elektrycznego. Zadawany ból powoduje, że kontuzjowane ramię coraz trudniej zmusić do dalszej gry, a kurczący się pasek zdrowia postaci wydaje się być wirtualnym odpowiednikiem jego stanu.

#### LASER NA ELEKTRODY

Kolejne urządzenie generujące ból podczas zabawy to Taser Tag autorstwa Randy'ego Sarafana opracowany w 2005 roku. Gra z użyciem Taser Taga przeznaczona jest dla kilku uczestników, z których każdy nosi na głowie oraz ramieniu specjalną

opaskę. Sprzęt posiada elektrody zlokalizowane na obszarze opaski naramiennej. Z kolei przy opasce na głowę znajduje się przycisk, który po wciśnięciu odpowiada za wystanie sygnału do sprzętu innych graczy.

Ten właśnie sygnał odebrany przez urządzenie przeciwnika powoduje wyładowanie elektryczne na jego ramieniu. Mechanizm rozgrywki oparty jest na realnej przestrzeni, a ból można zadać innemu graczowi, znajdując się w odległości nie większej niż około 9 metrów. Jediną szansą na uniknięcie wyładowań elektrycznych jest oddalenie się od oponenta. Można także spróbować wytrzymać ból i samemu przegonić wroga. Sedno zabawy stanowi właśnie kontrolowanie przestrzeni wokół siebie i niedopuszczanie nikogo zbyt blisko.

Motyw odczuwania bólu podczas gry zastosowano także w dużej

produkcji. Wybudowano specjalne pomieszczenie symulujące pole walki - Ultimate Battlefield 3 Simulator. Poza ogromnym ekranem czy bieżnią rejestrującą ruchy nóg w każdym kierunku pokój ten wyposażony jest także w kilka działek paintballowych. W momencie gdy zostajemy trafieni przez przeciwnika, odpowiadają one bolesną serią.

#### DAJ MI TEN BÓL!

Urządzenia, których wspólnym mianownikiem jest sprawianie bólu podczas gry, powstają z różnych przyczyn. W przypadku PainStation była to między innymi chęć przeniesienia na płaszczyznę gry wideo mechanizmu gry z dzieciństwa. Wiele tego typu kontrolerów przedstawianych jest przez ich twórców jako dzieła sztuki, które poza zabawą mają zmusić do refleksji. Nie sposób zaprzeczyć temu,

#### Interwencja



#### Nazwa PainStation

jest bardzo podobna do PlayStation. Z tego względu Morawe i Reiff po konsultacji z firmą Sony zaczęli oficjalnie tytułować swoje urządzenie dłuższym zwrotem - „The artwork formerly known as PainStation”.

**1** Legshocker założony na nogę gracza. Bez względu na rodzaj faulu, ucierpi tylko prawa kończyna.

**2** Tekken 3 rozgrywany z użyciem Tekken Torture zyskuje jako dostarciciel grzesznych przyjemności.

**3** Pong był wzorem gry uruchamianej na PainStation. Na zdjęciu sprzęt prezentowany w Polsce na wystawie „No pain no game”.

**4** FIFA World Cup 2002 w momencie premiery zachwycała wysoką grywalnością i niezłą grafiką. Legshocker przysporzył produkcji dodatkowego rozgłosu.



3



6

że fizyczna kara w trakcie gry wideo może skłonić do refleksji nad zacienianiem granic między światem gry a rzeczywistym. Ciało gracza bierze czynny udział w rozgrywce, co niejako sugeruje, że jest ono elementem kontrolera. Z drugiej strony efekt ten da się wykorzystać także w celu stworzenia produktu mającego dużą szansę na komercyjny sukces. Jest tak, ponieważ bolesna stymulacja gracza w trakcie zabawy w dużym stopniu angażuje jego uwagę, co przekłada się na większą immersję. Od takiej gry wielu osobom ciężko będzie się oderwać.

Przeważnie ludzie wypróbują tego rodzaju sprzęt z ciekawości lub po prostu dla zabawy. Być może dzieje się tak, ponieważ bólowi towarzyszy ogromny skok adrenaliny, co w połączeniu z rywalizacją oferuje emocje, jakich próżno szukać w przypadku rozrywek innego typu.

**5** PainStation podczas zabawy potrafi być bolesne. Widoczne na zdjęciu biczę gwarantują skok adrenaliny.

## Tolerancja

**Odporność na ból** u ludzi jest różna. Badania naukowe sugerują, że ból najłatwiej znoszą osoby białoskóre, następnie czarnoskórzy, a po nich rasa żółta. Z kolei w każdej z tych grup, mężczyźni są odporniejsi na ból od kobiet.

**6** Kontrolery używane przez graczy, mogą przybierać futurystyczny wygląd. W końcu także wizualnie powinny robić wrażenie.

Gracze, których nie odstraszy pierwsza kara, często z uporem grają coraz więcej. Zachowują się tak, jakby przyciągało ich odczuwanie czegoś negatywnego podczas gry.

Zapytałem kiedyś pewną parę po grze na PainStation, co skłania ich do takiej formy spędzania wolnego czasu. Twierdzili, że najbardziej podoba im się przekraczanie własnych granic, co - bez względu na to, czy wygrasz, czy przegrywasz - sprawia, że po zakończeniu gry czujesz się silniejszy. To tak, jakby przebrnięcie przez całą gamę cierpień wieńczyło ten wysiłek poczuciem, że skoro się udało, to jest się kimś niezwykłym.

Warto zauważyć, że przy wielu tytułach doświadczamy nie tylko radości i przyjemności płynącej z rozgrywki. Często towarzyszą nam też takie emocje jak frustracja i zdenerwowanie, znane chociażby osobom zaczynającym przygodę z serią Dark Souls.

## UGRYŹĆ TO NAUKOWO

Próby opisu zjawiska polegającego na chęci gry w produkcje, w których przegrana to chleb powszedni, podjął się Jesper Juul w swojej książce „The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games”. Według autora trudne gry wideo poprzez porażki pokazują graczowi jego brak zdolności. Następnie specyfika gier, polegająca na aktywnym zaangażowaniu odbiorcy, zdaje się motywować go do kolejnych prób. W miarę upływu czasu spędzonego z danym tytułem doskonalącemu swoje umiejętności graczowi udaje się stopniowo pokonywać trudności. Juul stawia tezę, że głównym czynnikiem, z powodu którego sięgamy po niełatwe gry, jest zwiększająca się w trakcie kolejnych sesji wprawa pozwalająca uniknąć porażki.

Spostrzeżenia autora można też rozszerzyć na grunt gier generujących ból. W myśl tego założenia zwolennicy takiej rozrywki nie grają dla samego uczucia bólu, tylko tych paru chwil, kiedy udaje się im uniknąć kary.

Do zjawiska grania w bolesne gry można także spróbować podejść w sposób antropologiczny. W wielu kręgach kulturowych obecne są rytuały, którym towarzyszy zadawanie bólu. Na przykład w Papui-Nowej Gwinei rdzenni mieszkańcy przechodzą inicjację, podczas której ich skóra jest nacinana do krwi. Inna kulturowo uwarunkowana ceremonia z tego regionu ma na celu wyniesienie młodych mężczyzn na bardziej szanowaną pozycję w plemiennej hierarchii. Technicznie rytuał sprowadza się do okaleczania przełyku, nozdrzy oraz języka i dla osób wychowanych w kulturze europejskiej będzie to prawdopodobnie makabryczny widok. Może jednak aż tak bardzo nie różniły się od tych żyjących w głuszy plemion?

Angielski profesor Richard Dawkins uważa, że w miarę rozwoju społeczeństw ludzkie zachowania łagodnieją. Rozpatrując zagadnienie w tym kontekście, można stwierdzić, że dawne rytuały przybrały w cywilizowanych środowiskach stonowaną formę bolesnej gry ze znajomymi. Analiza gier fizycznie karzących za pomyłki jest trudna, ze względu subiektywny charakter bólu. Z pewnością na ten temat nie powiedziano jeszcze wszystkiego. Być może jakaś nowatorska gra zadająca realny ból zwróci na tę kwestię uwagę badaczy.

Już teraz gry wideo kuszą różnego rodzaju sprzętem, umożliwiającym interakcje z tytułem w sposób inny niż tradycyjny zestaw: klawiatura, mysz, pad, monitor. Za rogiem czają się gogle wirtualnej rzeczywistości oraz opaska mierząca puls, która - przekazując te dane grze Nevermind - będzie modyfikować przebieg akcji. Pozostaje czekać na nowe projekty, w których również element fizycznego bólu będzie odgrywał istotną rolę. ■

■ Wielki Obłok Magellana, przez mieszkańców półkuli południowej znany na długo przed wielkim portugalskim żeglarzem, ma masę szacowaną na 20 miliardów naszych Słońc. Cechują go nasilone procesy gwiazdotwórcze.

# AUTOSTOPEM przez Galaktykę



**W**yprawę wypada zacząć od centrum galaktyki, gdzie znajduje się coś w rodzaju pomnika na rynku, lekko skręcony eliptyczny pierścień o szerokości mniej więcej 600 lat świetlnych.

Widziany z Ziemi przypomina spłaszczony symbol nieskończoności, bardzo odpowiedni jak na strukturę w takim miejscu. Pierścień zbudowany jest z gazu i pyłu. Choć w innych galaktykach znajdują się podobne, to nasz jest cokolwiek unikalny właśnie przez swoje wypaczenie.

Nieopodal, już naprawdę w samym centrum, istnieje obiekt, który uważa się za olbrzymią czarną dziurę o nazwie Sagittarius A\*. Czarnej dziury nie da się tak naprawdę zobaczyć, bo z jej przyciągania grawitacyjnego nie potrafi wyrwać się nawet światło. Natomiast jest to idealne miejsce na obserwację zjawiska soczewkowania grawitacyjnego obiektów umieszczonych za czarną dziurą. W pobliżu czarnej dziury olbrzymie zakrzywienie czasoprzestrzeni spowalnia też czas.

Na kosmiczną włóczęgę po Drodze Mlecznej należy się ciepło ubrać i spakować zapas prowiantu, bo infrastruktura i zaopatrzenie w naszej galaktyce nadal są bardzo kiepskie, za to niewygodny podróżny wynagradzają spektakularne widoki.

■ User Jama

Oczywiście nie należy się za bardzo zbliżać, by nie zostać rozerwanym na strzępy lub bezpowrotnie wessanym, co z reguły jest wyłączone z odpowiedzialności towarzyszy ubezpieczeniowych.

Okolice centrum galaktyki to świetny obszar do szukania mitycznej ciemnej materii. Nasza galaktyka obraca się w takim tempie, że widzialna materia nie zapewniłaby wystarczającej siły grawitacji, by całość się nie rozleciała. Za brakującą masę odpowiada ponoć ciemna materia, czyli taka, która nie emituje ani nie odbija fal elektromagnetycznych. Obliczenia wskazują, że ciemnej materii powinno być sześć razy więcej niż wi-

dzialnej, powinna występować w całej galaktyce, ale w centrum miałyby być jej najwięcej. Nie trzeba dodawać, że ciemna materia stanowiłaby doskonały eksponat w domowej gablotce i piękną pamiątkę z wycieczki.

Droga Mleczna jest galaktyką spiralną, w jej centrum znajduje się podłużna poprzeczka, z której spiralnie wychodzą ramiona galaktyki, posiada ona też ramiona niewychodzące z poprzeczki. Całość ma średnicę 100 000 lat świetlnych, przeloty z wykorzystaniem hipernapędu nie będą więc bardzo długie, natomiast dobrze byłoby zadbać o parę dni urlopu na zapas, tak na wszelki wypadek.

## Koszty

**Jeśli chcemy przy okazji** zwiedzania trochę zarobić, warto zahaczyć o jedną z chmur antymaterii i przywieźć do domu pozytrony. Ceny antymaterii na Ziemi są astronomiczne, a podaż póki co znikoma. Nie zapomnij przed wyprawą o specjalnie przystosowanych magnetycznych pojemnikach.

Cztery główne ramiona Drogi Mlecznej to Ramię Strzelca, Ramię Węgielnicy, Ramię Perseusza oraz Ramię Krzyża. Dłuższe odcinki podróży zaleca się odbywać pomiędzy ramionami, aby uniknąć gwiazdnego pyłu, który jest w nich nagromadzony. Nie tylko pogarsza widoczność, ale może również poważnie uszkodzić powłoki lakiernicze naszego statku.

W ramionach galaktyki warto odwiedzić najbardziej znane mgławice. Mgławicę Kraba, która była początkiem słynnego katalogu Messiera z roku 1758, gdzie otrzymała pierwszy numer - M1. Mgławicę Koński Łeb oświetloną czerwonym blaskiem zjonizowanego wodoru. Mgławicę Hantle, kryjącą we wnętrzu największego do tej pory odkrytego białego karła. Mgławica Omegę, będącą kuźnią nowych gwiazd.

Z powodu braku instalacji sygnalizacyjnych odpowiednik latarni morskich w żegludze kosmicznej stanowią pulsary, wirujące gwiazdy neutronowe, które omiatają przestrzeń wiązką promieniowania elektromagnetycznego. Obiekty te mają krótki i bardzo regularny okres obrotu, dzięki czemu mogą służyć za kosmiczne zegary. Godnym polecenia miejscem ze względów sentymentalnych są okolice pulsara PSR B1257+12, gdzie polski astronom Aleksander Wolszczan odkrył pierwsze planety występujące poza Układem Słonecznym.

Inne układy, podobnie jak nasz, posiadają komety orbitujące wokół centralnej gwiazdy. Komety da się wykorzystać do



✚ Droga Mleczna widziana z góry. Do niedawna wydawało nam się, że nasza galaktyka to cały wszechświat. Dzięki teleskopom orbitalnym wiemy już, że innych galaktyk, większych i mniejszych we wszechświecie można policzyć w miliardy.

uzupełnienia surowców. Do czasu zbudowania porządnej sieci stacji paliw z całodobowymi sklepami może to być jedyna okazja pozyskania wody bez kłopotliwego i potencjalnie niebezpiecznego lądowania na obcych planetach. A najlepsze selfie z kometą wyjdą nam, kiedy obiekt będzie bliżej swojej gwiazdy, wtedy pod wpływem ciepła rozwinię dorodny warkocz.

Przy odrobinie szczęścia podczas podróży mamy szansę załapać się na kosmiczny pokaz fajerwerków w postaci wybuchu supernowej. Astronomowie obliczają, że pewne jest przynajmniej jedno takie wydarzenie w obrębie Drogi Mlecznej w przeciągu następnych 50 lat. Wybuch gwiazdy jest tak intensywny, że potrafi swym blaskiem przyćmić całą galaktykę, w ciągu kilku tygodni trwania widowiska następuje taka emisja energii jak przez cały czas życia normalnej gwiazdy. Musimy jednak przestrze-



✚ Mgławica Koński Łeb, zdjęcie wykonane w podczerwieni przez Kosmiczny Teleskop Hubble'a. Strumienie gazu wyrzucane przez tę galaktykę są formowane przez pola magnetyczne.

gać zasad bezpieczeństwa, takich jak dodatkowe ekranowanie statku przed promieniowaniem, oglądanie wyłącznie uzbrojonym okiem, dobranie miejsca obserwacyjnego z dala od strumienia wyrzucanej materii gwiazdnej.

Granica galaktyki to świetny punkt widokowy na wszystko, co leży poza Drogą Mleczną. Obowiązkowo trzeba rzucić okiem na Wielki Obłok Magellana, który jest największą galaktyką satelitarną dla naszej galaktyki. Z kolei najbliższa nas taka normalna, duża galaktyka to Andromeda, oddalona o jakieś 2,5 miliona lat świetlnych. Andromeda liczy co najmniej dwa razy więcej gwiazd niż Droga Mleczna. Nie warto za bardzo odkładać naszego galaktycznego objazdu, gdyż za niecałe 4 miliardy lat obie galaktyki się zderzą, a wtedy podróżowanie może zostać poważnie utrudnione. ■

✚ Jasny punkt po prawej to wyobrażenie artysty jak wyglądałby wybuch supernowej na tle galaktyki. Aby trafić na coś podobnego w terenie trzeba mieć nielichego farta.

 TUNGUSKA

TXT & GFX: **QUERZIU**  
**KDP** 4



JASNE, JAK NA  
DZISIEJSZE  
STANDARY,  
MOŻNA MNIE  
NAZWAĆ STARYM.  
TYLKO...



TRZEBA WZIĄĆ  
POD UWAGĘ,  
ŻE SPORĄ CZĘŚĆ  
ŻYCIA SPĘDZIŁEM  
W CZASACH, KIEDY  
ŻYCIE TAK NIE  
WYGLĄDAŁO,  
JAK DZIŚ.

HISTORIA I GEOPOLITYKA  
ZAPEWNIŁY MI STARZENIE SIĘ  
W DWA RAZY DŁUŻSZYM CZASIE,  
KIEDY BARDZO MAŁO RZECZY  
CZŁOWIEKA ROZPRASZAŁO.



TAK SAMO  
DZIAŁA  
PEWNA  
UŻYWKĄ,  
ALE CICHÓ,  
SZA.



RZECZ W TYM,  
ŻE POSIADAM  
PRZEZ TO  
MÓZG 60-LATKA  
W CIELE  
35-LATKA.



TAKIE  
ODNOŚZĘ  
WRAŻENIE.



I DLATEGO  
STANOWCZO CHCIAŁBYM  
ZANEGOWAĆ IMPUTACJOM,  
ŻE NIBY TO Z POWODU  
STAROŚCI NIE ROZUMIEM  
DOŚĆ NOWEJ I CHOLERNIE  
POPULARNEJ MOŻLIWOŚCI  
TRACENIA CZASU,  
JAKIM SĄ LETSPALAYE.



**SPRAZIWI!**

TAKIM TAM  
IMPUTACJOM  
ZE STRONY DZIECI  
ORAZ DOROSŁYCH,  
UDAJĄCYCH DZIECI  
ZE WZGLĘDÓW  
WIZERUNKOWYCH.



**NIE!**  
TO WŁAŚNIE  
DZIEKI  
STAROŚCI  
PAMIĘTAM  
KORZĘNIE  
LETSPALAYA.



TAK, JAK  
ROWEROWE  
POŁO...

PRZYŁĘ  
ROWEROWE  
POŁO!

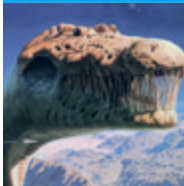
# CREDITS

**R**edagując Pixela, zbieramy z pewnym wyprzedzeniem materiały do Hall of Fame, Secret Level i Credits. Ustawiają się one w kolejce i spokojnie czekają na otrzymanie zielonego światła równoznacznego z wejściem na łamy. Kolejka do Credits sięga obecnie numeru szóstego. To miejsce, gdzie można dać upust swoim prywatnym fascynacjom.

Największym materiałem w dziale jest tekst o horrorach, opublikowany przy okazji premiery Bloodborne. Krupik miała przeszedź historię komputerowej grozy, ale poszła bardziej w stronę „psychologiczną”, analizując czego się najbardziej boimy w grach. Z kolei Bazyl w tekście o Mortal Kombat nie starał się mierzyć ze świętością, lecz po prostu opowiedział o największych sekretach serii. Wypada też wspomnieć o mało znanej firmie Spiderweb, której dzieje są równie ciekawe jak jej produkty. Paweł Schreiber przygotował już kolejne teksty o innych wyjątkowych studiach z lamusa historii gier wideo, które będziemy przedstawiać w najbliższych numerach Pixela.

”

**NAJLEPIEJ PRZYSTOSOWANA  
FORMA ŻYCIA TO NIE TA, KTÓRA  
JEST W STANIE NAJWIĘCEJ ZJEŚĆ,  
TYLKO TA, KTÓRA WIDZIAŁA  
NAJWIĘCEJ NARODZIN  
I UPADKÓW INNYCH ISTOT.**



92

Triada Psygnosis to kontynuacja tematu sprzed miesiąca, w którym omawialiśmy losy słynnego liverpoolskiego studia. Teraz wzięliśmy na warsztat trzy sztandarowe tytuły Brytyjczyków.



96

W Pixelu piszemy również o grach, które wydają się tak znane, że niegodne relacjonowania. Taki jednak „Wąż” ma bardzo ciekawą historię.



94

Promycek światła w wyeksploatowanym do granic możliwości gatunku platformówek. Oto w 2010 roku Duńczyk z Playdead dostarczyli historię z pogranicza jawy i snu...



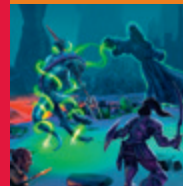
98

Obszerny tekst prześwietlający mechanikę grozy w survival horrorach z ostatnich lat.



104

Wraz z premierą Mortal Kombat X dostarczamy artykuł o największych smaczkach poprzednich części sagi.



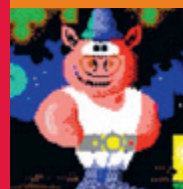
109

Wiele interesujący artykuł o studiu produkującym ascetyczne RPG przeznaczone dla rdzennych użytkowników gatunku.



114

Borek w swoich felietonach pisze już niemal wyłącznie o grach, zamiast o pH. Ten odcinek zaczyna od gratulacji ekipie The Astronauts po otrzymaniu nagrody BAFTA.



112

Kolejna wyprawa do korzeni polskiej branży producentów gier. Bohater Knoorkie miał tyleż wspólnego z knurem, co z Dizzym.

# Triada Psygnosis

W poprzednim numerze Pixela zamieściliśmy obszerny artykuł o historii Psygnosis. Teraz przyjrzymy się dokładniej trzem najwybitniejszym tytułom liverpoolskiego studia.

■ Ziemek



## SHADOW OF THE BEAST

To była gra, która na dobre zamknęła epokę gier na komputerach ośmiobitowych. Pokazała z pełną dobitnością, że nadchodzą nowe czasy, w których przemysł elektronicznej rozrywki wydobędzie się z getta, w którym dotąd tkwił.

Trylogia Shadow of the Beast uznawana jest powszechnie za jedno z większych wydarzeń z udziałem komputerów szesnastobitowych, ze szczególnym wskazaniem na Amigę. Bardzo znamienity jest przy tym fakt, że rzadko kiedy przyznaje się temu tytułowi punkty za grywalność. Produkcji daleko do doskonałości, a jej kultowość ma źródło w czynnikach zupełnie peryferyjnych.

Druga połowa lat 80. to czas niezwykle w historii europejskiej sceny growej. Mało kto negował sprzętową dominację szesnastobitowych maszyn, ale nawet dumni posiadacze Amigi mieli poczucie niedosytu w kwestii softu. Psygnosis za sprawą właśnie Shadow of the Beast zapełniło tę lukę, ustanawiając jednocześnie nowy standard dla oprogramowania szesnastobitowego, na dodatek obejmujący nie tylko jakość technologiczną, ale również walory produkcyjne, artystyczne i wydawnicze. Amigowcy dostali tym samym

do ręki dowód, że ich sprzęt to coś więcej niż jedynie lepszy procesor – to przede wszystkim inna epoka i inne doznania.

Shadow of the Beast powstało jako rozwinięcie eksperymentów z technologią. Wielopłaszczyznowa paralaksa, z której słynie gra, ograniczyła co prawda możliwości poruszania się głównego bohatera do jednego wymiaru, ale na pewno robiła kolosalne wrażenie na oglądających.

W połączeniu z porywającymi ekranami ładowania i sprytnie przemyślaną fabułą tytuł stanowił przygodę niezwykłą i pełną magii.

Jakby tego było mało, muzykę do części pierwszej skomponował legendarny David Whittaker, który pod czujnym okiem szefa Reflections opracował utwory mające na stałe wpisać się w historię gier komputerowych. Psygnosis, widząc sukces swego dzieła, przygotował szereg portów na praktycznie wszystkie dostępne maszyny. Szczególnie ciekawie przedstawia się wersja na Atari Lynx, będąca naprawdę mocnym tytułem w portfolio tego niedocenionego handhelda.

Również posiadacze ZX Spectrum otrzymali swojego Beasta, co tylko dowodzi, jak bardzo Anglia nie mogła rozstać się ze swym ukochanym komputerem. ■



Shadow of the Beast powstało jako wspólne dzieło Martina Edmondsona i Paula Howartha z Reflections Interactive. Owo studio po wielu perturbacjach zostało w 2006 roku sprzedane Ubisoftowi za sumę 24 mln dolarów.



## WALKER

Ukazał się na jesieni rynkowego żywota Amigi. W jawny sposób nawiązywał do klimatów z „Terminatora”, ale jednak był wyjątkowy.

DMA Design, zanim stało się Rockstar North, zaistniało na scenie growej w sposób, o jakim inne firmy mogą tylko marzyć. Wszystko za sprawą dzieła o małych, pociesznych, zielonowłosych stworach, które co prawda należało chronić, ale chyba każdy gracz odczuł przynajmniej raz wstydliwą nieco, choć jakże dojmującą satysfakcję z obserwowania serwowanej owym gryzoniom krwawej jatk. Twórcy musieli zdawać sobie sprawę z tego właśnie aspektu gry Lemmings i w 1993 roku wypuścili Walkera. Idea kruczaty futurystycznego mecha przeciwko armiom odległych w czasie imperiów wydawać się może nieco dziwaczna, ale tak naprawdę chodzi o okazję do unicestwienia mikroskopijnych, rozbrzygzujących się w fontannie krwi ludzi-ków tudzież przerabiania na złom sprzętu

zmechanizowanego z różnych epok. Wszystkie obiekty są fenomenalnie animowane, mają wiele znakomicie oddanych zachowań i bardzo sprytnie patterny, skrajnie niepodobne do rozwiązań z innych gier typu run'n'gun. Walker wprowadził również bardzo nowatorskie choć zdecydowanie nieamigowe sterowanie. Poruszanie się mechem za pomocą klawiatury i precyzyjne strzelanie z kursora myszki są od siebie niezależne i tworzą dość skomplikowany i angażujący gameplay. Chociaż widać tu inspirację dwoma kontrolerami z automatowych tytułów Robotron: 2084 i Smash T.V., to jednak podobne produkcje zaczęły powstawać dopiero wraz z rozkwitem ery PC, czyli kilka lat po odejściu Amigi na dobrze zasłużoną emeryturę. Co ciekawe, Walkerowi przyszło podzielić jej los. Gra nigdy nie doczeka się portu ani kontynuacji i znalazła się w katalogu niedocenionych, choć pod każdym względem genialnych exclusive'ów na tę platformę. ■

## WIPEOUT

Futurystyczne wyścigi na pierwsze PlayStation stanowiły zwieńczenie wysiłków Psygnosis w poszukiwaniu jedności treści i formy.

Był to też wielki prezent dla Sony, które nie mogło wymarzyć sobie lepszego exclusive'a na start wojny o dominację na rynku konsolowym. Wipeout stanowił doskonałą reklamę możliwości sprzętu Japończyków za sprawą dopracowanej grafiki 3D i ogromnej szybkości, z jaką była ona renderowana. Grze w Wipeouta towarzyszyła muzyka autorstwa największych gwiazd ówczesnej sceny elektronicznej Wielkiej Brytanii. Przypomnieć należy, że lata 90. na Wyspach to czas narodzin trip-hopu, breakbeatu, big-beatu i wszystkich postacidowych trendów mających swe korzenie w eksplozji muzyki rave i Summer of Love z roku 1989. Psygnosis poszło na całość, zapraszając do współpracy wykonawców takich jak Leftfield, Chemical Brothers, Photek, FSOL, Prodigy, Fluke i kilka innych gwiazd podobnego kalibru.

W grach komputerowych nie było wcześniej takiego wydarzenia, a soundtracki z pierwszej i drugiej części serii trafiły do osobnej dystrybucji i świetnie się sprzedawały (również w empikach), co nie dziwi, wzięwszy pod uwagę zapełnienie ich po brzegi samą klubową klasyką. Wipeout to jednak coś więcej niż tylko absurdalnie wysokie walory produkcyjne. Gra stała w czytelnym kontraście do ugrzecznionych wyścigów pokroju F-Zero i komponowała się z duchem epoki, zwłaszcza z buntowniczą kulturą rave. Stroboskopowe efekty świetlne, burząca krew muzyka, mocny beat oraz dojrzałość kompozycji i przekazu (niemałą rolę odegrała także okładka) stanowiły odzwierciedlenie wartości młodych ludzi tamtego pokolenia, a już na pewno tych pochodzących z Wielkiej Brytanii. Jak bardzo Wipeout zakotwiczony był w kulturze, a nawet w undergroundzie, pokazują plotki o pochodzeniu dużej litery E w środku nazwy. Miała być ona nawiązaniem do ecstazy (MDMA) będącego rytualnym paliwem ruchu rave, którego odległe echa dotarły również do Polski. ■



# LIMBO

## CIĘŻKIE JEST DZIECKA ŻYĆ PO ŻYCIU

Limbo [otchłań] – stan osób zmarłych, które straciły życie przed zmartwychwstaniem Jezusa lub opuściły ziemski padół bez chrztu.

■ Gregorius

**I**le powstało platformówek? Trudno zliczyć. A ile z nich zapadło mi w pamięć? Tu będzie o wiele prościej, zwłaszcza że pamięć już nie ta. Doskonale pamiętam Bruce'a Lee na Spectrum i Freda na Atari, no i oczywiście Metal Śługa na PC. Oraz Limbo. I tyle.

Gra ukazała się w 2010 roku, na początku jedynie w wersji na Xboksa 360 i z tej właśnie platformy ją znam. Była jednym z pierwszych dzieł niezależnych, które dało się nabyć z poziomu konsoli – poza tym miała stonowaną, czarno-białą okładkę, niepokojąco przyciągającą wzrok. Na tle japońskich

robotów i klonów Sonica wyglądała jak panna na weselu ubrana w żałobny welon. Może to zadecydowało o tym, że zagrałem w demo, a potem kupiłem pełną wersję?

Czarno to widzę – pomyślałem po uruchomieniu gry. Czarno-szary ekran tytułowy, czarna postać na czarnej trawie, 50 odcieni szarości w tle. Coś mruga, ale to chyba z tła, więc na oko niegroźne. Idziemy w prawo. Skok na podwyższenie, hop, hop, coś mnie zeżało. Jeszcze raz. Tym razem wiem, że na trzecim ekranie jest coś, co mnie chętnie skonsumuje. Wygląda jak pająk. Udaje mi się toto przeskoczyć i obejść, za to na czwartym ekranie wpadam w pułapkę ukrytą w trawie. Jeszcze raz... aż do bólu. Po dwudziestym razie rzuciłem parę bluzgów, dobrze, że dzieci spały. Chciałem już odstawić Limbo, ale wspomniałem swą młodzieńczą (a nawet dziecięcą, z lat 80.) zjadłość w przechodzeniu gier. Spróbowałem jeszcze kilkadziesiąt razy...

Przyznaję, zmiękłem na starość. Albo może już koordynacja nie ta. Przeszedłem spory kawałek gry i poddałem się po kolejnej wpadce do tego samego

■ Święty Tomasz z Akwinu ukuł pojęcie limbus infantium, czyli miejsca, gdzie trafiają dusze nieochrzczonych dzieci.

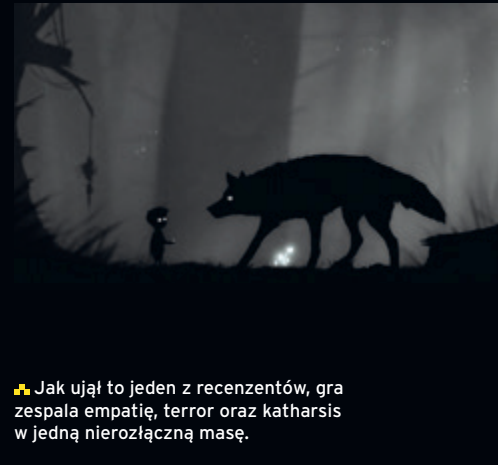
dołu. Gra tak właśnie została skonstruowana – nawet twórcy potwierdzają to w wywiadach, określając swoje dzieło jako produkcję typu „try&die”, czym w sumie jest każda platformówka. Idziemy w jedną stronę, co jakiś czas ginąc i wracając do punktu respawnu tylko po to, by znów spróbować zmierzyć się z trudniejszym fragmentem. W Limbo czasem można powiązać ze sobą elementy terenu tak, żeby dostać się do innej części ekranu. Nic nadzwyczajnego, za to wymaga sporej zręczności.



### Pradziad

Jedną z pierwszych gier wydanych w wersji na PlayStation 2, która całkowicie wylaamywała się z kanonów „walcz i zabijaj w 3D” było japońskie ICO z 2001 roku. Nie tak mroczne jak Limbo, wyznaczyło szlak dla gier poszukujących estetycznych i mistycznych wrażeń.





✚ Jak ujął to jeden z recenzentów, gra zespala empatię, terror oraz katharsis w jedną nierozłączną masę.

✚ To nie jest tak, że w Limbo panują ciemności. Co pewien czas widzimy światła wydobywające się przez zduszone niebo.

W warstwie fabularnej tytuł ten nie wyróżnia się niczym szczególnym, może poza bohaterem, dzieckiem, które ma za zadanie odnalezienie swojej siostry w szaro-czarnej krainie. Natomiast warstwa dźwiękowa i wizualna to zupełnie inna bajka – z gatunku tych dołujących i mrocznych. Pierwszy plan jest zupełnie czarny, jak w japońskim teatrze cieni. Drugi i zarazem ostatni plan to wyobrażenie ponurego lasu, przez który przedziera się mały bohater, by dotrzeć do jeszcze mroczniejszych miejsc – jezior, fabryk, rozsypujących się platform. Kreska jest przepiękna – to dzieło prawdziwego artysty! Doskonale buduje nastrój, w czym wspomaga ją smutna i posępna muzyka, której nie powstydziliby się żaden horror. Pasuje do tego postać chłopca, którym sterujemy – cała na czarno, z pustymi, białymi, pozbawionymi wyrazu oczyma.

## Drugi plan to wyobrażenie ponurego lasu, przez który przedziera się mały bohater, by dotrzeć do jeszcze mroczniejszych miejsc – jezior, fabryk, rozsypujących się platform.

Dzieciak wygląda bardziej jak zjawia niż realna osoba. W podobnym stylu są też narysowani oponenci – równie nierzeczywiste pułapki i stwory. Każda plansza stanowi swego rodzaju układankę, z którą trzeba się uporać, aby przejść dalej. Co ciekawe, pierwsza część gry wydaje się prostsza – tak mniej więcej od połowy rozgrywki plansze stają się coraz bardziej złożone. Twórcy nie kryją, że występuje tu pewna nieciągłość, co wynika z niedopilnowania tego elementu w procesie produkcji.

Finał okazuje się niejasny – znajdujemy wreszcie siostrę, która zdziwiona patrzy na bohatera i gra się kończy. Tak naprawdę w sumie nie wiadomo, czy cała przygoda faktycznie się wydarzyła, czy był to tylko sen.

### ARTYSTA I PROGRAMISTA W JEDNYM STALI DOMKU...

Za grę odpowiada małe duńskie studio Playdead. Założyli je w 2006 roku dwaj programiści – Arnt Jensen i Dino Patti i w ciągu czterech lat stworzyli swoje pierwsze wspólne dzieło, czyli Limbo właśnie. Nie było to jednak wcale takie proste. Pomysłodawcą był Arnt Jensen, który pierwsze szkice nakreślił jeszcze w 2004 roku, tuż po zakończeniu pracy w znanej z Hitmana firmie IO Interac-



### Inside

#### PLAYDEAD

Nowy projekt Duńczyków ma się ukazać w tym roku. Gra została publicznie zaprezentowana podczas konferencji Microsoftu podczas E3 2014. W Inside biegamy chłopcem po środowiskach 3D, a mimo to możemy się poruszać tylko po ustalonej płaszczyźnie.

tive, gdzie zatrudnił się, wygrywając konkurs na concept artystyczny, i jak sam mówi – praca początkowo bardzo mu się podobała, jednakże z czasem stała się nieciekawa, a atmosfera – zbyt korporacyjna. Najpierw próbował stworzyć grę w Visual Basicu, ale to nie było to. Nie potrafiąc jej samodzielnie zakodować, opublikował teaser z myślą o znalezieniu osoby, która mogłaby mu w tym pomóc. Projektem zainteresował się Dino Patti, który także znudzony porzucił pracę w korporacji – i tak narodził się ów kreatywny tandem. Panowie produkcję gry finansowali początkowo z własnych oszczędności, a następnie z rządowego grantu. Zrozumiał, że ich wizja mocno wykracza poza ich możliwości, uznali, że rozsądniej będzie zatrudnić lepszych programistów. Pozyskali też środki z funduszu inwestycyjnego i prace ruszyły pełną parą. W ich szczytowym momencie nad grą głowiło się 16 osób, na stałe zaś w firmie zatrudnionych jest ich 8. Studio zajmuje się obecnie luźną kontynuacją Limbo, zatytułowaną Inside, która już na obecnym etapie produkcji zapowiada się bardzo smakowicie.

Premiera Limbo miała miejsce w 2010 roku. Gra zbierała zróżnicowane recenzje. Z jednej strony chwalono ją za oprawę wizualną, z drugiej krytykowano za niejasne zakończenie i niezbyt długą rozgrywkę jak na żadaną cenę. Przeważały jednak opinie pozytywne, pod którymi z przyjemnością się podpisuje – to ciekawa gra, typowa i nietypowa zarazem. Warto spróbować! ■

W 2011 roku Limbo zostało nominowane do nagród BAFTA w aż pięciu kategoriach. Nie wygrało ani jednej statuetki. Najbardziej bolesna była porażka z God of War 3 w kategorii „osiągnięcie artystyczne”.



✚ W 2011 roku Limbo zostało nominowane do nagród BAFTA w aż pięciu kategoriach. Nie wygrało ani jednej statuetki. Najbardziej bolesna była porażka z God of War 3 w kategorii „osiągnięcie artystyczne”.

# FIŃSKI PASJANS

Pod koniec bieżącego roku „pełnoletność” osiągnie urządzenie, które dokonało ważnego przełomu w historii mobilnego grania. Szukacie w pamięci jakiejś przenośnej konsoli Segi czy Nintendo? W takim razie nie znajdziecie.

■ Mirek Filiciak

**D**ruga połowa lat 90. to istotny moment dla branży gier. Być może kluczowe było pojawienie się PlayStation, za sprawą którego grono graczy konsolowych poszerzyło się w sposób nieosiągalny wcześniej dla Segi i Nintendo.

Pomogła w tym odpowiednia baza tytułów, ale też nowatorskie zabiegi promocyjne – do legendy przeszła akcja marketingowa z festiwalu Glastonbury, gdzie Sony rozdawało kartonowe ulotki z logo konsoli i perforacją, ułatwiającą wydzieranie z nich ustników do jointów (oficjalna wersja mówiła o papierkach do zawijania wyplutych gum do żucia). Granie na konsoli przestało być rozrywką dla geeków i stało się cool. W cieniu 32- czy 64-bitowych konsol stacjonarnych i pecetów lekkiej zadyszki dostawał jednak sprzęt przenośny – Game Boy ewidentnie się zestarzał, wersja Color miała pojawić się dopiero pod koniec roku 1998, podobnie jak Neo Geo Pocket, które zresztą w odróżnieniu od urządzenia Nintendo okazało się kłapą. Luzacki wizerunek grania ze znajomymi na PlayStation niespecjalnie udawało się zaadoptować na potrzeby platform przenośnych.

W międzyczasie wydarzyło się jednak coś innego. W grudniu 1997 roku Nokia pokazała nowy telefon komórkowy,



Prostota Węża pozwalała rywalizować ze znajomymi także pośrednio – poprzez porównywanie wyników.

## The money magnet.

Put it on location, plug it in . . . and watch it pull in the coin!  
BLOCKADE™! The stabilizing smash hit of the MOA and Park Shows, fast becoming the "most imitated" new game of the year! Here's the great original . . . featuring Gremlin innovation, Gremlin engineering, Gremlin quality. BLOCKADE!

### Designed for Player Appeal!

A screen that's ALIVE! with bright action. Even when it's not being played, its advertising sequence COMMANDS attention!  
Irresistible SOUND!  
Easy to learn, and CHALLENGING . . . no two games are alike!

### Designed for Low Maintenance!

Gremlin-clean electronic design and layout. Rugged Motorola monitor. Any major system component can be REMOVED IN LESS THAN 40 SECONDS!

### Designed for Your Convenience!

Unique E-Z ADJUST™ CONTROL PANEL right inside the coin door is at your fingertips, for no-fumble setup of game length or to kill the "BLOCK" sound during advertising.



### Designed for Powerful Profits For You For Years!

© 1977 Gremlin, Inc. Gremlin's BLOCKADE™ Patents Applied For.

Blockade

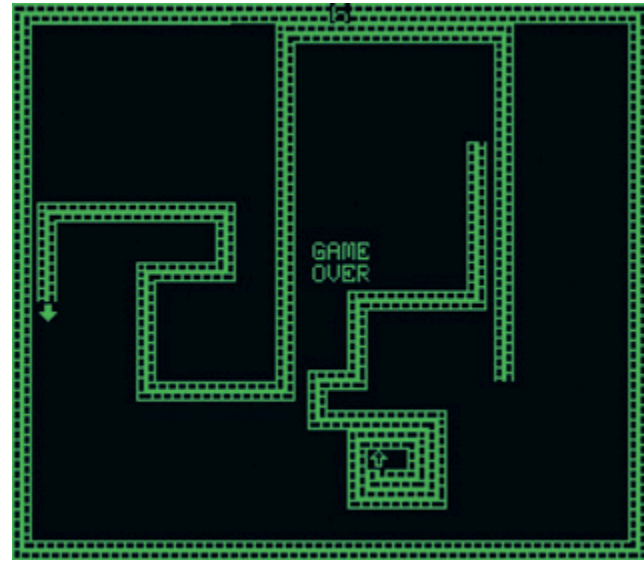
1976 MOA  
"BEST OF SHOW"  
-RePlay M

Gremlin  
The games people really p

■ Snake wywodzi się z gry Blockade firmy Gremlin. „Blokada” do salonów gier trafiła w roku 1976.

biznesowy model 6110. W pakiecie zainstalowanych w telefonie aplikacji znalazły się trzy gry. Wśród nich Snake. Tytuł, który później stał się standardem w telefonach fińskiego koncernu, także tych tanich i popularnych, jak Nokia 3310, okazał się dla komórek tym, czym windowsowy pasjans dla komputerów. Nałogowo grali w niego także ludzie, którzy nie uważali się za graczy.

W roku 1997 „Wąż” był już jednak growym starociem z przeszło 20-letnią historią. Prościutka gra pod różnymi tytułami zaliczyła większość istniejących platform. Gdy sukcesy święciły Final Fantasy VII i GoldenEye 007, Snake Nokii oferował grafikę jak z kalkulatora – mogli w niego grać zresztą także użytkownicy programowalnych kalkulatorów graficznych Texas Instruments, których historia jest powiązana z konsolami przenośnymi. Otóż bowiem jak głosi branżowa legenda,



✚ Angry Birds w ciągu pięciu lat z serii prostych gier dla smartfonów wyewoluowało w potężną markę obejmującą także zabawki, animacje, wydawnictwa książkowe, a nawet atrakcje w parkach rozrywki.

✚ Snake za czasów swej przenośnej świetności był grą prawdziwie egalitarną – preinstalowano go zarówno w tanich, jak i topowych modelach Nokii.

częstkę swojego świata. Pomagają też zając czymś uwagę i tym samym – jak kiedyś za pośrednictwem walkmana – odciąć się od zasiedlających wspólną przestrzeń obcych. Dodatkowo dla mieszkających z rodzicami nastolatków telefon jest najbardziej intymnym z urządzeń elektronicznych, bo te stacjonarne są ulokowane w obszarze dzielnym z innymi i przez nich kontrolowanym. Tym samym nie chodzi tylko o przedłużenie doświadczenia grania w domu, ale też o kontekst, w którym gra się na telefonie.

W 2009 roku fiński koncern szacował liczbę sprzedanych komórek z „Wężem” na 350 milionów. Dziś ma być to ponad 400 milionów i liczba ta rośnie, bo grę wciąż można znaleźć w low-endowych aparatach z logo Nokii. Równocześnie jasne jest, że w czasach, gdy większość oferowanych telefonów to smartfony, chwile największej chwały Snake ma już za sobą. Podobnie zresztą jak Nokia, która nie poradziła sobie ze zmianami na rynku i w roku 2013 swój „komórkowy” oddział sprzedała Microsoftowi. Dziś w roli głównej fińskiej marki eksportowej próbuje zastąpić ją studio, które powstało po zwycięstwie w organizowanym przez Nokię konkursie dla twórców aplikacji mobilnych. Chodzi oczywiście o Rovio, żyjące z Angry Birds, która to pozycja już przed rokiem przekroczyła poziom dwóch miliardów pobrań i od dawna nie jest już tylko grą. W przyszłym roku do kin wejdzie pełnometrażowy film z udziałem wściekłych ptaków. Część niegdysiejszych właścicieli Nokii z „Wężem” też zapewne pójdzie na seans – w roli opiekunów. ■

## Wąż pozwalał „popykać” chwilę dla zabicia czasu, ale dawał też pole do popisu dla perfekcjonistów.

Gunpei Yokoi miał wymyślić Game Boya, widząc w pociągu znużonego biznesmena bawiącego się właśnie kalkulatorem. Za to Taneli Armanto, inżynier Nokii, sięgnął po „Węża”, bo szukał prostej gry z możliwością rywalizacji dwuosobowej – nową Nokię sprzedawać miały dwa nowatorskie wówczas rozwiązania: ikonkowe menu oraz port podczerwieni, pozwalający na połączenie się z drugim telefonem. Snake idealnie odpowiedział też na zapotrzebowanie na granie mobilne – był przystępny dla użytkownika niegracza, który oczekując na transport publiczny, musiał zabić trochę czasu, ale dawał też możliwość wyżycia się zapaleńcom, którzy później chwalili się przed znajomymi wypełnieniem całego ekranu i pamiętali uzyskane wyniki.

Kluczową zaletę gry stanowiło jednak to, że nie trzeba było kupować do niej dedykowanego urządzenia (znaczący jest

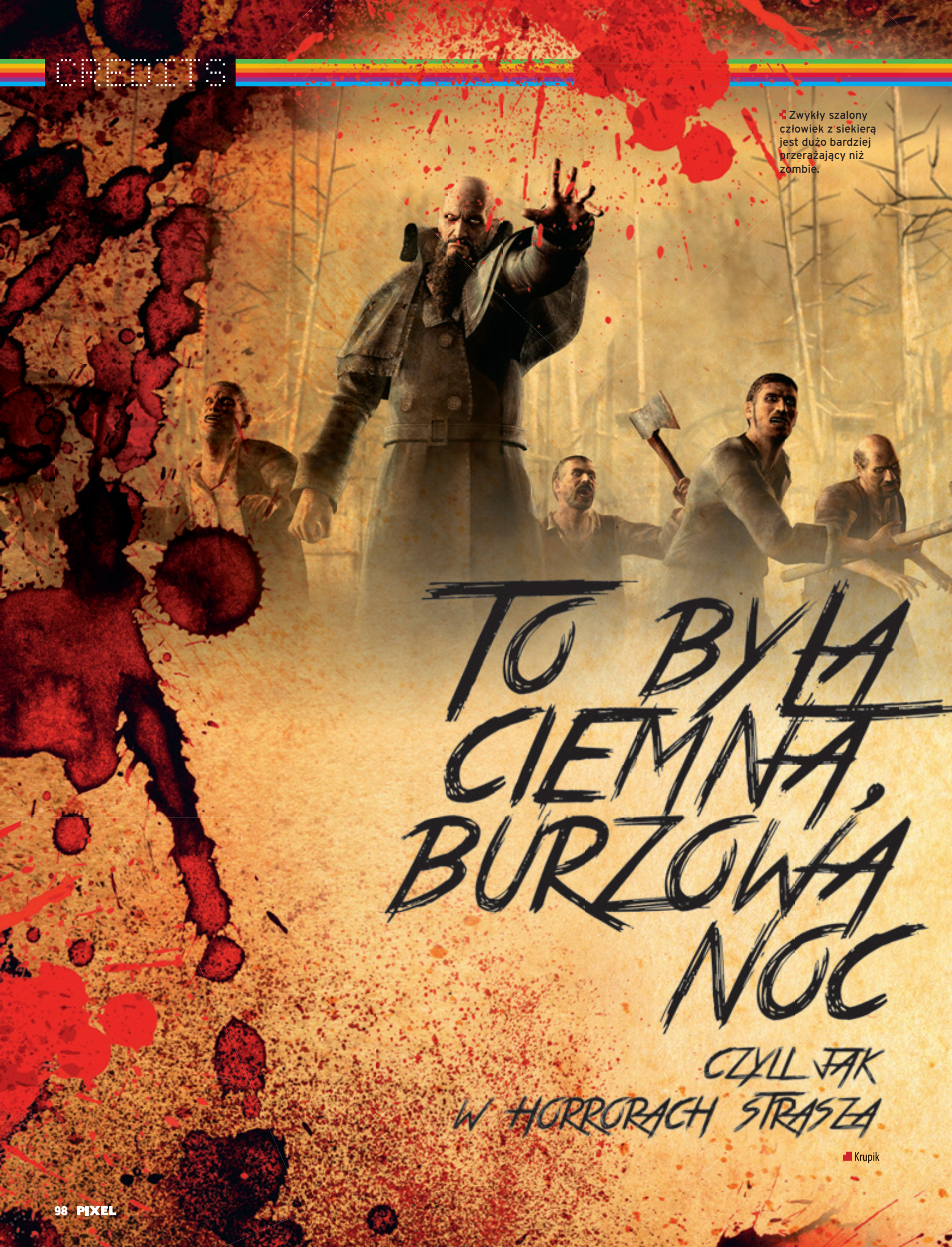
fakt, że późniejsze próby Nokii podboju rynku konsol przenośnych nie powiodły się). W pewnym sensie ruch Nokii – gra w telefonie, która zyskała masową popularność – spowodował też problemy na rynku „kieszonsolek”, na którym dziś chyba już tylko Nintendo jest w stanie przyzwoicie sobie radzić. Nie chodziło jednak tylko o rozrywkę w standardzie, ale także o rolę, jaką w naszym życiu odgrywa telefon komórkowy. Kenichi Fujimoto, japoński socjolog zajmujący się komórkami, pisze o nich, że w świecie, w którym jesteśmy coraz częściej w ruchu i w którym w związku z tym niewiele zostaje nam przestrzeni prywatnej, pełnią funkcję „maszyn terytorialnych”. Zamieniają obcą poczekalnię, przystanek czy miejsce w autobusie w coś naszego. Transformują przestrzeń publiczną w prywatną, bo dają możliwość skomunikowania się z bliskimi, pozwalają schować w kieszeni czy plecaku



**NOKIA**

**Nokia Corporation** powstało jako efekt połączenia w roku 1967 dwóch przedsiębiorstw - Fińskiej Fabryki Kabli oraz Fińskich Zakładów Gumowych, produkujących głównie opony i gumki. Od końca lat 90. przez ponad dekadę firma była światowym liderem telefonii komórkowej.

■ Zwykły szalony człowiek z siekierą jest dużo bardziej przerażający niż zombie.



# TO BYŁA CIEMNA, BURZOWA NOC

CZYLI JAK  
W HORRORACH STRASZA

■ Krupik

**J**akiś czas temu wybrałam się z moją ukochaną starą psiną o wyglądzie zombie na spacer. Noc. Zimno. Mgła.

**U sąsiadów w ogródku złowiesz-  
czo skrzybiał wiatraczek. Rzecz  
jasna przyszło mi do głowy to, co  
każdemu normalnemu człowiekowi  
w podobnej sytuacji: hej, jest  
zupełnie jak w Silent Hill (gdy-  
by oczywiście jego mieszkańcy  
wpadli na jakże genialny pomysł  
ustawiania w ogródkach złowiesz-  
czych wiatraczków)!**

Trochę straszno, ale nic – idziemy dzielnie. Nagle z mgły wynurza się człowiek. Gorzej – mężczyzna. Jeszcze bardziej straszno. Przez głowę przelatują mi sceny z ulubionych horrorów. Jesteśmy już prawie przy nim. Nagle zaczyna przyspieszać – ba, mija nas, poruszając się szybszą odmianą świńskiego truchtu.

Kiedy wróciłam do domu, spojrzałam w lustro i sama się przeraziłam. Okazało się, że przed wyjściem tak zachłannie piłam barszczyk z wielkiego kubka, że na twarzy zostały mi czerwone smugi. Nic dziwnego, że wystraszyłam biedaka. Gdybym jeszcze zamiast głowy miała minipiramidę... No ale nikt nie jest idealny, prawda?

Ta traumatyczna (dla owego przechodnia) przygoda dała mi wiele do myślenia. Czy też był graczem? Czy wyobraził sobie, że jestem postacią z jakiegoś wirtualnego horroru? A jeśli tak, to jaką? Czy w którejś grze była piękna wampirzyca błakająca się po nocy z równie pięknym zombiepodobnym psem? A gdybym chciała pana jeszcze bardziej wystraszyć (wiem, wiem, jak w ogóle mogło mi to przyjść do głowy?), to jakich środków powinienam użyć? Postanowiłam przeanalizować, jakie asy chowają w rękawach twórcy horrorów.

#### ROZPRACOWAĆ STRACH

Przede wszystkim sprytnie wykorzystują wiedzę na temat tego, jak działa nasz układ nerwowy. Bezceremonialnie przenoszą nas do przerażającego świata i zmuszają do podejmowania decyzji, przez co nasz mózg czuje się „wezwany do tablicy” dużo bardziej

niż w sytuacji, gdy oglądamy straszne filmy. Horror w telewizji (a nawet w kinie) oglądam metodą „na koc”. Owijam się nim, aż zostaje tylko ma lutka, malutka szparka, przez którą patrzę, co dzieje się na ekranie (przezorny zawsze ubezpieczony). Taka taktyka zupełnie się nie sprawdza, kiedy gram w horror. Wstyd się przyznać, ale parokrotnie próbowałam ją zastosować. Ostatnio podczas starcia z zombie w The Walking Dead wystraszyłam się tak bardzo, że rzuciłam pad pod łóżko i zakopałam się w kocu. Oczywiście gra nie dokończyła się sama, a zombie nie przejęły tym, że moje IQ chwilowo było na poziomie IQ płastugi.

Moje zachowanie stanowiło typową reakcję na pojawienie się zagrożenia, wypracowaną przez wiele tysięcy lat przez naszych praprapraprzodków, i to nie tylko tych, którzy chodzili na dwóch nogach. Pradawni nie wygrali w lotto ewolucji przez przypadek. Udało im się przetrwać, bo na drodze prób i błędów (i po trupach) nauczyli się, co robić w obliczu niebezpieczeństwa: najlepiej działać szybko, sprawnie i instynktownie – uciekać lub walczyć. Chociaż jesteśmy niezmiernie dumni z możliwości naszej wyjątkowej i jedynej w swoim rodzaju kory mózgowej, to sporo zawdzięczamy też gadziemu (bez obrazy) mózgowi. W skrócie można powiedzieć, że nasz mózg składa się z nabudowanych na sobie części: mózgu gadziego (odpowiadającego właśnie za zacho-



➤ Dzięki Sanitarium utwierdziłam się w przekonaniu, że potężnym pradawnym lękiem jest lęk przed... kłownami.

**TWÓRCY HORRORÓW  
BEZCEREMONIALNIE  
PRZENOSZĄ NAS DO  
PRZERAŻAJĄCEGO  
ŚWIATA I ZMUSZAJĄ  
DO PODEJMOWANIA  
DECYZJI.**



➤ Zabierz mnie do domu, Krupiku - powiedziała Mała Siostra. - Oczywiście! - odpowiedział Krupik.

JEŚLI PRZERAŻAŁ WAS RESIDENT EVIL 3, PUŚCIE SOBIE UTWÓR, KTÓRY TOWARZYSZY POJAWIANIU SIĘ NEMESIS, A ZOBACZYCIĘ, CO SIĘ STANIE.



✚ Szafa! Gdzie jest magiczna szafa! Tam na pewno mnie nie dorwie!



✚ Czasami lepiej nie używać światła i nie wiedzieć, co czai się w mroku.

## Rezydent

**Shinji Mikami jest autorem** najpopularniejszej serii komputerowych horrorów, czyli Resident Evil. Zaczął pracować dla Capcomu w 1990 roku. Inspirację dostarczyła Mikamiemu gra Sweet Home. W 1995 roku była już gotowa wczesna wersja Resident Evil.

wanie instynktowne) i dwóch części, które pojawiły się u ssaków (odpowiadających za emocje i myślenie). W przypadku zagrożenia uruchamiają się dwie drogi reakcji: jedna szybsza, instynktowna (coś w krzakach – wtedy już było coś podobnego – wtedy aua – teraz też pewnie będzie aua – w nogi), a druga wolniejsza, analizująca (czy to, co chowa się w krzakach, to lew, czy raczej mała słodka świnka, bo przecież nie jesteśmy w Afryce, ale może jednak...). Szczęśliwie, zanim nasza kora mózgowia dojdzie do wniosku, co należy dalej robić, zaczynamy już działać (czyli na przykład rzucamy pad i zakopujemy

się w kocu). A po wszystkim mózg zapamiętuje negatywne wydarzenia, tworząc swoistą bazę danych do wykorzystania w przyszłości. Dotyczy to również dźwięków, które kojarzą się z zagrożeniem. Jeśli przerażał was Resident Evil 3, puście sobie utwór, który towarzyszy pojawianiu się Nemesis, a zobaczycie, co się stanie (tylko wcześniej odwiedźcie na wszelki wypadek WC).

## PREHISTORYCZNE KORZENIE

Już słyszę, jak mówicie: ale Krupiku, piszesz o reakcjach na lwy i małe słodkie świnki, czyli o prawdziwym życiu, a przecież wiemy, że gry to bajka, a nie rzeczywistość! Och, czyżby, moi sssssłodcy? Dla naszego gadziego mózgu zagrożenie to zagrożenie, bez względu na to, czy jest ono realne, czy wirtualne (racjonalnym myśleniem zajmuje się kora mózgowa). Siła naszych odczuć zależy oczywiście od tego, jak owo niebezpieczeństwo zostanie nam przedstawione. Spróbujmy więc przyrzeć się dokładniej, w jaki sposób twórcy wirtualnych horrorów mogą nas przyprawić o apopleksję.

Ludzie są zwierzętami stadnymi, bo od prehistorycznych czasów doskonale zdają sobie sprawę, że największe szanse na przetrwanie mają w grupie. Wykluczenie ze społeczności

było kiedyś jedną z najgorszych kar i praktycznie równało się wyrokowi śmierci. Nic zatem dziwnego, że tak bardzo się boimy, grając w survival horror, w którym zwykle sami musimy stawić czoła niebezpieczeństwu. Oczywiście wrogów nie brakuje. Przypomnijcie sobie, ile było nekromorfów w Dead Space, manekinów w Condemned: Criminal Origins, ilu zombie w pierwszych częściach Resident Evil czy maniackalnych hiszpańskich wieśniaków w Resident Evil 4. A wiadomo, że i Herkules... to znaczy: nec Hercules contra plures.

Kolejną naszą odziedziczoną po przaprzodkach słabością, którą wykorzystują twórcy wirtualnych horrorów, jest lęk przed ciemnością, a raczej tym, co może się z niej wynurzyć. Kiedy jeszcze mieszkaliśmy w jaskiniach, doskonale wiedzieliśmy, że w mroku kryje się drapieżnik dużo lepiej przystosowany do życia w nocy niż my.

Czy ta wiedza na coś mi się zdała? I tak dobrowolnie krążyłam po pogrążonym w mroku zamku barona Alexandra w doskonałej grze Amnesia: The Dark Descent (powtarzając cicho: „Może daruje mi życie, skoro mamy tak samo na imię... może daruje...”). A gdybym chciała zapomnieć, co potrafi zaciąć się we mgle, nie pozwolą mi wspomnienia, których się nigdy nie pozbędę po grze w pierwsze Silent Hill.

#### OBRAZEM I GŁOSEM

Kiedy nasz zmysł wzroku na niewiele się zdaje, w sytuacji zagrożenia zaczynamy używać bardziej słuchu, co oczywiście odpowiednio wykorzystują twórcy oprawy dźwiękowej do horrorów (w związku z czym po 30 minutach gry w Resident Evil musiałam wyciszyć dźwięk, bo byłam pewna, że za chwilę postradam zmysły). A jeśli twórcy gier chcą nas jeszcze bardziej otumanić, mogą pozbawić naszego bohatera pamięci (jak w Amnesii czy Sanitarium). Czasami jednak okazują pozorne miłosierdzie i dają pewne wskazówki dotyczące czającego się w mroku lub mgle niebezpieczeństwa. Czy to sprawia, że boimy się mniej? Och, wręcz przeciwnie, zwłaszcza jeśli jest to pomoc w stylu skanera, na którym marine w Aliens versus Predator widzi ksenomorfy, czy radia buczonego, gdy

❖ Ciekawe, kto się bardziej wystraszył: dziecko czy potwór? Stawiam na potwora



❖ Podobno w kosmosie nikt nie usłyszy twojego krzyku... Może to i dobrze?



JEŚLI TWÓRCY GIER CHCĄ NAS JESZCZE BARDZIEJ OTUMANIĆ, MOGĄ POZBAWIĆ NASZEGO BOHATERA PAMIĘCI.

28 kliknięć później nadal mamy mgliste pojęcie, co się kryje w tej mgle.

## SZCZEGÓLNIIE SILNE EMOCJE PRZEŻYWAMY ZWŁASZCZA WTEDY, GDY W GRZE POJAWIAJĄ SIĘ DZIECI, A JESZCZE MOCNIEJSZE, GDY SPOTYKA JE COŚ ZŁEGO.

jesteśmy atakowani w serii Silent Hill. Dzięki nim jeszcze mocniej zdajemy sobie sprawę, że nie znajdujemy się w swojej bezpiecznej jaskini, tylko na terytorium drapieżnika.

Naukowcy dowiedli, że dużo większy stres przeżywamy, gdy czekamy na jakieś negatywne wydarzenie, niż gdy nas ono zaskoczy.

### OSACZENIE

Nasze przerażenie podczas gry w survival horrory wywołuje także poczucie bezsilności, jedna z najbardziej frustrujących emocji, jakie można odczuwać. Jak jednak mamy się czuć, kiedy wiemy, że nie zdołamy pokonać wszystkich przeciwników, amunicji jest jak na lekarstwo, a to, co właśnie nas goni, z pewnością okaże się dużo silniejsze niż my sami? Na szczęście przez lata grania wypracowałam doskonały sposób radzenia sobie w takiej sytuacji. Najlepiej schować się w szafie! Skąd taki genialny

pomysł? Otóż wiele razy czaiłam się w szafie w Amnesii: The Dark Descent (a gdy zbyt wcześnie z niej wyrzesałam, czekała mnie okropna śmierć). Pierwsze „spotkanie” z Piramidogłowym w Silent Hill 2 przeżyłam, siedząc w szafie. A co robiłam, żeby przetrwać w jednym kawałku w Alien: Isolation? Bingo!

Wszystkie te sprytnie zabiegi autorów gier nie przyniosłyby oczywiście oczekiwanego efektu, gdybyśmy nie czuli sympatii do głównego bohatera czy innych przyjaznych postaci występujących w wirtualnych horrorach. Im bardziej nam na kimś zależy, tym bardziej jesteśmy przerażeni, gdy dzieje mu się krzywda.

### FETYSZE STRACHU

Sz szczególnie silne emocje przeżywamy zwłaszcza wtedy, gdy w grze pojawiają się dzieci, a jeszcze mocniejsze, gdy spotyka je coś złego. Wydawałoby się, że bezgraniczne uczucia do tych małych kucek nieszczęścia żywią tylko ich rodzice. Nic bardziej mylnego: natura w sprytny sposób zadbała o przetrwanie materiału genetycznego gatunku, którego młode przez długi czas po urodzeniu są wyjątkowo bezradne. Istnieje pewien wzorzec wyglądu (pyzate policzki, wielkie okrągłe oczy, mały nosek i usteczka,

■ Duży Tatusiek nie jest taki słodki jak Mała Siostra, chociaż też ma wielką głowę i okrągłe oczka.

nieproporcjonalnie duża w stosunku do reszty ciała głowa), za sprawą którego dana istota wydaje nam się tak słodka, że koniecznie chcemy otoczyć ją opieką. No proszę, wreszcie stało się jasne, dlaczego tak bardzo kochamy małe kotki, pieski i pandy (zwłaszcza pandy). Wróćmy jednak do ludzkich dzieci i przypomnijmy sobie, jak wyglądają Little Sisters z BioShocka, Clementine z The Walking Dead czy Cheryl z Silent Hill. Przyznam się, że miałam ochotę przytulić Little Sister, nawet gdy krzyczała: „Kill him, Mr. B! Kill him!”. Chciałabym tylko zapytać, dlaczego pojawił się horror (Among the Sleep), w którym głównym bohaterem jest dwulatek, a nie ma horroru, w którym gra się małą pandą?

Innym równie chętnie stosowanym w tego typu grach zabiegiem jest przedstawianie dzieci jako potworów (potworów, nie potworków). Kiedy istota, która wszystkim kojarzy się z niewinnością, okazuje się wcieleniem zła, czujemy prawdziwe przerażenie, często większe niż podczas spotkania z zombie. Gdy przypomnę sobie Almę z F.E.A.R., od razu zaczynam owijać się w kokon z koca.

Okazuje się też, iż wystarczy, że obserwujemy zachowanie danej osoby, by móc odczuwać to, co ona. Aby zrozumieć, dlaczego tak się dzieje, musimy poświęcić chwilę neuronom lustrzanym (ang. mirror neurons). W latach 90. ubiegłego wieku włoscy naukowcy zauważyli, że te znajdujące się w mózgach małp i ludzi komórki nerwowe uaktywniają się nie tylko wówczas, gdy wykonujemy daną czynność (na przykład uciekamy na wakacjach przed ksenomorfami), ale także gdy obserwujemy ją u innej osoby (na przykład widzimy, jak przed owymi ksenomorfami ucieka marine z Aliens versus Predator). Podczas tego procesu pobudzany jest także układ limbiczny odpowiedzialny za przeżywanie emocji i empatię. Jest to najbardziej widoczne w przypadku gier, w których dobrze przedstawione są twarze postaci, jak choćby w The Walking Dead. Jeśli bohater ma smutną minę, to też stajemy się smutni, jeśli przerażoną, to też czujemy przerażenie. I nie musimy widzieć twarzy Jamesa z Silent Hill 2, by poczuć odpowiednio mocne obrzydze-



nie, kiedy wkłada rękę do ubikacji.

### MOJA SŁABA GŁOWA

Na koniec mojej opowieści o tym, co wirtualne horrory robią z naszą głową, nie mogę nie wspomnieć o grze, która w najbardziej sadyistyczny sposób naśmiewała się ze stanu moich nerwów. Chodzi o Eternal Darkness: Sanity's Requiem. Jej twórcy wprowadzili coś takiego jak wskaźnik poczytalności, malejącej po każdym traumatycznym przeżyciu, jakie nam zafundowali. Kiedy osiągała ona odpowiedni poziom, mogliśmy zobaczyć różne szokujące efekty. Pół biedy, jeśli zamienialiśmy się w zombie, strzelaliśmy w ekran (zostawiając na nim „ślady” po kulach) czy otrzymywaliśmy informację, że kontroler nie jest podłączony (oczywiście w samym środku walki).

Nic mnie jednak tak nie ubawiło (doprawdy, cha, cha, cha) jak moment, kiedy próbowałam zapisać grę i pojawiło się pytanie, czy na pewno chcę skasować wszystkie zachowane stany rozgrywki. Mimo że na pewno nie chciałam i tak dowiedziałam się, że... już ich nie mam! Tadam! Kiedy zobaczyłam to o trzeciej w nocy, po wielu godzinach grania, czara mojej cierpliwości się przelała (choć szybko okazało się, że to tylko jeden z przejściowych efektów niepoczytalności sterowanej postaci). I to był moment, w którym przysięgam sobie, że już nigdy, przenigdy nie zagram w żaden horror. Jak myślicie, ile wytrzymałam w postanowieniu? ■

■ Znakomite Eternal Darkness doprowadziło do zamknięcia studia, które je wyprodukowało. Posiadające prawa do tematu Nintendo zrezygnowało z realizacji sequela.





# TAJEMNICE MORTALA

Mortal Kombat swój sukces zawdzięcza głównie hektolitrom krwi, efektownym fatality, dynamicznej rozgrywce i wyrazistym postaciom. Ale jest w tej historii jeszcze coś więcej.

■ Bazyl

**A**utomaty z Mortal Kombat zaatakowały świat w 1992 roku. Pierwszą zagadką, z jaką musieli zmierzyć się gracze, było oczywiście odkrycie ciosów i przede wszystkim fatality.

Co z tego, że widziało się, jak sterowany przez komputer Sub-Zero zamraża przeciwnika, a Kano wrywa pokonanemu serce, skoro nie miało się pojęcia, jak to powtórzyć? Nie było jeszcze wszechwiedzącego i wszechobecnego internetu, więc gracze do wszystkiego musieli dochodzić sami. Odkrywanie kombinacji klawiszy okazało się jednak niczym w porównaniu z tym, co jeszcze przygotowali John Tobias, Ed Boon i reszta ekipy ówczesnego Midway.

## ED PRZECIERA DROGĘ

Prawdziwe szaleństwo z mortalowymi sekretami rozpełtało się, gdy do salonów zawitała wersja automatów oznaczona numerem 3.0. Właśnie od tego momentu przed niektórymi pojedynkami na arenę zaczął wskakiwać tajemniczy zielony ninja, który przedstawiał się jako Reptile. Eda Boona do jego wprowadzenia zainspirowała plotka o istnieniu w Street Fighterze sekretnego wojownika Sheng Longa.

– Myślałem, że świetnie byłoby umieścić w grze postać, która pojawiałaby się co jakiś czas. Na tyle często, że ludzie zaczęliby o niej mówić, ale też wystarczająco rzadko, by trudno byłoby potwierdzić jej istnienie – wspominał po latach współtwórca MK.



■ Scorpion to widmowy wojownik ninja, który zginął niegdyś z ręki Sub-Zero. Zabrakło go tylko w MK3.

Programiści nie mieli dość wolnej pamięci, by od podstaw przygotować nowego wojownika, więc połączyli Scorpiona z Sub-Zero. Aby podtrzymać aurę tajemniczości, pracownicy Midway dostali zakaz mówienia o Reptile'u. Manewr powiódł się w stu procentach i zielony ninja stał się obsesją fanów MK.

– Po jakimś czasie wszyscy już spodziewali się tego, że w naszych grach znajdą się sekrety, ale przy pierwszej odsłonie było coś magicznego w tym, że ludzie mówili o Reptile'u, a nie byli do końca pewni, czy on w ogóle istnieje – opowiada Boon.

Trudno się temu dziwić, gdyż zielony wojownik pokazywał się naprawdę sporadycznie, a żeby zyskać sposobność walki z nim, należało sprostać niezwykle wysokim wymaganiom.



Na tle Księżycy można zobaczyć między innymi UFO, czarownicę, rakiety i zaprzęg Świętego Mikołaja.



Zielony ninja w MK pojawiał się przed niektórymi walkami i pozostawiał wskazówki jak go odnaleźć.



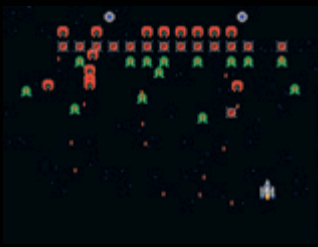
Aby wykonać Friendship i Babylicy w czasie finałowej rundy, nie można używać niskiej ani wysokiej pięści.



MK2 oferował trzech ukrytych wojowników. Z każdym walczyło się na znanej z oryginału planszy Goro's Lair.



Sposób na wykonanie tego Fatality na Amidze odkryto dopiero po kilkunastu latach od premiery.



MK3 pozwalał zagrać w Galagę. Wystarczyło wpisać odpowiedni kod albo rozegrać 100 walk.



Znak zapytania zamiast portretu pojawia się w UMK3, jeśli gra się ludzką wersją Smoke'a.



Friendship Nightwolfa z MK3, UMK3 i MKT nawiązywał do legendy o możliwości zamianie w Kano w MK2.



W MK3 zamrożenie przeciwnika z końcówką energii sprawia, że pojawia się Dan Forden i mówi „Frosty!”



Aby w MK4 zagrać jako Noob Saibot, trzeba przejść grę Reiko oraz wpisać odpowiedni Kombat Kode.



Poszukiwany w pierwszym MK Ermac zmaterializował się dopiero w UMK3 jako grywalna, ukryta postać.

# FATALITY

Początkowo zabijać pokonanego miał tylko Shang Tsung, jeśli gracz nie zdołałby z nim wygrać. Ludzie z Midway uznali jednak, że świetnym pomysłem będzie obdarować morderczymi wykończeniami także pozostałe postacie. Mieli rację.



Wykonanie Animality trzeba było poprzedzić Mercy, czyli dodać pokonanemu przeciwnikowi nieco energii.



Poszukiwany w pierwszym MK Ermac zmaterializował się dopiero w UMK3 jako grywalna, ukryta postać.



Mianowicie – pokonać komputerowego rywala na planszy The Pit, nie stosując bloku, nie tracąc energii i wykonując fatality. Jakby tego było mało, na tle księżycy musiały pojawić się cienie, co następowało co sześć pojedynków. Warto zaznaczyć, że Reptile nie był jedyną niespodzianką dla graczy. Istniał szereg kodów różniących się w zależności od portu tytułu. Na przykład posiadacze Game Boya jako jedyni mogli wcielić się w Goro, a pecetowcy po wejściu w opcje i wpisaniu hasła DIP dostawali się do cheat menu. I tu pojawiała się kolejna zagadka – występujące tam przełączniki nazywały się po prostu „Switch” z cyframi od 0 do 8. Gracze sami musieli dociec, za co odpowiadają poszczególne pozycje i do dziś nie odkryto działania dwóch ostatnich.

Skoro okazało się, że gra zawiera tajemnice, fani doszukiwali się kolejnych. Ich zdaniem istniała druga ukryta postać – czerwony ninja Ermac. Wynioskowano to z dwóch faktów. Pierwszym był błąd powodujący, że czasami strój Scorpiona stawał się czerwony. Drugi to statystyka „Ermacs” w menu serwisowym automatów. Informowała o liczbie błędów, ale widniała tuż pod statystykami dotyczącymi Reptile’a, więc gracze uznali, że odnosi się do jakiegoś ukrytego bohatera. Mimo oficjalnych zapewnień Midway fani wciąż trudzili się, by odszukać Ermaca. Ich wysiłki przerwała premiera sequela w roku 1993.

## DWÓJKA MUSI BYĆ LEPSZA

Boon, Tobiasz i spółka poszli za ciosem i w MKII zawarli jeszcze więcej sekretów. Na graczy czekało aż trzech ukrytych wojowników. Jade i Smoke, którzy pojawiali się przed pewnymi walkami, zostawiając (niejasne) wskazówki, jak ich odnaleźć, i od czasu do czasu wyglądali zza drzewa na planszy Living Forest, oraz Noob Saibot. Imię tego ostatniego powstało z odwrócenia nazwisk autorów gry. W podobny sposób utworzono kod AICULEDSSUL pozwalający dostać się do cheat menu w pecetowej wersji – wykorzystując nazwiska producentów Jaya Lussa i Aleksa De Lucii. Pecetowcy znów otrzymali do dyspozycji DIP Switche, tyle że

Daegon oraz Taven – bracia będący ukrytymi postaciami w MK: Armageddon.

w przypadku MKII nie odkryto działania żadnego z nich. Jeszcze bardziej niż próby odgadnięcia ich przeznaczenia mogły namieszać graczom w głowach wiadomości, które wyświetlały się po przejściu gry. Nie dość, że wiele z nich pojawiało się w postaci anagramów, to po rozszyfrowaniu brzmiały na przykład „There Are No Animalities” czy „Ermac Does Not Exist”. Oczywiście zapewnienia, że czegoś nie ma, sprawiały, że szukano tego jeszcze energiczniej. Szczególnie, że MKII przyniosło nowe wykończenia – friendshipy i babaloty, co rodziło podejrzenia, że istnieją też animality, zamieniające graczy w zwierzęta. Okazało się to jednak plotką, ale rzeczywiście był jeszcze jeden finisher – fergality. Zawierała go tylko wersja na Segę Genesis, a polegał on na przemienieniu pokonanego w Fergusa McGoverna – szefa Probe Entertainment. W Mortal Kombat II zaczął także pojawiać się Dan Forden, a wraz z nim okrzyk: „Toasty!”, który z biegiem lat i kolejnymi odsłonami stał się jednym ze znaków rozpoznawczych serii.

W MK z 2011 roku raz na ileś walk w tle planszy The Temple pojawiał się Noob. Zaszczytu walki z nim można było dostąpić, pokonawszy przeciwnika bez użycia bloku.

Wyjątkowo wrednym zabiegiem twórców było umieszczenie w statystykach automatów pozycji „Kano Transformation”, która sprawiła, że miliony graczy na całym świecie starały się znaleźć kombinację klawiszy pozwalających Shang Tsungowi przybrać postać wojownika z „jedyńki”.





Nieco miłsza niespodzianka czekała użytkowników po 250 walkach – ich oczom ukazywała się klasyczna niczym kolumna dorycka gra Pong.

Jakby tego było mało, fani znów postanowili dorzucić coś od siebie. Krążyły plotki o Skarlet – czerwonej wersji Kitany i Emerald – zielonym wcieleniu Mileeny. Doszukiwano się także możliwości odblokowania wojowników widocznych w tle na planszy The Pit II, których gracze nazwali Torch i Hornbuckle. Pierwszy pojawił się potem w serii jako Blaze, a drugi według Boona był po prostu przemalowanym Liu Kangiem. Nadane mu imię Hornbuckle fani zaczerpnęli z wiadomości zostawianych przez Jade. W wersji SNES-owej jedna z nich brzmiała „Hornbuckle Who?”, co w rzeczywistości nie odnosiło się do ukrytej postaci, tylko do Leanne Hornbuckle, widniejącej na liście płac wśród „osób, które prosiły, żeby im podziękować”. Port na SNES-a miał w ogóle ciekawe credits – byli tam też „ludzie, zmuszani do grania za pieniądze” oraz „ludzie, którym autorzy nie muszą dziękować”. Wśród tych ostatnich wymieniono Elvisa.

#### IM DALEJ W LAS...

Trzeci Mortal wyszedł w 1995 roku i przyniósł spore zmiany w systemie

➤ Raidena, podobnie jak pozostałych ukrytych wojowników w MKD można odblokować grając w tryb Konquest. W przypadku Boga Piorunów trzeba znaleźć odpowiednią skrzynię.



#### Aktywni

##### Bohaterowie Mortal

Kombat walczyli nie tylko w swojej macierzystej grze. Byli np. ukrytymi postaciami w grach sportowych – koszykarskiej NBA Jam: Tournament Edition czy baseballowej MLB Slugfest Loaded. Z kolei Raidena można odblokować w „Unreal Championship 2”, a Scorpion pojawia się w „Justice: Gods Among Us”.

walki oraz kolejne tajemnice. Znów sięgnięto do klasyki, serwując po 100 starciach partyjkę w Galagę. Wśród ukrytych postaci znaleźli się Noob Saibot i zamieniony w cyborga Smoke. Ten ostatni został pierwszą w historii serii sekretną postacią, w którą mógł wcielić się gracz. Sposób jego odblokowania różnił się w zależności od portu. Tradycyjnie już zażartowano w menu automatów, tym razem umieszczając tam pozycję „Johnny Cage Transformations”. Nowością były kombat kodes, czyli kody wklepywane przez obu graczy podczas ładowania pojedynku. Pozwalały zmodyfikować walkę, na przykład wyłączając blokowanie lub zmniejszając bohaterów.

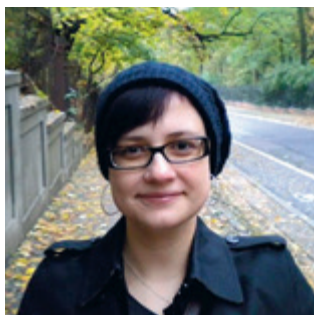
Ukazały się też rozbudowane wersje „trójki”, czyli Ultimate MK3 i MK Trilogy. Pierwsza z gier zawierała aż czterech ukrytych grywalnych wojowników: ludzką postać Smoke’a, klasycznego Sub-Zero, Mileenę i Ermaca, który z plotki stał się pełnoprawnym bohaterem sagi. Z kolei Trilogy zebrało wszystkich dotychczasowych herosów i dorzuciło kolejnego ukrytego fightera – Chameleon, a w edycji na Nintendo 64 jego żeńską wersję – Khameleon. Przy MKT pojawiły się pogłoski o jeszcze jednym wojowniku – Aquilluxborgu

Hydroxybocie. Screeny z czarnym ninja o kaczym dziobie wydrukowano nawet w kilku pismach o grach, a koronnym dowodem na istnienie tego jegomościa miał być obecny w jednej z wersji MKT na PlayStation dźwięk „Aqua Wins”. Do dziś nie wiadomo, czy jest w tym chociaż ziarno prawdy, czy może tajemniczy bohater to tylko żart dziennikarzy, graczy lub samych programistów. Nie była to jedyna niewiadoma w MKT. Niektóre z zawartych w tej produkcji kombat kodes czekały na odkrycie wiele lat – dopiero około 2012 roku znaleziono kod sprawiający, że przed walką pojawia się nazwisko: Jake Gandolfo.

Stosunkowo niedawno podano też rozwiązania kilku zagadek z wcześniejszych odsłon smoczej serii. W 2011 roku ustalono, jak w amigowej wersji MKII zrobić Shang Tsungiem fatality z zamianą w Kintaro. Oczywiście można się domyślać, że wiele osób wpadło na to już w połowie lat 90., ale wiedza ta nie miała jak opuścić ich pokoi. Dział o wszystkich tego typu smaczki w grach sieć donosi kilka godzin po premierze, więc tajemnice, jak ta dotycząca Reptile’a, nie mają szans się utrzymać.

Na szczęście nie zniechęciło to twórców do zamieszczania w swoich grach kolejnych sekretów, ukrytych postaci czy pełnych znajdziek krypt towarzyszących Mortalom od czasu Deadly Alliance. Może odkrywanie ich nie wzbudza już takich emocji jak kiedyś, ale wciąż wymaga nieco szczęścia, uporu i cierpliwości. Wie o tym każdy, kto na przykład czekał na pojawienie się skrzyni z Liu Kangiem w Deception, jak zahipnotyzowany gapił na cienie nad księżycem w Shaolin Monks lub grając w MK z 2011 roku, wpatrywał w drzewa na Living Forest, szukając za nimi Smoke’a.

O to, że następną porcję tajemnic dostaniemy wraz Mortal Kombat X, możemy więc być spokojni. Jeśli jednak szukacie wyzwania rodem z lat 90., musicie wiedzieć, że Ed Boon kilka lat temu stwierdził, iż w Mortalach odkryto już wszystkie sekrety... oprócz Ermaca w pierwszym MK. Powodzenia, może on jednak gdzieś tam jest? ■



#### Ola Cwalina

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

# NIE JESTEM ROBOTEM

**Kariery w Clicku omal nie  
przyplącałam życiem.  
Nie, nie chodzi mi tylko  
o życie towarzyskie.  
Ale zacznijmy od początku.**

Nazywam się Ola Cwalina, mam 40 lat i powoli, bardzo powoli uczę się, jak nie grać w swoje życie na poziomie „hardcore”.

Zawsze bliżej było mi do spontanicznego wojownika (powiedzmy szczerze: berserkera) niż do kalkulującego maga. Do każdego problemu podchodziłam z zapalem rycerza ze średniowiecznego zakonu. Na chorągwi na pewno miałabym wyszyte „po trupie do celu” i może nie byłoby to takie głupie, gdyby chodziło o trupa wroga, a nie mojego własnego. Ostatnio jednak natchnienie staram się czerpać raczej z piosenki mojej ulubionej Mariny Diamandis pt. „I Am Not a Robot”, a nie z Futuramy (gdzie największym zaszczytem, jaki może cię spotkać, jest egzystencja w postaci mózgu w słoiku).

Myslicie, że każdy człowiek rodzi się z dobrze wykształconym instynktem przetrwania? Och, bynajmniej nie ja. Gdy przypominę sobie, co kilkanaście lat temu wyprawiałam jako redaktor naczelna Clicka, oblewa mnie zimny pot. Po pierwsze – pomysł tworzenia dwutygodnika o grach był bardzo ambitny, ale też kompletnie szalony. Wszystko musiało być zawsze najnowsze i najświeższe. (Tylko u nas! Exclusive! Nigdzie indziej!) Premiery się przesuwały, wersje do recenzji nie dochodziły. Poza tym reklamy gier nigdy nie przynosiły takich pieniędzy jak reklamy środków do prania czy zmywania, więc nie można było pozwolić sobie na zatrudnienie dużego zespołu.

Nic zatem dziwnego, że pracy w Clicku było mnóstwo. Na szczęście wpadłam na genialne rozwiązanie: kupiłam materac i koczowałam w redakcji (oczywiście, kiedy już skończyłam studia, które mi wybitnie przeszkadzały w prowadzeniu takiego trybu życia, poza tym koczowanie w tym przypadku oznaczało też sen). Autor nie napisał tekstu? Ola trzaśnie (tekst, bo autor niestety bardzo skutecznie zniknął i nie mogło dojść do rękoczynów). Wydawca nie dał gry? Ola inną recenzję przerobi z dwóch stron na cztery! Nie mamy screenów dobrej jakości? Ola połapie...

Zreflektowałam się nieco, kiedy włamali nam się do redakcji. Złodzieje weszli w nocy przez okno do mojego gabinetu, w którym często spałam na wiernym materacu. Na szczęście akurat wtedy zrobiłam sobie wolne (ha, trafiła mi się chwila opamiętania), bo mogłabym nigdy nie napisać tego felietonu (ani niczego innego).

Dalsze moje zawodowe przygody nie były może tak ekstremalne, ale nie sposób powiedzieć, żebym kierowała się zdrowym rozsądkiem. Teraz jednak postanowiłam, że wreszcie nadszedł czas zmian.

Jednym z trudniejszych kroków w moim nowym życiu jest nauka odpoczywania. Nie: odpoczywam (przez małe „o”), ale przy okazji robię jeszcze to i tamto, i siamto, i owamto, tylko: Odpoczywam (przez duże „O”) i basta! Niedawno pożyczyłam od Micza redakcyjne PlayStation 4 z Dragon Age: Inquisition. Wyjęłam płytę z plecaka, schyliłam się, żeby włożyć ją do konsoli i... zamarłam. Zamiast przez kilkadziesiąt godzin grać w coś, czego nie mam opisać do Pixela (co przecież niczego do niczego nie wnosi!), mogłabym... tutaj wstawcie dowolny z Niezmiernie Ważnych Projektów. I wiecie co? Wzięłam parę głębokich oddechów. Zacisnęłam zęby. A potem zapadłam się w fotelu, położyłam nogi na stole i odpaliłam Dragona. ■

# Spiderweb Software



■ Paweł Schreiber

■ Z funkcjonariuszem Imperium się nie dyskutuje (Avernum: Escape from the Pit).

■ Nigdy nie ufaj facetom w kapturach (Avernum 4).



**W** roku 1994 Jeff Vogel, młody człowiek coraz bardziej sfrustrowany studiami magisterskimi na wydziale matematyki, postanowił znaleźć sobie jakąś odskocznnię od uczelnianego stresu. Zabrał się więc za pisanie komputerowej gry RPG – Exile, ze skromną grafiką i ścianami tekstu opowiadającego to, czego na ekranie nie było widać. Gdy Vogel zobaczył, ile osób zainteresowało się jego projektem, wszystko stało się jasne. Magistrem już nie został. Nigdy się nie dowiemy, ile na tym straciła matematyka, ale pewne jest, że z powstaniem firmy Spiderweb Software narodził się jeden z fenomenów historii gier wideo ostatnich dwudziestu lat.

Na pierwszy rzut oka gry Vogela zawsze prezentują się niepozornie. Nigdy nie miały zbyt dobrej oprawy graficznej i dźwiękowej. Przeważnie sytuują się w dolnej granicy tego, co są w stanie znieść gracze. Do trylogii Exile, pełnej szpetnych ikon i kłującej w oczy kolorystyki, trudno już dzisiaj wracać, ale najnowsze dzieła studia Spiderweb stoją pod względem grafiki nieco wyżej od starych Falloutów, do których przecież wrócić nietrudno. Przedstawiony w nich świat jest na tyle oryginalny i sugestywny, że nie potrzeba świetnej oprawy, by w niego uwierzyć. Tak jest i w tytułach Jeffa Vogela. Chociaż zawsze trzymają się konwencji fantasy, nie ma tu, jak w wielu innych RPG, kopiowania w kółko tych samych posttolkienow-

▣ Grafika prosta, schludna i funkcjonalna (Exile 3).



skich pomysłów i tematów, nie ma banalnie skonstruowanych i nieprzemyślanych uniwersów.

## PODZIEMNY ŚWIAT

Akcja serii Exile (w kolejnych odsłonach przemianowanej na Avernum) rozgrywa się w gigantycznych jaskiniach, do których trafiają zesłańcy, przestępcy i więźniowie polityczni. Nethergate opowiada historię rzymskiego podboju Brytanii, w której spod ziemi wychodzą bóstwa, stwory i inne dziwy opisywane w mitologii celtyckiej. Świat Geneforge łączy magię z manipulacjami genetycznymi i dylematami dotyczącymi władzy człowieka nad przyrodą. Najnowsza kreacja Vogela, przedstawiona w serii Avadon, jest zaskakująco współczesna – dzieje koalicji państw obsesyjnie broniących swego bezpieczeństwa skłaniają do zastanowienia się nad kompromisami moralnymi, do jakich posuwają się w imię obrony wolności dzisiejsza Europa czy Stany Zjednoczone. Świątyni jest nie tylko ogólny projekt światów Vogela, ale i składające się na nie szczegółiki. Jakby się tak zastanowić, to w większości miast z gier RPG ludzie powinni umierać z głodu albo tonąć w górach śmieci.

W grach Vogela miasto jest zwykle otoczone dostarczającymi mu pożywienia polami, a jeśli dobrze poszukać, można zobaczyć, gdzie mieszkańcy wyrzucają odpady. Nawet kiedy zapuścimy się do lochów, gdzie skupiamy się na eksterminacji wrogów i zdobywaniu doświadczenia, zwykle da się określić, jakim celem służyło dane pomieszczenie

- w podziemnej świątyni musi być sypialnia dla dyżurującego kapłana, a w niebezpiecznej kopalni – przebieralnia dla górników. Eksploracja cieszy tu jak w niewielu innych grach – na każdym kroku można trafić na ciekawe detale, nowe zadania czy tajne przejścia. Robi to spore wrażenie, tym bardziej że dzieła Vogela przeważnie oferują ogromną przestrzeń – na przykład w Avernum 3 pojawia się około setki miast, miasteczek i lochów do zwiedzenia.

## OTWARTE FABUŁY

Większość produkcji studia Spiderweb jest skrajnie nieliniowa. W pierwszej części Geneforge bohater ląduje jako rozbitek na wyspie, w centrum której znajduje się tajemnicze urządzenie nazywane kuźnią genów. Nie ma tu głównego zadania, nakazującego nam je zniszczyć czy wykorzystać do swoich celów. Można zrobić i to, i to. Można też kuźnię zupełnie zignorować i po prostu skupić się na próbie ucieczki. A wszystko to pośród kilku walczących ze sobą frakcji, które próbują zdobyć nasze wsparcie – każda z nich ma bardzo sensowne argumenty. Swoboda działania jest tu całkowita, dylematy poważne, a wpływ naszych decyzji na uniwersum gry – bardzo namacalny.



Jeff Vogel



### Stał się fanem gier

po tym jak zagrał na Apple II w RPG pod tytułem Eamon. Sam zaczął pisać gry od 1981 roku, gdy był jeszcze w podstawówce. Wraz z rodziną mieszka w Seattle. Jak sam powiada, zawód programisty wykonuje zwykle w godzinach 18:00-04:00.

▣ Rebeliantka w sali tronowej. To nie będzie łatwa rozmowa (Geneforge 4).



Wśród konkurencji, od produkcji niezależnych po tytuły AAA, trudno znaleźć pozycję, która mogłaby pod tymi względami stanąć w szranki z Geneforge. W Exile (a potem w jego remake'ach: Avernum z 2000 roku i Avernum: Escape from the Pit z roku 2011) występują trzy różne zadania główne o rosnącym stopniu trudności – żeby ci, którym brak wytrwałości i tak mogli osiągnąć sukces na swoją miarę. Po ukończeniu Nethergate bohaterami rzymskimi czy celtyckimi można stanąć po drugiej stronie barykady i zobaczyć te same miejsca i wydarzenia z zupełnie innej perspektywy. Widać, że długie lata, które Vogel spędził w branży gier bez legionu księgowych nad głową, przyniosły efekty – twórca nie boi się śmiałych rozwiązań narracyjnych, na które inni by się nie odważyli.

#### NOWE SPOJRZENIE

Przygodę z dziełami tego autora warto zacząć od jego najświeższych produkcji – ostrożniejsi mogą zabrać się za serię Avadon, nawiązującą do bezpiecznego i znanego modelu gier BioWare (które Vogel uwielbia), a odważniejsi – skoczyć na główkę w ogromne światy Avernum: Escape from the Pit i Avernum 2: Crystal Souls. Vogel ma zwyczaj wydawania co dekadę odświeżonych wersji swoich starszych dzieł – to druga z kolei seria remake'ów jego pierwszej trylogii, Exile, dostosowana do współczesnych gustów, ale zachowująca cudowną różnorodność i ogromną skalę oryginału. Potem można przejść do jedynej w swoim rodzaju sagi Geneforge. A dalej – co kto woli. Jest w czym wybierać, bo Vogel stworzył dotąd 23 gry.

#### EKONOMIA PAJĄKA

Najciekawsze w działalności Spiderweb Software jest to, że w zasadzie taka firma nie ma prawa istnieć. Vogel zaczął swoją działalność w ramach systemu shareware na krótko przed jego ostatecznym upadkiem. Podobni do niego twórcy już kilka lat później albo zamykali biznesy, albo przechodzili do większych firm. Ale Spiderweb Software tylko podwoiło



Po ukończeniu Nethergate bohaterami rzymskimi czy celtyckimi można stanąć po drugiej stronie barykady i zobaczyć te same miejsca z innej perspektywy.

liczbę zatrudnionych pracowników (do Vogela dołączyła żona, Mariann Krizsan) i trwało dalej. Przeżyło kolejne burze – skomercjalizowany przełom XX i XXI wieku, początki i rozkwit ery indie, nadejście epoki Steama. Swoją ostatnią grę Vogel wydał, tak jak kiedyś, w cenie 20 dolarów, przeczuwając, że pękła już bańka ruchu indie, pozwalająca

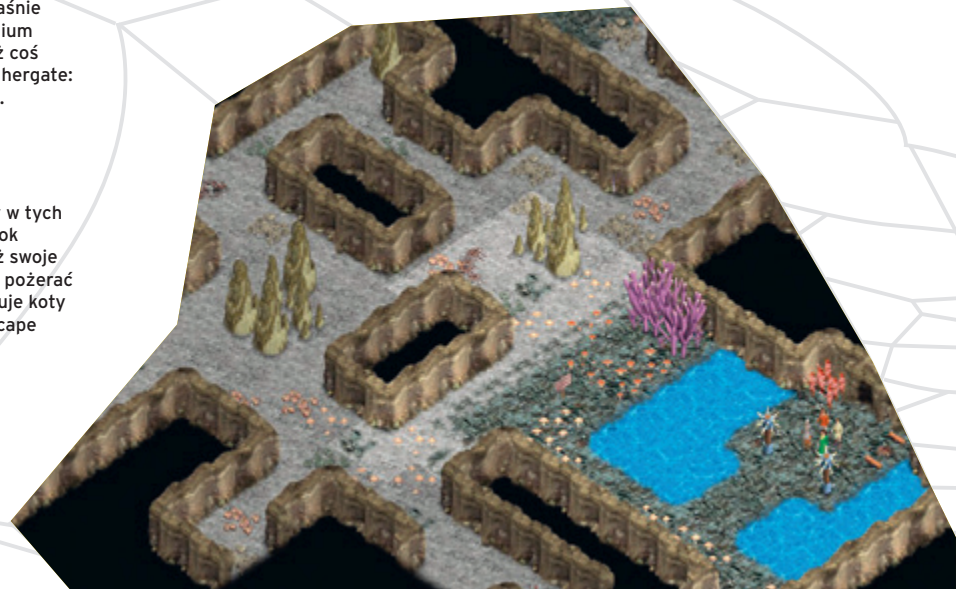
utrzymać się z kosztujących kilka groszy tytułów kupowanych przez rzeszę użytkowników. Znowu trzeba liczyć na wąską niszę wiernych odbiorców. Pewnie, jak zwykle, ma rację. Pewnie i tę katastrofę przetrwa.

Najlepiej przystosowana forma życia to nie ta, która jest w stanie najwięcej zjeść, tylko ta, która widziała najwięcej narodzin i upadków innych istot. Pająki pojawiły się około 400 milionów lat temu. Kiedyś tkwały sieci w cieniu brontozaurów, dzisiaj robią to w kątach naszych mieszkań. Kiedy nie będzie już ani mieszkań, ani nas, one jakoś sobie poradzą... ▀



▀ Boudika właśnie spaliła Londinium - może my też coś spalimy? (Nethergate: Resurrection).

▀ Mieszkający w tych jaskiniach smok Motrax ma już swoje lata - zamiast pożerać dziewice, hoduje koty (Avernum: Escape from the Pit).



✚ W tej bajce nawet czarny charakter okazuje się zielony.



# Zapomniany kuzyn Dizzy'ego

Czy różowy prosiak ze słodkim lizaczkiem zdoła pokonać wielkiego złego smoka i uratować Nolandię? Pewne jest, że przybył na komputerowy firmament w niesprzyjających warunkach.

■ Bartłomiej Kluska

**J**est rok 1996 i nawet **Top Secret** przestaje publikować recenzje gier na C64, by chwilę później upaść (nie należy jednak łączyć tych dwóch wydarzeń). Rok wcześniej z kiosków zniknął magazyn **Commodore & Amiga**, a **Secret Service** od dawna zajmuje się tylko PC, Amigą i konsolami. Wielka szkoda, bo nie ma już nikogo, kto napisałby parę zdań o grze zatytułowanej **Knookie**.



✚ Bohater gry, mimo braku fizycznego podobieństwa, po bliższym poznaniu okazuje się blisko spokrewniony z jajowatym Dizzym.

Kim jest **Knookie**? To różowy prosiak – bohater znakomitej produkcji Marcina Ossowskiego i Tomasza Marońskiego, nastoletnich fanów C64 z Wałbrzycha. Obaj przeżywają wówczas fascynację postacią **Dizzy'ego**. Wymyślone przez braci **Oliver** jajko, które od 1987 roku na ekranach różnych komputerów domowych wykonuje akrobacje i rozwiązuje proste zagadki z wykorzystaniem znalezionych po drodze przedmiotów, staje się dla młodych Polaków inspiracją.

– Pomyślałem sobie, że fajnie byłoby umieć stworzyć coś takiego samemu, mieć własnego bohatera i posłać go na podobną misję – wspomina po latach Ossowski.

Autor nie poprzestaje na marzeniach. Poznaje tajniki asemblera C64 (czego efektem będzie aktywność na polskiej towarzyskiego spotkania kolega radzi mu, by bohaterem gry uczynił prosiaka, zaczyna na poważnie pracować nad **Knookiem**. Wymyśla scenariusz (w bajkowej **Nolandii** pojawia się smok, którego z niejasnych powodów może pokonać tylko tytułowa świnka), projektuje mapę i plansze, ustala przedmioty, postacie, z którymi można wejść w interakcje, oraz wszystkie związane z nimi zagadki. Gdy jego kolega Tomasz

Maroński (w przyszłości znany ilustrator) opracowuje całość grafiki i animacji, Ossowski może wreszcie przystąpić do programowania.

– Kod gry i dane wprowadzałem tylko za pomocą monitora asemblera. Całą dostępną pamięć musiałem mieć pod kontrolą, na bieżąco więc prowadziłem dokumentację papierową do mapy pamięci gry z rozpisaniem parametrów wejścia/wyjścia każdej funkcji i procedury oraz ich dokładnego przeznaczenia. Mnóstwo rejestrów i adresów znałem nawet po wybudzeniu z głębokiego snu – opowiada autor. – Choć prace trwały rok z przerwami, wszystkie elementy zajął się w działającą całość, a gdy przyszło do testów, nie doszukałem się żadnych błędów, gra nie zawiesiła się ani razu. Sam byłem zdziwiony.

Polska gra imponuje wykonaniem technicznym, które nie odbiega od tego, z czym mamy do czynienia w kolejnych częściach przygód Dizzy'ego. Świetnie oddaje też charakterystyczny bajkowy klimat pierwowzoru. Główny bohater jest miły i różowy, a przedmiot, z którym zaczyna zabawę, to... słodki lizaczek. Wędrujący po Nolandii Knoorkie spędza kilka godzin na spełnianiu życzeń postaci zamieszkujących tę bajkową krainę. Jeśli nakarmi kremowym ciastkiem hipopotama, będzie mógł przejść po jego grzbiecie przez rzekę. Gdy spragnionemu młynarzowi dostarczy kufel piwa, otrzyma worek mąki. Mąkę podaruje piekarszowi, w zamian za co dostanie bochenek chleba. Pieczywem poczęstuje głodnego staruszka, który być może wyjawi prosiaczekowi sposób na pokonanie smoka...

– Bohater gry jest postacią pozytywną, ma od początku do końca dobre zamiary, stara się pomóc każdemu, kogo spotka na swojej drodze i tym samym oczekuje pomocy od innych. Dla graczy jest to odskocznia od rzeczywistości, w której takie postawy nie są oczywiste, a czasem trudno nawet o to, by zostać z uśmiechem powitany. To źródło sukcesu bajek takich jak Dizzy czy Knoorkie – przekonuje twórca przygód prosiaczka z lizakiem.

Po wzbogaceniu gry o motyw muzyczny oraz przygotowaniu wersji anglojęzycznej (w czym pomaga nauczycielka autora z technikum) Marcin Ossowski podejmuje ambitną próbę dotarcia



**Knoorkie to postać pozytywna, ma dobre zamiary, stara się pomóc każdemu, kogo spotka na swojej drodze. Dla graczy jest to odskocznia od rzeczywistości, w której takie postawy nie są oczywiste.**

z Knoorkiem do zachodnich odbiorców. Wysłał zatem dyskietkę w miejsce poniekąd oczywiste – do Codemasters. Wydawca oryginalnych przygód Dizzy'ego odpowiada listem, w którym podkreśla profesjonalny poziom wykonania proponowanej produkcji, jednak informuje jednocześnie, że nie będzie w stanie uwzględnić jej w bieżącym planie wydawniczym, gdyż firma nie zajmuje się już grami na C64.

Ostatecznie latem 1996 roku Knoorkiego kupuje koszaliński TimSoft, lokalny potentat w branży oprogramowania rozrywkowego na Commodore.

– Były wakacje, pojechaliśmy do Koszalina pociągami, potem wpadliśmy jeszcze do Mielna – wspomina Ossowski.

Wydawca wciąż wierzy w C64 – ma w swojej ofercie rewelacyjne nowości polskich autorów, takie jak Kupiec (konwersja znakomitej, dziejącej się w krainie fantasy decyzyjnej gry handlowej z Atari XL/XE) czy Chwat (przygodówka, w której bohaterki Romek poszukuje leku dla chorej księżniczki). Rzeszowski Avalon niespodziewanie publikuje wówczas Gwiezdnego kupca (złożoną turową strategię, w której gracz zarządza kosmicznymi koloniami) oraz Wyspę (jeszcze jedną grę przygodową, tym razem utrzymaną w nieco bardziej realistycznych klimatach).



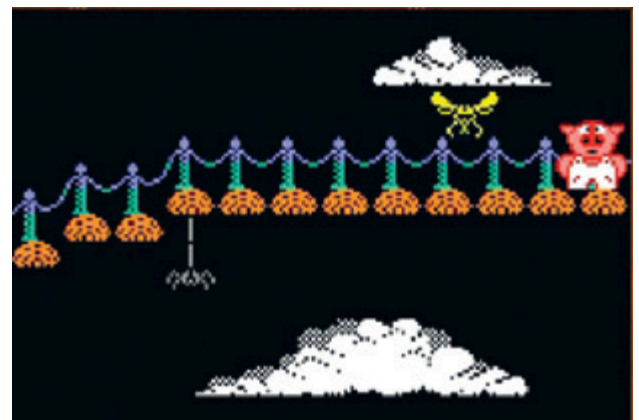
## Czytaj

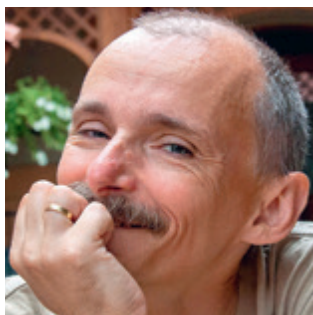
**Cytowane w artykule** wspomnienia Marcina Ossowskiego opublikował zin „C&A Games” #1.

**Bajkowa grafika** Knoorkiego wyraźnie nawiązuje do serii gier Codemasters.

Wyniki sprzedaży tychże dzieł muszą być jednak niesatysfakcjonujące, gdyż obie firmy podejmują decyzje o wycofaniu się z wydawania gier na C64. Ofiarą tej polityki pada stworzony w Wałbrzychu Knoorkie, który ostatecznie nigdy nie trafi na sklepowe półki. Zniechęcony Marcin Ossowski, choć pierwotnie planował szereg nowych przygodówek opartych na kodzie Knoorkiego, nigdy nie napisze już żadnej gry.

Na szczęście również dziś warto spróbować udowodnić, że w bajkowej Nolandii nawet mały różowy prosiak może zostać bohaterem. Aha, jeśli podejmiesz się tego zadania, od razu wyrzuc słodki lizaczek. W walce ze złym smokiem od niczego ci się nie przyda. ■





**Marcin Borkowski**  
dziennikarz, autor gier, były redaktor naczelny  
Top Secretu, komentator spraw bieżących, postać  
znana i lubiana.

## POLSKIE GRANIE

### **Fajnie jest. W połowie marca The Vanishing of Ethan Carter otrzymało prestiżową nagrodę BAFTA w kategorii Game Innovation.**

I chociaż dopiero co na tę grę narzekałem, cieszę się razem z Astronautami. Gratki, Adrian! W ogóle jakoś tak się porobiło, że nasi okazują się całkiem niezli w te klocki. Ostatnie pół roku to kolejno The Vanishing of Ethan Carter (26 IX), Lords of the Fallen (28 X), This War of Mine (14 XI) i Dying Light (27 I), na maj (fakt, że z poślizgiem) zapowiedziany jest Wiedźmin 3. Nie mamy się czego wstydzić, to nie są jakieś popierdółki, to są poważne tytuły. Ba, możemy być dumni. Gdyby mi ktoś powiedział, że przez następny rok mam grać tylko w polskie produkcje, nie miałbym specjalnych powodów do narzekań. A były czasy, że po takiej groźbie prosiłbym o interwencję Helsińską Fundację Praw Człowieka.

Ciekawe, dlaczego akurat teraz nastąpił taki wysyp. Oczywiście to może być czysty przypadek, zbieg okoliczności, ale jak się zacząłem nad tym zastanawiać, doszedłem do wniosku, że chyba jest w tym coś więcej. Tak mi wychodzi, że za tymi tytułami generalnie stoi pokolenie dzisiejszych trzydziestolatków, urodzonych gdzieś w latach osiemdziesiątych. Pierwsze pokolenie, dla którego komputer to nie jest „niewiadomoco” i „bógwico”, tylko zwykła maszyna, z którą ludzie ci mają do czynienia od zawsze, odkąd pamiętają. Trochę to kwestia przełomu technologicznego lat osiemdziesiątych, trochę zmian politycznych i ekonomicznych, jakie nastąpiły w Polsce po 1989, bo wcześniej byliśmy opóźnieni w stosunku do reszty świata o co najmniej dekadę (jeśli nie kilka).

W latach dziewięćdziesiątych i w pierwszej dekadzie nowego stulecia pochodzące ze starszych roczników kadry o odpowiednich umiejętnościach były stosunkowo nieliczne. Oczywiście cały czas robiono jakieś próby, wyszły choćby Fire Fight, Emergency, Mortyr – ale to były pojedyncze produkcje, raczej niemuszające obawiać się zdobycia tytułu Gry Roku poza Polską. Obecny urodzaj to zupełnie inna kategoria wagowa.

Czyli po pierwsze – zwykła demografia. Ale jak tylko zdefiniowałem sobie, które to pokolenie, dotarło do mnie, że jest to pokolenie czytelników Bajtka, Top Secretu i innych wydawanych w tamtym czasie tytułów. Jakby to górnolotnie nie brzmiało – na przełomie lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych wszystkie pisma komputerowe i okołokomputerowe miały jakieś zacięcie edukacyjne. Systemy operacyjne i same komputery były na tyle proste, że samodzielne pisanie gier i programów narzędziowych miało jeszcze sens, byliśmy dużo bliżej rzeczywistej maszyny, można sobie było PEEKnąć i POKENąć. W klanach bardzo często pojawiały się listingi gier pisanych albo przez nas, albo przez czytelników. Ba, pamiętam akcję Sokoban (była taka gra logiczna) – napisaliśmy do klanów Bajtka programy w BASIC-u na wszystkie podstawowe typy osmiobitowców, starając się w miarę możliwości zapewnić „przenoszalność” danych opisujących kolejne poziomy. Były z tym kłopoty, bo każdy dialekt miał swoje rozwiązania, ale generalnie się udało. Takie zabawy zaowocowały powstaniem całkiem pokaźnej grupy dłubaczy, którzy złapali bakcyła – wpisywali te nasze programy, modyfikowali je i slali do nas listy, proponując poprawki albo wytykając błędy. Wielu z nich do tych podstaw dołożyło później solidne wykształcenie informatyczne, jeszcze później spędziło ładnych kilka lat, pracując i nabierając doświadczenia, a w tej chwili stanowi kadre menedżerską i zarządza projektami. Nie dziwi mnie, że to właśnie oni stoją za najnowszymi produkcjami. Ba, część z nich to pewnie czytelnicy Pixela. Dzisiaj to oni rządzą!

Oby to ostatnie pół roku było zapowiedzią nadchodzących dobrych czasów. ■

# UNIT9 VR

# CHALLENGE

2015

## PODEJMujesz WYZWANIE?

Wejdź na stronę, zgłoś swój zespół i przygotuj instalację "30 Seconds of Thrill".  
Najlepsze projekty pokażemy 12 - 14 czerwca 2015 podczas wielkiego finału  
UNIT9 VR Challenge w OFF Piotrkowska w Łodzi. Szczegóły na [vrchallenge.io](http://vrchallenge.io)

### PATRONAT HONOROWY



PREZYDENT MIASTA ŁÓDZI  
HANNA PANAŁOWSKA



MARSZAŁEK  
WOJEWÓDZTWA ŁÓDZKIEGO  
Włodzisław

### SPONSORZY



VRIZZMO

### PARTNERZY



### PATRONI MEDIALNI

PIXEL

wyborcza.pl

TVP  
ŁÓDŹ

eska

MEDIA 14  
ŁÓDŹ

ANTYWEB

Techplayer.pl

NowyMarketing

MEDIARUN

# Internet w kieszeni z prędkością 4G

Mobilny hotspot LTE  
M7350



150Mb/s  
4G LTE



Dwuzakresowe  
Wi-Fi



Pojemna bateria  
2550mAh



Mobilny  
hotspot



Funkcyjny  
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 4 - Plik PDF dla: lukas.krawczyk83@gmail.com. Plik podpisany cyfrowo.