

PREMIERA MIESIĄCA WIEDŹMIN 3: DZIKI GON

# PIXEL

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

## THE NEVERHOOD

Powraca po latach jako Armikrog.



INSIDE

Wolfenstein: The Old Blood  
Exanima  
Wargaming  
Peter Molyneux  
Wizardry  
Return to Zork  
Amstrad  
Miejskie legendy świata gier  
Zabawki PRL-u

pixel-magazine.com

ISSN 2391-7962 INDEKS 404098

0 5 >



9 772391 796503

5

CENA 14,50 zł (w tym 8% VAT)  
CZERWIEC 2015 (NUMER 5)

# PIXEL HEAVEN

2015 RETRO & INDIE  
GAMING FEST

18 – 20 / 09 / 2015

WARSZAWSKA SZKOŁA FILMOWA

UL. GENERAŁA ZAJĄCZKA 7

01-518 WARSZAWA

METRO DWORZEC GDAŃSKI / PKP WARSZAWA GDAŃSKA

[pixelheavefest.com](http://pixelheavefest.com) [facebook.com/pixelheaven](https://facebook.com/pixelheaven)

PATRONAT HONOROWY



PREZYDENT MIASTA STOLECZNEGO WARSZAWY

PARTNER STRATEGICZNY



PARTNER RETRO



MAGIA PAPIERU



SPONSOR



MEDIA



PRZYJACIELE



# PIXEL HEAVEN ROŚNIE!

Nie ma mowy o łzawej melancholii.

**Liczą się adrenalina i ośmiobitowa krew ściekająca po ekranie.**

Oraz kreatywny, niezależny gamedev bez granic.



» Debiut Pixel Heaven to późna wiosna 2013. Jeden z efektów to nominacja do Imprezy Roku przez magazyn Aktivist! Rok później imprezę odwiedziło już ponad 3000 osób.

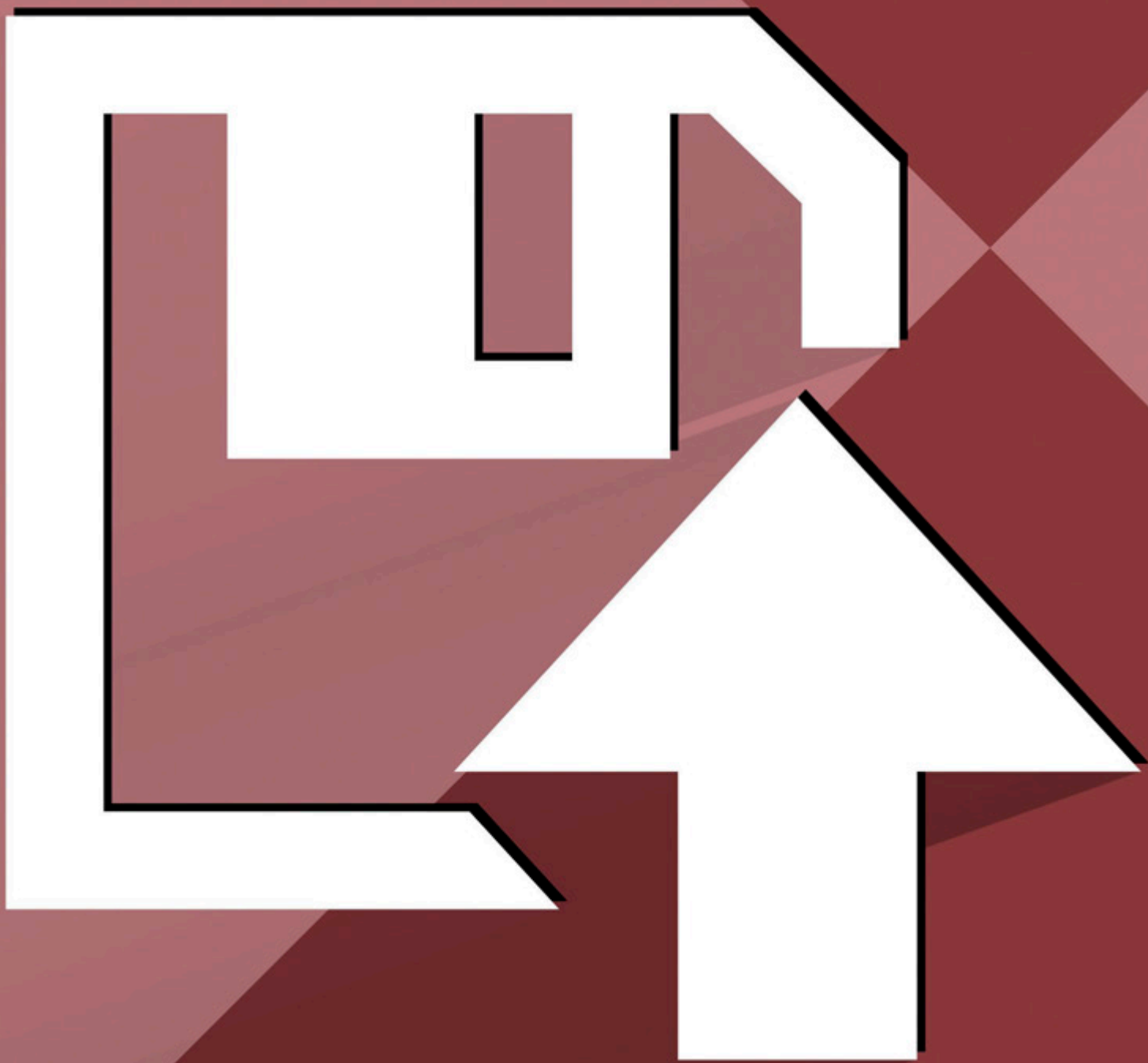
Podczas tegorocznej edycji czekać będzie na Was ponad 100 stanowisk gotowych do grania non-stop – ZX Spectrum, Atari, Commodore, Amiga, Amstrad, automaty arcade, konsole i wynalazki z epoki dawnej.

» Turnieje, flippersy w trybie freeplay, strefa komiksowa, gry planszowe, Noc z Demosceną, „Giełda Bajtka”, Retro Stories z gośćmi specjalnymi, strefa dla dzieci, Indie Basement połączone z panelami, wystawą niezależnych twórców i ich gier oraz przyznaniem Nagród Pixel Awards, afterparty i wiele więcej...

» Odpowiedzialność za pozytywną atmosferę jak zwykle przerzucamy na Was!

**Wszystko to przez 3 dni w wspaniałych przestrzeniach Warszawskiej Szkoły Filmowej i Kina Elektronik.**

**8/16 BIT PLAYZONE ✚ TURNIEJE ✚ RETRO STORIES ✚ GOŚCIE SPECJALNI  
INDIE BASEMENT ✚ PIXEL.EXPO ✚ KAPSLE ✚ STAR WARS ✚ POLSKIE GRY  
DEV.CONNECT ✚ MIDNIGHT MADNESS ✚ AFTERPARTY ✚ PIXEL.AWARDS  
KOMIX ZONE ✚ BLACKOUT! ✚ "GIEŁDA BAJTKA" ✚ POLISH PINBALL OPEN  
COSRETROPLAY ✚ STREFA RODZINNA ✚ SECRET LEVEL ✚ NOC Z DEMOSCENĄ**



Warsaw Film School

## TWORZENIE GIER WIDEO

Jedyny taki kierunek studiów w Polsce.  
Studuj w trybie dziennym lub zaocznym.

[szkolafilmowa.pl](http://szkolafilmowa.pl)

# Dzień dobry

## UMIERAĆ CZY NIE UMIERAĆ? TO ODWIECZNY PROBLEM BOHATERÓW GIER WIDEO.

■ Micz

Jest w „Pewnego razu na Dzikim Zachodzie” scena, w której ubrany na czarno Henry Fonda cwałuje na białym rumaku. Dociera do rancza i z miejsca serwuje czekającemu tam na niego Bronsonowi przemowę, w której pada, że nic się już w tym momencie nie liczy – ani pieniądze, ani kobieta, ani nawet piękne połacie Dzikiego Zachodu. Pozostała tylko śmierć. Dudnią werble arii Ennio Morricone, a my widzimy rozciągnięte na dziewięć minut pożegnanie Fondy ze światem podczas pojedynku dwóch zabójców. To wyciskający łzy spektakl, to piorun walący prosto w serce widza, mimo że ginie tu tylko jedna osoba.

Z oboków wracamy na ziemię i w takim na przykład Uncharted kierujemy facetem, który mimo manier dandysa i zaczepnego uśmiechu, jest regularnym rzeźnikiem, mającym na koncie setki głów. Dobrze, że przynajmniej Lara Croft morduje głównie faunę, nie ludzi. Za to Call of Duty stanowi K2 w czynieniu ze śmierci codzienności – więc mimo że nie należę do żadnego z odłamów Legionu Przyzwoitości, to mam po prostu dość zabijania w grach. Takie tytuły jak genialne The Talos Principle, gdzie nie trzeba uśmiercać kompletnie nikogo, a przy okazji przenika się w najbardziej tajemne rejony ludzkiego umysłu, uświadamiają to jeszcze dobitniej. Gra Chorwatów coś we mnie odblokowała. Widziałem śmierć w realnym życiu i nie bardzo już mam ochotę oglądać jej szczeniacką karykaturę na monitorze. Śmierć w grach, a zainaugurował ją prawdopodobnie równych 40 lat temu japoński automat z Gun Fight – pozostaje spektaklem obdartym z przysługującej mu intymności. Warto o tym dyskutować również w kontekście premier takich symulatorów zabijania jak Wolfenstein, którego złowieszczemu, a zarazem fascynującemu urokowi i ja sam się poddałem.

Napiszemy niedługo szerzej o tym zjawisku, a tymczasem dostarczamy mnóstwo niebanalnych tematów, wśród których zwracam uwagę na ekskluzywny wywiad z twórcami Armikroga. Oprócz tego – miejskie legendy elektronicznej rozrywki oraz rzut oka na to, czym bawiono się w PRL-u przed nadejściem ery gier.

Od początku maja gramy też w Wiedźmina 3, wątek główny został skończony i nie omieszkaliśmy zamieścić wyczerpującej recenzji tego monumentalnego dzieła.

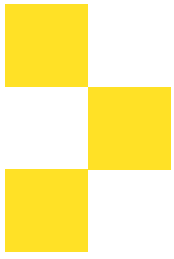
Gdy się czyta o rodzimych youtuberach, to wniosek jest jeden – do rozwiązania ich konfliktów przydałaby się solidna beczka amontillado.

Piszemy więc o Edgarze Allanie Poe przy okazji premiery gry House of Caravan.

Z kolei omawiając temat „boskich gier” i wspominając Dungeon Keepera, wzięliśmy na recenzencki warsztat nienowe już, ale wciąż znajdujące się w stadium wczesnego dostępu Nekro – i z tego co widzę, Haszakowi się podobało. W sumie maj obrodził w gry, mamy rekordową ilość recenzji, bardzo się też w tym numerze rozrósł Secret Level.

Zgodnie z zapowiedzią Wolfa, zamieszczamy pierwszy duży materiał podzielony na dwie części, poświęcony kultowej serii RPG Wizardry. Nie da się również pominąć wywiadu z Peterem Molyneux, który podobno nie rozmawia już z dziennikarzami. Sam Wolf wyjechał na zagraniczny rekonesans, więc tym razem Interface nie ma, ale za miesiąc rubryka powinna powrócić. Następny numer będzie wyjątkowo dwumiesięczny, ponieważ nawet i my potrzebujemy chwili odpoczynku pod słońcem. Pękającego od treści i niespodzianek wakacyjnego Pixela #06 wpatrujcie w kioskach już 25 czerwca.





# INSIDE

## 7-22

**LOADING**

## 23-48

**PLAY THE GAME**

## 49-72

**HALL OF FAME**

## 73-92

**SECRET LEVEL**

## 93-114

**CREDITS**



**Jeśli wydaje się wam, że w temacie zombie nic was już nie zaskoczy, to sprawdźcie francuski serial „Les Revenants”, wysmakowane psychologicznie studium charakterów (powracających zmarłych i ich żywych bliskich). Na dokładkę klimat à la „Twin Peaks”. Rewelacja! (MF)**



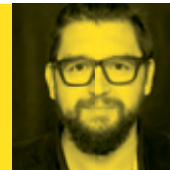
**W tym roku po raz kolejny pozytywnie zaskoczył mnie Pyrkon i sekcja gier planszowych, które uwielbiam. Było można zagrać we wszystko, co jest i czego nie ma na polskim rynku, a w przyszłym roku ma być tego jeszcze więcej. Na pewno przyjadę! (GM)**



**Powrót Faith No More!** Czyli jednak stało się. Tylko w Ameryce takie rzeczy, drodzy państwo. No i nowa płyta! Liczę na Mike'a i spółkę, choć zadanie mają trudne. Ale jak przyłożą czymś na miarę swoich poprzednich dokonań, to... na kolana, chamy! (MZ)



**Kiedy w MGSV: Ground Zeros usłyszałem znieznacka głos Kiefera Sutherlanda, poczułem się, jakby ktoś zabił mojego Snake'a. Dopiero teraz doceniam rozwijaną przez lata rolę Davida Haytera – jego Snake to jedyna w swoim rodzaju mieszanka patosu i autoparodii. (PS)**



**W zalewie dobrych seriali nie ominię „Doliny krzemowej”, za produkcją której stoi między innymi Mike Judge, czyli legendarny twórca „Beavisa i Butt-Heada”. To coś więcej niż tylko jadowita satyra na świat nerdów i kulturę start-upów. A drugi sezon trzyma poziom. (MF)**

## 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 Czartoryski, Marek Czerniak, Bartomiej Dramczyk, Marcin M. Drews, Jerzy Dudek, Łukasz Działkiewicz, Marzena Falkowska, Mirosław Filić, Jacek

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

Pierkowski, Piotr Poczatek, Ziemowit Poniewierski, Paweł Schreiber, Barnaba Siegel, Michał Śledziński, Michał R. Wiśniewski, Michał Zdaneiewicz

**Ilustracje** Tomasz Kleszcz

**Oficer 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

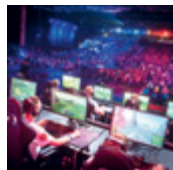
Al. KEN 36A lok. 93A  
02-797 Warszawa (PL)  
+48 (22) 855 10 35  
[idea-ahead.com](http://idea-ahead.com)

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 treść reklam i ogłoszeń redakcja nie odpowiada. Chcesz porozmawiać o Pixelu w gronie autorów i czytelników? Znajdź grupę Secret Level w serwisie Facebook. A wakacyjny numer specjalny ukáže się 25 czerwca.

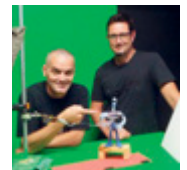


# LOADING

**Win10Hacks** było maratonem, podczas którego pisano gry. My jednak w wyprawie do Łodzi mieliśmy jeszcze jeden cel...



*Humble Bundle*



08

10

12

14

16

18

20

**A MAZE.** to wielka gala gier niezależnych odbywająca się w Berlinie. Co roku prezentowane są tam najbardziej awangardowe dzieła przemysłu elektronicznej rozrywki.



**Sid Meier's Civilization: Beyond Earth** doczekało się pierwszego dodatku. Sir Haszak dowiaduje się więc z pierwszej ręki, o co w nim chodzi.

**Światowe mistrzostwa World of Tanks** w Warszawie. Pojawiliśmy się na imprezie i dostarczamy dwie impresje dotyczące tego wydarzenia.

**Mohamed Fadl** nadzoruje turniejowe eventy Wargamingu na terenie Europy i Ameryki Północnej. Jego wizyta w Polsce okazała się dobrą okazją do przeprowadzenia wywiadu.



**Skyforge** to gra MMORPG tworzona między innymi przez Obsidian Entertainment, znane z Pillars of Eternity.

**Wiczeszef Humble Bundle** opowiada w naszym wywiadzie o alternatywnych sposobach dystrybucji gier.

**Armikrog!** Twórcy tej rewelacyjnie zapowiadającej się gry odslaniają nam tajniki swojego warsztatu pracy. Dużo jest w mim modeliny, drewna i szkła.

” POJAWIŁA SIĘ MOŻLIWOŚĆ  
PODŁĄCZENIA UMYSŁÓW DO  
JEDNEJ SIECI I STWORZENIA  
UMYSŁU KOLEKTYWNEGO.

# AMAZE.

■ Sos

**W** 2012 roku pojechałem na mój pierwszy festiwal do Berlina. Był to raczej niewielki zjazd zaledwie kilku tuzinów twórców indyków, na którym można było posłuchać, jak dwójka producentów z Holandii działających jako Vlambeer opowiada o swoim podejściu do fabuły, zobaczyć, jak Proteus zdobywa nagrodę jako najlepsza gra, czy też przetestować Hotline Miami, o którym nikt wcześniej nie słyszał. Tak właśnie wyglądała pierwsza edycja A MAZE.

Po trzech latach wydarzenie to rozrosło się na skalę globalną (z nagrodami w 5 kategoriach), skupiając już nie tuziny, a ponad tysiąc uczestników, i odbywając się w trzech różnych lokalizacjach na terenie ruin przedwojennego warsztatu w malowniczej dzielnicy Friedrichshain, niedaleko serca młodzieżowego dystryktu znanego jako Kreuzberg. Pomiędzy tymi dwiema dzielnicami płynie

spokojnie rzeka Sprewa, nad którą czuwają resztki muru berlińskiego, zaś sam festiwal ma miejsce w galerii Urban Spree.

Główną atrakcją stanowi wystawa nominowanych gier, jednakże nie są to żadne megaprodukcje (nawet jak na indyckie standardy) czy też najbardziej wyczekiwane tytuły roku, a dzieła, które naprawdę wyróżniają się spośród tłumu nijakich twórców. Przykładem może być chociażby Bounden, w którym dwie osoby, trzymając telefon, muszą wprawiać żyroskop w ruch, tańcząc klasyczny balet, albo Line Wobbler, jednowymiarowa produkcja w całości wyświetlana na pasku ledowym, czy też Taphobos, symulator bycia pogrzebanym żywcem, w który gra się zamkniętym w najprawdziwszej trumnie.

Oprócz tytułów wybranych przez sędziów i organizatorów można było też zobaczyć dzieła pozostałych uczestników prezentowane na udostępnionych „wolnych ekranach”. Z kolei na zewnątrz znaj-

Na dodatek na uboczu stała sobie budka przywieziona wprost ze świątecznego targu, pełna – zamiast kiełbasek, serów i grzanego wina – polskich indyków.



■ W głównej części Urban Spree rozmieszczone były komputery z nominowanymi produkcjami oraz wolne ekrany, gdzie każdy mógł pokazać swoją grę.

dował się projektor skierowany na wielką ścianę, na którym – słuchając stosownego komentarza – dało się pograć w świetną gumisiową naporzankę Gang Beasts oraz naszego rodzimego Trench Runa.

Na dodatek na uboczu stała sobie budka przywieziona wprost ze świątecznego targu, pełna – zamiast kiełbasek, serów i grzanego wina – polskich indyków. Proponowano tam do sprawdzenia między innymi takie perełki jak Lichtspeer czy Worlds of Magic.

Event otworzyły krótkie przemówienie wygłoszone przez jego organizatora, Thorstena S. Wiedemanna, zakończone zapowiedzią darmowych drinków, po którym wszyscy rzucili się na bar, by chwilę później rozpięchnąć się po stoiskach z grami. Krótco potem rozpoczęła się seria koncer-

## BERLIN

■ Zabawa w prezentowane cudo o nazwie Tesla Arcade polegała na włączaniu żarówek w odpowiednich momentach.





tów, zwieńczona przez Lobst3ra ultraszybkimi brzmieniami wprost z Nintendo DS.

Po przetańczeniu całej nocy i zmruczeniu oka o świcie na ledwie parę godzin nadszedł czas na część konferencyjną, na którą złożyły się wykłady oraz warsztaty. Te pierwsze dotyczyły między innymi tego, jak robić gry dla tłumów podczas imprez masowych. Natomiast na tych drugich można było się dowiedzieć, jak z własnych ust wydobywać dźwięki imitujące odgłosy wydawane przez potwory lub jak stworzyć czternaście gier w pół godziny, używając jedynie łyżeczki i słomki. Zmęczonym tańcami i graniem uczestnikom siedzenie i słuchanie było bardzo na rękę, więc frekwencja na wykładach okazała się całkiem przyzwoita,

👉 Zapasy pod Kinecta. Celem zabawy jest naświetlenie jak największej ilości punktów na swoim ciele.

## 👉 Ściana

W trakcie A MAZE. mogliśmy też podziwiać instalacje Hypnagogia autorstwa Łukasza Spierewki, Titouana Milleta i Marina Reiche.

👉 Curtain, najlepsza według jury gra imprezy. Na razie nikt jeszcze nie wie, o co w niej chodzi.

choć zdarzały się i mocno przysypiające jednostki.

Friedrichshain słynie z najróżniejszych restauracji i jadalni znajdujących się wręcz na każdym rogu, więc przerwa na lancz stanowiła bardzo silny punkt programu, zwłaszcza że takie wypadki to najlepsza okazja do porozmawiania z wieloma utalentowanymi ludźmi, których widuje się jedynie na tego typu imprezach.

Następnie wszyscy wracali do Urban Spree, by pograć w jeszcze więcej gier, wypić jeszcze więcej piwa i oczywiście potaćńczyć. Podczas koncertu Chipzel z jej dwoma Game Boyami, z których wydobywały się znajome dźwięki Super Hexagona, nie sposób było usiedzieć na miejscu. Dzień drugi zakończył się w zasadzie trzeciego dnia nad ranem, a trzeci - podobnie rozplanowany - zlewał się z poprzednim z powodu natłoku wrażeń, emocji i niedoboru snu. Dla odmiany jednak gwiazdą wieczoru był zespół Fucking Werewolf Asso, którego liderem jest Dennis Wedin, jeden z twórców Hotline Miami (wywiad z nim zamieściliśmy w Pixelu #04). Na koniec tradycyjnie już rozkręciła się impreza, na której didżejował sprawca całego zamieszania, występujący pod szyldem DJ Storno.

A MAZE. to jedno z tych przedsięwzięć, które w żaden sposób nie kładą nacisku na biznes, prasę, wydawców czy jakiegokolwiek inne kwestie związane z monetyzacją gier - i udaje mu się to całkiem nieźle. Festiwal odbywa się w miejscu wyglądającym jak skłot, wystawa gier jest zintegrowana z koncertami, a podczas części konferencyjnej mówi się głównie o emocjach i wrażeńiach związanych z tworzeniem, pomijając przyziemne aspekty finansowo-techniczne, na których skupia się większość „prestizowych” branżowych imprez. Dzięki temu A MAZE. ma charakter eventu, podczas którego przyjacielsko spotykają się niezależni producenci z całego świata, by wspólnie celebrować najbardziej odjechaną część growego dorobku ■

**A MAZE. to jedno z tych przedsięwzięć, które w żaden sposób nie kładą nacisku na biznes, prasę, wydawców czy jakiegokolwiek inne kwestie związane z monetyzacją gier.**



# Win10Hacks

Duża sala, kilkadziesiąt stolików i ambitni programiści. Walczyli o nagrody od Microsoftu, ale przede wszystkim uczestniczyli w dobrej zabawie.

■ Piotr Mańkowski

Z dworca Łódź Kaliska do hali Expo jedzie się tak sówką pięć minut. Wpadam do oszklonego budynku przed 11:00, zastając niemal puste sale. Gdzie się podziała ta ponad setka programistów, którzy uczestniczą w jamie? Dostaję informację, że ponad połowa z nich śpi, odpoczywając po kilkunastu godzinach szalonej twórczości.

Win10Hacks było pierwszym w historii polskim „dżemem” firmowanym przez Microsoft. Zawody w pisaniu gier rozpoczęły się w piątek około 18:00. Do akcji weszły maksymalnie sześciuosobowe zespoły. Zadanie polegało na napisaniu gry odnoszącej się do trzech wylosowanych motywów. Pierwszy zbiór to były zwierzęta, drugi to gadzety. Można więc było wylosować na przykład hasła: gęś, aptekarz oraz spadochron - i na tej podstawie trzeba było napisać grę. Każda ekipa miała już

**HOT  
TOPIC**

■ Prace są już skończone, autorzy w spokoju oczekują na obrady jury, w skład którego wchodzi między innymi Jeff Burton.



■ To nie pierwszy ani nawet dwudziesty polski hackaton, ale nigdy wcześniej takowej imprezy nie firmował Microsoft.

zręby programu, ale musiała za pomocą skojarzeń i słownych rebusów dopasować całość do otrzymanego tematu. Poza jednym wyjątkiem wszystkie projekty powstawały na silniku Unity. Żeby wesprzeć „dżemujących”, pracownik Unity był cały czas na miejscu, doradzając jak rozwiązać zaistniałe problemy. Dziewiętnaście oddanych dzieł ocenianych było przez jury i po 24 godzinach od rozpoczęcia programowania wszystko już było jasne. Zwyciężyła gra Sushi Friday.

Microsoft nie bez kozery uruchomił taki „hackaton”. Firma nie

tylko planuje premierę Windows 10, lecz również przygotowuje się do uruchomienia uniwersalnego sklepu internetowego integrującego aplikacje na pecety, telefony komórkowe i Xboksa One. Usłyszałem zapowiedź, że najlepsze gry imprezy mają szansę jeszcze w tym roku trafić do sprzedaży na owej platformie. Aczkolwiek o konkretnych datach nikt nie chciał mówić.

Gościem specjalnym imprezy był Jeff Burton, który przybył do Polski, by wygłosić odczyt z okazji inauguracji działalności funduszu QBN wspierającego informatyczne start-upy. Nie wszyscy jednak wiedzą, że Jeff to człowiek legenda, były pracownik Atari i jeden z sześciu założycieli Electronic Arts. Udało mi się uszczknąć niemal godzinę z jego cennego czasu i przeprowadzić wywiad o czasach, gdy gry były młode, a Atari znajdowało się w znakomitej formie. Ten człowiek tam był i widział wydarzenia z Sunnyvale na własne oczy. Wywiad z Jeffem opublikujemy już za miesiąc. ■



PIXEL  
WYWIAD

# CIVILIZATION BEYOND EARTH – RISING TIDE

O nowych gościach na odległej planecie oraz nowych możliwościach, jakie otwiera przed nami dotarcie na dno, Dariusz Michalski rozmawia z głównymi projektantami gry – **Willem Millerem** i **Davidem McDonoughym**

**P** Tytuł (Rising Tide) sugeruje, że tym razem więcej czasu spędzimy w wodzie.

**WILL MILLER:** Zmian znacząco wpływających na rozgrywkę będzie mnóstwo, ale rzeczywiście jedną z głównych jest wprowadzenie oceanu jako pełnoprawnego biomu. Chcieliśmy, by gracz niezależnie od tego, czy zdecyduje się grać cywilizacją lądową, wodną, czy też wykorzystywać oba środowiska, miał równe szanse w rywalizacji z sąsiadami. Dlatego będzie można budować miasta w oceanie i zajmować tereny wodne tak jak lądowe.

**P** Miasta powstaną pod wodą czy na powierzchni?

**DAVID MCDONOUGH:** Ocean ma stanowić jednolity obszar, choć z widocznym dnem. Pojawią się na nim gniazda obcych, którzy zostali przeprojektowani, by bardziej się od siebie różnić. Gracze będą mogli wykorzystywać ich na wiele sposobów.

**P** Co czeka w głębinach oprócz obcych?

**W.M.:** Nowe cuda natury, ulepszenia i surowce. W oceanie będzie też można znaleźć niektóre surowce strategiczne, występujące dotąd tylko na lądzie, na przykład latające kamienie.

**P** Czy ocean będzie dostępny jedynie dla wybranych cywilizacji?

**W.M.:** Nie. Dość szybko pojawi się możliwość werbunku lądowo-wodnych osadników i robotników, choć będą też wyspecjalizowane jednostki przeznaczone do działania w wodzie.

**P** Jakie inne atrakcje czekają na graczy w dodatku?

**W.M.:** Przede wszystkim trzy nowe światopoglądy, cztery nowe cywilizacje, w tym dwie rozpoczynające grę na oceanie, zupełnie nowy system dyplomacji oraz dodatkowy biotop – stanowiący młodą, wulkaniczną i gorącą planetę. Do tego mnóstwo mniejszych zmian.

**P** Zaczniemy od nowych światopoglądów.

**D.M.:** Są hybrydami uzupełniającymi dotychczas istniejące. Będzie można używać zaawansowanych jednostek hybrydowych i stosować rozszerzenia, dzięki którym armie staną się konkurencyjne wobec stron skłaniających się ku klasycznym światopoglądom ładu, czystości i supremacji.



**P** Czy zmienią się warunki zwycięstwa światopoglądowego?

**D.M.:** W pewnym sensie tak. Misje pojawią się we wcześniejszej fazie gry i w dużo mniejszym stopniu będą zależne od surowców.

**P** Czym będą różnić się nowe cywilizacje od tych już znanych?

**D.M.:** Wszystkie okażą się bardziej wyraziste, radykalne i niszczycielskie. Wyruszyły w podróż później i starają się nadrobić stracony czas. Na przykład cywilizacja Alphała, reprezentująca Wschód, długi czas przebywała na statku kolonizacyjnym, gdzie kształcono jej przedstawicieli, by wiedzieli, czego spodziewać się w nowym miejscu. Kiedy lądują, mają zupełnie inne spojrzenie na to, czym powinna być cywilizacja i jak powinny funkcjonować miasta. Zaczynają zmieniać akceptowane przez wszystkich reguły. To jedna z nowych perspektyw, jakie się pojawiają.

**P** A dyplomacja?

**W.M.:** Wykorzystamy w niej koncepcję osobowości. Poprzednia została zapożyczona z Civilization V, gdzie bazowała na znanych graczom historycznych przywódcach. Teraz każdy z nich otrzyma osobowość rozwijaną w trakcie gry. Ona zadecyduje, jak będzie postrzegany przez innych. Cechy każdego przywódcy będą widoczne, więc gracz pozna powody podejmowania takich, a nie innych decyzji przez sztuczną inteligencję. Co więcej, SI nie będzie faworyzować graczy prawdziwych i wirtualnych. Sprawdziliśmy to w trybie multi, który jest dla nas bardzo ważny. ■

## Tandem



**Will Miller (z lewej)** pracował wcześniej między innymi nad Guitar Hero II, XCOM: Enemy Unknown czy Civilization IV. Z kolei dla Davida McDonougha pierwszą dużą produkcją, w której uczestniczył, był XCOM. Tam właśnie poznał się z Millerem. Następnie obaj zostali mianowani zarządcami projektu Civilization: Beyond Earth.

# World of Tanks The Grand Finals 2015

Na miejscu zasiądz.  
Odtankowym ładuj!

■ Krooger

**K**iedy 25 i 26 kwietnia zdecydowałem się wybrać na World of Tanks Grand Finals 2015 odbywającą się w warszawskim EXPO XXI, nie sądziłem, że będę się tak dobrze bawić. Imprezę zorganizowano w Polsce już drugi raz, ponownie z wielką pompą. W końcu to finały światowe, a nie lokalne rozgrywki rodzimych klanów.

W ubiegłym roku rzezone finały miały miejsce w warszawskim multiplexie kinowym - z relacji wielu odwiedzających wynikało jednak, że tak znamienite wydarzenie potrzebuje bardziej odpowiedniej lokalizacji. Za organizację i oprawę techniczną odpowiadał między innymi polski oddział ligi ESL, kilka lat temu przejętej przez nowy zespół, który stworzył niegdyś lokalną ligę Cybersport (i nadal ją prowadzi). Widać, że ESL-owi przy-



na tropie

dali się nowi miejscowi zarządcy, a Wargamingowi przydał się raz jeszcze ESL. Wszystko było dopięte na ostatni guzik - od zagwarantowania bezpieczeństwa odwiedzającym i graczom oraz zadbania

o zaplecze zarówno kulinarne (niezastąpione food trucki), jak i medyczne, przez profesjonalnie przygotowane atrakcje i zapewnienie stref dla prasy (z całego świata!), po doskonale skonstru-

## Okiem orpiecha

Ostatni weekend kwietnia na warszawskiej Woli upłynął pod znakiem czołgów i sportowej rywalizacji. To właśnie tu odbyły się drugie finały mistrzostw świata w grze World of Tanks.



Do niedawna e-sport w Polsce uważany był za zjawisko niszowe i traktowany z przymrużeniem oka. Kiedy nieco spóźniony na ceremonię otwarcia zbliżałem się do położonej z dala od ruchliwych ulic hali EXPO XXI, zastanawiałem się, czy wybór tej lokalizacji nie odbije się negatywnie na frekwencji. W końcu do Złotych Tarasów, gdzie miały miejsce zeszłoroczne finały, dojazd był o wiele wygodniejszy. Do tego w Poznaniu trwał właśnie Pyrkon. Kilkadziesiąt sekund później uśmiechnąłem się pod nosem, widząc, że sam dałem się złapać w pułapkę

bagatelizowania e-sportu. W wielokrotnie zakrecającym ogonku na możliwość dostania się do hali czekało około kilku tysięcy osób. Przebijając się do wejścia dla mediów, słyszałem, jak kolejkowicze typują faworytów i komentują fakt, że zeszłoroczni mistrzowie przylecieli na zawody helikopterem. Stojące na placu czołgi oblegały tłumy, pragnące zajrzeć do wnętrza i cyknąć kilka fotek. Nastroje kilkunastu tysięcy ludzi przewijających się przez halę przez całe dwa dni trwania finałów także były entuzjastyczne. Choć nie brakowało konkursów z nagrodami, atrakcji i gości specjalnych,



✚ Po zakończeniu imprezy organizatorzy oszacowali, że łącznie w hali EXPO XXI pojawiło się ponad 15,000 osób. Z kolei internetowe transmisje przyciągnęły przed ekrany ponad 2,6 mln widzów. Średnio jedna osoba spędziła na streamie 28 minut.

relacji na żywo transmitowanych poprzez Twitch (garnitury i krawaty!) w paru językach oraz doskonałe oświetlenie i oprawa wizualna. Oniemiałem. Na zapleczu przygotowano profesjonalne stanowiska do make-upu również dla graczy. Wychodząc „tunelem”, przy akompaniamencie motywującej muzyki i w blasku świateł, musieli wyglądać porządnie. W końcu chodzi o widowisko. A to było wyśmienite.

Zagwarantował je również tuzin najlepszych drużyn World of Tanks z całego świata. Widać było zróżnicowane strategie, zależne od terenu walki. Szybkie mecze i taktyczne podchody. Jak na każdych zawodach sportowych - rozgrywkom towarzyszył zarówno smutek, jak i radość, a publiczność zgromadzona w EXPO XXI nie dała nikomu odetchnąć, żywiłowo reagując na poczynania ulubionych zespołów.

Muszę przyznać, że World of Tanks to świetna turniejowa gra, którą się bardzo dobrze ogląda. Mam nadzieję, że Wargaming w przyszłym roku zdecyduje się po raz trzeci z rzędu rozegrać finały w Warszawie! Z ogromną chęcią się na nie wybiorę! ■

## Za organizację i oprawę techniczną odpowiadał między innymi polski oddział ligi ESL, kilka lat temu przejętej przez nowy zespół, który stworzył niegdyś lokalną ligę Cybersport.

owaną scenę, nagłośnienie oraz scenografię.

Wchodząc na halę, czułem się, jakbym uczestniczył w prawdziwym sportowym wydarzeniu. Główne, odpowiednio wyeksponowane stanowisko komentatorskie z ludźmi ubranymi w eleganckie garnitury

(a nie sztruksowe marynarki i T-shirty pod spodem), podpięte sportowe mikrofony, pełen makijaż, ramię kamerowe krążące nad halą, kilkanaście mobilnych klamer przemieszczających się po scenie i pomiędzy stanowiskami z zawodnikami, kilka równoległych



✚ Dzięki Muzeum Wojska Polskiego na terenie imprezy pojawiły się dwa sprawne czołgi - M4A1 Sherman oraz T34/85, czyli „Rudy 102”.



najważniejsze okazały się oczywiście mecze – dzięki wprowadzonym w tym roku zmianom zasad kompletnie pozbawione dłużyzn. To świetne widowiska z udziałem genialnych komentatorów. Mimo że nie gram w World of Tanks, kibicując tłumy i spektakularna oprawa imprezy, bijąca zeszłoroczną pod każdym względem, sprawiły, że od pierwszych minut udzieliły mi się panujące tu emocje. Otwierające finały starcie Arete z Kazna Kru, jedyną drużyną z Polakiem na pokładzie, oglądałem, nerwowo tupiąc nogami i ciesząc się z każdego trafienia „naszego” zespołu.

Im bliżej było rozstrzygnięcia, tym bardziej zgromadzone w hali tłumy szalały. Kiedy rosyjskie HellRaisers w ostatecznej rozgrywce urządziło pogrom Chińczykom z ekipy EL Gaming, zgromadzeni na widowni kibice częściej zrywali się na nogi, niż siedzieli. A gdy Rosjanie zdobyli decydujący punkt, halę dosłownie rozsadzili oklaski i wrzaski, trwające przez całą ceremonię wręczenia pucharu. Zwycięzcy zainkasowali ponad pół miliona złotych, drugie tyle zabrały do domu pozostałe drużyny. Informacje na temat finałów podawała telewizja i media niezwiązane z grami.

Podobnie jak tegoroczny IEM w Katowicach, tak i finały mistrzostw świata w World of Tanks utwierdziły mnie w tym, co powtarzam od dawna: gry nie są już domeną wyłącznie graczy. A zawody w graniu to spektakularne imprezy masowe, żadne tam złoty nerdów. Oczywiście wciąż można się podśmiawać, że to tylko zmagania „kolesi siedzących przed komputerem”. Nie zmienia to jednak faktu, że wzbudzają one tyle samo emocji, co widok „kolesi kopiących piłkę” czy „piorących się po pyskach”. A będą wzbudzać jeszcze więcej. Warto o tym pamiętać. ■

NA WARSZAWSKIEJ GALI POJAWIŁ SIĘ JEDEN Z NAJWAŻNIEJSZYCH LUDZI W WARGAMING

# MOHAMED FADL

## NADZORCA CZOŁGÓW

PIXEL  
WYWIAD

Z dyrektorem e-sportu na Europę i Amerykę Północną w Wargaming.net rozmawia Michał Cichy



**P** Wargaming już drugi raz odwiedza Polskę i drugi raz z okazji organizacji finału światowych rozgrywek w World of Tanks. Dlaczego? Tak bardzo lubicie Polskę? Co jest w niej takiego specjalnego? Właściwie wszystko. Muszę przyznać, że od dłuższego czasu zastanawialiśmy się nad wieloma miastami, takimi jak Moskwa, Londyn, Los Angeles czy Szanghaj. Przyjrzeliliśmy się jednak lokalnej infrastrukturze i temu, skąd pochodzą gracze, bo przecież nie mówimy o dwóch czy czterech zespołach, tylko o ściganiu na finał dwunastu drużyn. To spora liczba, ponad 140 osób. Oznacza to bardzo duże przedsięwzięcie - wizy, połączenia transportowe. Te elementy właściwie już na wstępie zawężają ilość branych pod uwagę miejsc. Ubiegłoroczne finały w Polsce okazały się dla nas wielkim sukcesem. Mnóstwo ludzi, bardzo pozytywny odzew. Udało nam się! W tym roku myśleliśmy o dwóch miastach dużo większych od Warszawy - Berlinie i Szanghaju - ale w pewnym momencie usiedliśmy i powiedzieliśmy sobie głośno - chcemy by był to jeszcze większy event, więc może najpierw zorganizujemy go na terenie, który już znamy. Dzięki temu zdobylibyśmy cenne doświadczenie, co później ułatwiłoby nam przeprowadzenie finału rozgrywek w nowym miejscu.

Choć z drugiej strony - nie wykluczam, że po raz kolejny odbędzie się on w Warszawie. Tylko w sobotę odwiedziło nas 10 tysięcy osób, a w ubiegłym roku 12 tysięcy pojawiło się w ciągu całych trzech dni. Czyli frekwencja w jednym dniu praktycznie dorównała tej sprzed roku.

**P** W ubiegłym roku cała impreza odbyła się w Multikinie, które zlokalizowane jest w Złotych Tarasach, tuż przy Dworcu Centralnym. O frekwencję w takim miejscu nietrudno, ale wczorajszy wynik pokazuje, że potraficie też zgromadzić ludzi poza ścisłym centrum stolicy.

Rzeczywiście liczyliśmy w ubiegłym roku, że część osób odwiedzających galerię handlową wpadnie do nas na chwilę i może zarazi się e-sportem. Albo że ktoś, kto akurat jest w kinie, zobaczy kilka meczów i zostanie na dłużej. W tym roku zależało nam na większej skali wydarzenia, toteż potrzebowaliśmy więcej miejsca. Chcieliśmy przyciągnąć ludzi specjalnie na finały. Zbudowaliśmy widownię mogącą pomieścić ponad 2 tysiące osób. Gdybyśmy jednak wiedzieli, że odwiedzi nas aż tylu widzów, zdecydowalibyśmy się na większą halę!

**P** Wszystko wygląda niezwykle profesjonalnie. Scena, komentatorzy w garniturach, stylistki dbające o fryzury, transmisja na żywo. To jak relacja z mundialu, jakbyście nadawali w Eurosporcie. Myśleliście o tym w ogóle? Wiele gier się zmienia - jest StarCraft, coraz popularniejsze stają się LoL czy Dota 2. Jednak Wasze czołgi są jedyne w swoim rodzaju. Macie w końcu zarejestrowanych ponad 100 milionów graczy. Myśleliście o grze jako o prawdziwej dyscyplinie sportowej? Wydaje mi się, że kiedyś to się po prostu stanie. Może nie za rok, może nie za dwa, ale tak wysoka jakość rozgrywki, zaangażowana publiczność i oprawa samego finału upewniają mnie w tym, że ludzie właśnie to chcą oglądać. Oglądać tutaj, oglądać w domu.

Militarni



Wszystkie „World of Tanks” Wargamingu

wydawane są oczywiście w modelu free2play. Wielu graczy z chęcią zobaczyłoby połączenie tych wszystkich światów, ale nigdy to niestety nie nastąpi.



➤ Mohamed to niesamowicie sympatyczny gość, który naprawdę wie co mówi.

Czuć tę atmosferę czołgowego mundialu. To wyższy poziom transmisji zrozumiały dla wszystkich. Poziom, który przyciągnie nowe pokolenie. Mamy już nie będą mówić swoim dzieciom, żeby przestały grać, bo marnują sobie życie. Jeśli mamy zobaczyć w telewizji taką imprezę jak nasza, zmienią zdanie o grach.

**P** Jak wygląda Wasza współpraca ze społecznościami bądź instytucjami zajmującymi się historią, takimi jak muzea czy grupy rekonstrukcji historycznej? Czy to Wy je wybraliście, czy może one same przyszły do Was zainteresowane tematem?

Zawsze mamy na uwadze wspieranie wszelkich propagatorów historii. Programiści World of Tanks, nasz szef Wiktor Kisłyj... my wszyscy robimy to, co kochamy, robimy to z pasji. Pomagamy małym muzeom, o których nikt nie słyszał i promujemy je. Wszystko to z zamiłowania do historii. Po prostu wierzymy w to, co robimy. Staramy się, żeby współpraca była korzystna dla obu stron. Czasami to owe instytucje wspierają nas, przysyłając na eventy swoje społeczności - ludzi zafascynowanych tematem, a czasami my pomagamy im, pojawiając się u nich. Wtedy odwiedzający mogą nawet dotykać eksponatów, czego normalnie robić nie wolno.

**P** Zdaje się, że nie macie żadnej konkurencji w postaci innej gry. World of Tanks to dość niepowtarzalna produkcja. Słyszeliście, żeby ktoś robił jakąś inną grę z czołgami? W e-sporcie to komfortowa sytuacja - normalnie w miejsce jednej strzelaniny czy strategii powstają dwie kolejne. Tutaj tak się nie dzieje.

**Jak się z tym czujecie, będąc obecnie na niezagrożonej pozycji?**

Jest w sumie Battlefield, tam też są czołgi, ale to gra w zupełnie innym stylu. Rzeczywiście nie przychodzi mi na myśl żadna produkcja, która konkurowałaby z nami tematycznie. Uważam natomiast, że sama konkurencja jest zdrowym zjawiskiem. Motywuje do działania. Dzięki niej nie spoczywasz na laurach. Nigdy nie mówimy sobie, że nasza praca się skończyła, że to, co osiągnęliśmy, stanowi szczyt naszych możliwości. Sądzę, że pojawienie się kogoś nowego, realizującego pomysł podobny do naszego, będzie dla nas dobrą wiadomością.

**P** A jak mają się Wasze pozostałe marki? World of Warships to spokojna gra, która wydaje się bardziej taktyczna. World of Warplanes to rozbudowany symulator o wysokim progu wejścia. Czy myślicie, że oba tytuły będą tak samo popularne jak World of Tanks?

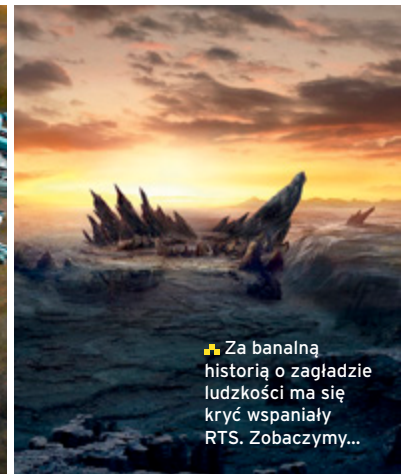
Bądźmy szczerzy. Nikt nie powinien tworzyć gier z założeniem, że muszą odnieść jakiś niewyobrażalnie wielki sukces. Najważniejsze to robić takie gry, jakie się najbardziej „czuje”. Sukces przyjdzie wtedy sam. Swoją drogą bardzo lubię Warships. Powyżej określonego poziomu gra pokazuje swoją głębię. Różnorodność statków sprzyja opracowywaniu odmiennych strategii. Wielkie niszczyciele, które strzelają pociskami na ponad 30 kilometrów, czy szybkie okręty, które potrafią się bardzo zwinnie przemieszczać, wymuszają na graczach przyjęcie odpowiedniej taktyki, tak ofensywnej, jak i defensywnej. Mam nadzieję, że obie gry czeka prawdziwy sukces. ■



RTS W ROZDZIELCZOŚCI 4K NA HORYZONCIE! ZACZYNA SIĘ BITWA O WSZECHŚWIAT!



✚ To jest mała bitwa jak na tę grę. Normalne mają być 10,000 razy większe.



✚ Za banalną historią o zagładzie ludzkości ma się kryć wspaniały RTS. Zobaczymy...

# Ashes of the Singularity

Studio Stardock, znane między innymi z serii Galactic Civilizations, pracuje właśnie nad grą, która wstrząśnie skostniałym nieco światkiem RTS-ów.

Gregorius

**P**od dziwnym tytułem Ashes of the Singularity kryje się, zdaniem autorów, najpotężniejszy RTS, jakiego widziały nasze pecety. Stardock tworzy go wspólnie z bliżej nieznanym studiem Oxide Games.

Teoretycznie może to rodzić pewne obawy, ale bliższe zapoznanie się z ekipą Oxide pozwala żywić nadzieję, że produkcja wypali - pracują tam bowiem ludzie odpowiedzialni za Civilization V, Sins of a Solar Empire, sterowniki do DirectX 9 i 10 oraz silnik Nitrous. Ten ostatni po raz pierwszy pokazano na targach CES w 2014 roku, gdzie zrobił wielkie wrażenie - jest optymalizowany nie pod kątem klatek na sekundę, ale liczby jednostek. A to sugeruje, że w grze powinno się od nich aż roić - i faktycznie takie są plany! Twórcy chwalą się, że jednocześnie na ekranie pojawi się ich kilkadziesiąt tysięcy, do tego w rozdzielczości 4K, ze wsparciem trybu wieloekranowego oraz z wykorzystaniem DirectX 12.

przed premierą



Stardock

Firma została założona w 1991 roku i pierwotnie zamierzała produkować aplikacje na system operacyjny OS/2. Najbardziej znana jest z sieciowej usługi Object Desktop Network.

Czegoś takiego jeszcze nie było, rzekłbym, że brzmi to jak sen każdego fana strategii - mam nadzieję, że wszystkie obietnice zostaną spełnione. Na razie projekt znajduje się w fazie pre-alpha i jest finansowany przez zbiórkę publiczną. Za 45 dolarów można kupić swoją przyszłą kopię gry, zaś za 99 dostać jeszcze 3 dodatki i 16 DLC.

Historia, jak w każdym RTS-ie, stanowi jedynie pretekst do cieszącej oko rozwałki. Otóż w XXI wieku ludzkość wynalazła zaawansowaną sztuczną inteligencję. Pojawiła się możliwość podłączenia umysłów do jednej sieci i stworzenia umysłu kolektywnego, po czym ludzie nauczyli się przekształcać materię w substancję przetwarzającą dane. Niestety, na tle wykorzystania tejże substancji i dostępu do niej doszło do

rozłamu, a następnie konfliktu. Galaktyka stanęła w ogniu, a każda planeta stała się areną walk...

Historia, jakich wiele. Ciekaw jestem, czy po serii klonów StarCrafta (jak choćby rozczarowujące Grey Goo), które powstały w ostatnich latach, przyjdzie czas na coś świeżego i faktycznie przełomowego? Zobaczymy. Na razie jeszcze nie wiadomo, kiedy ujrzemy ów tytuł, gdyż nie została określona data premiery ani wymagania sprzętowe. Ja czekam z niecierpliwością! ▀

✚ Ciekawe, czy da się tym zaparkować pod Tesco.



ZAMKNIĘTA BETA SKYFORGE ROBI WRAŻENIE, ALE GRA WYMAGA JESZCZE POPRAWEK

# Zbuduj sobie pomnik

W Skyforge, świeżutkim darmowym MMORPG, wcielisz się w nieśmiertelnego herosa. Wykonując zadania, zgromadzisz wyznawców, dla których staniesz się bogiem. Wierni będą stawiać ci świątynie i posągi. Kuszące, prawda?

■ Spektor

**D**roga do tego celu okaże się jednak bardzo długa... i prawdopodobnie kosztowna. Allods Team, rosyjskie studio, które wspólnie z Obsidian Entertainment pracuje nad Skyforge, zasłynęło już całkiem udanym MMORPG Allods Online. Niestety, potencjał tytułu został pogrzebany przez agresywny system mikropłatności. Gracze szybko przekonali się, że aby wbić na wyższy poziom w wirtualnym świecie, trzeba skorzystać z rzeczywistej waluty (w końcu twórcy jakoś musieli odzyskać wyłożone na grę 12 milionów dolarów). Dziś na serwerach Allods Online hula wiatr.

Myśl „kto za to wszystko zapłaci” nie opuszczała mnie podczas testowania zamkniętej bety Skyforge. Gra jest bardzo rozbudowana, od strony graficznej robi potężne wrażenie. Jej świat to mieszanka klimatów fantasy i science fiction. Każdemu zadaniu towarzyszy inna scenografia. Na początku lądujemy na typowej amerykańskiej farmie, z drewnianymi stodołami i silosami. W tle rysują się majestatyczne góry. Dalej zaliczamy między innymi podziemia przypominające Tolkienowską Morię, fabrykę robotów i stary port. Na farmie likwidujemy przerośnięte szczury, w fabryce roboty, które wymknęły się spod kontroli, z kolei w porcie

przed  
premierą

## Bohater



**Tworzenie postaci** w Skyforge przypomina osobną mini grę. Wybieramy sylwetkę, kształt oczu i podbródkę. Na misje możemy wyruszyć zarówno w zbroi jak i stroju golfisty, garniturze lub samej bieliźnie. Opcja ta dotyczy też płci pięknej. Tylko czekać, aż serwery Skyforge zamienią się w plażę Malibu.



czekają napakowani kuzyni Wodnika Szuwarka.

I choć grafika cieszy, a urozmaicone lokacje oferują sporo zabawy, całość psuje słaba historia i niezbyt porywający system rozwoju postaci. Bohater, przypominający futurystycznego centuriona, jest jednym z wielu nieśmiertelnych i musi stawić czoła panoszącemu się na świecie złu. Nasze zadanie to osiągnięcie statusu bóstwa (postacie w grze przypominają o tym do znudzenia). I tutaj kończy się cała opowieść, dalej czekają nas już tylko misje, których cel jest prosty: pokonać bossa.

Pomysł, by zrezygnować z poziomów doświadczenia i zastąpić je przybliżającym nas do boskości prestiżem oraz klejnotami, dzięki którym będziemy mogli rozwijać postać, wydaje się ciekawy. Problem w tym, że nie za bardzo jest co rozwijać. Drzewko umiejętności, w grze przedstawione jako mapa umysłu o nazwie Ascension Atlas, wygląda biednie - nie ma tu zbyt wielkiego pola manewru. Nie możemy wybrać cech, które interesują nas najbardziej, tylko odkrywamy je jedna po drugiej, w kolejności wyznaczonej przez twórców gry.



■ Flavius to sympatyczny hologram, który pomoże nam odkryć tajniki każdej z dostępnych w grze profesji.

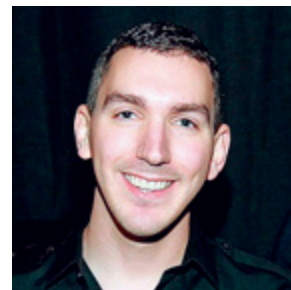
Na pocieszenie wspomnę, że da się w dowolnym momencie przeskaکیwać między każdą z 13 profesji (beta udostępniała 5 z nich). Do naszej dyspozycji jest sala treningowa, w której możemy testować combosy. Jak widać na załączonych obrazkach, najbardziej spodobał mi się gunner, który nie bawi się w magię i miecze, tylko stawia na mocne (szybkostrzelne) argumenty. Wrażenia z walki? Nie jest aż tak wybuchowa jak towarzyszące jej efekty.

Czy bogaty wybór klas wystarczy, by serwery Skyforge tętniły życiem? Jeśli studio Allods proponuje ciekawe opcje gry PvP i PvE (zwłaszcza głośno zapowiadany tryb inwazji), to jest na to szansa. ■

# HUMBLE BUNDLE, CZYLI PŁAĆ ILE CHCESZ

PIXEL  
WYWIAD

Z **Robertem Bowlingiem**,  
wiceprezesem i dyrektorem  
kreatywnym Humble Bundle  
rozmawia Marek Czerniak



## Humble Bundle

Serwis działa przewidywalnie, a zamiany następują rzadko. Największe zestawy startują we wtorki, zaś mniejsze, tygodniowe oferty pakietów w czwartki. W inne dni pojawiają się okazjonalnie zestawy z grami mobilnymi, komiksami, audiobookami. Oferty kolejnych serwisów coraz trudniej śledzić. Pomagają w tym strony internetowe agregujące informacje o wszelkich bundlach i promocjach w sklepach internetowych. Największym polskim serwisem tego typu są lowcygier.pl

Rynek gier, szczególnie PC i mobilnych, potrzebuje nowych, innowacyjnych pomysłów w zakresie promocji i sprzedaży. Rewolucja, jaką przyniosł gwałtowny wzrost popularności gier indie, spowodowała też tłok w marketach. Na nieskończenie długich cyfrowych półkach z grami bardzo trudno znaleźć te pozycje, które mogłyby nas zainteresować. Niewielu twórców dysponuje na tyle dużymi środkami na kampanie promocyjne, by skutecznie dotrzeć z informacją o grze do masowego odbiorcy, który nie śledzi każdego dnia listy nowości.

Jednym z najciekawszych i najskuteczniejszych pomysłów ostatnich lat okazały się tak zwane bundle, czyli oferty sprzedaży gotowych zestawów gier, działające według zasady „zapłać tyle, ile chcesz”. Z czasem wiele bundli wprowadziło minimalne ceny oraz progi cenowe, po przekroczeniu których otrzymuje się dodatkowe gry. Najważniejszą ich cechą jest jednak stosunkowo krótki okres, w jakim są dostępne. Najpopularniejsze oferty funkcjonują przez 7 lub 14 dni, a dzięki zastosowaniu

dodatkowych mechanizmów, jak chociażby konieczności przebicia rosnącej średniej kwoty wsparcia, organizatorzy liczą, że wiele osób w obawie przed utratą dobrej okazji dokona zakupu pod wpływem impulsu.

Rynek bundli przez ostatnie lata okrzepł i ma się całkiem dobrze, choć na horyzoncie pojawiają się już pewne zagrożenia dla jego dalszego rozwoju. Jednym z poważniejszych mogą się okazać sklepy internetowe wyspecjalizowane w kupowaniu dużej ilości tychże zestawów, by po zakończeniu akcji jeszcze przez wiele miesięcy odsprzedawać gry z nich pochodzące sporo poniżej normalnych cen.

Zdecydowanie najważniejszym serwisem na rynku bundli jest Humble Bundle. Serwis ruszył w maju 2010 roku i już dzięki pierwszej edycji mógł pochwalić się przychodem w wysokości ponad 1,2 miliona dolarów, sprzedając prawie 140 tysięcy zestawów gier indie. Potem było tylko lepiej. Po pierwszych sukcesach Humble Bundle na rynku zaczęli pojawiać się naśladowcy. Żaden z nich jednak nawet nie zbliżył się do wyników osiągniętych przez pionierów w tym sektorze. ■

## autofire

Zbankrutowało Reality Pump, czyli krakowski producent gier, znany z takich tytułów jak Earth 2140, Polanie II czy Two Worlds. Firma planowała wydanie Two Worlds 3 oraz Sacriligium, ale produkty te już się nie ukazały.

## GameON

W dniach 6-7 czerwca odbędą się w kieleckim ośrodku kongresowym targi gier komputerowych. W programie imprezy znajdują się turnieje w League of Legends, Dota 2 czy CS: GO. Wyznaczona zostanie również strefa retro.

## GOG Galaxy

GOG udostępnił wersję testową swojego klienta, podążając drogą przetartą przez Steam. Firma podkreśla jednak, że używanie programu do zarządzania biblioteką zakupionych gier jest opcjonalne, a wszystkie oferowane produkty pozostają DRM-FREE.

**P** Jakie były założenia, gdy rozpoczęliście prace nad Humble Bundle? Co uważacie za swój największy sukces? Wyszliśmy z założenia, że dzięki internetowi uda nam się dotrzeć do większej liczby osób, niż zdołalibyśmy to uczynić poprzez sklepy murowane. Wierzyliśmy, że jeśli zaoferujemy możliwość wsparcia twórców gier, zostawiając jednocześnie nabywcy maksymalną swobodę decyzji co do skali tego wsparcia, to spotkamy się z pozytywną i masową reakcją ze strony społeczności graczy. Humble Bundle okazało się sukcesem autorów gier i organizacji charytatywnych na całym świecie. Dla nas samych największym sukcesem jest możliwość wsparcia twórców w procesie sprzedaży ich dzieł.

**P** W jaki konkretnie sposób ich wspomagacie? Chcemy współpracować z nimi na każdym etapie życia ich gier. To dla nas ważne, aby nawiązywać kontakt z producentami jak najwcześniej. Gdy gra może być sprzedawana w formie preorderu, udostępniamy narzędzie do obsługi procesu zakupu i płatności w postaci widgetu na stronie WWW gry. Wraz z premierą powinna trafić do naszego Humble Store, gdzie znajduje się sporo narzędzi do prowadzenia skutecznej promocji. I w końcu, kiedy nadchodzi odpowiedni czas w cyklu życia gry, może pojawić się w pakiecie, dzięki któremu dotrze do nowych odbiorców, co oznacza sporą szansę na ponowne ożywienie sprzedaży.

**P** Jak to działa w praktyce? Jaki jest sens umieszczania gry w pakiecie z punktu widzenia producentów gier? Celem jest pozyskanie dużej ilości nowych graczy dla danego tytułu, pokazanie go osobom, które w inny sposób nigdy by się o nim nie dowiedziały. To z kolei prowadzi do wzrostu rozpoznawalności, ale przede wszystkim liczymy na dotarcie z informacją o grze do grona znajomych osoby, która zakupiła bundle. To już powoduje reakcję łańcuchową, dzięki której tytuł zyskuje kolejnych użytkowników.

**P** Czy macie analizy lub potwierdzenia od producentów, że tak właśnie się dzieje? Robimy sporo analiz sprzedaży gier już po ich pojawieniu się w pakiecie. Nie możemy oczywiście udostępnić informacji na temat konkretnych tytułów czy producentów, ale jak najbardziej potwierdza się to, że zjawisko reakcji łańcuchowej, o którym mówiłem, faktycznie występuje.

Często nie trzeba nawet specjalnego polecenia przyjacielom nowo odkrytej produkcji - wystarczy, że użytkownicy widzą, w co teraz gra ich znajomy na Steamie. Oczywiście kolejne osoby, już po zakończeniu sprzedaży pakietu, muszą kupić grę w pełnej cenie. To naprawdę dobra i skuteczna promocja, która wydłuża cykl życia danego tytułu.

**P** Sukces waszej oferty spowodował jednak też coś innego. Wiele osób nie chce kupować gier w pełnej cenie, licząc, że wkrótce pojawią się w jakiejś paczce. Ważne jest zachowanie równowagi na wszystkich etapach życia danej produkcji. Nowe tytuły oferujemy w normalnej cenie w naszym sklepie. Gra powinna trafić do oferty w momencie, gdy potrzebuje większej ekspozycji, aby pobudzić sprzedaż.

**P** Mocno podkreślacie, że część pieniędzy ze sprzedaży waszych paczek przeznaczacie na cele charytatywne. Jaka jest łączna kwota dotychczasowego wsparcia? Działalność charytatywna stanowi kluczowy element tego, co robimy. Sprzedając paczki, decyzje odnośnie tego aspektu pozostawiamy w gestii użytkowników - to od nich zależy, jaka część wpłacanych przez nich pieniędzy trafi do producentów gier, jaki procent na działalność charytatywną, a jaki do nas. Przekazujemy również 10% wszystkich wpływów z Humble Store naszym partnerom z organizacji charytatywnych. W sumie nasza społeczność zebrała już na cele charytatywne na całym świecie ponad 54 miliony dolarów. To jest coś, z czego jesteśmy bardzo dumni.

**P** Zaczynaliście od gier indie, z czasem w paczkach pojawiły się też gry AAA. W którą stronę chcecie zmierzać? Wszystko zaczęło się od Humble Indie Bundle i nadal to gry indie są w centrum naszej uwagi. Czujemy też, że to twórcy niezależni najbardziej potrzebują wsparcia w dotarciu z informacją o swoich grach do nowych użytkowników. Chcemy jednak dostarczać graczom przede wszystkim dobre tytuły, bez względu na ich rodzaj. Wielu producentów gier AAA zgromadziło przez lata niesamowite biblioteki, z których można złożyć bardzo atrakcyjne zestawy. Ważne jest jednak dla nas, aby przy doborze gier zachowywać odpowiednią równowagę pomiędzy produkcjami indie i AAA, oferowanymi w zestawach, sklepie oraz za pośrednictwem widgetu. ■

WWW

Najpopularniejsze strony oferujące bundle z grami:  
[www.humblebundle.pl](http://www.humblebundle.pl)  
[www.groupees.com](http://www.groupees.com)  
[www.indiegala.com](http://www.indiegala.com)  
[www.bundlestars.com](http://www.bundlestars.com)  
[www.indieroyale.com](http://www.indieroyale.com)

## ■ Fallout 4?

Znany artysta Luis Nieves wymienił w swoim portfolio zamieszczonym w serwisie LinkedIn pracę przy filmikach z Far Cry 4 oraz przy... Fallout 4. Jeśli dodamy do tego, że na E3 Bethesda zapowiedziały specjalną konferencję...

## ■ Bloodstained

Duchowy spadkobierca serii Castlevania zebrał na Kickstarterze w ciągu kilku dni 1,5 mln dolarów i szaleje dalej. Planowany budżet to 35 mln, a według twórców wpuszczenie Bloodstained na crowdfunding miało na celu pozyskanie inwestorów.

## ■ Will Wright

Twórca SimCity oraz The Sims wydał na iOS produkt zatytułowany Thread. Jest to aplikacja niebędąca grą, lecz czymś, co określa się połączeniem Facebooka z Pinterest. „To platforma do snucia opowieści” - mówi sam Wright.

# ARMIKROG

PIXEL  
WYWIAD

## OD PENCIL TEST STUDIOS



Mike Dietz (z lewej) i Ed Schofield swoim pomysłem na grę z animacją pokłatkową zainspirowali ponad 18,000 fanów, którzy zrobili zrzutkę na budżet w wysokości blisko miliona dolarów.

Jacek Marczewski rozmawia z założycielami niezależnej firmy Pencil Test Studios. **Mike Dietz** znany jest z wysokiej jakości animacji w takich tytułach jak Earthworm Jim czy God of War III. **Ed Schofield** z kolei jest producentem i menadżerem, nagrodzonym za animację do gry WALL-E. Obaj pracowali ręka w rękę przy unikalnym animowanym **The Neverhood**. W ramach nowego wspólnego przedsięwzięcia przeprowadzili udaną kampanię na Kickstarterze i wydają **Armikroga**, który nawiązuje do ich poprzedniego dzieła stylem i charakterem, ale w sposób twórczy i rozwojowy.

**P** Opowiedzcie o głównych bohaterach Armikroga. Jak się nazywają i kim są?

Wydarzenia w grze skupiają się wokół kosmicznego podróżnika o imieniu Tommynaut i jego ślepego, gadającego psa, wabiącego się Beak-Beak. Obaj mają awaryjne twarde lądowanie na dziwnej planecie i zostają uwięzieni w obrębie baśniowej, mistycznej fortecy o nazwie Armikrog. Tommynaut pochodzi z rodziny astronautów z dziada pradziada. Niestety, zarówno jego familia, jak i program kosmiczny, a właściwie cała planeta przeżywają poważny kryzys. Tylko dzielny Tommynaut oraz jego sarkastyczny pomocnik i drugi pilot Beak-Beak mogą uratować planetę i przywrócić wszystkiemu dawną chwałę.

**P** Czy w grze jest jakiś główny złoczyńca, którego trzeba pokonać lub przechytrzyć?

Oczywiście, ale nie chcielibyśmy teraz o tym mówić, żeby nie psuć zabawy. Tego trzeba dowiedzieć się z gry.

**P** W takim razie może uchylicie rąbka tajemnicy odnośnie innych postaci, jakie spotkają bohaterowie? Z podobnych względów powiemy tylko ogólnie, że Tommynaut i Beak-Beak zetkną się z twórcami i poprzednimi lokatorami fortecy Armikrog, a także ze stworzeniami, które obecnie ją zamieszkują.

**P** Nazwa Armikrog brzmi egzotycznie, czy stoi za nią jakaś konkretna inspiracja?

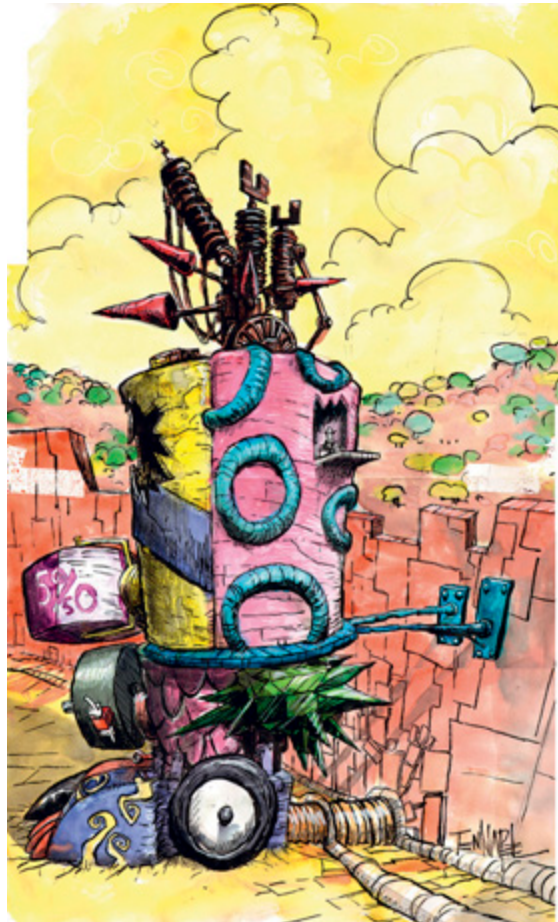
To unikalna i intrygująca nazwa, którą Doug TenNapela, twórca Armikroga, wymyślił już jakiś czas temu i szukał właściwej opowieści, żeby ją do niej podczepić. Naszym zdaniem ma wspaniale tajemniczy i obcy wydźwięk, który idealnie pasuje do klimatu tej gry.

**P** Jakiego rodzaju zagadki trzeba rozwiązać, by uciec z fortecy Armikrog?

Gracz wcieli się zarówno w Tommynauta, jak i w jego psa, a każdy z nich na swój sposób spróbuje znaleźć wyjście z pułapki. Staraliśmy się, żeby łamigłówki były różnorodne i rozrywkowe oraz by wymagały pewnej gimnastyki umysłowej. Bohaterowie dość szybko odkryją, że Armikrog to o wiele więcej niż forteca, z której muszą uciec. Podobnie jak w naszej wcześniejszej animowanej grze The Neverhood do rozwiązania będą zagadki zaprezentowane z perspektywy pierwszej osoby, trzeciej osoby oraz środowiskowe. Dodatkowo wprowadziliśmy pewne wyzwania lingwistyczne na przestrzeni całej gry, sprostanie którym pozwala uzyskać dostęp do dalszych informacji o historii świata Armikroga.

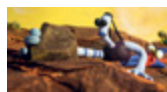
**P** 19 lat po wydaniu The Neverhood animacja poklatkowa dość rzadko występuje w grach ze względu na pracochłonność tej techniki. Ile pracy wymaga taka gra jak Armikrog?

Stworzenie gry to zawsze spory trud, niezależnie od użytego medium, natomiast animacja poklatkowa jest zdecydowanie procesem wymagającym najwięcej czasu



✚ Każda sekwencja w grze jest najpierw szczegółowo rozrysowana na scenopisie obrazkowym.

## Glista



**Earthworm Jim**, wydany w roku 1994, był chwalony za animację oraz swobodę działań bohatera, który skakał, wspinał się, bujał na łańcuchach. Gra posiadała zwirowany styl graficzny oraz charakterystyczne poczucie humoru, które widać również w późniejszych dziełach Douga TenNapela.

i wysiłku. Wszystko, co widzimy na ekranie, musi być zbudowane z prawdziwych materiałów, oświetlone prawdziwym światłem, a następnie sfotografowane, zanim trafi do gry. Głównym wyzwaniem przy pracy z modeliną i innymi fizycznymi materiałami jest czysty koszt wytworzenia wszystkich obiektów w sensie potrzebnego czasu, surowców oraz nakładu pracy. Wszystko trzeba zbudować, a ponieważ są to realne rzeczy, podlegają prawom fizyki. Kiedy masz do czynienia z animacją komputerową, obiekty są wirtualne, w związku z czym można oszukać prawa fizyki, jeśli tylko ułatwia to pracę. Przy obcowaniu z prawdziwymi przedmiotami nie ma opcji „cofnij zmiany”. Mimo wszystko wierzymy, iż korzyści estetyczne pracy z animacją poklatkową sprawią, że dodatkowy wysiłek okaże się tego warty.

**P** Jakie są przewagi animacji poklatkowej nad komputerową?

My wybraliśmy animację poklatkową, bo ją po prostu uwielbiamy, to unikalny środek wyrazu, który sprawia, że nasza gra wyróżnia się wizualnie. Mamy doświadczenie z różnymi stylami i technikami animacji, ale ciągle wracamy do tej poklatkowej. Myślę, że pociągająca jest w niej praca z prawdziwymi przedmiotami i oświetleniem. Jest coś urzekającego w tym, jak realna, namacalna rzecz ożywa na ekranie.



Na efekt końcowy składają się: pracołonna animacja bohaterów, misternie zbudowane plany, oświetlenie, dobrany podkład głosu. Wszystko to buduje iluzję ożywionego, fantastycznego, lecz zarazem prawdziwego świata.

Taki był urok animacji poklatkowej sto lat temu, taki pozostaje i dzisiaj. Animacja komputerowa próbuje odtworzyć tę magię, ale nie do końca jej się to udaje. Jest zbyt doskonała. Pewne analogowe niedoskonałości właściwe animacji poklatkowej wydają się naszym mózgom bardziej prawdziwe niż kliniczne, zaaranżowane niedoskonałości animacji cyfrowej. Animacja poklatkowa celebrytuje proces tworzenia, pozwala dostrzec rękę artysty w dziele końcowym. Animacja komputerowa jest bardziej wygładzona, zwykle skrywa zarówno artystę, jak i proces twórczy.

**P** Gra jest filmowana w klasycznej animacji poklatkowej, ale korzysta też ze współczesnej techniki zielonego tła. Skąd decyzja, by połączyć te dwie metody?

Zielone tło jest niezbędne, żebyśmy mogli stworzyć małe moduły animacji, które później mogą być użyte w dowolnym miejscu gry. Weźmy na przykład cykl chodzenia Tommynauta. Animowałem pętlę jego chodu na zielonym tle, którą następnie możemy nałożyć w Unity na dowolne tło w grze, zależnie od sterowania użytkownika. Po prawdzie to nic nowego, podobne techniki wykorzystywaliśmy w The Neverhood w roku 1996. Obecnie oprogramowanie i narzędzia są bardziej zaawansowane, rozdzielczość wyższa, ale poza tym fundamentalnie niewiele się zmieniło.

**P** O ile The Neverhood został w całości wykonany tylko z modeliny, tak Armikrog jest bogaty w zastosowane różnorodne materiały. Co poza modeliną zostało użyte do budowy postaci i planów filmowych?

Koncepcja The Neverhood zakładała, że cały ten świat składa się z modeliny. W Armikrogu jest inaczej, zdecydowaliśmy się na zastosowanie innych materiałów, by osiągnąć szersze spektrum tekstur. Wykorzystaliśmy niezliczone ilości różnych tworzyw, jak plastik, piana,



guma, tektura, masa papierowa, drewno czy szkło. Cokolwiek mieliśmy pod ręką i cokolwiek działało, użyliśmy tego.

**P** Jaki będzie styl ścieżki muzycznej i czy będzie nawiązywać do The Neverhood?

W przypadku The Neverhood Terry S. Taylor stworzył unikalny muzyczny styl tej gry, który był jednym z filarów jej sukcesu i kultowego statusu. Terry powrócił, żeby skomponować soundtrack do Armikroga i możemy obiecać, że ponownie muzyka będzie popisowym elementem gry. Tym razem Terry napisał motywy łączące styl kosmicznych podbojów z brzmieniami z Dzikiego Zachodu - wyszło to niesamowicie.

**P** Armikrog powstał na bazie Unity. Poza łatwością wydania gry na różnych platformach - co zaważyło na wyborze tego konkretnego silnika?

Unity stał się de facto standardem wśród wielu niezależnych producentów gier i my nie jesteśmy tu wyjątkiem. Jak wspominałeś, zapewnia szybką ścieżkę dotarcia do różnych platform sprzętowych. Dodatkowo oferuje dostęp do wielu gotowych wtyczek od firm trzecich, od narzędzi do obróbki dźwięku po narzędzia ułatwiające składanie animacji. Poza tym widzimy coraz więcej osób biegłych w programowaniu na Unity, dzięki czemu łatwiej znaleźć utalentowanych podwykonawców. Kiedy dawno temu tworzyliśmy The Neverhood, musieliśmy napisać cały silnik gry od zera sami, co zjadło lwią część budżetu. Wykorzystując engine taki jak Unity, da się dużo szybciej postawić pierwsze makiety gry, a także ukończyć cały projekt.

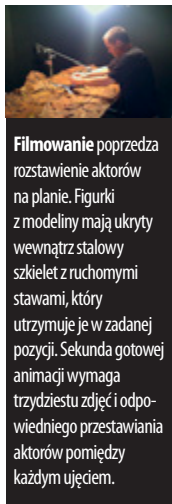
**P** Nie mogliśmy nie zauważyć, że na Steamie gra udostępnioma będzie w siedmiu językach, w tym po polsku. Czy wszystkie wersje językowe będą miały pełny dubbing, czy tylko napisy?

Wersje poza angielską będą miały tylko napisy, nie dysponujemy, niestety, budżetem pozwalającym ponownie nagrać całą ścieżkę dźwiękową w innych językach. Przy wyborze języków w grze, staraliśmy się wyjść naprzeciw regionom, które były dużymi fanami The Neverhood, stąd zależało nam, żeby dostępna była również polska wersja językowa.

**P** Czy już teraz planujecie jakieś następne tytuły?

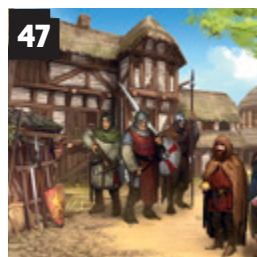
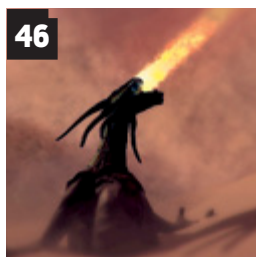
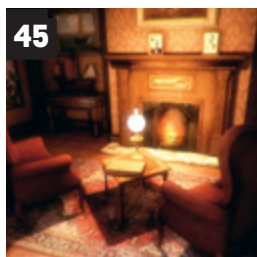
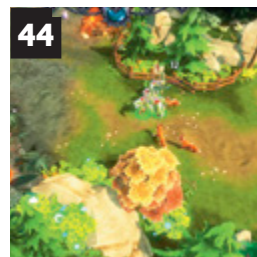
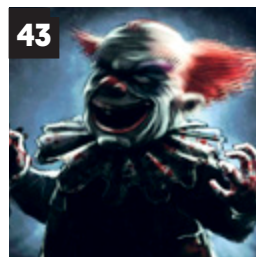
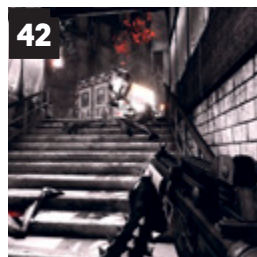
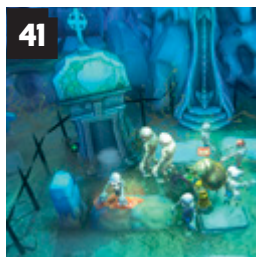
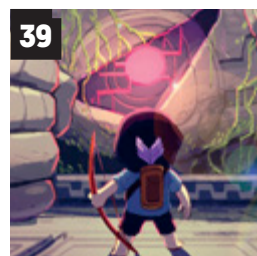
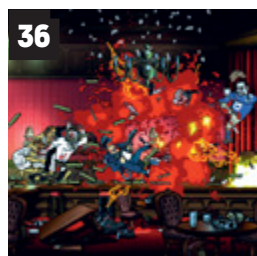
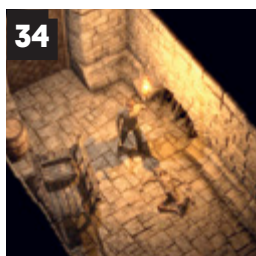
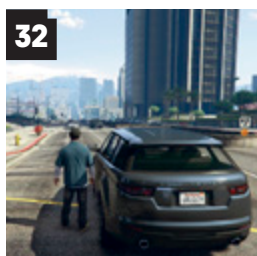
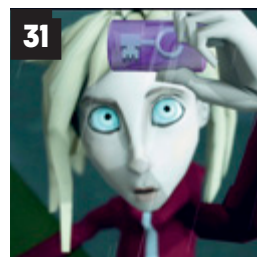
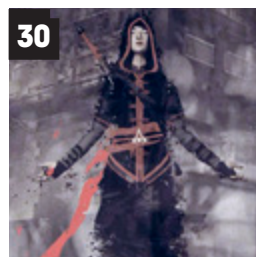
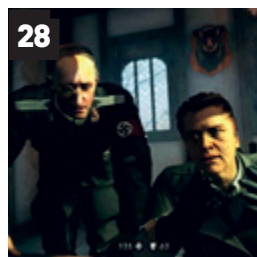
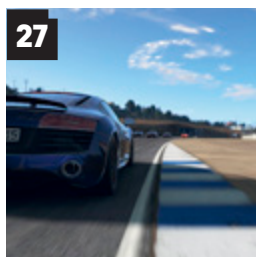
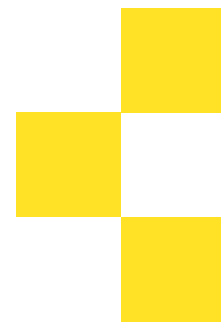
Mamy dwa, trzy pomysły na kolejne gry, ale obecnie 100% naszego czasu przeznaczamy na dopieszczanie Armikroga! Pracujemy pełną parą i mamy nadzieję zdążyć z premierą przed końcem lata.

## Dłubanina



Filmowanie poprzedza roztawienie aktorów na planie. Figurki z modeliny mają ukryty wewnątrz stalowy szkielet z ruchomymi stawami, który utrzymuje je w zadanej pozycji. Sekunda gotowej animacji wymaga trzydziestu zdjęć i odpowiedniego przedstawiania aktorów pomiędzy każdym ujęciem.

# PLAY THE GAME



” DŹWIĘK ZAMYKANYCH DRZWI BRZMIĄCY NICZYM WYSTRZAŁ I TAJEMNICA OKRYWAJĄCA PODZIEMNY KOMPLEKS.



# WIEDŹMIN

## DZIKI GON



■ PC ■ PS4 ■ XONE

PRODUCENT CD Projekt RED Wersja PL: tak

grpiech

W trzeciej części gry wreszcie odkrywamy, co stało się z Ciri i możemy poznać ją bliżej już jako dorosłą kobietę.

**G**ęsty klimat, słowiański koloryt, doskonałe dialogi i imponujące zwieńczenie historii Geralta z Rivii – Wiedźmin 3 to nie tylko najlepsza część serii, ale też jedna z najciekawszych i najobszerniejszych fabularnych gier akcji ostatnich lat.

Dziki Gon odkłada na bok nudnawę wątki polityczne dominujące w „dwójce” i skupia się na kwestiach znacznie bliższych fanom twórczości Andrzeja Sapkowskiego: dalszych losach Geralta oraz – w końcu – Ciri i Yennefer z Vengerbergu. Oczywiście od czasu do czasu nadal bierzemy udział w wydarzeniach zmieniających oblicze świata, takich jak choćby zamach na głowę jednego



Ciri



**W trakcie gry wcielamy się też w Ciri.** Dziewczyna jest znacznie szybsza i silniejsza od Geralta, dysponuje też innymi umiejętnościami, ale gramy nią krótko.

z państw, jednak osobista historia Geralta i jego bliskich zawsze pozostaje na pierwszym planie. I dobrze, bo to historia wciągająca, wielowątkowa, mocna i świetnie podkreślana przez fenomenalną ścieżkę muzyczną. Zgrabnie domyka cały cykl o wiedźminie i w hollywoodzkim stylu promuje słowiańską mitologię.

Pochwały należą się też za zadania, które są zróżnicowane, wieloetapowe i ubarwiane interesującymi scenami. Owszem, pojawia się kilka misji nad wyraz głupiutkich (jak wystawianie sztuki teatralnej) czy nudnych, ale stanowią one margines. Mistrzowskie okazują się również dialogi – soczyste, pełne sarkazmu i ciętych ripost, w dodatku naszpikowane aluzjami do literatury (między





Twórcy nie uciekają od trudnych tematów. Wręcz przeciwnie - rasizm, fanatyzm religijny czy egzekucje niewinnych są tu na porządku dziennym.

innymi „Dziadów”), popkultury czy polityki. Nie brakuje też dobrego humoru, zarówno inteligentnego, jak i bardziej rubasznego, z rozbrajającą do łez popijawą w Kaer Morhen na czele. Spotykane postacie mają wyraziste osobowości, toteż z miejsca wzbudzają naszą sympatię lub niechęć. Warto jednak znać tak książki, jak i poprzednie gry z serii - nowi gracze mogą się łatwo pogubić, nawet mimo udostępnienia kompendium wiedzy o uniwersum Wiedźmina. Nie będą też w stanie docenić tego, że autorzy wpleli do fabuły i rozwinęli wątki większości bohaterów z kart powieści, o dziełkach smaczków i odniesień do oryginału nie wspominając. A szkoda byłoby się tego pozbawiać.

Brak owej wiedzy nie przeszkadza jednak czerpać radości z eksplorowania gigantycznego, niemal w pełni otwartego świata gry. Zabawa jest niezwykle długa - sam główny wątek zajmuje ponad 40 godzin i choć rzuca nas w przeróżne miejsca wiedźmińskiego świata, to nawet po jego ukończeniu ogromna część mapy wciąż czeka na odkrycie. Na szczęście po obejrzeniu napisów końcowych można wrócić do



## Jak na poruszający ważne kwestie tytuł przystało, nic nie jest tu jednoznacznie czarne lub białe. Czekają nas trudne decyzje.

W scenariuszu roi się od odwołań do przepowiedni Iltliny o nadejściu Białego Zimna i wydarzeń z ostatnich tomów wiedźmińskiej sagi.

eksploracji - należy tylko pamiętać, że powiązane z fabułą genialne misje poboczne przestają być wówczas aktywne. Lepiej zatem wypełnić je przed istotnymi wydarzeniami mającymi miejsce w połowie gry (o czym na szczęście informuje stosowny komunikat).

Zwiedzając kolejne krainy, nieustannie natykamy się na coś ciekawego - skarby, potężne stwory czy tajemnicze budowle. Wielokrotnie zdarzyło mi się porzucić główny wątek na długie godziny i zaglądać dosłownie pod każdy kamień. Nowych aktywności jest bez liku - można jeździć konno, nurkować w jeziorach, wypływać łodzią na otwarte morze czy podskakując niczym kozica, wdrapywać się na górskie szczyty. I warto to robić, bo wszędzie czekają dodatkowe atrakcje. Żałuję jedynie, że wśród zdobywanych przedmiotów zbyt dużo trafia się nieprzydatnej drobnicy, a Geralt za szybko się przecięża i trzeba wyrzucać część cennych fantów, by móc podnieść kolejne.

Lokacje są nie tylko malownicze, ale również mocno zróżnicowane, zarówno pod względem wizualnym, jak i panującej w nich atmosfery. Nizinne Velen tworzą położone wśród pól wioski z ich zabobonnymi mieszkańcami, a także gęste lasy i bagna będące siedliskiem utopców oraz czarownic. Skellige to z kolei archipelag skalistych wysp, kraina wilków, morskich syren i wojujących ze sobą klanów. Natomiast Novigrad to ogromna, średniowieczna metropolia, w której szerzy się zorganizowana przestępczość, prostytucja i fanatyzm religijny. W tym świecie nie można się nudzić.

Szkoda tylko, że nie wygląda on tak ładnie jak na przedpremierowych materiałach. Owszem, jest atrakcyjny, a modele postaci czy zachody słońca robią kolosalne wrażenie, jednak efekt psuje chociażby roślinność - wprawdzie gęsta i ładnie animowana, ale pozbawiona cieni, pokryta średniej jakości teksturami, a z daleka płaska, jakby wycięto ją z kartonu. Co gorsza, na konsoli gra nieprzyjemnie zwalnia, gdy tylko zaczyna się zawierucha - zabawa podczas burzy oraz część rozmów i pojedynków toczonych w końcowych etapach to istny pokaz ślądów.

Widać też inne techniczne niedoróbki. W pewnych zadaniach szwankują skrypty, przełączanie





kart ekwipunku działa ślamazarnie, nagminnie zdarzają się również opóźnienia w doczytywaniu postaci – bywalcy niektórych przybytków materializują się dopiero parę chwil po naszym wejściu. Niekiedy (zwłaszcza na Skellige) wariuje system wskazujący drogę do kolejnego celu, a przy zmianie mapy na moment znikają „pinezki” ów cel symbolizujące, przez co nie wiadomo, do którego punktu szybkiej podróży najkorzystniej się przenieść. Na szczęście powyższa litania, choć brzmi niepokojąco, nie przeszkadza oddawać się z zapalem rozrywce, która mimo wspomnianych niedociągnięć sprawia ogromną frajdę.

Jak na poruszający ważkie kwestie tytuł przystało, nic nie jest tu jednoznacznie czarne lub białe. Na każdym kroku podejmujemy trudne decyzje – ich konsekwencje raz są poważne, raz błahe, czasem widzimy je od razu, kiedy indziej dokonane wybory mszczą się na nas dopiero po wielu godzinach (jak specyficzna „nagroda” za zbyt śmiało miłosne wyczyny). I prawie zawsze wywołują jakieś emocje. Odpowiednio poprowadzona rozmowa wsparta umiejętnościami częściej niż w innych grach pozwala też rozwiązywać konflikty bez uciekania się do walki. Oczywiście fani machania mieczem znajdą mnóstwo okazji, by się wykazać. Pojedynki z potworami czy grupami ludzi mają wartkie tempo i wymagają refleksu, a nierzadko także stosowania kontr, uników czy wiedźmińskich znaków. Starcia są też niesamowicie krwawe. Ostrza rozcinają korpusy wrogów na wiele sposobów, a w powietrzu fruują kończyny i głowy. Tak rozbudowanego systemu masakrowania przeciwników nie widziałem jeszcze w żadnej grze fabularnej.

Denerwuje za to zbyt szybkie niszczenie się oręża i pancerzy (na szczęście nie znikają, tylko stają się mniej efektywne), platająca figle kamera oraz stosunkowo długi czas rzucania znaków i odyskiwania pełnej sprawności po nadzianiu się na gardę przeciwnika. Do tego bardzo łatwo sobie walkę w głównym wątku „popsuć” – wyzwania przygotowane z myślą o konkretnym poziomie



Wiedźmiński znak Igni uwalnia tylko niewielką falę płomieni, ale po ulepszeniu można z niego korzystać jak z miotacza ognia.

Realną władzę nad Novigradem sprawują gangi. Jednemu z nich przewodzi budzący niepokój szaleniec lubujący się w znęcaniu nad kobietami.

doświadczenia, więc jeśli wykonamy zbyt dużo zadań pobocznych, potyczki staną się za proste.

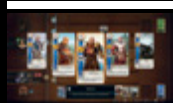
System rozwoju postaci pozwala zmodyfikować działanie znaków, nauczyć się nowych sztuczek z mieczem czy ułatwić sobie strzelanie z kuszy. Aby tak się stało, punkty umiejętności zdobyte za osiągnięcie kolejnego poziomu czy znalezienie miejsca mocy na mapie rozdysponujemy na jednym z czterech drzewek rozwoju. Żeby skille zaczęły działać, trzeba je jeszcze aktywować: umieścić te wybrane na liczącej 12 pól planszy oraz – jeśli chcemy – każdej trójce przypisać dodatkowe, zapewniający premie mutagen. Możliwości jest wiele, trzeba jednak pamiętać, że wiedźmin to bohater

nastawiony na walkę w zwarcu, więc maga czy łucznika stworzyć się z niego po prostu nie da. I kompletnie to nie przeszkadza – tak dobra jest to gra.

Już Wiedźmin 2 pokazał, że studio CD Projekt RED potrafi robić RPG, które niczym nie ustępują produkcjom spod znaku BioWare czy Bethesdy. W porównaniu z częścią trzecią „dwójka” wypada jednak błado, niczym budżetowy tytuł wyłowiony z kosza w supermarkecie. Dziki Gon okazuje się lepszy pod każdym względem. Zaskakuje stopniem rozbudowania, jest ciekawszy, bardziej angażujący i dalece bardziej widowiskowy. To obowiązkowa pozycja dla każdego fana gier fabularnych! ■



## Gra w grze



**Gwent to bitewna karcianka**, która zastąpiła kościanego pokera. Jej zasady są proste, ale rozgrywka wciągająca. Zwłaszcza że możemy zdobywać nowe karty i budować coraz silniejsze talie.



# Project CARS

■ PC ■ PS4 ■ XONE

**PRODUCENT** Slightly Mad Studios **Wersja PL:** tak

■ Krooger

**E**fekt wieloletniej współpracy z liczną społecznością wirtualnych kierowców i motoryzacyjnych specjalistów. Produkt, który może śmiało stawać w szranki z takimi seriami jak Gran Turismo czy Forza Motorsport. Prawdziwy festiwal motoryzacji. A wszystko to dzięki prostym wyznacznikom sukcesu, takim jak: grafika, grywalność, społeczność.

Zacznijmy od tego, że Project CARS najlepiej wygląda na odpowiednio mocnym komputerze. Konsolowe wersje zdają się być w przypadku tego tytułu wyłącznie formalnym dodatkiem. Dopiero na PC można zobaczyć ogrom pracy włożony w tę produkcję i doszlifowanie najdrobniejszych detali efektów pogodowych, modeli aut czy tras wyścigowych. Aspekt graficzny od początku był tu bardzo istotny. O atrakcyjności tego dzieła stanowi też ilość opcji, jakie da się dostosować do własnych potrzeb w całej grze. Zaczynając

od kwestii typu ciśnienie powietrza w każdym kole, czułość systemów bezpieczeństwa czy ciśnienie w układzie hamulcowym (jest tego dużo więcej), a kończąc na takich smaczkach jak możliwość ustawienia przed wyścigiem aktualnie panującej w danym rejonie pory doby i pogody. Właśnie tak - jeśli w tej chwili na torze Imola we Włoszech pada i jest środek nocy, to my w takich oto warunkach będziemy się ścigali!

Niestety, pozycja ta nie jest pozbawiona wad. Co z tego, że wpada się w poślizg na mokrej nawierzchni, skoro tak samo ślizgamy się na suchej. Niekoniecznie też istotne jest, jakim autem się jedzie - ważne, żeby było z tej samej kategorii wyścigowej i miało odpowiedni rodzaj napędu. Wozami teoretycznie ciężkimi steruje się podobnie jak lekkimi - liczą się raczej szczegóły ich ustawień, a nie fabryczna charakterystyka każdego z nich.

Aby czerpać pełnię doznań z gry, wypada wyposażyć się w profe-

sjonalną kierownicę albo przynajmniej dobry pad (na PC polecam ten od Xboksa), który i tak metodą prób i błędów trzeba odpowiednio skonfigurować. Błahe z pozoru elementy, jak na przykład martwa strefa przepustnicy czy czułość prędkości, potrafią wpłynąć na grę tak diametralnie, że z zawodnika notorycznie odwiedzającego poboczne można zmienić się w stałego gościa podium. Warto o tym pamiętać zwłaszcza przed rozpoczęciem zabawy online.

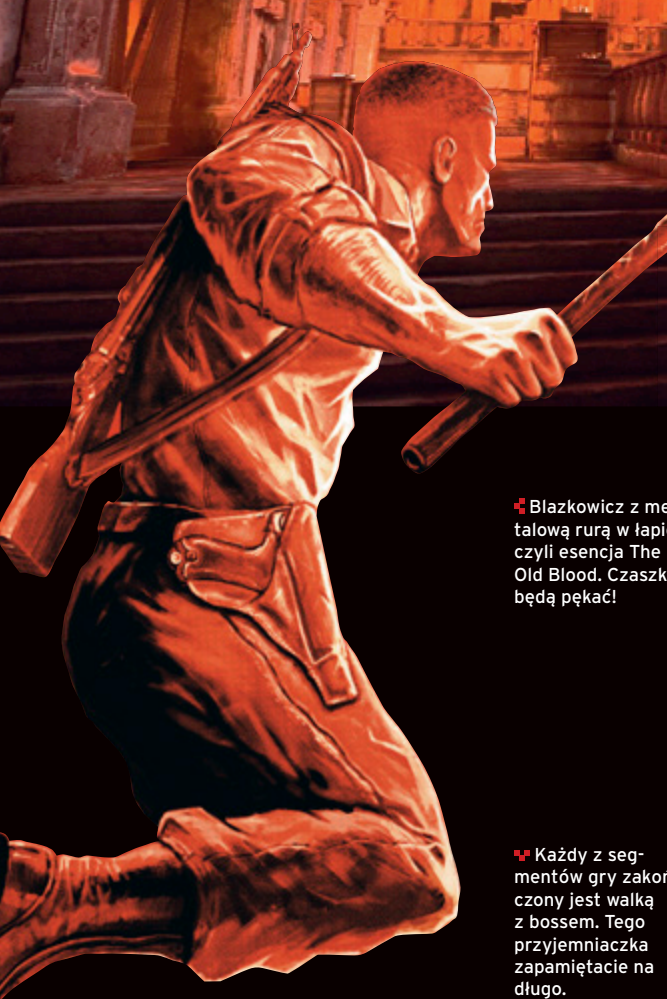
Samo ściganie się nabiera rumieńców dopiero w sieci, gdzie uczestniczymy w wyzwaniach społeczności czy też mierzymy się z nieznanymi z całego świata. Project CARS to idealny symulator jazdy, pokazujący, kto faktycznie jest najlepszym kierowcą i dlaczego. Dobieranie parametrów auta, aby było najskuteczniejsze na danym torze i wygrywało z starciach z realnymi rywalami, to coś, przy czym można siedzieć w nieskończoność. W odróżnieniu od trybu single player, który pomimo kilku ciekawych smaczków okazuje się po prostu nudny, samochodów do wyboru oferuje niewiele, a sztuczna inteligencja jest mało inteligentna. Dzięki temu finalnie mamy do czynienia z bardzo dobrą grą sieciową i mizerną grą solo. W końcu Project CARS to produkcja... społecznościowa. ■

✚ To, co widzimy na torze w wersji PC jest niesamowite. Nie chodzi tylko o samochody, ale przede wszystkim o pogodę. Odbicie światła o asfalt różni się, jeśli jest on mokry, wilgotny, suchy, ciemny, jasny, a samo słońce może być nisko, wysoko lub z boku. Jedziemy skoro świt, rano, po południu, wieczorem, w nocy. Do tego deszcz, mgła, mgła z deszczem, poranna mgła, deszcz z piorunami. Cały czas można się mierzyć z matką naturą.

## Auta



**Samochodów jest mało** i gracze przyzwyczajeni do garażów Forzy Motorsport czy Gran Turismo spojrzą na Project CARS z pewnym politowaniem. Zapewne regularne DLC poprawią ten stan rzeczy.



❖ Błazkowicz z metalową rurą w łapie, czyli esencja The Old Blood. Czaszki będą pękać!

❖ Każdy z segmentów gry zakończony jest walką z bossem. Tego przyjemniaczka zapamiętacie na długo.

# wolfenstein®

■ PC ■ PS4 ■ XONE

PRODUCENT Machine Games Wersja PL: tak

■ Pocztar

## THE OLD BLOOD

**W**ydane w ubiegłym roku Wolfenstein: The New Order dla wielu okazało się czarnym koniem w wyścigu o tytuł najlepszego FPS-a A.D. 2014. Choć nie była to gra pozbawiona istotnych wad, dobry wynik sprzedażowy pozwolił na wypuszczenie prequela w formie osobnej gry.

The Old Blood to przygoda dla jednego gracza – twórcy ponownie skupili się na dopracowaniu singla, rezygnując z multiplayera. Jego brak rekompensuje tryb wyzwania, w którym możemy rywalizować na punkty z całym światem. W pierwszej części tytułu (cztery rozdziały) trafiamy do doskonale wszystkim znanej, owianej złą sławą górskiej twierdzy Wolfenstein, gdzie ukrywa się hitlerowski oprawca, lubujący się w rzucaniu swoich ofiar na pożarcie wściekłym psom.

**Ponure zamczysko przysłało horyzont. Nazistowskie symbole**

**na krwistoczerwonym materiale zwieszały się z okien gigantyczne go gmachu, złowrogo łopocząc na wietrze. W środku czyhało wcielone zło. Kto tam wszedł, już nigdy nie miał zobaczyć światła słonecznego. Rachunek był prosty. Ja albo oni.**

Akcję tytułu osadzono w 1946 roku, mamy więc do czynienia z nieco inną sytuacją niż poprzednio. Niemiecka technologia nie jest jeszcze tak rozwinięta. Owczarki nie są tak zmechanizowane, a prototypy wielkich supersoldatów poruszają się wyłącznie wokół generatorów – na taką odległość, na jaką pozwoli im kabel zasilający. To samo dotyczy uzbrojenia naszego bohatera: laserowa przecinarka czy broń plazmowa poszły w odstawkę na rzecz klasycznych pukawek. Na pocieszenie





✦ Brak wersji na starą generację konsol sprawił, że możemy zobaczyć takie obrazki jak ten. W ruchu wygląda obłędnie.

twórcy dają nam pistolet z raketami, zdolny wyeliminować kilku wrogów naraz. Mamy też nieco inne strzelby, którymi z przyjemnością odstrzeliliśmy hitlerowcom łby czy kończyny. Zanim dochrapiemy się okazałego arsenału, przez jakiś czas musimy radzić sobie przy pomocy składanej metalowej rurki. Oprócz rozwalania czaszek i otwierania zamkniętych przejść akcesorium to umożliwi wspinaczkę, co jest w serii nowością. Szkoda tylko, że miejsca, gdzie jest ona dozwolona, są tak wyraźnie oznaczone.

**Ciasny tunel zdawał się zwężać z każdym metrem. Czy to klaustrofobia, czy strach przed tym, co czeka na zewnątrz? Zaciskam pięść na rękojeści, ostrze kusi mnie błyskiem stali. Słyszę ich. Wypowiadają ostatnie słowa. Uwieczną im w gardłach, kiedy znajdę się za ich plecami.**

Rozgrywka została znakomicie wyważona - od nas zależy, czy będziemy omijać wrogów, próbując

przede wszystkim wyeliminować po cichu wzywających w nieskończoność posiłki dowódców, czy też jako pierwsi otworzymy ogień z dwóch luf i zostawimy na planszach stopy trupów. Czasem gra z góry narzuca styl działania, chociaż zdecydowanie częściej sięgamy po broń. Wrogów niestety znów da się trafić ze zwykłego pistoletu, nawet jeśli znajdują się na drugim końcu lokacji, a i oni dysponują ponownie nadludzką celnością. Trzeba więc mieć oczy dookoła głowy i rozsądnie korzystać z sypiących się pod ostrzałem osłon. Na końcu czeka starcie z bossem, poprzedzone walką z chmurą szturmujących pomieszczenie przeciwników.

Druga część gry to kolejne cztery rozdziały, które spędzamy w wiosce Wulfburg. Zamkowe korytarze zamieniamy na ciasne uliczki, jednak nie ma za wiele czasu na ich zwiedzanie. Panoszą się tam bowiem hordy... nazistowskich zombie! Umarłaki są generalnie powolne, ale potrafią się nagle zerwać i rzucić na Błazkowicza. Dobrze eliminować je strzałami w głowę, bo na korpus mogą przyjąć więcej ołowiu, za to ich czerepy rozpadają się w efektownym rozbrzygu krwi. Zwykli żołnierze również z nimi walczą, jeśli więc w trakcie zmagania zastrzelimy hitlerowca, ten może

✦ B.J. turysta - miłą przejażdżkę kolejką linową potrafi zamienić w masakrę dwoma spluwami.

## Starocie



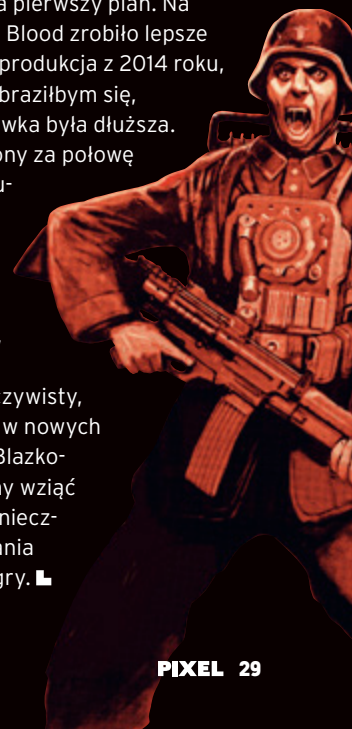
W grze znajdziemy mnóstwo smaczków związanych z Wolfensteinem 3D - od menu głównego po ukryte levely przenoszące gracza do 1992 roku. W The New Order podobne motywy również występowały, ale nie w aż takim nasileniu.

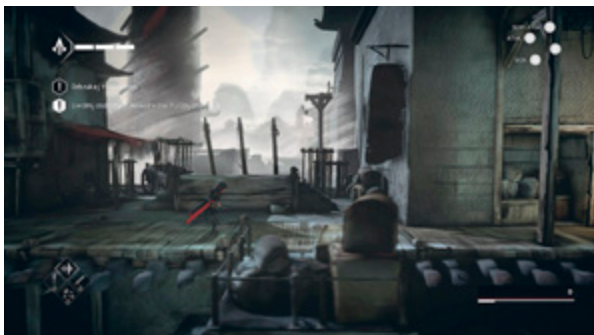
✦ Osadzenie akcji przed wydarzeniami z The New Order wiązało się ze zmianą designu wnętrza i modeli przeciwników.

przeobrazić się w zombiaka i siać panikę w szeregach wroga. **Kiedy napały mnie hordą, musiałem salwować się ucieczką. Oddech przyspieszony, rana sprawia coraz większy ból. Na palcach krew. Muszę znaleźć lekarstwo. Nie mogę się poddać - nie tu, nie teraz. Muszę iść. Był do przodu, gdzieś tu powinny być medykamenty.**

Fani starej szkoły będą zachwyceni koniecznością szukania apteczki i elementów pancerza (zdrowie regeneruje się tylko do pewnego poziomu). Na polu bitwy jest ich dużo, podobnie jak amunicji. Na odnalezienie czekają też tak zwane „znajdźki”: dokumenty, notatki czy sztabki złota, zbieracze będą więc mogli wydłużyć zabawę z 6 do około 8 godzin. Rewolucji nie przeszedł także system rozwoju postaci i ekwipunku - w nagrodę za wykonywanie kolejnych zadań, takich jak zabicie określonej liczby wrogów daną bronią czy cicha eliminacja, powiększamy magazynki czy zwiększamy poziom zdrowia.

Wolfenstein: The Old Blood nie stoi już w międzygeneracyjnym rozkroku, co daje się zauważyć w kilku miejscach. Gra wygląda dobrze, nieco lepiej niż wersja sprzed roku. Chociaż nadal nie jest to najwyższa półka, oprawa potrafi zaskoczyć - szczególnie w drugiej połowie zabawy. Głosy postaci zostały nieźle dobrane, za to muzyka nieco ginie w tle, podczas gdy w The New Order zdarzało jej się wybijać na pierwszy plan. Na mnie The Old Blood zrobiło lepsze wrażenie niż produkcja z 2014 roku, chociaż nie obraziłbym się, gdyby rozgrywka była dłuższa. Z drugiej strony za połowę ceny otrzymujemy zawartość, która dorównuje pełnoprawnym tytułom, więc wybór wydaje się oczywisty, zwłaszcza że w nowych przygodach Błazkowicza możemy wziąć udział bez konieczności nabywania poprzedniej gry. ▀





✚ Lokacje są różnorodne. Od zimnych i ciemnych, jak tereny portowe, po ciepłe i kolorowe, jak wioski i ich małe ryneczki.



✚ Dokonanie zabójstwa na kluczowych postaciach fabularnych nie stanowi większego wyzwania.

# Assassin's Creed Chronicles: China

PC PS4 XONE

PODUCENT Climax Studios Wersja PL: tak

✚ Krooger

Uniwrszum Assassin's Creed zatraciło swoją tożsamość gdzieś pomiędzy trzecią a czwartą częścią serii. Przygody Desmond'a Milesa i ekipy badającej przeszłość przy pomocy Animusa zmieniły się w papkę zjadliwą wyłącznie dla... niedzielnych graczy. Seria zagubiła swoją magię i to już chyba na dobre. Czy jednak na pewno?

Assassin's Creed Chronicles: China to pierwsza część trylogii zaprezentowanej w formie platformówek 2,5D, czyli takiej, która oprócz wykonywania ruchu w lewo lub w prawo pozwala graczowi wbiec w głąb ekranu w poszukiwaniu alternatywnej ścieżki.

## Kroniki

**Assassin's Creed Chronicles** miał być pierwotnie dodatkiem do Assassin's Creed Unity. Ostatecznie zdecydowano się na osobną miniserię. Teoretycznie do końca roku powinny ukazać się jeszcze dwie części. Nie wiadomo czy po tym seria będzie kontynuowana.

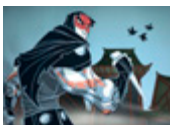
Kolejne dwie odsłony cyklu, które mają pojawić się jeszcze w tym roku, przedstawiają losy hinduskiego asasyna Arbaaza w 1814 roku oraz rosyjskiego Nikolaja w 1918, tuż po rewolucji październikowej. Zaś bohaterką China jest Shao Jun, która powraca do ojczyzny, by zemścić się na templariuszach. Zamordowali oni członka zakonu asasynów i są w posiadaniu tajemniczego artefaktu, który musi zostać odzyskany. Jest rok 1526 i trwa właśnie upadek dynastii Ming. Wydane trzy lata temu Mark of the Ninja stworzyło niejako nowy podgatunek platformowych skradanek (stealth), który seria Chronicles godnie kultuwyje. Platformówkom przydało się tego rodzaju odświeżenie, dzięki niemu możemy cieszyć się czymś więcej niż tylko parciem naprzód i eliminowaniem hord przeciwników. We wspomnianym Mark of the Ninja najważniejsze okazało się - jak to w skradance - działanie w cieniu, podstęp i skrytobójstwo. Czyli elementy charakterystyczne dla serii Assassin's Creed.

Przechodząc kolejne poziomy w pierwszej odsłonie Chronicles, trudno nie zauważyć zjawiskowej grafiki, która - wyglądając niczym ruchomy obraz - sprawia, że orientalne klimaty zyskują prawdziwie artystyczny wyraz. Zarówno animowane przerywniki, jak i sceny oglądane podczas rozgrywki

wydają się być malowane pędzlem. Animacje bohaterki, która potrafi wspinać się po występach skalnych, drabinach czy też wbitej w sufit linie oraz finezyjnie parować ciosy przeciwników, sama zadając śmiertelne pchnięcia mieczem lub ukrytym w bucie ostrzem, to coś, co można oglądać godzinami. Mimo pewnej widowiskowości walk nadal lepiej ominąć strażników niż wszcząć awanturę. Śmiercionośny arsenał został uzupełniony gadżetami rozpraszającymi uwagę, takimi jak flary, bomby ogłuszające czy noże. W celu zmylenia oponentów można także wykorzystać... gwizdanie. Wszystko po to, by w jednym kawałku dotrzeć do końca poziomu i dopiero tam dokonać kluczowego dla fabuły morderstwa.

Jest liniowo, ale to w końcu platformówka, jest porywająco, ponieważ nowe mechanizmy rozgrywki wprowadzane są sukcesywnie. Wprawdzie czasami należy wrócić w odwiedzono już miejsce, ale tylko po to, by otworzyć wcześniej zamknięte przejście. Na skończenie gry potrzeba około 5 godzin i muszę przyznać, że jak na tak „nieduży” tytuł, jest to bardzo porządny wynik. Mam dziwne wrażenie, że Chronicles: China to najlepsze Assassin's Creed, w jakie grałem od czasów trylogii z Eziem. Z niecierpliwością czekam na pozostałe części! ■

## PODOBNE GRY



### MARK OF THE NINJA

Chronicles jest praktycznie klonem Mark of the Ninja dziejącym się w uniwersum Assassin's Creed.



### PRINCE OF PERSIA

Wiecznie żywa klasyka. Jeśli ktoś jeszcze nie grał, to wersja HD z 2010 roku nadal czeka na zbadanie!



### SHANK

Strzelanina w stylu filmu Tarantino to idealny przerywnik pomiędzy kolejnymi częściami Chronicles.



✚ Za czasów świetności Eberlingów hol był dumną ekspozycją dla portretów nesterów rodu. Obecnie służy za magazyn dla różnych grałów.

# The Perils of Man

■ PC ■ MAC ■ IOS

PODUCENT IF Games, Vertigo Games Wersja PL: nie

User Jama

**W**ydaje się dziwnie odpowiednie, że historia o podróżach w czasie rozgrywa się w Szwajcarii, kraju słynącym z precyzyjnych klasycznych czasomierzy.

Ana Eberling skończyła właśnie 16 lat. Jej urodziny są jednak cokolwiek smutną uroczystością, bowiem ojciec bohaterki, znany naukowiec i wynalazca, zniknął bez wieści dziesięć lat temu, a matka zdziwiała - w wielkim pustym domu widzi duchy i rozmawia sama ze sobą. Ana nigdy nie dopuściła do siebie myśli o śmierci taty i jest przekonana, że kiedyś go odnajdzie. Dom i rodzina Eberlingów mają długą historię i kryją wiele tajemnic, sięgających przynajmniej czterech pokoleń wstecz. Są tu skomplikowane automaty sprzed dwustu lat, wielka biblioteka z cennymi woluminami i tajne laboratorium zbudowane jeszcze przez prapradziadka Any. Znajdują się tu też podpowiedzi pozwalające odkryć, co tak naprawdę stało się z jej ojcem, a także z kolejnymi seniorami rodu Eberlingów.

The Perils of Man to gra stylizowana na stare przygodówki. Pierwotnie członkowie niezależnego studia IF Games, Mike Huber oraz Philipp Zünd, stworzyli minigrę na zamówienie szwajcarskiego towarzystwa reasekuracji Swiss Re z okazji 150-lecia firmy. Miała ona naświetlić nastolatkom koncepcję ryzyka. Rezultat jednak zainspirował autorów na tyle, że postanowili rozwinąć swoje dzieło do pełnej przygodówki. Aby zapewnić odpowiednią jakość produkcji, do współpracy zaprosili weteranów LucasArts: Billa Tillera i Gene'a Mocsy. Co ciekawe, gra pierwotnie powstała tylko w wersji na urządzenia mobilne, dopiero ostatnio została wydana na pecety.

Wizualnie tytuł nawiązuje do przeszłości i nieodparcie kojarzy

## Automaton



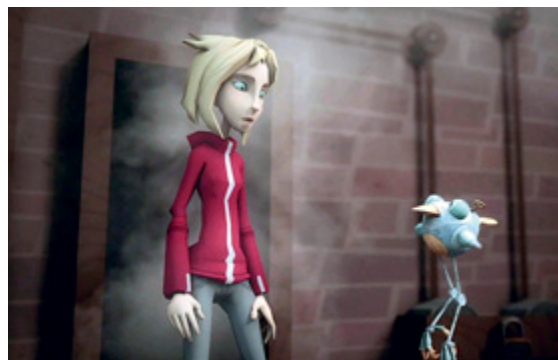
**Rodzina Any** ma długie tradycje w zakresie wynalazków. Jej prapradziadek skonstruował pierwsze automaty, jak widniejący na zdjęciu dziadek do szachów. Eberlingowie opanowali też inne technologie, niektóre zbyt groźne, żeby je upubliczniać.

✚ Mechaniczny ptak Darwin jest pomocnikiem Any, ale też medium do rozmów z jej przodkami.

się z dawnymi dziełami LucasArts, ale też wykorzystuje rekwizytorium steampunku. Zamiast współczesnych komputerów i elektroniki w świecie tym występują wymyślne urządzenia mechaniczne oraz elektryczne, jak choćby towarzyszący Anie Darwin, który jest gadającym automatem w kształcie ptaka, czy pozwalające podróżować w czasie staroświecko wyglądające gogle.

Mechanika opiera się na rozwiązywaniu zagadek poprzez znajdowanie przedmiotów, niekiedy umiejętność łączenia ich ze sobą oraz odpowiednie użycie we właściwym czasie. Opcje dialogowe służą wyłącznie uzyskaniu dodatkowych informacji, wybory odpowiedzi nie wpływają na rozwój wydarzeń, a sama gra okazuje się do bólu liniowa. Wszystkie działania należy wykonać we właściwej (jedynej słusznej) kolejności, inaczej nie przejdziemy dalej. Z drugiej strony nie ma obawy, że coś zrobimy nie tak i zablokujemy sobie następne ruchy.

Gdyby porównać tę grę do zegarka, to można rzec, że jest to przyzwoita szwajcarska robota, z eleganckim trójwymiarowym cyferblatem o intrygującej historii, choć przygoda z nim zamyka się maksymalnie w kilkunastu godzinach. ■





# Grand Theft Auto V

■ PC ■ PS4 ■ PS3 ■ XONE ■ X360

PRODUCENT Rockstar Games **Wersja PL:** tak

■ qrpiech

**P**oprzednia odsłona tej gangsterskiej serii w wersji na komputery osobiste pozostawiła wiele do życzenia. Na szczęście twórcy wyciągnęli odpowiednie wnioski i nie zawiedli – pecetowe Grand Theft Auto V to najlepsza i najładniejsza edycja tego tytułu!

Produkcja ta została doskonale zoptymalizowana – umożliwia zarządzanie dziesiątkami opcji graficznych i w przeciwieństwie do poprzedniczki pozwala na komfortową grę nawet na kilkuletnim komputerze czy laptopie. A żeby nacieszyć oczy wszystkimi fajferkami graficznymi, nie trzeba już dysponować sprzętem z kosmosu. I dobrze, bo zdecydowanie jest na co popatrzeć. Skąpane już na konsolach obecnej generacji prezentowało się przepięknie, na PC wygląda obłędnie.

Znacznie zwiększono zasięg widzenia, praktycznie eliminując efekt materializowania się obiektów na naszych oczach, zastosowano także zaawansowane wygładzanie krawędzi, dzięki któremu płoty, kable czy anteny nie straszą już charak-

terystycznymi ząbkami i przeskakującymi w trakcie poruszania się kamery pikselami. Ulicami sunie teraz zauważalnie więcej pojazdów, dopracowano efekty pogodowe, a obiekty widoczne na drugim planie są wyraźne i pełne szczegółów. W dodatku znikło ograniczenie liczby wyświetlanych klatek animacji na sekundę – zabawa w 60 dodaje grze uroku i znacząco zwiększa przyjemność odczuwaną podczas jazdy. Dostrzega się to chociażby w trakcie misji, w której Trevor pędzi przez wzgórza i pustynię za spadającym samolotem.

Niestety, nie jest idealnie. Gra wczytuje się stanowczo zbyt długo, szczególnie w trybie online (rozgrywkę, którą można teraz obserwować z perspektywy pierwszej osoby, podobnie jak w trybie dla jednego gracza). Fantastyczne wrażenie nieco psują też szwankujące momentami cienie i problemy ze skryptami pojawiające się w trakcie niektórych misji, niekiedy zmuszające do ich powtarzania. Tak samo jak kłopoty z instalacją i uruchomieniem gry, które wystąpiły w dniu premiery.

✚ Wśród modów nie brakuje i poważniejszych projektów – usprawniających model jazdy, pozwalających badać dno oceanu albo dostać się do zablokowanych dotąd lokacji. Na duże modyfikacje, zmieniające zasady rozgrywki czy gruntownie ją przebudowujące, trzeba jednak będzie jeszcze poczekać.

Na szczęście większość z tych ostatnich została już wyeliminowana.

Pecetową wersję tytułu wyposażono w potężne narzędzie do nagrywania i edytowania filmów. Z jego pomocą można zarejestrować i połączyć ze sobą fragmenty rozgrywki, a następnie zmontować je w efektowny klip. W trakcie montażu da się do woli zmieniać ujęcia kamery, co pozwala na przedstawienie poszczególnych scen z isticie hollywoodzkim rozmachem. Regulacji podlega także głębia ostrości, nakładane na obraz filtry czy podkład dźwiękowy. Choć nauka obsługi edytora pochłania sporo czasu, dzięki niemu rzeczywiście da się stworzyć profesjonalne teledyski, a nawet pełnometrażowe filmy. I świetnie się przy tym bawić.

W sieci już teraz znaleźć można dziesiątki modów zwiększających frajdę z zabawy i przedłużających życie grze. Wszystko to sprawia, że Grand Theft Auto V w wersji na komputery osobiste warto jest swojej wysokiej ceny. Od początku była to rewelacyjna gra, a dzięki poprawionej oprawie, edytorowi i oddanym fanom stała się jeszcze lepsza. ■

## W pudełku



**Tytuł wydano w eleganckim digipacku** mieszczącym aż siedem płyt z nadrukowanymi grafikami z gry. W pudełku znalazła się także skrócona instrukcja oraz przydatny dwustronny plakat ze szczegółowym planem Los Santos i mapą całego hrabstwa Blaine, które odwiedzamy w trakcie zabawy.



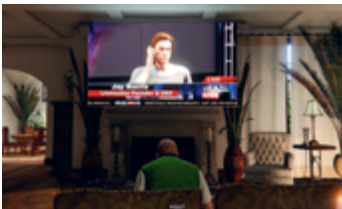
**OJCIEC I SYN**

Niezbyt rozgarnięty syn Michaela próbuje sprzedać należący do ojca jacht. Okazuje się, że kupcy wolą go sobie przywłaszczyć, nie płacąc. W rezultacie łódź kończy na pędzącej autostradzie ciężarówce, a chłopak – dyndając ze złożonego masztu tuż nad szosą. Z opresji tej próbują uratować go Michael i Franklin.



**DORADZTWO MAŁŻEŃSKIE**

Relacje żony Michaela z instruktorem tenisa okazują się zbyt zażyłe. Trener ucieka przez miasto w samej bieliznie i zaszywa się w luksusowej willi stojącej na skraju skarpy. Wkurzony Michael z pomocą wyciągarki samochodowej ściąga pół chałupy ze wzgórza tylko po to, by dowiedzieć się, że to wcale nie dom instruktora.



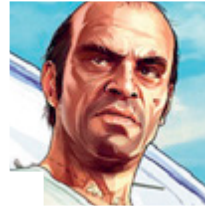
**ZAPROSIENIE OD PRZYJACIELA**

Firma Lifeinvader, będąca w GTA odpowiednikiem Facebooka, szykuje premierę smartfona. Ponieważ właściciel korporacji ma na pierśniku ze starym kumplem Michaela, przenikamy do jej siedziby, udając informatyka i modyfikujemy prototyp urządzenia. A potem oglądamy bombową konferencję prasową.



**TRZECH WSPANIAŁYCH**

Pierwsza wspólna akcja Michaela, Trevora i Franklina, w której owi trzej panowie usiłują porwać z wieźowca ważnego świadka, zanim ten zacznie sypać. Trevor pilotuje helikopter, Michael spuszcza się na linie i wyciąga mężczyznę przez okno, a uzbrojony w snajperkę Franklin ubezpiecza ich z sąsiedniego dachu. Kawał dobrego kina akcji.



**PAMIĘTNYCH MISJI Z GTA V**

Grand Theft Auto V jest nie tylko najładniejszą odsłoną serii, ale też najbardziej widowiskową. Aż trudno uwierzyć, jak wiele znalazło się w niej spektakularnych momentów i pomysłowych, zapadających w pamięć misji.



**CAIDA LIBRE**

Potrzebna jest teczka znajdująca się na pokładzie lecącego samolotu. Michael musi więc trafić z potężnego karabinu w silnik maszyny, a jadący motocyklem Trevor ściąga spadający samolot przez pół hrabstwa, w międzyczasie przeskakując nad pociągami i przepaściami.



**NIEWIELKA TURBULENCJA**

Trevor chce zdobyć broń znajdującą się na pokładzie samolotu, zanim ten zdoła wylądować. Wskakuje do wysłużonego dwupłatowca i udaje się w pościg za maszyną. Wlatuje do niej przez otwarty luk i przejmuję stery. Chwilę później maszyna obrywa w silnik i zaczyna spadać. Trevor salwuje się ucieczką...



**WYKOLEJENI**

Pociąg przewożący złoto do pokusa, której Trevor nie potrafi się oprzeć. Wskakuje na dach pędzącego składu, znajdując się za kierownicą motocykla, a następnie doprowadza do spektakularnej katastrofy kolejowej. Wykolejony pociąg spada do rzeki, gdzie czeka już Michael z motorówką, gotowy przejąć łup.

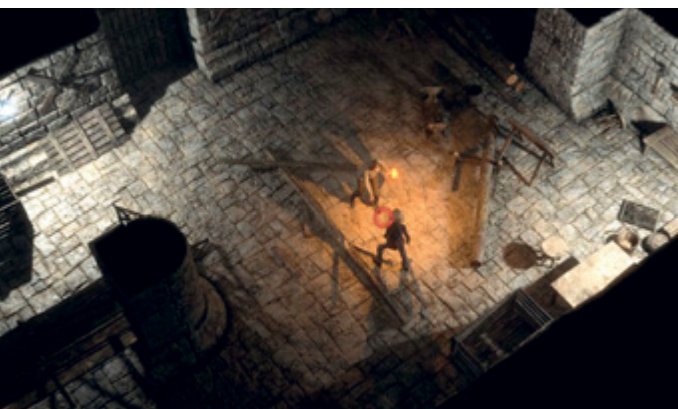


**PROBLEMY PRAWNE**

Próba odzyskania jedynej istniejącej kopii filmu przeraża się w szalericzą gonitwę po lotnisku, wśród samolotów, których silniki odrzutowe miotają samochodami jak szmacianymi lalkami. Zapomina o tym pani prawnik, usiłująca wywieźć film za granicę – w pewnym momencie podchodzi trochę zbyt blisko stojącego w hangarze samolotu i... daje się wkręcić.



✚ W podziemiach pokrytych mrokiem, światło bywa atutem. Przystępując do walki, sami musimy zdecydować czy oplaca się walczyć w ciemności z tarczą w dłoni, czy raczej uważnie obserwować poczynania przeciwnika.



✚ Walka z wrogiem przypomina taniec, którego podstawowe kroki opanujemy na arenie. Wynik pojedynku zależy od naszego wyposażenia, nabytych umiejętności, uzbrojenia przeciwnika i... drobnych potknięć.

✚ Niepozorna układanka z przewróconych krzeseł pięknie wygląda w świetle pochodni. Stanowi też zagrożenie, jeśli z impetem wpadniemy podczas walki na przeszkodę.



# Exanima



PRODUCENT Bare Mettle Entertainment Wersja PL: nie

Voyager

ACCESS

**G**inać w tym ponurym świecie jest łatwo. Dla ambitnych wielbicieli nieodwracalnej śmierci w grach podstawowe wyzwanie to... przetrwanie.

Gdy powraca świadomość, budzisz się otoczony kamiennymi murami, za jedynych towarzyszy mając płonąca pochodnię i odgłos własnych kroków. Na porzuconych w nieładzie skrzyniach znajdujesz kawałek metalu. Atmosfera Exanimy jest konsekwentnie budowana od początku rozgrywki: klaustrofobiczne, często rozświetlane jedynie migotliwym blaskiem pochodni wnętrza, dźwięk zamykanych drzwi brzęący jak niespodziewany wystrzał i tajemnica okrywająca zbudowany z kamienia podziemny kompleks.

Pierwsze zetknięcie z obiektem przypominającym żywe stworzenie pewnie zakończy przygodę i uświadomi graczowi, że ćwiczenia na zaimplementowanej w Exanimie arenie mają swoje uzasadnienie. Zdobyta tam praktyka daje przewagę doświadczenia i taktyki - zupełnie

inaczej walczy się z wrogiem wyposażonym w potężny dwuręczny młot, a jeszcze inaczej z przeciwnikiem przyklejonym do tasaka. Porzucenie złudzenia, krążąc po podziemiach wykreowanych przez Bare Mettle Entertainment, tu nie ma co liczyć na pomocną dłoń - wszystko, co porusza się w mroku, może chcieć was zabić.

Exanima buduje świat światłem pochodni i lamp emitujących zimny, niebieski blask. Pelzające po ścianach cienie obiektów i postaci zostały świetnie oddane, podobnie jak samo otoczenie. Każda z rzeczy wykazuje fizyczne właściwości, spada na ziemię i przewraca się zgodnie z prawami fizyki, które tylko w nielicznych przypadkach zawodzą - kilka razy zdarzyło mi się wyciągnąć drewnianą tacę, nie poruszając stojących na niej przedmiotów, czy usunąć stół i obserwować talerze, których nie zdziwił fakt braku solidnego podłoża. Odwzorowanie fizyki kolizji obiektów to najmocniejsza część Exanimy, objawiająca się choćby tym, że zbliżając się do stołu, możemy przypadkowo



✚ Odnalezione części stroju i uzbrojenia to jedyne elementy, które pozwolą nam poprawić statystyki postaci. Drzewka umiejętności i przyrostu doświadczenia nie stwierdzono.

stracić mieczem znajdujące się na nim przedmioty albo potknąć się o skrzynkę czy przewrócone krzesło.

W tym miejscu daje o sobie znać sztuczna inteligencja sterująca kukielką - postać po upadku stara się podnieść, co często prowadzi do barwnej serii potknięć i dźwignia się z kolan, gdy z rozpędu wpadniemy na część wyposażenia lub pod stół (sprawdzałem). Teraz wyobraźcie sobie podobną sytuację podczas krwawego pojedynku: stopa postawiona na przeszkodzie może zadecydować o losach bohatera. Exanima nie wybacza pomyłek, podobnie jak w roguelike'ach śmierć jest nieodwracalna, a punktów kontrolnych i save'ów brak. Stan gry, tak jak w Diablo, zapisywany jest tylko podczas jej wyłączania. Na potrzeby tego tekstu poszedłem po rozum do wujka Google'a i nauczyłem się nielegalnych technik przetrwania, by w krótkim czasie przeznaczonym na recenzowanie Exanimy osiągnąć jakikolwiek progres.

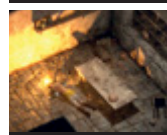
W miarę postępów w grze pojedynki z mrukliwymi, czelakopodobnymi mieszkańcami podziemi stają się nieco łatwiejsze, co wcale nie znaczy: łatwe. Istotna jest w tym przypadku zarówno praktyka w walce, jak i ubiór oraz uzbrojenie, skrzętnie wynajdywane w zakamarkach szuflad i zdzierane z martwych wrogów. Nie ma mowy o rozwoju postaci i drzewkach umiejętności - wszystko to zostało zastąpione poprawianiem

cech wpływających na potyczki, takich jak: zasięg, siła uderzenia, cięcia, miażdżenia, przekłuwania i nacisku, na które oddziałuje... odzież.

Przeszłość tego podziemnego świata odsłaniają jedynie książki, zwoje pergaminów i funkcje pomieszczeń. To ascetyczny, klaustrofobiczny wir przygody. Kolejne odpowiedzi na pytania mnożą zagadki. Nie wiemy, co spowodowało przekształcenie rozumnych mieszkańców podziemi w ogarnięte szałem bestie. Nie wiadomo, skąd czerpią energię niebieskie lampy. Obcując z wersją wczesnego dostępu Exanimy, nie poznamy też znaczenia niebieskiego paska i słoiczek z błękitną substancją. Jeśli to lokalna odmiana magii, to żałuję, że nie mogłem wypróbować magii tego miejsca. Miałem wrażenie, że autorzy postanowili zaserwować nam średniowieczny horror, pełen zombie powstałych w wyniku prymitywnych eksperymentów przeprowadzanych na więźniach. Jednak pierwsze zderzenie z agresywnym szkieletem zburzyło ten światopogląd, podobnie jak niektóre z notatek znalezionych w podziemiach.

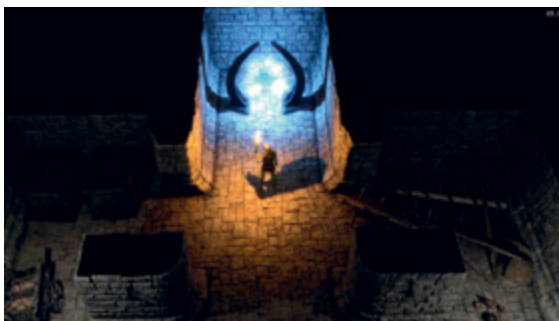
Exanima czerpie pewne zasady z roguelike'ów i Diablo, ale układ lochów nie jest generowany losowo, za to większość znalezisk i zasobów okazuje się przypadkowa. Niewiele tu unikalnych przedmiotów - właściwie

## Następny



**Bare Mettle Entertainment** ma w planach wydanie bardziej otwartego na wpływ gracza CRPG – Sui Generis. Jeśli Exanima stanowi jedynie odprysk tego projektu, to szykuje się jeszcze jeden bardzo intrygujący tytuł.

✚ Droga przez podziemny kompleks prowadzi do portalu, za którym, mam nadzieję, w finalnej wersji Exanima nie straci stylu i atmosfery.



udało mi się natrafić jedynie na niepowtarzalny, dwuręczny miecz za zamkniętymi drzwiami. A odnajdywanie kluczy to często żmudne skanowanie wzrokiem stołów i klikanie zbitek pikseli przypominających kształtem właśnie stalowy klucz...

W Exanimie zdarzyło mi się zginąć z własnej ręki - od niesionej pochodni, która jakoś dziwnie mi się zaplątała. Zaczepiałem też o ściany i szafki mieczem albo obserwowalem, jak mój bohater stąpa dumnie, niczym pracownik Ministerstwa Głupich Kroków. Nic to, fizyczne cechy postaci i jej kolizje z otoczeniem to mistrzostwo, którego nie miałem jeszcze okazji oglądać w grach. Tak samo jak światło i cienie budujące nastrój podziemi.

Sterowanie oraz interakcje z otoczeniem sprawdzają się podczas zabawy. Podchodząc do przeciwnika, wybieramy tryb walki, w którym bohaterem możemy wciąż kierować za pomocą klawiatury, natomiast kliknięcie wroga wyprowadza cięcie lub zamach bronią. Przeciwnik nie pozostawia nam czasu na zmianę uzbrojenia przed starciem, co niekiedy uniemożliwia rezygnację z pochodni na rzecz dwuręcznego miecza - paradoksalnie dzięki temu nie musimy walczyć w niemal zupełnej ciemności. Uwaga, niektóre rany zadane ostrymi przedmiotami nie goją się, a w podziemiach mikstur leczniczych po prostu brak!

Kiedy już na dobre przesiąkniesz ponurym klimatem i surowością Exanimy - trudno oderwać się od rozgrywki. Nawet jeśli obecnie dostępna wersja stanowi jedynie przedsmak ogromu podziemi. Każda z białych broni wymaga nieco inny sposób walki. Na początku jesteśmy dumni z pokonania jednego przeciwnika, później nasz poziom samozadowolenia rośnie, kiedy stoczymy pierwszy zwycięski pojedynek z dwójką i trójką wrogów.

Niewiele jest gier fabularnych podobnych do Exanimy. Najbliższe typy to Nox, Arx Fatalis oraz Diablo. Jeśli Bare Mettle Entertainment utrzyma styl, nastrój i narrację, jakich miałem okazję doświadczyć, niecierpliwie oczekuję na finał opowieści o zagubionej w lochach duszy. ■



# FILMINTERACTIVE MARKET

24 Września 2015  
Łódzka Szkoła Filmowa  
Polska

## PIERWSZE TARGI GIER WIDEO I FILMÓW INTERAKTYWNYCH W EUROPIE ŚRODKOWO- Wschodniej.

Zgłoś swoją grę wideo i walcz o nagrodę! >

W jury zasiądą eksperci z  
Techland, BBC, Channel 4,  
France Televisions.

Zarejestruj się na  
**WWW.FILMINTERACTIVE.EU**

Nabór trwa do 15 czerwca.

Granting institutions:



Sponsors



Institutional patronage:



Organizers:



Partners:



Media patronage:



Partner events:



# Space Colony

PC

PRODUCENT FireFly Studios Wersja PL: nie

Sir Haszak



**R**emake gry sprzed 12 lat pokazuje, czym różni się praca od służby. Tyle że praca w ekstremalnych warunkach kosmicznej kolonii prowadzi do zagłady. W tej rozgrywanej w czasie rzeczywistym produkcji przenosimy się do roku 2153, by pokierować pozaziemską bazą firmy Blackwater Industries zasiedloną kolonistami. Mają przeżyć i jeszcze wytworzyć dochód, bo firma nie działa charytatywnie.

## POWIEW THE SIMS

Gra stanowi połączenie zarządzania kolonistami z zarządzaniem kolonią i jej obroną. Wątek simsopodobny okazuje się bardzo płytki. Niektórzy koloniści się nie lubią, więc należy posadzić ich w specjalnym miejscu i doprowadzić do pojednania. Możemy także zadecydować o kształcie i kolorze foteli, na których się godzą. Poza tym dobrze, by byli nakarmieni, wyspani, wykąpani i zrelaksowani. Toalety odwiedzać nie muszą. Swoje potrzeby koloniści zaspokajają sami, o ile tylko zapewnimy im odpowiednie do tego celu pomieszczenia. Każdy z nich posiada także pewne

umiejętności, dzięki którym może na przykład nadzorować produkcję energii elektrycznej lub tlenu dla całej kolonii czy też wydobycie minerałów. Może również brać udział w obronie. Kłopot w tym, że każdemu da się przydzielić tylko dwa zajęcia, które wykonuje z zegarkiem w rękę. Nieważne, że w bazie zaraz wyczerpie się tlen - kończy się zmiana, więc kolonista schodzi ze stanowiska. To karygodne, ale ostatecznie można jeszcze zrozumieć i tak ustawić pracę, by ktoś inny owo stanowisko szybko zajął. Jednak kiedy kolonista opuszcza podczas bitwy wieżę sterowanego ręcznie lasera, tego zrozumieć nie sposób. To już jest skandal! Do tego kłopoty z interfejsem użytkownika sprawiają, że niekiedy nie działa wybór wskazanego osobnika. Zabawa polega na tym, by osiągnąć cele misji: zmagazynować określoną liczbę kosmicznych kurczaków czy przyjąć w bazie określoną liczbę turystów. Możemy wybrać misje w ramach kampanii o rosnącym stopniu trudności, scenariuszowe o różnicowanym poziomie i piaskownicę bez określonych celów, co nie znaczy, że zawsze jest łatwo.



✚ „Nie można dopuścić, by zabrakło energii” mówili. „Bo wtedy wszystko się pójdzie kochać” mówili.

✚ Turyści staną się dojnymi krowami, jeśli wybudujesz odpowiednią infrastrukturę.

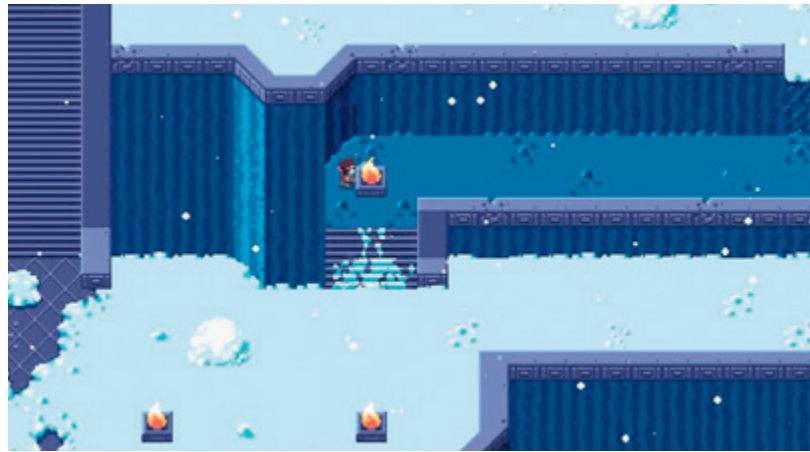
## BYŁE PRZEŻYĆ

Oczywiście podczas misji mierzymy się z różnego rodzaju trudnościami, wykraczającymi poza organizację życia i pracy kolonistów. Otoczenie bywa niebezpieczne. Co jakiś czas spadają meteoryty, więc bazę trzeba naprawiać. Bujna flora uniemożliwia jej rozwój, zatem należy trzebić rośliny. Poza tym zniszczenia powodują też robale, zwierzęta i obcy. Miejscowa fauna zazwyczaj porusza się bardzo szybko i jest nad wyraz odporna na ostrzał. Położenie trupem zwalistego oroksa wymaga armii, która w trakcie akcji ponosi dotkliwe straty. O ile w ogóle nie zostanie rozbita. Zresztą misje nie tylko pod względem wojskowym są dość trudne i często wymagają powtarzania. Gra pierwotnie wydana na Amigę powraca po raz drugi (wcześniej - w 2012 roku - wypuszczono wersję HD). Nie zmieniła się przy tym zasadniczo, jeśli chodzi o sposób rozgrywki. Nadal stanowi zlepek trzech tematów, które jakoś się łączą, ale żaden do końca nie przekonuje. Być może to jednak wystarczy, by ta przeciętna gra po raz kolejny przyniosła wydawcy dochód. W końcu nie działa on charytatywnie. ■

## Walka

✚ **Oroksy są powolne i głupawe.** Niekiedy odpoczywają sobie pod ostrzałem. Jednak są tak odporne i mają taką siłę ognia, że trzeba nielicznego systemu obrony, by je pokonać. Najlepiej, gdy jest wsparty mechanicznym komandosem. Tyle że komandos kosztuje fortunę.





➤ Oryginalna gra, którą można pobrać za darmo z sieci i skończyć w kilka minut.

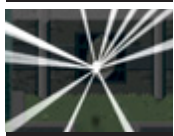
# Titan Souls

PC ■ MAC ■ PS4 ■ PSV

PRODUCENT Acid Nerve Wersja PL: nie

■ Michał R. Wiśniewski

## Prawda



Po zabicu każdego tytana pochłaniamy jego duszę. Nie wpływa to jednak na nasze umiejętności, postać nie uczy się niczego nowego. Czego zatem szuka? Odpowiedź na to pytanie znajdą najwytrwalsi gracze, którzy pokonają wszystkich tytanów i staną oko w oko z Prawdą.

**T**itan Souls zrodziło się z hasła „You Only Get One”. Masz tylko jedno. Jednego. Jedną. Taki był temat Ludum Dare. W odpowiedzi na to wyzwanie powstała gra, w której chodziło o zgładzenie czterech bossów zwanych tytanami. Jednym strzałem w czułe miejsce. Jedną magiczną strzałą, która wezwana wraca do bohatera. Który też ginie od jednego uderzenia.

Te same zasady zostały przeniesione do pełnej wersji gry. Wariacje na temat tytanów z oryginału występują w pierwszym etapie zabawy, będącym jednocześnie samouczkiem. Takim, w którym najpierw dowiadujesz się, jak strzelać (przytrzymując klawisz - im dłużej, tym dalej), jak wezwać do siebie strzałę (przy-

trzymując klawisz, aż ta przyleci), jak się turlać (drugi klawisz) i jak biegać (przytrzymując drugi klawisz). A potem można sobie zginać kilka (naście) razy, „uczając” się, jak wyglądają bossowie. Tytuł po prostu rzuca gracza na głęboką wodę. Masz całą potrzebną broń (łuk i strzałę), więc walcz. To wszystko. Nie będzie żadnych ukrytych skarbów, żadnych dodatkowych przedmiotów, żadnych erpegowych statystyk i silniejszej broni - przez całą grę dysponujemy jedynie wiernym łukiem i strzałą.

Dokąd tak idziemy przez wymarłą pikselową krainę, pełną chaszczy, ruin i grobowców? Zabijając kolejnych tytanów. Każdego zgodnie z zasadą - jeden strzał w czułe miejsce (czasem trudno się do tego miejsca dostać). Owe łowy na bossów na-

➤ Aby odnaleźć niektórych tytanów, czasem będzie trzeba rozwiązać prostą zagadkę.

suwają skojarzenia z Shadow of the Colossus (czego autorzy się zresztą nie wypierają, nazywając tak nawet jeden z achievementów). Czasem, by dotrzeć do bossa, trzeba rozwiązać prostą zagadkę (jak roztopienie bryły lodu blokującego wejście do jaskini czy poszukanie ukrytego przejścia) i pokonać labirynt. W odszukaniu przeciwników pomagają pieczęcie, pełniące jednocześnie funkcję savepointów - widać na nich, ilu tytanów znajduje się w okolicy. Każdy z nich to zagadka z gatunku „jak to zrobić”. Gdy już to wiadomo, wszystko staje się prawie proste (akurat), ale czasem, żeby osiągnąć tę wiedzę, trzeba polec kilku(nasto)krotnie i odbyć frustrujący spacer od ostatniej pieczęci.

Muzyka doskonale buduje nastrój opustoszałego, tajemniczego miejsca. Grafika to pixel art, ale nie ten dominujący w grach indie, z nienaturalnie wielkimi pikselami - tu są one w skali 1:1. Ze swoim tycim bohaterem Titan Souls bardziej przypomina amigowego Cannon Foddera, co ma sens - dobrze oddaje skalę przeciwników, z jakimi przychodzi nam się zmierzyć.

Produkcja dla wymiataczy i hardkorowców poruszyła mnie - poszukującego w grach wartości narracyjnych. Oto jeden z tytanów nie podejmuje walki, pogodzony ze swoim losem pyta tylko bohatera - i gracza - o motywację. I nie potrafię odpowiedzieć, dlaczego, jak tylko dostaję w grze karabin czy łuk, to zabijam bez namysłu pierwszą istotę, jaką zobaczę. ■



➤ Tytani czekają spokojnie, aż ich zaatakujemy. Nikt nie powiedział, że gracz to ten „dobry”.





✚ Minorowy nastrój gry jest wyraźnie widoczny na twarzach spotykanych postaci.

# Dead Synchronicity

PC MAC

PRODUCENT Fictiorama Studios Wersja PL: nie

User Jama

**G**ra jest niczym lukrecja: czarna, cierpka i zostawia niekomfortowy posmak. I tak jak z czarnymi cukierkami – trzeba po prostu lubić dystopiczne, mroczne klimaty, by się nią delectować.

Michael budzi się w starej przyczepie kempingowej. Nie pamięta, jak się nazywa ani jak się tu znalazł. Ciężko chorował i został przygarnięty przez dobrych ludzi. Kiedy tylko bohater wyściubia nos za drzwi, przekonuje się, że świat opanowała pandemia. Powoduje ona przejściowe rozbudowane postrzeżenie nadmysłowe prowadzące do nieuniknionej bolesnej śmierci w finałowym stadium choroby. Strasznej śmierci, która jest wynikiem rozpuszczania się ciała.

Ci, którzy jeszcze żyją, próbują przetrwać na zgłiszczach cywilizacji za wszelką cenę, zatem nie ma tu wiele miejsca na solidarność czy ludzkie odruchy. Kiedy już wydaje się, że nie może być gorzej, okazuje się, że to, co jawiło się jako wyjątkowo nędzne slumsy, tak naprawdę jest terenem obozu koncentracyjnego,

ogrodzonego i obstawionego przez umundurowane patrole. Oficjalnie pilnują one, by choroba się nie rozprzestrzeniła, faktycznie strzegą zorganizowanych umieralni.

Gra stanowi swoistą hybrydę postapokaliptycznego horroru i science fiction, jednak trzeba powiedzieć wprost, że przede wszystkim jest na wskroś depresyjna. Od grubo ciosanych, kanciastych postaci, przez ścieżkę dźwiękową, po fabułę nierzadko wymuszającą akcje, po których czujemy się paskudnie. Dodajmy, że takie było zamierzenie twórców, a także oczekiwania osób, które wsparły projekt na Kickstarterze. W Polsce, gdzie mocno zakorzeniona jest świadomość prawdziwych niemieckich obozów koncentracyjnych, gdzie szkoły zabierają uczniów na wycieczki do Oświęcimia czy Brzezinki, gdzie każdy albo ma w rodzinie kogoś po tego rodzaju przejściach, albo przynajmniej widział zdjęcia ludzi, którzy byli tam przetrzymywani, głodzeni i zabijani, tematyka bynajmniej nie wydaje się wydumana i budzi silne skojarzenia.

Autorzy gry pochodzą z Hiszpanii. Studio Fictiorama zostało założone w Madrycie przez trzech braci Olivan. Mario jest programistą, Alberto scenarzystą i kompozytorem, a Luis producentem i rzecznikiem



✚ Na plus są tu niesamowicie przestrzenne przyczepy kempingowe.

prasowym. Dodatkowo pierwsi dwaj to członkowie zespołu rockowego o swojskiej nazwie Kovalski, którego kawałki składają się na ścieżkę dźwiękową tytułu. Rzecz jest przewidziana jako pierwsza część cyklu spod znaku Dead Synchronicity. Od strony mechaniki to klasyczna przygodówka typu „wskaż i kliknij” – poruszając się po dwuwymiarowych planszach, trzeba zbierać różnorodne przedmioty i używać ich we właściwy sposób, a także prowadzić rozmowy, wybierając odpowiednie opcje dialogowe.

Bohater gry ma od czasu do czasu swoiste napady czy przywidzenia, kiedy spod mizerii zastanego świata wyłania się obraz innego, normalniejszego, takiego, jaki istniał niegdyś, przed pandemią, a może takiego, który mógłby dźwignąć się ze zgłiszcz, gdyby działania Michaela się powiodły. W razie porażki dojdzie do tytułowej martwej synchroniczności, stanu, który można porównać do płaskiego wykresu na kardiomonitorze pacjenta po wyjątkowo długiej i bolesnej agonii. ■



## Michael

To pewnie czysty przypadek, że bohater gry wygląda jak rysunkowy Adrien Brody. Jest wysoki, chudy i ma pociągłą twarz, na której nigdy nie gości uśmiech.



❖ Cmentarz to niewysychające źródło świeżych żywych trupów.



❖ Panuje tu iście piekielna atmosfera.

# Nekro

PC MAC

PRODUCENT darkForge Games Wersja PL: nie

Sir Haszak **ACCESS**

**R**zeźnia. To nie miejsce, tylko opis aktywności, w której bierzemy udział. Krwi jest tu więcej niż w największej stacji krwiodawstwa.

Życie nekromanty nie jest usłane różami. Trupami owszem. Na te trupy trzeba jednak ciężko zapracować. W tej grze – łączącej elementy strategii, RPG i zręcznościówki – jedyne, co przychodzi łatwo, to śmierć.

## NA WYBORY

Kierujemy nekromantą. Najpierw wybieramy jego rodzaj spośród trzech walczących na różnych dystansach (podobno ma pojawić się jeszcze dwóch). Potem cechy. A potem sporo innych rzeczy, bo nekromanta doskonalili cechy oraz zyskuje kolejne umiejętności. Nawet gdy wskazujemy nowy oddział do przywołania, to występuje on w dwóch wariantach. I można je zmieniać przed każdą bitwą. Wyboru nie ma jedynie podczas kampanii, która jest liniowa.

## BITEWNY CHAOS

W trakcie starcia mamy do dyspozycji nie tylko nekromantę, ale także przywołane potwory: walczące wręcz lub strzelające. Wzywamy je za punkty krwi, otrzymywane za pożarcie ofiar.

❖ Otyłość przeciwnika nie jest groźna dla niego, a dla tego, kogo bije. Bo oznacza, że robi to mocno i długo.

## Bez litości

❖ Jeśli zginie się podczas misji, traci się wszelkie zdobyte przedmioty i premie. Zyskuje się za to doświadczenie, którego graczy nikt nie odbierze.

❖ Jesz albo wskrzeszasz - wybór należy do ciebie. To jedyne co możesz zrobić ze zwłokami.

Aktywujemy też pułapki. Prowadzona postać zyskuje kolejne rodzaje ataków, ale głównie trzyma się z tyłu. Jest to o tyle uzasadnione, że grupy przeciwników są często silniejsze od naszego oddziału i należy mierzyć się z nimi podczas dobrze zaplanowanego odwrotu. Przy czym walka okazuje się dość umowna – to w zasadzie korzystanie z głównego ataku, od którego szybko boli palec wskazujący. Do tego w zbitej ciżbie sojuszników i wrogów mało widać. Czasem jeszcze mniej, bo na pierwszy plan wjeżdżają elementy scenografii. Jest to jeden z tych momentów, gdy zabawna grafika przestaje być zabawna, a staje się denerwująca.

Z początku gra wydała mi się prymitywna. W końcu jednak wciągnęła. Trudno nazwać ją nowatorską, ma nieco błędów, ale po dopieszczeniu może sprawić sporo frajdy. ■





# Killing Floor 2

PC PS4

PRODUCENT Tripwire Interactive Wersja PL: tak

qrpiech

ACCESS

**D**ruga odsłona kooperacyjnej strzelanki dla sześciu graczy już teraz może pochwalić się doskonałą grafiką, chorą dawką przemocy i wyśrubowanym poziomem trudności, ale chwilowo pozostawia po sobie jeszcze spory niedosyt.

Pierwsza część cyklu była brzydka i siermiężna, niemniej oferowała emocjonującą i wcale niełatwą rozgrywkę, która wciągnęła mnie na dziesiątki godzin. Kontynuacja zachowuje wszystkie najlepsze cechy oryginału, jednocześnie wyzbywając się najważniejszych przywar. Zabawa znów toczy się na sporych, pełnych zakamarków mapach, a naszym zadaniem jest wystrzelanie kolejnych fal mutantów. Staramy się więc utrzymać dystans, podnosimy pomocne fanty, zamykamy i spawamy drzwi, by spowolnić wroga. W trakcie krótkich przerw pomiędzy wspomnianymi falami kupujemy lepszą broń, amunicję czy pancerze.

Kasy nie ma oczywiście zbyt wiele, a zarobki zależą od tego, ilu przeciwników położymy trupem. Wymaga to sprawiającego satysfakcję balansowania na krawędzi - premiuwane są ryzykowne akcje i pchanie się w sam środek wrażeń hordy, jednak trzeba też bardzo uważać, bo po śmierci tracimy fanty i z kolejną falą mierzymy się jedynie z drobniakami

oraz spluwami, które nadają się do dłubania w nosie.

Kiedy odepźmy już wszystkich nieprzyjaciół, atakuje nas potężny boss. Bez najlepszej broni nie mamy z nim żadnych szans, zresztą nawet uzbrojeni po zęby najczęściej dostajemy tęgie baty. Zabawa jest szybka i uwalnia pokłady adrenaliny, a jednocześnie podrażnia ambicję i zmusza do ścisłej współpracy z drużyną. Ekran porażki oglądamy regularnie, nawet na normalnym poziomie trudności! Oglądamy także rewelacyjną, dopracowaną pod względem technicznym i artystycznym, pełną fajerwerków oprawę graficzną. I to nawet na starszych komputerach.

Do gry powraca wszystkie dziesięć rodzajów mutantów, w tym plujące kwasem Bloaty, wpadające we wściekłość, potężne Fleshpoundy czy zabójcze Scraki z piłą spaliniową zamiast ręki. Z każdym walczy

Zabójstwom często towarzyszą ujęcia w zwolnionym tempie.

## Bonusy

**Im więcej gramy** daną klasą postaci, tym jest ona silniejsza - otrzymujemy coraz wyższe premie do skuteczności, a co pięć poziomów wybieramy kolejne ulepszenia, takie jak powiększenie magazynków czy możliwość dźwignia cięższych broni.

Zawierucha jest ogromna, a plansze dosłownie spływają krwią.

się inaczej, więc nie jest nudno, ale fani poprzedniej odsłony poczują się zawiedzeni brakiem nowych kreatur i znaczących zmian w samej rozgrywce. To po prostu „jedynka” w lepszych ciuszkach.

Na razie rozczarowuje też niewielka liczba map, broni, klas postaci i powiązanych z nimi umiejętności, choć to akurat działanie zamierzone - w ramach wczesnego dostępu twórcy chcą poddać mechanikę ostatnim szlifom w oparciu o opinie graczy, a dopiero potem zasypać nas nową zawartością. Dośłownie zasypać: pierwsza część była regularnie dopieszczana i rozbudowywana aż przez sześć lat, i to zupełnie za darmo - tutaj ma być podobnie. Na razie jednak nie jest. Killing Floor 2 wprawdzie już teraz smakuje niezłe, ale z zakupem polecam się wstrzymać, aż w grze pojawi się trochę więcej „mięsa”. ■





# Brawl

PS4

PRODUCENT Bloober Team **Wersja PL:** tak

Pocztar

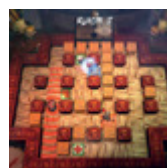
**W** ubiegłym roku krakowski Bloober Team udostępnił produkcję Basement Crawl, która okazała się mało grywalnym koszmarkiem. Członkowie studia posypali głowy popiołem i zabrali się do pracy, w wyniku czego po roku z hakiem możemy pograć w Brawla – nową, lepszą wersję rzeźzonej gry, dostępną za darmo dla wszystkich, którzy zainwestowali w poprzedni nedorobiony tytuł. To zachowanie w dzisiejszych czasach rzadkie i godne pochwały.

Na pewno wielu z was pamięta Bombermana i godziny spędzane na podkładaniu na ciasnych planszach ładunków rozwalających skrzynki z bonusami i eliminujących przeciwników. Brawl opiera się na podobnym schemacie, ale rozwija go i ubiera w szaty psychodelicznego horroru. Gracz ma do wyboru osiem postaci wyrwanych z prawdziwego koszmaru, między innymi nieudolnego

klauna, którego przestraszyłby się nawet Joker, niewidomą dziewczynkę z uzbrojonym w nóż misiem, mima z zaszytymi ustami, manekina na wózku inwalidzkim czy marionetkę, która biega po planszy z oderwaną ręką. Każda posiada inny zestaw umiejętności i ataków, co wymusza opanowanie odmiennych stylów rozgrywki.

W Brawla można grać w pojedynkę, wybierając którąś z kampanii (z pięcioma lub sześcioma poziomami do pokonania) przypisanych wspomnianym postaciom. Na arenach aktywujemy przyciski otwierające drzwi, zastawiamy pułapki, mierzymy się z kolejnymi falami wrogów i toczymy pojedynki z bossami, którzy stanowią nie lada wyzwanie. Trzeba przyznać, że Brawl narzuca naprawdę szybkie tempo, a sytuacja na planszy zmienia się dynamicznie. Wypada mieć oczy dookoła głowy, by nie dać się zapędzić w koki róg, zablokować pomiędzy bombami czy wysadzić własnym ładunkiem. Niezbędne okazuje się opanowanie ataków specjalnych i łączenia umiejętności, takich jak teleportacja, szarża, zdalna detonacja czy bomby oglupiające – w zależności od wybranej postaci.

Multiplayer to natomiast szampańska zabawa dla maksymalnie czterech uczestników, zarówno



Małe areny pozwalają dwóm graczom planować ruchy i złapać przeciwnika na błędzie.

## Horrorman



Stylizyka grozy jest tutaj mocno przerysowana i podana w sosie z czarnego humoru. Widać to po samych projektach postaci, jak widoczny wyżej krwawy klaun. Ktoś chce zabrać dzieć do cyrku?

Tryb „dominacja kolorów” wciąga, ale jest mniej wymagający. Świetnie będą bawić się przy nim mniej zaawansowani gracze.

lokalnie na kanapie, jak i przez sieć. Szaleć można w różnorodnych lokacjach, takich jak cyrk, rzeźnia, więzienie czy laboratorium (kolejne będą zapewne dodawane jako DLC w ramach długoterminowego wspierania produktu). W trybie areny stajemy do walki z czterema graczami lub botami na większej planszy, pojedynkę zmniejsza ją, pozwalając zmierzyć się ze sobą tylko dwóm osobom, a tryb klasyczny dorzuca pułapki oraz power-upy dające na przykład czasową nieśmiertelność. Na uwagę zasługują też typowo imprezowe tryby „sumo” i „dominacji kolorów”, posiadające dedykowane bonusy i zakładające wypchnięcie przeciwników poza planszę lub zamalowanie bombami jak największej liczby pól. Jest też tryb wyzwania, w którym możemy poprawiać swoje wyniki.

Brawl za trochę ponad 80 zł zapewnia długie godziny intensywnej rozgrywki. Tytuł nie urywa niczego grafiką, ale za to gwarantuje bardzo szybkie loadingi (obowiązkowe w party game) i fantastyczną, wywołującą ciarki muzykę. Warto sprawdzić przy pierwszej promocji cenowej. **L**



# Dungeons II



PRODUCENT Realforge Studios Wersja PL: tak

Murmur



**P**eter Molyneux w swojej karierze stworzył kilka tytułów, obok których trudno przejść obojętnie. Jednym z nich jest Dungeon Keeper, przez niektórych zwany po prostu symulatorem lochu. Do tej pory było kilka prób podpięcia się pod temat, EA chciało nawet wskrzesić markę, tworząc mobilną wersję DK, ale bez większych sukcesów. Zdaje się jednak, że w końcu doczekaliśmy się całkiem udanego kłona.

Jeśli macie kiepskie wspomnienia związane z pierwszą częścią Dungeons, to natychmiast zapomnijcie o tym nieporozumieniu. Twórcy odrobili pracę domową i tym razem wykonali kawał niezłej roboty.

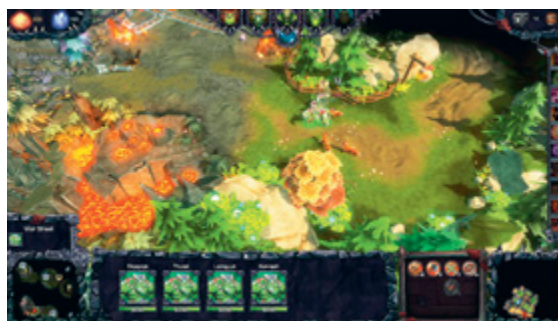
## JUŻ TO GDZIEŚ WIDZIAŁEM

Każdy, kto miał wcześniej styczność z Dungeon Keeperem, poczuje się jak w domu. Rozgrywka, sterowanie i grafika zdają się być żywcem przeniesione z produktu Bullfroga. Całość zaś ubarwia czarny humor obecny w wypowiedziach narratora, w którego wcielił się znany aktor Kevan Brighting.

Gracz natomiast wciela się w Skrajne Zło i - używając Rąsi

Przestrachu - zarządza lochem z usytuowaną w centrum salą tronową, której za wszelką cenę należy strzec. Podwładni to leniwi i nie do końca rozgarnięte jednostki, wymagające co jakiś czas pogonienia do roboty kilkoma klapsami, jeśli lochy mają zapełnić się złotem i zyskać kolejne pomieszczenia czy pułapki. Ogólnie jednak panuje tu spory chaos i trwa walka z czasem. Skarbiec napełnia się powoli, za to wypłaty są częste i hojne. Rąsia nie jest zbyt dokładna i trudno nieraz wykonać nią konkretną czynność. A jakby tego było mało, co jakiś czas w podziemiach zjawiają się śmiałkowie rządni chwały, którym trzeba przetrzepać tyłki.

Największą zmianę w stosunku do oryginału stanowi możliwość



Na powierzchni znajdują się wejścia do podziemi kryjących różne niespodzianki i zadania, polegające na przykład na przeprowadzeniu goblina z punktu A do punktu B.



❖ Tańcz głupia, tańcz, jakby był to twój ostatni dzień. Zaraz, zaraz... to JEST twój ostatni dzień!

wychodzenia na powierzchnię, gdzie naprawdę możemy pokazać, jak wiele zła w nas siedzi, zabijając niewinne zające czy świnki oraz pałac wioski. Gra zmienia się wówczas w bardzo uproszczonego RTS-a, przypominającego trochę Warcrafta III.

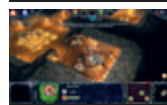
## CO ZA DUŻO, TO NIEZDROWO

Duży problem Dungeons II stanowi zatrząsienie niepotrzebnych elementów. Po co nam wymyślne pułapki, skoro najlepsza jest i tak wybuchowa skrzynia dostępna prawie od samego początku? Po co długa lista zaklęć, skoro przez większość czasu i tak używa się głównie dwóch? Podobnie sprawa wygląda z umiejętnościami naszych podwładnych, których zwyczajnie nie ma potrzeby wykorzystywać. Należało zdecydowanie inaczej spożytkować czas i rozbudować tryb potyczek oraz multiplayer, gdyż w obecnej formie są one mało atrakcyjne i ciężko oczekiwać, że będą w stanie znacznie przedłużyć zabawę po ukończeniu kampanii.

Generalnie Dungeons II to pozycja dla niedzielnych graczy. Wynika to z braku możliwości zmiany poziomu trudności, a standardowy okazuje się za prosty dla kogoś, kto wcześniej zjadł zęby na Dungeon Keeperze czy Warcraftie. Niemniej jednak to dobra i zabawna gra, którą przydałoby się jeszcze trochę doszlifować dla lepszego efektu. ▀

❖ Gdy opuszczamy lochy, wszystko sprowadza się do tego, by zebrać jak najwięcej jednostek i ruszyć na wyznaczone cele, obracając po drodze wszystko w pył.

## Aktor



**Kevan Brighting** to brytyjski aktor o charakterystycznym, średniowiecznym głosie. Karierę rozpoczął w roku 1982. Gracze kojarzą go przede wszystkim z genialnej przygodówki The Stanley Parable, w której wcielił się w narratora. Głosu użył również w Dota 2, Black Mesa, Caesar IV czy recenzowanym w Pixelu #04 Oceanhorn, w którym wcielił się w postać pustelnika.

# House of Caravan

■ PC ■ MAC

PRODUCENT Rosebud Games **Wersja PL:** nie

■ Borek

**W** dziale Secret Level jest tekst o Edgarze Allanie Poe. Jego wpływ na literaturę trudno przecenić, ale spuścizna ma dużo mniej szczęścia do gier od trzy czwarte wieku późniejszego Lovecrafta (dla którego zresztą początkowo Poe był wzorcem). Kilka tytułów by się jednak znalazło - The Dark Eye (Inscap 1995), czy tytuły wydane w serii Dark Tales, na przykład Edgar Allan Poe's Murders in the Rue Morgue (Big Fish Games 2009). Doszłusowała do nich właśnie nowa, bardzo w swej konstrukcji klasyczna gra przygodowo-logiczna - House of Caravan.

Podobnie jak w recenzowanym niedawno przez Micza White Night, głównym tworzywem gry jest ciemność. Zarówno w przenośni - ponury wiktoriański dom skrywa mroczną historię, jak i dosłownie - w domu jest naprawdę ciemno, pomagają tylko nieliczne świece i rozpalony ogień w kominkach. Nawet gdy rozjarzą się wszystkie lampy i zapłoną wszystkie lichtarze, światło przegra z ciemnymi boazeriami i tapetami. Będzie się łatwiej zorientować gdzie ściana, a gdzie mebel, ale szczegóły ukryją się w cieniu.

W tej ciemności dom przegrywa z czasem. Czasem coś zatrzesczy. Coś pęknie, zadrży. Urwie się żyrandol i rozbije tuż za plecami. Kto czytał „Zagładę domu Ushe-rów” wyobraża sobie wędrujące po ścianie pęknięcia, sięgające z każdą chwilą wyżej i wyżej. Kto nie czytał - niech przeczyta, bo odniesień do opowiadania jest sporo.

Wrzucicie w ten mrok porwanego przez opryszków chłopca, którego



■ Nerwice i konwulsje dobrze komponują się z mrokiem.

■ Drugi list będzie trudniejszy, bo podarty na 25 kawałków.



jedynym marzeniem jest powrót do mamy - i mniej więcej wiecie, czego się spodziewać. Poza bohaterem w domu nie ma nikogo. Żeby wyjść, trzeba znaleźć i wykorzystać kilkanaście przedmiotów i rozwiązać kilka zagadek. Zbierzecie też plik listów, opowiadających historię domu i rodziny Caravanów.

Przy wszystkich zaletach jest to niestety przykład gry, którą można by pokazywać na warsztatach dla deweloperów z pytaniem - co byście zrobili, żeby poprawić? Bo jest klimatyczny dom, ale cała para poszła w grafikę i nie starczyło jej na wykorzystanie potencjału tego, co widać na ekranie. Mało gry w grze, że się autocytatem podeprę. Scenariusz razi niedoróbkami. Wyczytywana z listów historia wydarzeń, które doprowadziły bohatera przed kominek ze scen otwierających grę trzyma się kupy, ale same zagadki są proste i powtarzalne, a całość jest nieznośnie liniowa. Co więcej, wersja w którą grałem wymaga jeszcze szlifu - kikszy interfejsu utrudniają skończenie, czasem nie byłem pewien, czy walczę z zagadką, czy z programem.

Ale dom warto zwiedzić - jeśli nie dla scenariusza, to dla grafiki i stworzonego przez nią klimatu. ■



■ Dbalność o szczegóły: wiszący na ścianie gobelin to pochodzący z epoki „Woodpecker” Morrisa.

✚ Pobjawisko po walce z pustynnym smokiem. Dewastacja wydm to jedna z naczelných atrakcji Son of Nor.

# Son of Nor

■ PC ■ MAC

PRODUCENT Stillalive Studios Wersja PL: nie

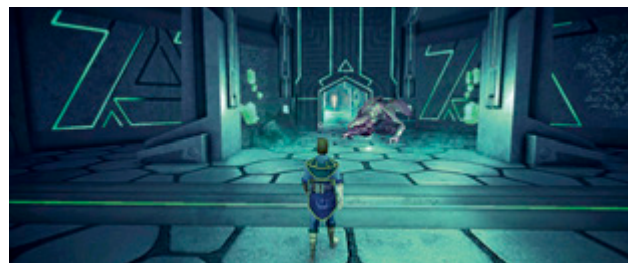
■ Paweł Schreiber

**M**ój pierwszy kontakt z tą grą nie wypadł zbyt dobrze. Nie polubiliśmy się. Ja krzywiłem się na niedopracowaną grafikę i toporne sterowanie, a gra chyba to wytrzymała i co chwilę płała mi figle - a to gubiąc save'a, a to ukrywając przede mną wskaźnik celu, przez co błąkałem się w kółko, a potem próbowałem otworzyć nie te drzwi, które powinienem.

Szybko wyrobiłem sobie zdanie: ambicje przerosły możliwości twórców i proszę, wyszedł taki dziwoląg. Grałem jednak dalej - służba nie drużba. A im dłużej grałem, tym bardziej zdawałem sobie sprawę, że przy całej swojej niezdarkości Son of Nor to klasyczny przykład nieoszlifowanego diamentu. Główny bohater gry, zamieszkujący pu-

stynny świat o zawikłanej historii, broni ocalałych resztek ludzkości przed podłymi jaszczuroludźmi jako członek elitarnej grupy wojowniczych magów nazywanych Synami Nor. Patronująca im bogini obdarzyła ich mocami telekinetycznymi - potrafią ciskać elementami otoczenia jak bohater The Force Unleashed oraz przesuwać masy piasku, wypiętrząc górki i kopiąc doły. Duża część gry to walki - przeciwnikami rzucamy na boki, strącamy ich w przepaść i spuszczaemy im na głowy ciężkie przedmioty. Wszystko to już było, i to lepiej zrobione? Owszem. Sytuacja zmienia się jednak, gdy nasz bohater zaczyna zyskiwać dodatkowe moce - kiedy zmiatałem wrogów podmuchami wiatru, podpalałem przedmioty, którymi potem w nich ciskałem, albo burzyłem wieże obronne, podkopując ich fundamenty, byłem zbyt zajęty, żeby na cokolwiek narzekać.

Twórcy Son of Nor nie zadowalają się tylko wyposażeniem bohatera w naginające prawa fizyki moce, ale też



✚ Zgodnie z tradycją w pradawnej świątyni musi zcaić się pradawne zło.

bardzo sensownie mnożą i różnicują wyzwania, którym trzeba za pomocą owych mocy sprostać. Prawdziwym sercem gry jest nie oparta na fizyce walka (przyzwoita, ale na dłuższą metę monotonna), tylko łamięłówki wykorzystujące nasze umiejętności. Na każdym etapie bazują one na nowych pomysłach, wymagających ruszenia głową, ale ostatecznie bardzo naturalnych. Jak uciec pustynnemu smokowi - wznosząc wały z piasku czy drążąc w nim tunele? Jak choć na chwilę ostudzić wrzącą lawę? Jak stawić czoła kilkunastu przeciwnikom naraz? Proporcje akcji i myślenia są tu świetnie wyważone, a kolejne wyzwania pojawiają się właśnie wtedy, kiedy poprzednie zaczynają się przykrzyć. Takiego budowania rozgrywki niejedną wysokobudżetowa gra mogłaby się od Son of Nor nauczyć.

Son of Nor w żadnym momencie nie wydało mi się grą rewelacyjną, ale na pewno jest grą zaskakująco dobrą. Jako pierwszy tytuł od lat przypominało mi upojne noce spędzone z dawnymi hitami - Jedi Outcast i Jedi Academy. A to duży komplement. ■

## Pieniądze

**Son of Nor, dzieło Austriaków z Innsbrucku,**

to kolejny tytuł, który pewnie nie powstałby bez udziału Kickstartera. Jak piszą sami twórcy, zawdzięczamy go pracy „około tuzina ludzi, którzy jeszcze trzy lata temu ledwo się znali” oraz wsparciu 2244 internautów, którzy wyłożyli sumie nieco ponad 150 tysięcy dolarów.

✚ Nie samym piachem człowiek żyje - drzewek też tutaj sporo.





# Battle Brothers

PC

PRODUCENT Overhype Studios Wersja PL: nie

Sir Haszak **ACCESS**

**W** tej krainie najemnikom nie grozi bezrobocie, a graczom brak rozrywki. Choć na razie jest to sztuka dla sztuki. Tytuł stanowi połączenie strategii rozgrywanej w czasie rzeczywistym z turowymi bitwami. Zbieramy kompanię średniowiecznych najemników, zbroimy ich i ruszamy w świat - dość rozległy, warto dodać. Ludziom trzeba zapewnić żołąd, wyżywienie i broń. Da się to zrobić, jeśli tylko nasi podkomendni odpowiednio często będą sięgać po miecze i łuki.

## ŚWIAT ZAWSZE NOWY

Przy każdym rozpoczęciu gry generowany jest nowy świat. Na początku

na mapie znajdują się jedynie lasy, góry, łąki, miasta, wsie i zamki. W trakcie wędrówki poznajemy także kryjówki zbrojców i potworów, a przy okazji - siłę broniących ich grup. Dzięki temu wiemy, czy podejmujemy się misji samobójczej, czy też wybieramy na spacerek, podczas którego czaszki przeciwników będą latać niczym bejsbolowe piłki.

Początkowo nasz oddział liczy niewiele osób, więc podstawową taktyką jest ucieczka pod skrzydła patroli wysyłanych na gościńce z okolicznych zamków. Jeśli chcemy powalczyć o sławę, łupy i doświadczenie, nic nie stoi na przeszkodzie, by połączyć siły z takim właśnie patroliem i odeprzeć napastników. Oczywiście kierujemy wtedy tylko własnymi żołnierzami, więc czasami dochodzi do nieporozumień: gdy my atakujemy, sojusznicy potrafią odskoczyć.

✚ W eskortowaniu karawan kupieckiej najważniejsze jest, by nie stracić jej z oczu. A wlecze się strasznie.

## Werbunek



**Pośród chętnych** do dołączenia do naszej kompanii są prawdziwi wyjadacze, którzy z niejednego potwora kości wytrzęśli i mają odpowiedni ekwipunek. Kosztują majątek. Są jednak i tacy, którzy mało oczekują i za wynajęcie i za utrzymanie: rybacy, minstrele czy mnisi. Niekiedy wyposażeni są w noże, którymi mogą co najwyżej wygrzebać sobie resztki mięsiva z zębów. Co gorsza, często mają też bezna-dziejne cechy charakteru.

✚ Sklepikarze, najemnicy i zleceniodawcy - chwilowo to kompletny przekrój mieszkańców miast i wiosek. W wersji pełnej w jednej z grup mają się pojawić kobiety.

Oprócz łupów, które można sprzedać w sklepach, zarabiamy na zleceniach. We wsiach i miastach czekają ludzie gotowi zapłacić za dostarczenie przesyłki do wskazanej miejscowości, eskortowanie kupców, odnalezienie kryjówki potworów lub jej zniszczenie.

## PIERWSI DO BITKI

Starcia są proste i wciągające zarazem. Na ich rozstrzygnięcie wpływają: uzbrojenie uczestników, poziom terenu, okrążenie czy oszołomienie przeciwnika. Nie widzimy całego pola bitwy, więc nieprzyjaciel może odskakiwać i chować się w krzakach. Nasi wojacy walczą wręcz i strzelają z łuku, a ich funkcja zależy jedynie od tego, w jaką broń zostali wyposażeni.

Ta używa się w trakcie potyczek, zdarza się też, że ulegnie całkowitemu zniszczeniu. W przypadku uszkodzenia traci wartość nie tylko militarną, ale i handlową. Możemy jednak korzystać z oręża pozostałego po zabitych wrogach lub sojusznikach.

Podczas bitew nasi ludzie zdobywają punkty, które pozwalają im wspinać się na kolejne poziomy doświadczenia. Dzięki temu rozwijamy ich cechy i przypisujemy im nowe umiejętności.

Polowanie na rabusiów i potwory sprawia sporo frajdy, ale w końcu się nudzi. Oddział osiąga pełną liczebność, czyli 12 osób, jest zahartowany w boju i dobrze uzbrojony. W testowanej wersji gry brak jeszcze jakiegось dodatkowego motywu, który nadawałby sens rozgrywce. Według zapowiedzi w pewnym momencie ma pojawić się wielkie zagrożenie: jedna z frakcji (nieumarli, rabusie, gobliny, orki?) zacznie opanować kolejne miasta, wioski i zamki. Trzeba będzie się jej przeciwstawić i odwojować świat. Mają też pojawić się legendarne przedmioty - rzadkie, o unikatowych właściwościach.

Owo planowane rozwinięcie sytuacji (jak i to, co do tej pory miałem okazję zobaczyć) sprawia, że z niecierpliwością czekam na pełną wersję tytułu. Mam przecucie, że będę grał jak najęty. ■





# Westerado: Double Barreled



PC

PRODUCENT Ostrich Banditos **Wersja PL:** nie

▼ Voyager

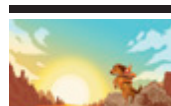
**W**esterado rozpoczęło swoją karierę jako darmowa gra typu flash. Edycja Double Barreled posiada taką samą oprawę graficzną, jednak zmiany wprowadzone w rozgrywce pozwalają bez wyrzutów sumienia dać się złupić na kilkanaście euro.

Opowieść rozpoczyna się niewinnie: matka prosi o pomoc w wyprowadzeniu stada bizonów. Brat otwiera wrota zagrody celnym strzałem. Wtem jeden z bizonów idzie w szkodę, a naszym zadaniem jest sprowadzić na rancho tę zbłąkaną, półtonową owieczkę. Wracając, z oddali widzimy łunę ognia trawiącego rodzinną posiadłość. Dogorywający brat opowiada o rewolwerowcu, który napadł, postrzelił i podpalił. Dobijamy brata, skracając jego męki i wkraczamy na drogę zemsty.

Westerado wyróżnia się formą rewolwerowych pojedynków. Uzbrojeni w bębnekowego sześciopalcowca musimy dbać o przeładowywanie broni w trakcie walki. Możemy strzelać tylko w linii poziomej, nie ma opcji atakowania wrogów po kosie

czy tych, którzy znajdują się nad i pod naszym bohaterem. Potyczki przypominają te z midwayowego Gun Fighta z 1975 roku, jednak ich otoczką - wymagająca: dobycia broni, odwiedzenia kurka rewolweru i wypalenia do przeciwnika - dodaje smaku zabawie. Jeśli zostaniemy spętani bolasem, naciśnięcie klawiszy W, S, A, D pozwoli odzyskać wolność, a później trzeba wyciągnąć broń, przeładować, odciągnąć kurek, wymierzyć, strzelić i nie oberwać... Nie warto wyjmować pukawki przy każdej okazji. Postrzelenie kogoś w miasteczku prowadzi do krwawego starcia. Bieganie ze spluwą na wierzchu wzbudza też nerwowość w farmerach, którzy podczas późniejszych wizyt witają nas gorąco wystrzałem z dwururki. Uzbrojenie można usprawniać, wymieniając rewolwer na siejącą spustoszenie

## Wild West



Clintville to ma się rozumieć modelowe miasteczko, wyciągnięte z kadru westernu. Jest tu bank, saloon, sklep z bronią i kapeluszami, biuro szeryfa, cmentarz, stacja kolei żelaznej oraz pomnik założyciela miasta, Easta Clintwoda.

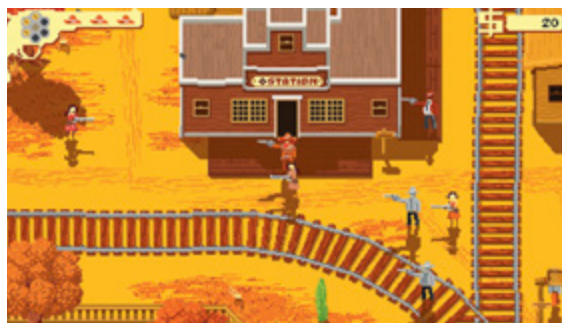
▼ Autorzy gry wprowadzili także opcję zabawy dwuosobowej wymagającej podłączenia pada.

dubeltówkę, precyzyjny karabin wielostrzałowy, bolas, podwójny zestaw rewolwerów oraz tomahawk.

Finezji rozgrywce dodaje fajny patent związany z kowbojskim kapelusząmi. Słusznie nadano im symboliczne znaczenie: liczba posiadanych nakryć głowy odpowiada liczbie żyć. Każdorazowe utracenie wszystkich kapeluszy sprawia, że nasz bohater budzi się sponiewierany i pozbawiony połowy oszczędności. Warto o tym pamiętać i przechowywać zdobytą gotówkę w banku w Clintville.

Kiedy już poukładamy kolorowe puzzle z informacji i wskażemy mordercę, trafiamy do przedsiönka długiej sekwencji wydarzeń, na które warto solidnie się przygotować. Dokonanie zemsty prowadzi do odsłonięcia kolejnych postaci, którymi możemy ponownie rozegrać Westerado: brata (nie nosi kapeluszy i ginie od pierwszego strzału), siostry (kokarda + strzelba), Indianina (piórko + tomahawk). Najpierw jednak trzeba spełnić kilka pomniejszych warunków, by odblokować owych bohaterów.

Nasza postać nie gromadzi punktów rozwoju pozwalających doskonalić umiejętności. Poza tym wszystko świetnie pasuje do rozpikselowanego cRPG w westernowych klimatach. Trzeba zagrać! ▀



50

Pierwsza część wielkiego tekstu o Wizardry, najpopularniejszej obok Ultima, The Elder Scrolls oraz Might & Magic serii komputerowych RPG.



60

W 1989 roku objawił się Populous, a w ślad za nim poszły kolejne gry, w których zadaniem było wcielanie się w Stwórcę i zarządzanie światem.



# HALL OF FAME



56

Historia powstania Return to Zork to nie tylko odwoływanie się do starych mitów Infocomu, lecz przede wszystkim walka o ocalenie Activision.



70

Syndicate rzucał nas w świat, jakiego nie znaleźmy: cynicznych walk korporacji, w których człowiek jest jedynie towarem.



66

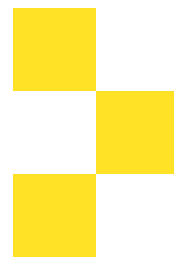
Peter Molyneux opowiada nam o swojej karierze i najbardziej popularnych grach, jakie stworzył pod banderą Bullfrog, a następnie Lionhead.

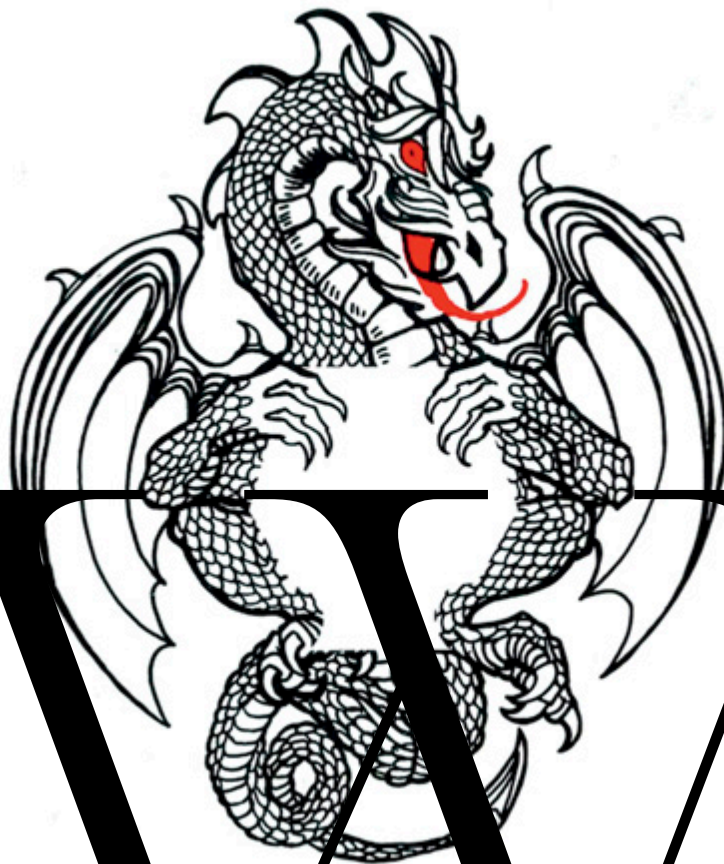


HISTORIE NAJWAŻNIEJSZYCH GIER, JAKIE KIEDYKOLWIEK POWSTAŁY I DZIEJE ICH TWÓRCÓW



ŚLEDŹ ICH POCZYNYANIA, KIERUJ KROKAMI I REGULUJ POZIOM PERCEPCJI, INTELIGENCJI ORAZ ADRENALINY POPRZEZ ELEKTRONICZNY WSZCZEP.





# Wizardry.

## CZĘŚĆ 1: NARODZINY LEGENDY

Prawdziwy rozkwit komputerowych gier role-playing nastąpił na przełomie lat 70. i 80. wraz z upowszechnieniem się komputerów domowych. Na kampusach rozwijane były idee elektronicznych gier fabularnych, które ostatecznie trafiły pod strzechy w postaci dwóch legendarnych serii: Ultima i Wizardry.



**O**ba tytuły uznaje się za najistotniejsze produkcje kształtujące gatunek w czasach, gdy dopiero próbował zaistnieć na growej scenie. Ostatecznie to Ultima zdobyła większy rozgłos (głównie za sprawą Ultimy Online). Niemniej na początku lat 80. mocniej lśniło Wizardry, bo choć gra Richarda Garriotta cieszyła się ogromną popularnością, a on sam zaczynał jawić się jako postać niemal kultowa, to prasa z jeszcze większą pasją rozpisywała się na temat konkurencyjnego Wizardry, będącego produkcją bardziej dopracowaną i mocniej inspirującą branżę. Zresztą nawet historia powstania tego kanonicznego dzieła oraz losy jego twórców - Roberta Woodheada, Andrew Greenberga i Normana Sirotki - stanowią doskonały materiał na pasjonującą opowieść.

#### PASJA I CZYSTY BIZNES

Robert Woodhead studiował psychologię. Wyniki w nauce miał mizerne, co martwiło jego matkę, przedsiębiorczą kobietę prowadzącą własną firmę. Podobny schemat edukacyjnego upadku miał zresztą spędzać sen z powiek tysiącom rodziców w nadchodzących latach - młody Woodhead uzależnił się od komputerów, a konkretnie od gier. W szpony tegoż nałogu wpadł do tego stopnia, że został na rok zawieszony i cudem tylko uniknął relegowania z uczelni. Zanim to jednak nastąpiło, Robert przesiadywał godzinami przed terminalem szkolnego komputera działającego w systemie PLATO, będącym wylęgarnią gier role-playing, a to dzięki dwóm wyróżniającym go funkcjom: bogatym możliwościom graficznym (większość edukacyjnych systemów opierała się jedynie na tekście) oraz językowi programowania o nazwie TUTOR zaprojektowanemu z myślą o samodzielnym przygotowywaniu interaktywnych lekcji przez studentów. Ci ostatni mieli zresztą własny pomysł na wykorzystanie potencjału maszyny i w tajemnicy przed administratorami tworzyli programy rozrywkowe, wśród których królowały elektroniczne wersje powstałego w 1974 roku Dungeons & Dragons, ze słynnym proajcem wszystkich kom-

## OJCIEC NORMANA SIROTKA BEZ WAHANIA WSPARŁ MŁODZIEŃCÓW FINANSOWO, ZOSTAJĄC PRZY TYM PIERWSZYM PREZESEM FIRMY O NAZWIE SIROTECH, PRZEMIANOWANEJ PÓŹNIEJ NA ZNANE WSZYSTKIM SIR-TECH.

puterowych RPG na czele - D&D. I tak rok w rok młodzież tworzyła i grała, informatycy tropili i usuwali nieautoryzowane aplikacje, w tym wszystkim zaś z dużym zaangażowaniem uczestniczył Robert, rozwijając w błyskawicznym tempie niemałe umiejętności programistyczne. Wkrótce miały mu się bardzo przydać.

Tymczasem w Kanadzie Norman Sirotek bez entuzjazmu szykował się do pracy w biznesie. Jego dziadek, Frederik, wyemigrował po drugiej wojnie światowej z ojczystej Czechosłowacji, obawiając się (słusznie) aresztowania ze strony komunistycznych władz, którym nie w smak była podziemna antyniemiecka działalność rzutkiego Czecha. Po dramatycznej ucieczce z kraju rodzina Sirotków znalazła nowy dom, zabierając ze starego tylko tyle, ile udało się spakować do podręcznej torby. Czasy były jednak sprzyjające, Frederik rozkręcał kolejne biznesy i kiedy w 1974 roku zmarł, pozostawił w rękach syna, Fredericka Juniora, spory kapitał, firmę budowlaną i fabrykę pamiętek. Również Junior przygotowywał swoje dzieci do przejęcia schedy, nie zaniedbując przy tym rozwoju rodzinnego interesu. W ramach optymalizacji kosztów zainwestował w firmę dostawcy surowców, prowadzoną przez Janice Woodhead.

Już w tym momencie wyraźnie widać, w którą stronę zmierza ta opowieść, ale do pełnego obrazu potrzebny jest jeszcze jeden czynnik, mianowicie znaczne skoki cen na rynku surowców, które Frederickowi Juniorowi spędzały sen z powiek. Ilość kalkulacji i danych, jakie musiał uwzględniać od nowa każdego dnia, doprowadziła go do decyzji pozyskania programu wspierającego logistykę. Zwierzył się z pomysłu partnerce w biznesie, a ta do wykonania tego zadania zaproponowała własnego syna, o którego - jak pamiętamy - nieco się

martwiła. Robert Woodhead przyjął ofertę współpracy i w krótkim czasie opracował program Info Tree, w pełni realizujący zlecenia Sirotki.

Frederick Sirotek Junior potrafił wyczuć interes, nawet jeśli nie rozumiał szczegółów. Skoro Info Tree było aż tak bardzo użyteczne, czemu nie sprzedawać programu innym? W efekcie Robert został wysłany na targi do New Jersey wraz z nowiutkim Apple'em II służącym do prezentacji. Sprzęt był drogi (7 tysięcy dolarów), należało więc wybrać się samochodem, a ponieważ młody Woodhead nie posiadał prawa jazdy, za kierowcę robił Norman Sirotek. Ten ostatni jechał w trasę zupełnie bez ochoty, kiedy jednak poczuł atmosferę targów i zobaczył, z jakim zainteresowaniem spotkało się Info Tree, do domu wracał już z wizją swojej własnej drogi zawodowej. Tuż po powrocie Norman zaproponował Robertowi wspólny interes - produkcję i wydawanie programów komputerowych. Dla Roberta nie mogło być bardziej wymarzonej oferty, a ojciec Normana bez wahania wsparł obu młodzieńców finansowo, zostając przy tym pierwszym prezesem firmy o nazwie Sirotech, przemianowanej później na znane wszystkim Sir-Tech.

Wróćmy teraz na uczelnię Roberta Woodheada, gdzie w ogniu walki z nieautoryzowanym oprogramowaniem na PLATO akademicką karierę próbowała zrobić ostatnia już kluczowa postać stojąca za RPG wszech czasów. Andrew C. Greenberg ukończył właśnie informatykę i przymierzał się do pracy doktorskiej, administrując przy okazji uczelnianym systemem. Miał on wcześniej styczność z Woodheadem, ale trudno o przyjaźń, gdy stoi się po przeciwnych stronach barykady. Greenberg posiadał jednak szczególną pasję: za dnia zwalczał co prawda przejawy twórczej ekspresji studentów, ale sam w domu programował



✦ Oficjalne, lokalizowane wersje Wizardry trafiły do Japonii dzięki ASCII.

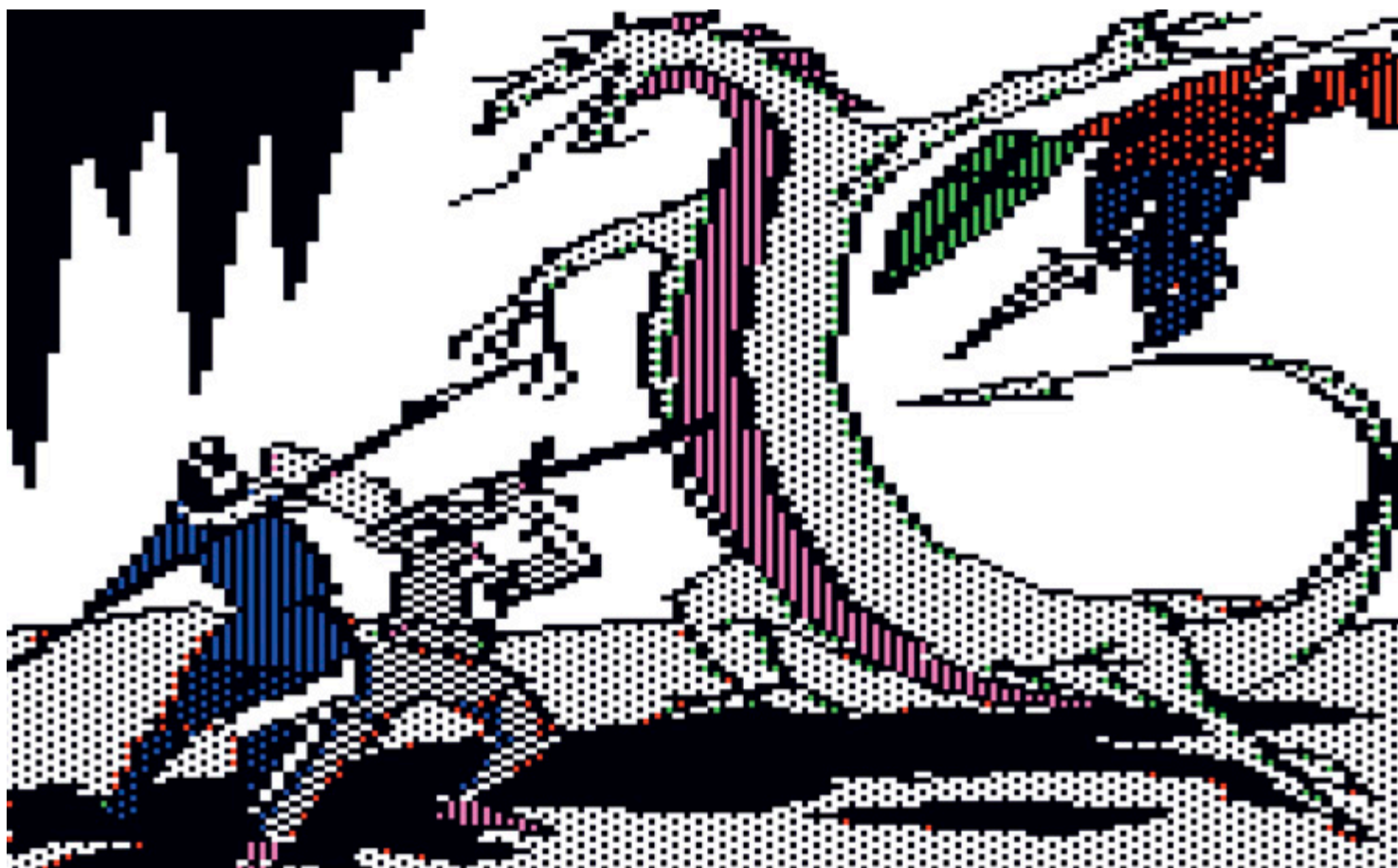


✦ Pierwsze japońskie wydania utrzymane były w oryginalnej zachodniej stylistyce.

#### Autor



**Robert Woodhead** od zawsze podążał własnymi ścieżkami. Ciężko posądzać go o przesadę w sterowaniu własną karierą, która wynikała bardziej z talentu i zaangażowania aniżeli skrupulatnego planu. Wciąż znajduje też czas na rozrywkę, szczególnie walki robotów.



✚ Bogato ilustrowane intro do Legacy of Llylgamyn, jedno z pierwszych na Apple II.

An aged monk appears before you. "In exchange for your soul" you may have what you find in this chest.



✚ Zbiorcza edycja Wizardry 1-3 na SNES wyróżniła się znakomitą oprawą graficzną.

własną interpretację systemu D&D na Apple'a II. Okazało się, że nie brak mu talentu projektanta. Znajomi, których zapraszał do testów gry o roboczej nazwie Wizardry, byli nią zachwyceni i chętnie opowiadali o projekcie innym.

Pogłoski o znakomitej grze dotarły i do Roberta, który wraz z Normanem eksperymentował z własnym dziełem RPG o nazwie Paladin. Padła propozycja współpracy. Greenberg mimo wykształcenia informatycznego programował jedynie w BASIC-u, co nie dawało szans na realizację założeń ambitnego produktu, posiadał jednak ogromne osiągnięcia w dziedzinie projektowania mechaniki i gameplayu. Woodhead z kolei świetnie radził sobie w stwarzającym o wiele większe możliwości Pascalu, ale daleko mu było do opracowania własnego systemu. Po wielu miesiącach eksperymentów, wdrażania kolejnych pomysłów i walki z ograniczeniami Apple'a stało się jasne, że Wizardry będzie najbardziej zaawansowaną grą fabularną na domową maszynę. Był rok 1980. Projekt był praktycznie gotowy do wejścia na rynek. Pojawiły się jednak przeszkody.

### WYPRZEDZANIE RZECZYWISTOŚCI

Wizardry zostało pokazane publicznie na targach w Nowym Yorku i od razu wzbudziło ogromne zainteresowanie. Oglądającym nie dane było jednak kupić gry. Przyczynę stanowiła opieszałość firmy Apple w wydaniu oprogramowania pozwalającego na uruchamianie skompilowanych programów pisanych w Pascalu. Wątpliwości miał również Gary Gygax, ojciec D&D, który uznał, że podtytuł Dungeons of Despair stanowi naruszenie praw do marki. Ostatecznie mimo niewniesienia sprawy do sądu podtytuł zmieniono i rozpoczęło się cierpliwe czekanie na ruch drugiej strony, wykorzystane zresztą na porządne testy i balansowanie. Tym samym, kiedy we wrześniu 1981 roku Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord stało się publicznie dostępne, biło na głowę całą konkurencję pod względem dopracowania i stabilności.

Żeby choć trochę zrozumieć skalę wydarzenia, jakim było pojawienie się

Wizardry, niezbędne jest naszkicowanie kontekstu czasów, w jakich przyszło grze zaistnieć. System Dungeons & Dragons, fenomen stosunkowo młody, przeżywał rozkwit popularności. Równocześnie upowszechniały się komputery domowe, wciąż dość drogie, ale już w zasięgu budżetu przeciętnej amerykańskiej rodziny. Nie trzeba było wielkiej wyobraźni, by uzmysłowić sobie potencjał rynku: tysiące użytkowników, dla których zanurzenie się w świat fantastycznych przygód w zaciszu własnego pokoju stanowiło szczyt marzeń. Wzorce istniały - bardzo udane tytuły funkcjonowały już od lat na uniwersytetach, ale rynek domowych, zdecydowanie słabszych maszyn pozostawał w tyle. Nic więc dziwnego, że Temple of Apshai (1979), Akalabeth (1980), Ultima (1981), a w końcu Wizardry (1981) traktowane były jak objawienia. Po pierwsze - nie miały poważnej konkurencji. Po drugie - spełniały najgłębsze pragnienia ówczesnych graczy RPG. Nieważne, że z dzisiejszej perspektywy dynamika wszystkich wymienionych tytułów (z wyjątkiem może Wizardry) jest nieakceptowalna, a uboższyna graficzna i prymitywizm historii wywołują co najwyżej lekkie uśmiech. W tamtym okresie, w latach dominacji Atari VCS (nie istniał jeszcze nawet River Raid), rozbudowana gra fabularna, nawet w tak skromnej postaci, musiała powodować przyspieszone bicie serca.

### PIERWSZE SUKCESY

Wizardry nie tylko było odpowiedzią na zapotrzebowanie wygłodniałego rynku, ale przede wszystkim zaspokajało te potrzeby w sposób totalny. Od pierwszego ekranu czuć było ducha D&D. Skomplikowany i żmudny proces generowania sześciu postaci byłby obecnie uznany za wykrócenie przeciwko dobrej rozgrywce, wtedy jednak stanowił atrakcję samą w sobie. Pięć ras, trzy typy charakteru, cztery klasy podstawowe i kolejne cztery specjalne, dziesiątki broni przeróżnego rodzaju i zastosowania oraz bogaty asortyment czarów stanowiły znakomite uzasadnienie wysokiej ceny gry.

Sama konstrukcja rozgrywki była już nieco prostsza - klasyczny dun-

geon crawler inspirowany wieloosobowymi projektami powstałymi na PLATO, w szczególności grą Oubliette, charakteryzującą się widokiem z perspektywy pierwszej osoby. Zabawa rozpoczynała się w mieście rządzone przez lorda Trebora, który stał się celem złośliwego ataku czarodzieja Werdny (obie nazwy to imiona twórców czytane od tyłu). Ten ostatni pozwolił sobie na odebranie władcy magicznego amuletu i stworzenie pod miastem przepastnych podziemi, na końcu których ukrywał się wraz ze zdobyczą. Trebor, szalony z nienawiści, zebrał więc śmiałków gotowych zejść w głąb i odzyskać klejnot. W praktyce oznaczało to powolną eksplorację lochów, nieustanną walkę z nawiedzającymi je potworami, gromadzenie bogactw, rozwijanie umiejętności, poprawianie parametrów postaci oraz ciągłe dbanie, aby w porę wrócić na powierzchnię w celu uzupełnienia zapasów, wyleczenia rannych, wskrzeszenia zabitych i zapisania stanu gry. Po kilkudziesięciu godzinach grindowania drużyna była w stanie przebić się przez 10 poziomów, dotrzeć do Werdny i zabrać mu amulet. Wcześniej jednak należało liczyć się z wielokrotnymi porażkami. W tej warstwie Wizardry nie uznawało taryfy ulgowej.

Oferowało za to ogromną przestrzeń do eksperymentowania. Jako pierwszy tytuł w komputerowej historii gier fabularnych wprowadzało drużynę w miejsce pojedynczego bohatera. Wzorem były tu oczywiście produkcje multiplayer, chociażby wspomniane Oubliette, ale o ile na komputerach typu mainframe kilku graczy łączących się w grupy nie stanowiło wyzwania technologicznego, o tyle domowym maszynom daleko było do takiego poziomu zaawansowania. Poza tym nawet na PLATO każdy sterował swoją postacią, a drużyna była wynikiem współpracy kilku graczy. Fenomen Wizardry polegał na umieszczeniu w punkcie centralnym drużyny jako całości, a sukces zależał od umiejętności jej skomponowania, rozsądnego zarządzania zasobami i świadomego stosowania taktyk opartych na umiejętnościach różnych profesji - coś, co miało stanowić



PC Engine również otrzymało swoje Wizardry z podrasowaną grafiką.



Subtelne i wysmakowane okładki od początku stanowiły wyznacznik serii.

## Multi

**Ilość edycji Wizardry**, szczególnie pierwszej trylogii przyprawia o zawrót głowy. Niemal każda domowa platforma doczekała się kompetentnej wersji: Apple II, C64, PC DOS, NEC PC-9801, MSX, FM Towns, a przecież istniała cała linia specjalnych edycji na praktycznie wszystkie konsole.

## WOODHEAD OD SAMEGO POCZĄTKU OPRACOWYWAŁ SILNIK Z ZAMIAREM STWORZENIA WIELU GIER, CO ODRÓŻNIAŁO GO OD RICHARDA GARRIOTTA, DLA KTÓREGO KAŻDA KOLEJNA ULTIMA BYŁA NOWYM PRZEDSIĘWZIĘCIEM. WSPÓŁCZEŚNIE POLITYKA TWÓRCÓW WIZARDRY MOŻE WYDAWAĆ SIĘ NIECO SZALONA, ALE WTEDY DZIAŁAŁA.

esencję rozgrywki w dziesiątkach tytułów w nadchodzących latach, z Pillars of Eternity jako jednym z ostatnich osiągnięć gatunku na czele.

Tak jak w przypadku większości crawlerów - zarządzanie drużyną miało największe znaczenie w trakcie potyczek. Tutaj również Woodhead i Greenberg ustalili wzór dla kolejnych twórców. Bohaterowie w dwurzędowym szyku stawali przeciwko analogicznie zorganizowanym bandom wrogów. Jako że akcja toczyła się w cyklu turowym, gracz najpierw wydawał polecenia wszystkim postaciom, a następnie obserwował efekty ich działań. Ta sama procedura dotyczyła oponentów rekrutowanych z menażerii charakterystycznej dla D&D. Drugi rząd mógł posługiwać się wyłącznie bronią zasięgową (czarami), pierwszy przyjmował na siebie większość bezpośrednich obrażeń. Zwycięstwo nagradzano kosztownościami, często zresztą zabezpieczonymi śmiercionośnymi pułapkami. Profesjonalne wykonanie i bogactwo systemu zaowocowało doskonałymi recenzjami i sprzedażą znacznie ponad oczekiwania twórców. W ciągu pół roku od premiery kupiono 24 tysiące egzemplarzy, co pozycjonowało Wizardry wyżej od największego konkurenta - Ultimy oraz bardzo blisko Temple of Apshai obecnego na rynku od dwóch lat. Nic dziwnego, że natychmiast przystąpiono do prac nad kontynuacją.

### WPŁYWOWA TRYLOGIA

Wizardry: Knight of Diamonds pojawiło się rok później i jako takie stanowiło bardzo oryginalny przypadek podejścia do projektowania i biznesu. Przede wszystkim okazało się być dodatkowym scenariuszem, wymagającym posiadania części pierwszej.

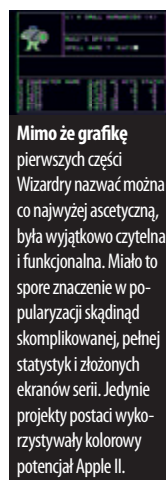
Twórcy tak bardzo zasugerowali się logiką sesji klasycznych gier fabularnych, że za naturalne przyjęli kontynuowanie rozpoczętej przygody tą samą drużyną, tyle że na wyższym poziomie doświadczenia. Nie był to zresztą ruch nieprzemysłany. Woodhead od samego początku opracowywał silnik z zamiarem stworzenia wielu gier, co odróżniało go od Richarda Garriotta, dla którego każda kolejna Ultima była nowym przedsięwzięciem. Współcześnie polityka twórców Wizardry może wydawać się nieco szalona, zwłaszcza z finansowego punktu widzenia (ograniczanie się do bazy dotychczasowych użytkowników to zwyczajne prośenie się o porażkę), ale po pierwsze - wtedy działała, a po drugie wiele gier w późniejszym okresie starało się umożliwić graczom zabawę postaciami, do których już się przyzwyczaili (choćby Eye of the Beholder).

Model ten miał swoją kontynuację w Wizardry 3: Legacy of Llylgamyn z roku 1983, opracowanym - co ciekawe - przez zaprzyjaźnioną grupę twórców testujących wcześniejsze tytuły firmy Sir-Tech. Taka forma współpracy możliwa była dzięki wspomnianej już konstrukcji silnika, który notabene zyskał kilka modyfikacji w warstwie graficznej. Widok pierwszoosobowy powiększył się do prawie całej szerokości ekranu, a informacje o zdarzeniach i planse zarządzania drużyną przeniosły do wygodnie zwijanych okien. Niemniej rozgrywka trzymała się starych, utartych szlaków. Znow należało zebrać drużynę i ruszyć na poszukiwanie magicznej sfery, która pozwoliłaby na uchronienie miasta Llylgamyn przed straszliwymi kataklizmami tajemnego pochodzenia. W warstwie fabularnej mieliśmy co prawda do czynienia z wędrowką przez jaskinie potężnego

wulkanu - w górę przez sześć poziomów, ale był to zabieg kosmetyczny. Fani Wizardry ponownie otrzymali dobrze znaną zabawę, recenzje nie nadały z pochwałami i nikt nie spodziewał się, że były to ostatnie chwile świetności serii.

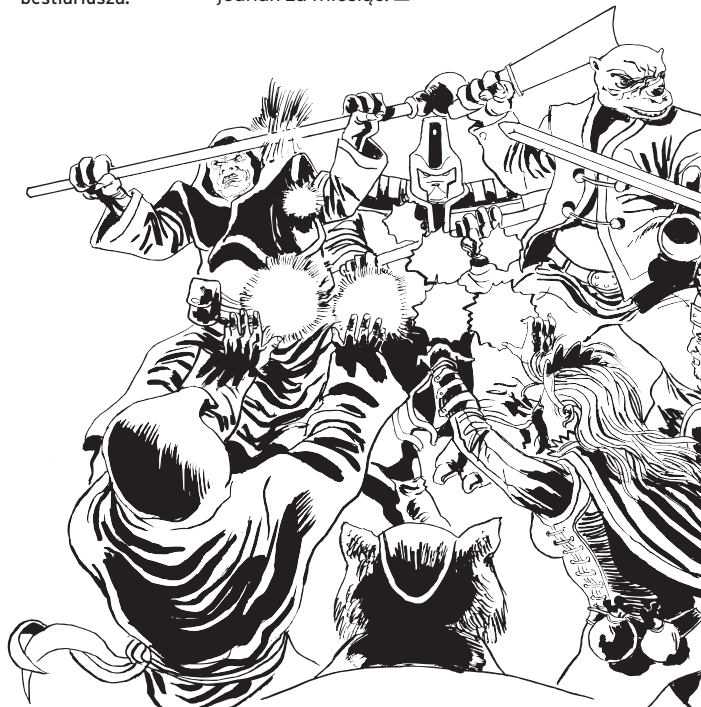
Trudno przecenić wpływ pierwszej trylogii na rozwój gier role-playing. Sam Richard Garriott zainspirowany rozwiązaniami tytułów firmy Sir-Tech wykorzystał pomysł na drużynową rozgrywkę w Ultimie 3, wracając w wielkim stylu po nieporadnej części drugiej. Gdyby nie Wizardry, nie byłoby Might & Magic ani Bard's Tale w takiej postaci, w jakiej je znamy i kochamy, zaś kompletne zafascynowanie sceny japońskiej (trwające zresztą do dzisiaj) wymaga osobnego omówienia, bo temat sięga tak kluczowych postaci jak Koichi Nakamura i Yji Horii oraz nieśmiertelnego Dragon Questa. Również wielką nowością w branży było zjawisko tworzenia programów narzędziowych (tępione zresztą przez Sir-Tech), służących do modyfikowania gry, a nawet edycji przegrod, a pierwsze w historii drukowane poradniki dedykowane były tym, którzy nie radzili sobie ze skomplikowaniem Wizardry, a mimo to chcieli je przejść. Jak na złość jednak losy serii po ukazaniu się części trzeciej to dzieje wielkiego upadku i równie wielkich wysiłków na rzecz wskrzeszenia legendy. O tym wszystkim napiszę jednak za miesiąc. ■

### Korzenie



Mimo że grafikę pierwszych części Wizardry nazwać można co najwyżej ascetyczną, była wyjątkowo czytelna i funkcjonalna. Miało to spore znaczenie w popularyzacji skądinąd skomplikowanej, pełnej statystyk i złożonych ekranów serii. Jedynie projekty postaci wykonywały kolorowy potencjał Apple II.

✦ Seria słynęła z bogatego oraz zróżnicowanego bestiariusza.





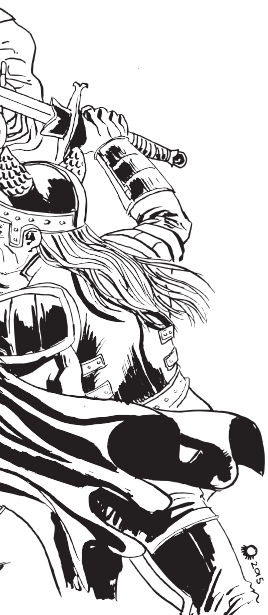
✦ Trudno niektórym uwierzyć, ale tego typu ekrany tytułowe były wielką atrakcją w 1982 roku.

RICHARD GARRIOTT ZAINSPIROWANY ROZWIĄZANAMI SIR-TECHU WYKORZYSTAŁ POMYSŁ NA DRUŻYNOWĄ ROZGRYWKĘ W ULTIMIE 3.

✦ Japońskie projekty postaci są nie tylko znakomite, ale często również odważne.



✦ Niewyczerpanym źródłem inspiracji dla Wizardry było D&D we wszelkich przejawach.



# ZBAWCA ACTIVISION

Czasem na firmamencie pojawiają się gwiazdy, których blask potrafimy docenić dopiero po latach. Return to Zork to kamień milowy, wytyczający szlak w rozwoju multimedialnych przygodówek. A zarazem samotny wojownik, który zdołał uratować swojego mocodawcę.

■ Micz

**A**ctivision pod koniec lat 80. było wrakiem. Firmę dobiły krach gier wideo oraz perturbacje związane z kupnem Infocomu w 1986 roku, a następnie jego uśmierceniem i zaoraniem pola trzy lata później.

Czasy świetności, gdy pod rządami Jima Levy'ego wypuszczano takie hity jak Pitfall!, stanowiły już tylko wyblakłe wspomnienie. W Activision rządził Bruce Davis, dystyngowany prawnik znieawidzony przez podwładnych,

zarzucających mu traktowanie gier niczym towarów z supermarketu. Zapewne firma podzieliłaby los Accolade, Sir-Techu i wielu innych amerykańskich pionierów rynku gier komputerowych, gdyby nie szczęśliwy traf, a dokładniej rzecz ujmując, chciwość młodych inwestorów.

## NOWY PORZĄDEK

Robert A. Kotick zaraz po skończeniu edukacji na Uniwersytecie w Michigan szykował się do tak niecodziennego wydarzenia jak wyrwanie firmy Commodore z rąk Irvinga Goulda. Był rok 1987, stary król miał już trochę dość wszystkiego, ale okazał się jeszcze na tyle czujny, by nie dać się wykiwać agresywnemu wilczkowi. Kotick chciał kupić całą firmę, głównie po to, by pozbawioną klawiatury i stacji dysków Amigę 500 przerobić na pierwszą na świecie szesnastobitową konsolę.

■ Wielkim zaskoczeniem było to, że postacie w grze mówiły, słychać również było odgłosy kroków, szumy, plusk wody, a także trzask uderzenia pięścią.



Zapewne Activision podzieliłoby los Accolade, Sir-Techu i wielu innych amerykańskich pionierów rynku gier komputerowych, gdyby nie szczęśliwy traf.



✚ Dotarcie do ukrytej głęboko wśród szepczących lasów tamy było mistycznym przeżyciem.

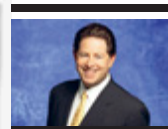
Irving Gould odniósł się niechętnie do tego pomysłu i tym sposobem Kotick wraz ze swoim partnerem zmuszeni byli zainwestować gdzie indziej. Kupili 25% udziałów w Activision.

Po dokonaniu wrogiego przejęcia firmy Kotick zdołał usunąć Bruce'a Davisa ze stanowiska dyrektora generalnego i samemu zająć jego miejsce. Przewertowawszy portfolio, wnet zrozumiał, że - choć Infocom jako zespół już nie istniał - Activision wciąż posiadało prawa do jego tytułów. Zaczął od wznowienia cyklu Lost Treasures of Infocom, zaordynował też produkcję sequela Leather Goddesses of Phobos. Potem skupił się na tym, jak by tu oszlifować największy diament w kolekcji, czyli Zorka.

Zatytułowany w nawiązaniu do slangu M.I.T., gdzie oznaczał nieukończony program, Zork narodził się jako tekstówka pod koniec lat 70. Stał się synonimem ambitnej gry, przeznaczonej dla wyrafinowanych odbiorców, którzy zjedli zęby na systemach fabularnych oraz książkach fantasy. Rzesze fanów ciągle czekały na nowe odsłony serii. Nawet archaiczny Zork Zero z 1988 roku, łabędzi krzyk Infocomu, został znakomicie przyjęty. Entuzjastyczną recenzję w stanowiącym biblię dla całej branży amerykańskim miesięczniku Computer Gaming World napisał sam Dave Arneson, czyli współtwórca systemu Dungeons & Dragons.

Kotick, jak sam mówił, całym sercem kochał Zorka. Był fanem idei towarzyszącej narodzinom Activision, która streszczała się w byciu anty-Atari. To twórcy mieli rządzić, a nie korporacyjne układy.

## Sternik



**Roberta A. Koticka do zajęcia się biznesem** miał ponoć przekonać sam Steve Jobs.

W ciągu ćwierćwiecza uczynił z Activision firmę wartą miliardy dolarów. Skupia na sobie uwagę z powodu kontrowersyjnych wypowiedzi. Zarzuca mu się czasem pogardę wobec graczy. Nie grał na żadnym instrumencie, a mimo to dogadał się z wieloma gwiazdami estrady.

✚ Jedną z najbardziej pamiętnych lokacji Return to Zork były bagna. Grząskość terenu trzeba było sprawdzać kijem. Krok w złą stronę oznaczał natychmiastową śmierć.

Want Some Rye?  
- pytał Boos Myller  
w jednym z kultu-  
rych dialogów.



## Powtórzmy – znajdujemy się w tym momencie dziejów, gdy najbardziej wybitnym odtwórcą postaci w grach komputerowych był naturzczyk Chris Jones, błaznujący w Martian Memorandum jako Tex Murphy.

### WSZYSCY LUDZIE KRÓLA

William Volk dołączył do Activision jako dyrektor od technologii. Pierwszym projektem, przy którym pracował, było The Manhole nieznanym nikomu braci Robyna i Randa Millerów, ukrywających się za szyldem firmy Cyan. Gra wyróżniała się nowatorskim interfejsem użytkownika, poszerzającym to, co było już znane jako point 'n' click. Ukazała się w wersji dyskietkowej, lecz mało kto o niej słyszał. Volk dostrzegł potencjał The Manhole i postanowił go wykorzystać. Dodać multimedialne elementy i szare kaczątko przekształcić w pięknego łabędzia. Gra została wydana w wersji CD-ROM, co w 1989 roku stanowiło całkowite novum.

Activision zabrało się następnie za Zorka. Jako głównego autora, który miał wymyślić scenariusz i napisać dialogi do nowej gry, ściągnięto Douga Barnetta z upadającego właśnie Cinemaware. Barnett znany był z Lords of the Rising Sun - którym to, nawiasem mówiąc, zainspirował się potem Mike Simpson z Creative Assembly podczas tworzenia serii Total War. Gra reprezentowała najwyższy poziom graficznego wysmakowania, na jaki było stać ówczesne produkcje. Prawdopodobnie właśnie to stało

### Krowa



**Dojenie krowy** na farmie Pugneya było jedną z najbardziej zaskakujących rzeczy do wykonania w grze. Nie dało się tego zrobić bez podpalenia kupki siana i ogrzania rąk. Inaczej krowa jednym kopnięciem kończyła grę. Czynnością dodatkową była możliwość podpalenia farmy.

Przybyciu do latarni towarzyszył genialny, wesoly motyw muzyczny.



się biletem wjazdowym Barnetta do projektu Activision, który nazwano niezbyt oryginalnie, ale sprytnie - Return to Zork. Tytuł miał złapać na haczyk starych fanów i przyciągnąć nowych, zachwyconych multimedialnym powabem.

Autor nie był jednak do końca samodzielny. Po tym, jak napisał dialogi, za ich szlifowanie zabrała się tajemnicza Michelle Em, której wstawiano artystyczne korzenie i udział w grupie słynnego animatora Roberta Abela, ale dzisiaj nie sposób odnaleźć śladu po jej rzekomej karierze - chyba że „Em” stanowiło jedynie pseudonim. Całkowicie realną osobą był natomiast William Volk, dzierżący w dłoniach techniczne stery projektu.

Na początku 1993 roku na planie RtZ zjawiał się reporter Computer Gaming World, Johnny L. Wilson, późniejszy współautor epokowej książki „High Score!”. Wcześniej redakcja jego pisma skrytykowała Leather Goddesses of Phobos 2, które okazało się porażką Activision. Teraz Wilson był pod wrażeniem hollywoodzkich standardów produkcji RtZ. Ekipa Volka filmowała naprawdę popularnych aktorów. Nigdy wcześniej takie nazwiska nie pojawiały się w grach!

Była i Robyn Lively znana z „Miaśteczka Twin Peaks”, i Jason Hervey z „Cudownych lat”, i piękna A. J. Langer z horroru Wesa Cravena „W mroku pod schodami” czy wreszcie Ernie Lively, świeżo po występie u boku Wesleya Snipesa w „Pasażerze 57”. To naprawdę nie były żarty. Powtórzmy - znajdujemy się w tym momencie dziejów, gdy najbardziej wybitnym odtwórcą postaci w grach komputerowych był naturzczyk Chris Jones, błaznujący w Martian Memorandum jako Tex Murphy. Aktorzy występujący w przygotowywanym przez braci Millerów równoległym do RtZ projekcie Myst byli podobnie miernej klasy.

To ludzie Volka otwierali nową erę. CGW kończyło relację zdaniem: „Wydało się, że Activision wykonuje właściwe kroki, by ponownie przenieść graczy do Wielkiego Podziemnego Imperium”.

Aktorów rzucono na wyrenderowane tła, nieco skompresowane, więc nie mogły się równać z tym, co pokazano w The 7<sup>th</sup> Guest, ale jednocześnie zapewniały wartość programu. Dodano też coś, co nigdy wcześniej nie pojawiło się w grach na dyskietkach - pełną mowę bohaterów do wszystkich kwestii. Dyskietek było 12, gra rozpakowywała się na twarzym dysku do rekordowych 25 MB, ale efekt powalał.





#### KOMUNIKACJA ZAPEWNIONA

Interfejs RtZ został ochrzczony jako Diamond Reverse Parser. Inspirację do jego powstania stanowiły wyniki badań słynnego, wspomnianego wcześniej, Massachusetts Institute of Technology.

To, co zrobiono w kwestii interfejsu, prawdopodobnie już nigdy nie zostało powtórzone na taką skalę. Otóż każdej napotkanej postaci można było pokazywać zdjęcia innych lokacji oraz odtwarzać z magnetofonu fragmenty

✦ A. J. Langer jako Rebecca Snoot. Ostatnio grała w serialu „Prywatna praktyka”.



#### Błazen

Stał na rozstajach dróg w Nowym Zachodnim Shanbarze. Zawierał jedną z czterech ksiąg z dowcipami, które były potrzebne do odegrania skeczu w Comedy Club.

✦ Blisko finału gry docieraliśmy do obozu krasnoludów, scenerii znanej z licznych prasowych reklam RtZ.

rozmów z innymi ludźmi. Dzięki temu otrzymywało się ciekawe wskazówki. To nie wszystko - w trakcie rozmowy można było wybrać jeden z nastrojów. Bohater mógł stawać się współczującym, znużony, ostrożny, zafascynowany, przyjazny lub groźący. Owe stany wpływały na odpowiedzi i zachowania spotykanych osób. Podobny system wdrożył Dynamix w Rise of the Dragon, ale był on znacznie bardziej uproszczony.

Do legendy przeszła historia z roślinką, którą znajdujemy na samym początku i którą można omyłkowo zniszczyć, przez co nie daje się potem skończyć gry. Twórcy są jednak zdania, że po spaleniu resztek owej rośliny, wyrasta ona na nowo w tym samym miejscu. Nie zdołałem tego sprawdzić, niemniej sytuacja ta pokazuje, z czym mieliśmy do czynienia. RtZ powszechnie uważano za grę niezwykle trudną. Sam Volk powiedział, że zagadki były „nieznośne, wręcz szalone”.

#### DZIEDZICE ZORKA


Return to Zork pojawił się w sklepach na początku października 1993 roku, dosłownie tydzień po premierze Mysta. Wkrótce potem Activision wydało oświadczenie, w którym sygnalizowało rewelacyjną sprzedaż pecetowej wersji dyskietkowej oraz CD-ROM, poszerzonej o kilka filmików.

Zapowiadano również konwersje na Macintosha i 3DO, mające ukazać się w pierwszym kwartale kolejnego roku.

Stało się jasne, że gra zarobi dla Activision nieliczne pieniądze. Całkowity budżet RtZ zamknął się bowiem kwotą 800 tysięcy dolarów, a już na początku 1994 roku sprzedanych było ponad 200 tysięcy egzemplarzy. Kotick z dumą oświadczył w wywiadzie dla Chicago Tribune: „Jeśli by chcieć wcisnąć Hollywood w jedną formułę, to otrzymamy właśnie naszą grę”. Ostatecznie sprzedaż przekroczyła 2 mln sztuk, czyniąc z RtZ jedną z najbardziej kasowych przygodówek w dziejach. Według Williama Volka to właśnie ten tytuł ocalił Activision przed bankructwem, dostarczając wiele milionów dolarów czystego zysku.

Oczywiście Myst odniósł kilkakrotnie większy sukces i Activision żałowało, że wypuściło z garści znośną złote jaja kurę, ale mogło mieć pretensje wyłącznie do siebie. Bracia Millerowie proponowali mu bowiem dystrybucję projektu, zostali wszakże odprawieni ze słowami, żeby dalej robili gry dla dzieci, bo na tym znają się najlepiej.

Tymczasem Kotick kontynuował dzieje Zorka w nieco innej formule, nie tak skomplikowanej, za to jeszcze bardziej widowiskowej. Zork Nemesis i Zork Grand Inquisitor nie okazały się aż tak przebojowe, poza tym wstrzeliły się w okres schyłku przygodówek jako gatunku. Na horyzoncie widać już było nowe tematy. Tym razem Kotick szykował powrót do zamku Wolfenstein.

Po wejściu w nowe milenium Activision stało się silną firmą. Gdzieś tam po drodze zapomniano niestety o grze, która pomogła przetrwać temu zasłużonemu wydawcy. Wielka szkoda, że Return to Zork nie zmartwychwstało w wersji na systemy iOS czy Android. Na szczęście jest edycja z GOG-a i to jej możemy oddać zasłużony hołd, należny jednej z najpiękniejszych gier ostatniego ćwierćwiecza. I powtórzyć z łezką w oku finałowe epitafium: „Wspomnienia zaczarowanego imperium, położonego gdzieś poniżej Doliny Wróbli, uświadomią ci, że ten legendarny świat... jest miejscem, do którego należysz”. 



# GAMES

POCZĄTKI

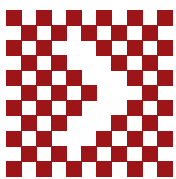
Stworzyli bogów, stali się bogami i trafili na Olimp. Niestety, choć czuli się jak bogowie, ich zachowanie nie było boskie. Na szczęście z czasem zeszli na ziemię, a nawet do podziemi. Z sukcesem.

■ Sir Haszak

”

Mam wrażenie, że Populous stworzył mnie, a nie ja Populouisa

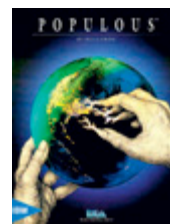
Peter Molyneux



**J**ak na god games wszystko zaczęło się (w roku 1982) dość przyziemnie, bo na parterze. Informatyk Peter Molyneux szukał komputera do swojej aplikacji bazodanowej. Zajrzał do nowo otwartego sklepu informatycznego w Guildford, którego właścicielem był Les Edgar, inżynier elektronik. Oprócz komputera Molyneux znalazł przyjaciela i długoletniego współnika w interesach. W 1985 roku założyli firmę Taurus.

Nazwa przyniosła im szczęście. Molyneux został przez pomyłkę zaproszony przez firmę Commodore na prezentację nowego komputera Amiga. Planowano zaprosić kogoś z Torusa, o czym Molyneux dowiedział się podczas spotkania. Nie dał jednak po sobie poznać, że coś jest

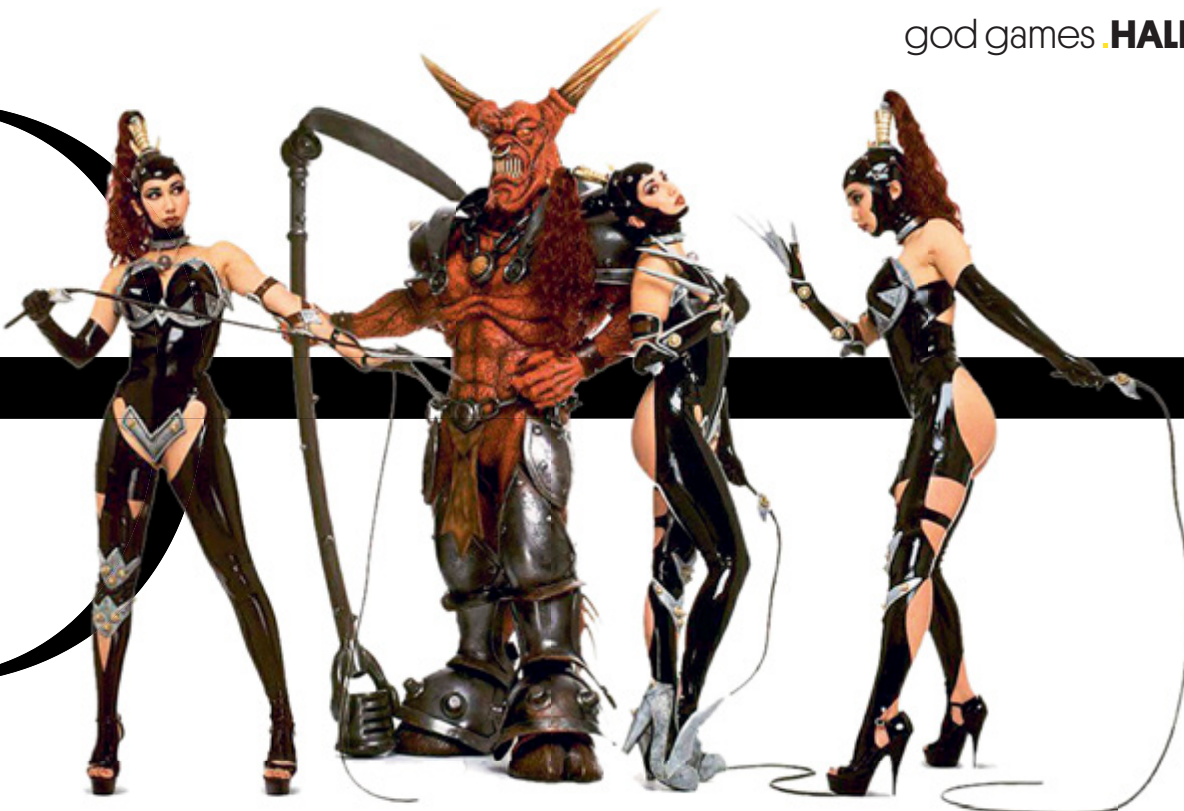
nie tak, i wyszedł z komputerem. Taurus napisał na niego bazę danych Acquisition. Mimo nietrafionego tytułu i mało intuicyjnej obsługi udało się sprzedać 1000 licencji amerykańskiej firmie. Wpłynęły pieniądze i Edgar z Molyneux po raz pierwszy stali się bogami. Na miesiąc. Potem przyszło faksem 200 stron poprawek od użytkowników i prośba o rozszerzenie instrukcji o 50 stron. Robienie poprawek wyleczyło obu panów z pisania aplikacji dla biznesu i jeszcze długi czas odbijało się czkawką w ich bieżącej działalności. W tej sytuacji Edgar i Molyneux postanowili zabrać się za gry. Tym chętniej, że doszli do pocieszającego wniosku: gry to takie inne bazy danych. A w tym mieli pewne doświadczenie. I tak w 1987 roku powstała firma Bullfrog.



## Wpływ

**Myslałem o zrobieniu gry wojennej, ale nienawidziłem turówek – wspominał Peter Molyneux. – Chciałem RTS. Miałem pomysł, by nie kierować bezpośrednio żołnierzami, ale na nich wpływać. Nie myślałem, by być „bogiem”, ale by mieć wielu ludziów i skłaniać ich do pewnych działań.**

❖ Dungeon Keeper nie pozwalał na grę grzeczną, ale przyciągał specyficznym poczuciem humoru.



❖ Populous. Płaski teren – przedmiot pożądanym. Budowane na nim zamki i miasta dawały bogu moc.



❖ Populous. Budowanie nisko nad wodą było ryzykownym pomysłem. Przeciwnik mógł zesłać powódź.

## RATUNEK PRZED BEZROBOCIEM

Początki były trudne. Brakowało pieniędzy na wypłatę pensji. Glenn Corpes, programista zatrudniony od niedawna w charakterze grafika, bawił się portowaniem Fusion, jednej z pierwszych produkcji studia, z Atari ST na Amigę. Zastanawiał się, co zrobi, kiedy zostanie zwolniony z pracy. Po głowie chodził mu pomysł izometrycznych klocków. Popracował nad nim cały weekend.

- Gdybym nie był tak leniwy, napisałbym uczciwy edytor poziomów, ale ponieważ chciałem szybkiego efektu, stworzyłem generator terenu - wspomina.

Rezultat nie powalał, gdyż symulowany krajobraz był za bardzo szpiczasty. Dlatego Corpes dodał opcję podnoszenia i opuszczania obszaru myszką.

W poniedziałek przyszedł do biura z modelem, w którym można było obracać teren i modyfikować go w czasie rzeczywistym. Wszyscy obejrzeni, powiedzieli, że fajne i... wrócili do poprawek Acquisition oraz kończenia amigowej wersji Druida II. Corpes nie bardzo wiedział, jak wykorzystać swoje dzieło w grze.

Wiedział za to Peter Molyneux. Parę dni później już pracował nad pomysłem: mali ludzie mieli chodzić po okolicy, rozmnażać się, zajmować coraz większe przestrzenie i zakładać obozy. Ideą przewodnią było nie bezpośrednie kierowanie nimi, ale wpływanie na ich decyzje. Po kilku dniach zabawy Molyneux miał już ludzi budujących osady i walczących. Projekt otrzymał roboczą nazwę Creation i od tego czasu do końca istnienia Bullfoga zawsze w produk-

cji była jedna gra o tej właśnie nazwie roboczej.

Ekipa szybko przekonała się, że jeśli ma powstać pełna symulacja świata, potrzeba bazy danych znacznie większej od Acquisition. To z kolei - zważywszy na kłopoty z obsługą tamtej - doprowadziłoby graczy do rozstroju nerwowego. Dlatego zdecydowano się pójść w prostotę. Co prawda morze ikonek wokół mapy na pierwszy rzut oka wymagało do obsługi zaawansowanej kobiecej intuicji z elementami psychometrii, ale testujący produkt gracze dość szybko oswajali się z interfejsem. Zresztą mnóstwo elementów Populouosa było minimalistycznych. Z różnych przyczyn.

Peter Molyneux opowiada: - Byłem zbyt dziadowskim programistą, by opracować sposób, w jaki mali



Populous sprawił, że stałem się megalomanem i, jak dotąd, mi nie przeszło

Les Edgar

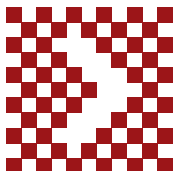


Stworzenie sequelu jest dziesięć razy trudniejsze od oryginału. W oryginał wkładasz cały potencjał twórczy. Dopieszczasz każdy szczegół, jaki tylko możesz, równoważysz grę, a ktoś prosi, byś zrobił to raz jeszcze.



Populous II. Wybrzeże morskie i wyszukiwanie drogi - to dwie zmyły ludzkości. Nie pomagał nawet magnes papieski.

Populous II. Liczba roślin i skał była na mapie ograniczona. Na przykład zakłęcie sadzenia roślin przestawało działać, póki inna roślina nie zniknęła z mapy.



ludzie mają prawidłowo chodzić po wygenerowanym terenie. Zamiast tego gracze dostali narzędzie do jego podnoszenia.

Podobnie niewyrafinowana była sztuczna inteligencja. Miarę jej jakości stanowiło pokonywanie Glenna Corpesa: szukała zamieszkałych budynków i próbowała je rozwijać, wznosząc teren. Tym razem prostota rozwiązania mogła też wynikać z okoliczności. W trakcie produkcji gry Molyneux miał poważny wypadek samochodowy. Nie robił kopii zapasowych i dlatego logikę gry, którą pisał dwa miesiące, trzeba było odtworzyć od zera. Zajęło to tydzień. Rzut izometryczny zapożyczono z tytułu Spindizzy, a paleta barw pochodziła z Dungeon Mastera wydanego na Atari ST. Tę ostatnią informację udało się na długo ukryć przed prasą, dzięki czemu uniknięto narzekania fanów Amigi w dobie ostrej rywalizacji jej producenta Commodore z firmą Atari.

Pozostała kwestia zakończenia rozgrywki, czyli zmuszenia uczestników do walnej rozprawy. Rozwiązanie podpowiedział Les Edgar, wymyślając papieski magnes. Wyznawcy udawali się w miejsce, gdzie umieścił go gracz. Jeśli był tam przeciwnik, zaczynała się rozstrzygająca bitwa. Po siedmiu miesiącach prac Molyneux i Corpes mogli grać ze sobą w sieci. Populous od początku był wyposażony w tryb multi dla dwóch graczy. Niezbyt dobrze działał przez internet ze względu na wolne modemy, ale po podpięciu kabla sieciowego sprawował się znakomicie.

Pozostało sprzedać gotowe dzieło. Edgar próbował zdobyć licencję Lego, ale bez powodzenia. Otrzymał odpowiedź, że firma nie wspiera gier, w których występuje przemoc.

Najwięksi wydawcy podchodzili do Populoua jak pies do jeża. W końcu na wypuszczenie go na rynek zdecydowało się Electronic Arts. I był to słuszny krok. Po premierze w 1989 roku posypały się świetne recenzje, którym dorównywał zbyt produktu. Gra ukazała się na platformach: Amiga, Atari ST, PC, Game Boy, SNES, Mega Drive, Master System, Sharp X68000, FM Towns i Macintosh.

Dzięki sprzedaży licencji japońskiemu deweloperowi odniosła też sukces w Kraju Kwitnącej Wiśni. W tamtych czasach udało się to niewielu zachodnim tytułom. W sumie nabywców znalazły ponad 3 miliony egzemplarzy Populoua. Nieźle, zważywszy, że zgodnie z wyliczeniami Edgara opracowanie gry wraz z wydanym później dodatkiem kosztowało studio około 20 tysięcy funtów.

#### WSTĄPIENIE NA OLIMP

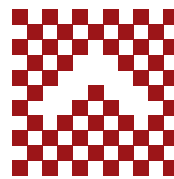
Życie osób zatrudnionych w Bullfrogu zmieniło się z dnia na dzień. Najbardziej było to widać po biurze. Dwa obskurne pokoje na drugim piętrze przy Bridge Road w Guildford, wyposażone w 15-letni nigdy niemyty ekspres do kawy, zostały zamienione na pomieszczenia w lśniącym nowością kompleksie Surrey Research Park. Jego obsługa nienawidziła nowych najemców, bo z niewiadomych przyczyn cierpieli oni na syndrom bogów. Jeździli po korytarzach na deskorolkach, zapychali pisuary wymiocinami, pływali w oczku wodnym, przychodzili i wychodzili z biura o dowolnej porze, często w nocy. Obsługa jednak nie wiedziała, że na dodatek dla zabawy strzelali do ludzi z wiatrówek. Ofiarami byli praktykanci zatrudniani do testowania gier. Paru z nich znalazło się w szpitalu po postrzale w oko. Jednak dla wielu z 20 stałych pracowników Bullfroga był to najbardziej romantyczny okres w karierze zawodowej.

Po wielkim sukcesie Populoua przygotowano dwie dyskietki z rozszerzeniami. Electronic Arts domagało się jednak drugiej części, a tej nie dało się zrobić szybko. Dlatego w 1990 roku rzucono na rynek Power Mongera, pre-RTS. Gra była zdaniem twórców niedopracowana, ale i tak sprzedano jej ponad milion sztuk.

Początkowo w procesie tworzenia Populoua II nie uczestniczył Molyneux. Producent jeździł bowiem po świecie, promując Power Mongera. Dlatego grafik Gary Carr miał czas, by przedstawić własną wizję sequela. Akcję zdecydowano się osadzić w starożytnej Grecji. W stosunku do części pierwszej poprawiono sztuczność inteligencję, dodano nowe



**Nie uważam, by istniał jakiś złośliwy plan zmuszenia nas do ciężkiej pracy. Myślę, że w głębi duszy Peter wierzy, że niemal wszystko można zrobić w „dwa tygodnie”.**



#### Piranie

**O zarządzaniu u początków firmy mówi incydent z piraniami.** Po wydaniu Populoua Molyneux – z okazji świetnej sprzedaży – przyznał zespołowi premię od 3000 do 5000 funtów. Jedna osoba była niezadowolona. Uważała, że to za mało. Molyneux rzucił w nią czymś ciężkim. Cel się chylił i przedmiot trafił w akwarium z piraniami. Ryby wyfrunęły w powietrze, woda i kawałki szkła pokryły podłogę. Następnego dnia cała ekipa pojechała do USA, a Gary Carr pierwszy raz przyszedł do pracy. Został tylko zdechłe ryby. Nikt mu nie powiedział, że wszyscy wyjeżdżają.

moce bogów i zwiększono liczbę poziomów. Sam pomysłodawca po latach przyznał samokrytycznie, że „dwójka” była słabsza od oryginału. Jeden z zarzutów graczy dotyczył zbyt innej komplikacji rozgrywki.

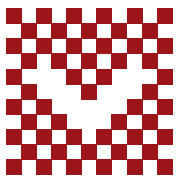
Corpes zaś nieskromnie dodaje: – Moim zdaniem grafika oryginału była lepsza niż w Populouie II, choć w przypadku tego ostatniego tworzyli ją przez rok dwóch utalentowanych ludzi, a w pierwowzorze ja w parę miesięcy z przerwami na programowanie.

Mimo poczucia pewnego niespełnienia autorów Populoua II: Trials of the Olympian Gods także okazał się sukcesem. Sprzedano około miliona egzemplarzy.

Wydawało się, że w kolejnych przebojach udało się uciec od god games, ale w rzeczywistości wpływanie na świat gry zawsze było twórcom bliskie. Jego elementy znalazły się w niedocenionej produkcji Magic Carpet, ale także w doskonale przyjętych tytułach Theme Park i Theme Hospital.

#### ZAKŁADNICY ROGATEGO

W 1994 roku kilku pracowników Bullfroga regularnie spotykało się u Petera Molyneux przy grach planszowych. Jednego wieczora grano w Call of Cthulhu, a potem kilka rund



w Wiz-Wara, którego akcja toczy się w podziemnym labiryncie. Molyneux stwierdził wtedy, że chętnie zrobiłby grę o budowaniu lochu. Tak narodził się pomysł Dungeon Keepera, w którym potwory broniły podziemi przed rycerzami.

Programista Simon Carter i grafik Mark Healey strawili rok na nadaniu znaczenia sformułowaniu „zbudować swój loch”. Jako pierwszy powstał system wyszukiwania drogi w zmieniającym się labiryncie, który był genialny, ale... jego aktualizacja trwała zbyt długo nawet na najszybszych ówczesnych komputerach.

W tym okresie Molyneux w zasadzie nie było - zajmował się sprzedażą firmy. Transakcję sfinalizował w 1995 roku, a szczęśliwym nabywcą zostało Electronic Arts. Dawało najlepszą cenę, najlepsze warunki zatrudnienia zespołu i gwarancję sporej autonomii.

Okazało się jednak, że po sprzedaży firmy Molyneux nadal nie mógł zaangażować się w projekt. Jako wiceprezes EA często latał na zebrania do Kalifornii i przekładał tony papierów. Firma szybko się rozrosła - z 20 do 90 pracowników. Pojawiło się mnóstwo projektów realizowanych równocześnie. W pewnej chwili Molyneux nadzorował ich aż siedem, ale nie miał najmniejszych szans, by choć do jednego z nich napisać linijkę kodu. Był zmęczony i sfrustrowany. Alternatywę stanowiło zatrudnienie się jako zwykły programista w korporacji. Tego jednak też nie chciał. Ostatecznie postanowił odejść po zamknięciu prac nad Dungeon Keeperem, co było szokiem dla wszystkich. EA natychmiast zabroniło mu pojawiać się w biurze. Zobowiązało go przy tym do skończenia Dungeon Keepera, który miał już spore opóźnienie, ale - jak Molyneux zapewniał - powinien być gotowy w ciągu kilku miesięcy.

Tymczasem zasobów do Dungeon Keepera było pod dostatkiem, jednak sama gra jakoś się nie kleiła. W końcu na sześć tygodni przed datą wydania Molyneux sporządził surowy model 2D czegoś bardziej dynamicznego. Zaczęto nad nim prace, ale ukończenie tytułu mocno się oddaliło. EA zamierzało zamknąć projekt.

Wtedy Molyneux stwierdził, że bierze na siebie odpowiedzialność i sfinansuje resztę prac. Kilkuosobowy zespół przeniósł się do niego do domu. Jak się później okazało - na dwa lata. Może dlatego Dungeon Keeper najpierw powstał w wersji wieloosobowej. Wyszło to dość naturalnie, bo całość testowano i równoważono w trakcie nocnych rozgrywek między członkami ekipy.

Simon Carter tak wspomina ten okres: - Od drzwi frontowych miałem do biura 2, może 3 metry. To oznacza, że przez 2 lata pracowałem po 18 godzin przez 7 dni w tygodniu bez urlopu i nigdy nie byłem dalej niż 10 metrów od swego biurka.

- Pamiętam, że byłem jedynym grafikiem przez większość realizacji projektu i faktycznie zrobiłem około 90 procent całej grafiki w grze - mówi Mark Healey. - Pracowałem wiele razy do późna w nocy, co zniszczyło mój związek i kręgosłup - ból pleców jest zaiste najwyższym wspomnieniem z tamtego okresu.

Jeszcze raz okazało się, że nie ma jednak tego złego, co by na dobre nie wyszło, bowiem innym razem Healey stwierdził: - Główna rogata postać stanowiła moje dzieło. Wzorowałem ją na mojej byłej dziewczynie - miała bardzo podobny uśmiech. I podobny temperament.

W trakcie prac nad grą Molyneux grożono śmiercią. Członkowie zespołu mieli na pulpitach skrót do utworu „Carmina Burana”. Gdy tylko odzywał się dzwonek do drzwi, Molyneux podskakiwał, a życzliwi koledzy byli gotowi włączyć muzykę na pełny regulator, by zapewnić szefowi projektu godną oprawę ostatnich chwil.

W końcu po trzech latach prac, w 1997 roku, ukazał się kolejny przebój firmy. Recenzentom i graczom bardzo spodobało się niestandardowe podejście, potwory z osobowościami i obecne w grze poczucie humoru. Dla działu sprzedaży oznaczało to milion egzemplarzy, które znalazły właścicieli.

### TRZECI WYMIAR WYZNAWCÓW

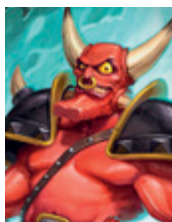
Po odejściu Molyneux atmosfera w Bullfrogu siadła. Wielu starych pracowników nie mogło się odnaleźć.

- Od czasu kupienia Bullfoga przez EA firma urosła znacznie bardziej, niż bym tego chciał. Ludzie zaczęli się w niej czuć jak małe trybiki, zatrudniono dużo osób dobrych w mówieniu, ale naprawdę bez talentu. Zaczęli pojawiać się dziwni menedżerowie i nagle najważniejsze stało się to, co myślą akcjonariusze - wspomina Mark Healey. Pierwszą produkcją powstałą bez udziału Molyneux był Populous: The Beginning, zwany nieoficjalnie trzecią częścią cyklu. Z założenia był to prequel dwóch poprzednich odsłon, w którym gracz wcielał się w szamanę. Ta w trakcie 24 misji walczyła z trzema szamanami o status bogini, a w kolejnej - o władzę nad układem planetarnym. Les Edgar podsumowuje: - Populous II był świetną grą. Chcieliśmy przenieść ją w trójwymiar. Myślę, że sposób zbliżania i oddalania terenu wyszedł znakomicie, choć niekiedy wkurzał. To było idealne zwieńczenie cyklu, stanowiącego jeden z kamieni milowych w historii gier.

Tytuł tworzył nowy zespół, ale paru weteranów też maczało w nim palce. Na przykład Glenn Corpes, który przygotował nowatorski generator tekstur, dobierający ich barwy do wysokości terenu i mieszający kolory. Dzięki temu niewielkim nakładem pracy otrzymywało się zróżnicowane pokrycie ziemi i nieba. Mimo że Glenn miło wspomina pracę przy tym projekcie, uważa też, że to była świetna gra, ale jednak nie był to Populous. Gracze najwyraźniej odnieśli podobne wrażenie, bo Populous: The Beginning, wydany w 1998 roku, popularnością nie dorównał swoim poprzednikom, choć zebrał dobre recenzje. O ile doceniono świetną oprawę graficzną, tak narzekano na trudności w sterowaniu wyznawcami, zbyt uproszczenie rozgrywki, wymieszanie god game z RTS-em i słabą grywalność podczas powtórnego przechodzenia poziomów.

### POTTER KOŃCZY Z LOCHEM

Równolegle do kolejnej części Populouisa zajmowano się nową wersją Dungeon Keepera. Główna zmiana dotyczyła grafiki - tym razem stała się ona w pełni trójwymiarowa. Pojawiły się też nowe czary i potwory.



## Życzenie

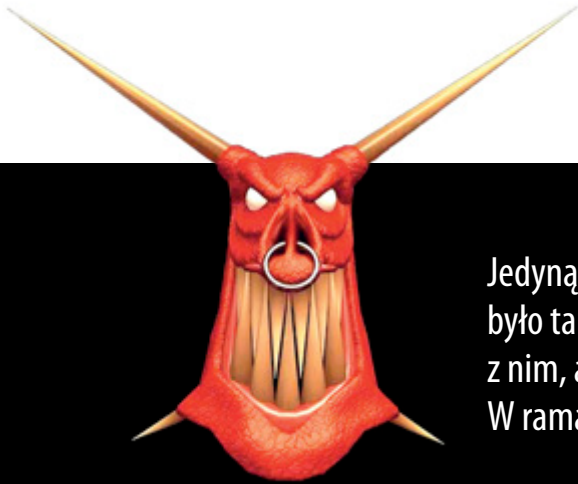
**Peter Molyneux** miał budować nastrój. W wersji roboczej Dungeon Keepera była opcja, że jeśli grało się późno w nocy i miało włączoną drukarkę, atakujący rycerze zaśmiecili ją losowymi komentarzami w rodzaju „Nadchodzę, by cię zabić, okrutny tyranie!”. Jak wspomina Simon Carter, ta fajna opcja zderzyła się z korporacyjną rzeczywistością. Jednej nocy podczas testów drukarki EA na całym świecie zgłupiały, a kilku ludzi w Stanach przeraziło się, że ktoś grozi im śmiercią.



■ Dungeon Keeper.  
W bibliotece (na górze) zdobywało się wzory kolejnych czarów.



■ Dungeon Keeper free-to-play. Gorączka złota ogarnęła tym razem nie rycerzy, a twórców.



Jedyną prawdziwą ofiarą prac nad Dungeon Keeperem było tamagotchi Petera Molyneux. Nie rozstawał się z nim, ale wystarczył jeden błąd, chwila nieuwagi. W ramach dowcipu zostało utopione w gorącej herbacie.

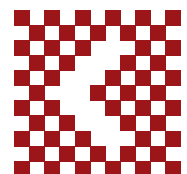
Zaklęcia rzucało się kosztem many, a nie złota i... to niemal wszystko. Może dlatego najczęstszym zarzutem pod adresem gry było zbyt małe nowatorstwo. Narzekano też na szczątkowy multiplayer, który oferował zaledwie cztery mapy. Na pochwałę zasługiwała natomiast mnogość trybów, w tym całkowicie nowy - piaskownica My Pet Dungeon, gdzie budowało się loch, zdobywało punkty za każdą czynność, a następnie grało dalej i posyłało bohaterów na pożarcie bestiom. Podobały się także przemowy Mentora, który nie tylko służył radą i pomocą, ale też ostrzegał i wygłaszał zabawne komentarze.

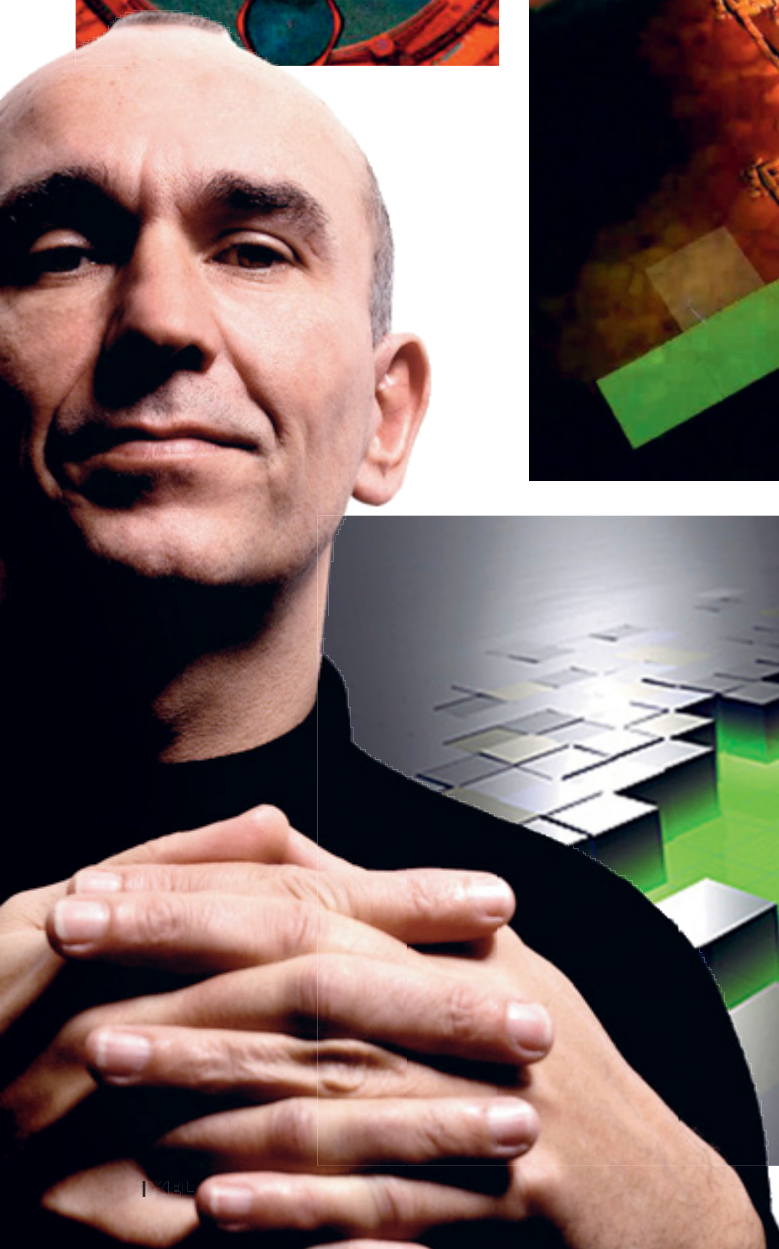
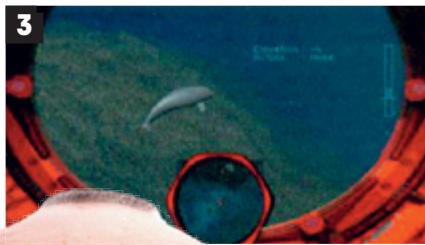
Oceny Dungeon Keepera II wydanego w czerwcu 1999 roku były niższe niż „jedynki”, ale i tak przeważnie bardzo dobre. Już w lutym 2000 roku

pojawiła się zapowiedź gry Dungeon Keeper 3: War of the Overworld, w której potwory miały wyjść z podziemi i zaatakować bohaterów na powierzchni. Jednak miesiąc później projekt odwołano. Electronic Arts kupiło licencję Harry’ego Pottera i wołało zainwestować w markę znaną także poza branżą. Rok później Bullfrog został ostatecznie wchłonięty przez EA. Po studiu pozostała rzesza twórców, którzy odeszli do innych firm, niekiedy własnych, i uczestniczyli w głośnych projektach. Niektórzy nadal robią god games, jak choćby Peter Molyneux - ostatnio Godusa. ■



Epilog pierwszej generacji god games stanowi Dungeon Keeper wydany przez EA w 2013 roku na urządzenia mobilne w formie free-to-play. Gra spotkała się z miazdzącą krytyką. Zarzucano jej, że... na pewno nie jest darmowa. Rozgrywka była sztucznie rozciągana w czasie, by zmusić graczy do korzystania z mikropłatności. Dlatego tytuł nie zyskał wielu sympatyków. Na GameRankings otrzymał znacznie poniżej 50%, a gracie na Metacritic.com przyznali mu 0,4 punktu w skali od 0 do 10. Rogaty sięgnął dna. Czy ktokolwiek zechce jeszcze zajrzeć do lochu?

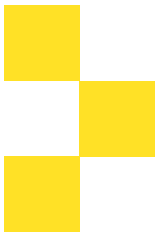




- 5**
- 1** **Lords of Midnight** byli dziełem Mike'a Singletona (1951-2012).
  - 2** **Theme Park** wytyczał szlaki dla The Sims na 6 lat przed jego premierą.
  - 3** **Creation** było reklamowane w prasie w 1995 roku.
  - 4** **Dungeon Keeper 3** o podtytułe War for the Overworld nigdy się nie ukazał.
  - 5** **Curiosity** było pierwszą eksperymentalną grą wypuszczoną przez 22Cans.

PIXEL  
WYWIAD

# ZACZĘŁO SIĘ OD KRAJOBRAZU



Z **Peterem Molyneux**  
rozmawia Piotr Mańkowski



**O PRZEŁOMACH W KARIERZE WIELKIEGO TWÓRCY, o tym, dlaczego zakładał kolejne firmy i od 28 lat chce mu się tworzyć nowe gry. I ani słowa o Godusie, bo ostatnio napisano o nim stanowczo zbyt wiele, a zadawane Peterowi w związku z tym tytułem pytania przekroczyły w pewnym momencie granice dobrego wychowania. To spotkanie z jednym z najważniejszych autorów gier w dziejach. Swoisty hołd dla niego oraz próba dowiedzenia się kilku rzeczy, jakich nie zdążył powiedzieć w swoich licznych wywiadach.**

**P** Wychowałeś się w Wielkiej Brytanii, w hrabstwie Surrey. Do waszego kraju informatyka dotarła bardzo wcześniej. Kiedy zobaczyłeś pierwszy komputer? Musiało to nastąpić około roku 1980, miałem wtedy 21 lat. To był Acorn Atom, sprzęt przeznaczony raczej dla hobbystów, choćby dlatego, że należało go samodzielnie złożyć. Atom był mało stabilny i posiadał cały jeden kilobajt RAM-u. Ciężko było cokolwiek na nim zrobić, ale pozostawiał cię z niezwykłym wrażeniem obcowania z maszyną. To były tak odległe czasy, że prawie o nich zapomniałem.

**P** A kiedy nadszedł ten moment, że zobaczyłeś grę i pomyślałeś: „Oto przyszłość przemysłu rozrywkowego”?

Lords of Midnight. Grałem w to cudo w 1984 roku na C64. To był niesamowity tytuł; skala i możliwości przytłaczały zwykłego użytkownika. Jeździłeś konno, poznawałeś inne postacie – to były rzeczy wcześniej niespotykane. Gra w dużej mierze odwoływała się do naszej wyobraźni, angażowała ją. Na C64 było też doskonałe M.U.L.E. Szanowałem również Manic Minera, ale jeszcze więcej czasu spędziłem z Elite, które było owocem czystego geniuszu.

**P** W branży gier nie zacząłeś jednak od pisania programów, tylko od dystrybucji. Możesz opowiedzieć o tamtym okresie?

Po ukończeniu informatyki na uniwersytecie zatrudniłem się w firmie, która zajmowała się sprzedażą

wysyłkową sprzętu sportowego. Pracowałem tam przy komputerach i mimo że firma nie oferowała wielkich możliwości rozwoju, nauczyłem się podstaw prowadzenia biznesu.

**P** Bullfrog założyłeś ze swoim przyjacielem Lesem Edgarem.

Tak naprawdę to nie była moja pierwsza firma, ale pierwsza, która odniosła sukces. Wcześniej działaliśmy jeszcze jako Taurus, wykonując często różne dziwne zlecenia. Produkowaliśmy też oprogramowanie użytkowe – najbardziej chyba znana stała się baza danych Acquisition na Amigę. Potem już jako Bullfrog w 1987 roku zaczęliśmy tworzyć naszą pierwszą grę i był to Populous. Ukazał się na rynku dwa lata później.

**P** Co było inspiracją do jego powstania?

Narodziny Populouisa były naznaczone długotrwałym procesem ewolucji. Zaczęło się od krajobrazu, potem został on zasiedlony małymi ludzikami, a my pracowaliśmy nad tym, by owi mieszkańcy poprawnie się po nim poruszali. Gdy już i to nastąpiło, zacząłem się zastanawiać, co ciekawego można by z tymi ludzikami zrobić. I tak właśnie narodziła się idea „god game”.

**P** Chwilę potem podchwycili ją inni.

Grałeś w Mega Lo Manię?

Tak, ona powstała dwa lata później. Pamiętam, że to była świetna gra, tyle że bardziej bazująca na elemencie zręcznościowym niż Populous.

## Guildford

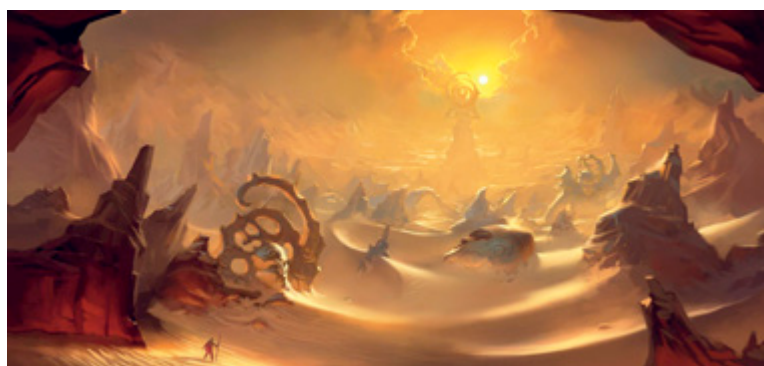
Gdy się patrzy na zdjęcie rodzinnego miasta Petera Molyneux nie sposób opędzić się od wrażenia, że gdzieś w tych ogrodach nieopodal XI-wiecznego zamku powstały załączki zarówno Populouisa, jak i Fable.



To śmieszne, ale z Jonem Hare'em z Sensible Software ani razu nie spotkaliśmy się w tamtych czasach. Poznałem go dopiero wiele, wiele lat później. Natomiast gdy zakładaliśmy Bullfroga, bardzo sobie ceniliśmy ich grę Wizball.

**P** Co stało za waszą decyzją, żeby sprzedać Bullfroga Electronic Arts po sukcesie Populouza, Powermongera i Syndicate?

Decyzja zapadła w czasie, gdy na warsztacie mieliśmy tytuły Magic Carpet i Theme Park, a szykowaliśmy Dungeon Keepera. Byliśmy dość naiwni, ale wydawało nam się, że trzeba dążyć do poszerzania zasięgu firmy. To był również czas, gdy inne zespoły tworzące gry zaczęły się powiększać, a my nadal posiadaliśmy jedno studio i z grubsza ten sam team. EA złożyło nam dwie oferty: jedną w 1993 roku, kolejną dwa lata później. Tę drugą przyjęliśmy. Nagle sam stałem się częścią struktur Electronic Arts. Wcześniej zasadą Bullfroga



Black & White oraz kolejne odsłony Fable były głównymi nurtami działalności Lionhead Studios.

Peter odszedł z Lionhead wraz z premierą Fable: The Journey (2012).



było to, że robiliśmy jeden projekt, kończyliśmy go, a dopiero potem rozpoczynaliśmy kolejny. Po premierze naszej czwartej gry, czyli Syndicate, uległo to zmianie. Przyczyną był fakt, że zespół rozwijał się i zyskiwał doświadczenie, a w takiej sytuacji każdy zgłasza jakiś swój projekt - i tak właśnie stało się u nas. Patrząc z dzisiejszej perspektywy, otrzymałem swoją lekcję: lepiej jednak robić jedną rzecz i koncentrować się tylko na niej.

**P** Zawsze się zastanawiałem, co takiego się wydarzyło, że odeszliście od „dobrodusznych” tematów i postanowiliście stworzyć symulator piekła, czyli demonicznego Dungeon Keepera.

Już Syndicate był mało grzeczny, natomiast u źródeł Dungeon Keepera stało nie zamiłowanie do piekła jako takiego, lecz dyskusje o baśniach i mrocznych legendach. Realizowaliśmy go w zespole składającym się z dziewięciu osób, na początku pracując w moim domu. Kilkakrotnie musieliśmy przekładać premierę, ponieważ skala gry okazała się bardzo duża. Był to pierwszy projekt, jaki robiliśmy już pod banderą Electronic Arts. Prywatnie bardzo lubiłem Dungeon Keepera, był dobry, zwłaszcza w opcji multiplayer.

**P** A co się stało z tajemniczym projektem Bullfroga o nazwie Creation?

Creation to był pierwotny tytuł Populouza. Co zabawne, funkcjonował następnie jako pierwotny tytuł Magic Carpet. Później, w 1995 roku, mieliśmy osobny projekt o tej samej nazwie - i to o niego zapewne ci chodzi - rozgrywający się w podwodnym świecie, który został wstrzymany na dość wczesnym etapie i nigdy się nie ukazał. Ogólnie termin „creation” służył nam często za nazwę kodową nowego projektu.

**P** Gdy spotkałem cię na targach ECTS w 1997 roku, byłeś w trakcie przenosin z Bullfroga do Lionhead Studios. Czy to druga część Magic Carpet spowodowała rozłam?

Nie, kluczowy okazał się tu Dungeon Keeper. Głównym problemem było to, że znalazłem się daleko od produkcji gier, bo zajęty byłem obowiązkami wiceprezesa Electronic Arts. Już podczas tworzenia Dungeon Keepera z Simonem Carterem często dyskutowaliśmy o grach role-playing, które uwielbiałem jako gatunek. Fable narodziło się z takich właśnie rozmów, które potem Simon zaczął przekładać na konkrety. W ogóle było tak, że projekty, które tworzyliśmy, stanowiły efekt pasji, a nie rynkowych kalkulacji. Sam proces kreacji gier był zawsze tym, co fascynowało mnie najbardziej.

**P** No tak, sam kiedyś powiedziałeś, PR nie jest twoją mocną stroną.

Bo to prawda! Są ludzie doskonali w sprzedawaniu produktów, w mówieniu odpowiednich rzeczy we właściwym miejscu i czasie. Ja niestety za bardzo ekscytuję się własnymi grami i często mówię nie to co trzeba. To z kolei powoduje zgrzyty w kontakcie z odbiorcami moich dzieł, poza tym za dużo się wówczas obiecuje. Dobry specjalista od PR ma zaprogramowane zgadzanie się z ludźmi i potrafi unikać trudnych pytań, pamięta też o tym, że są pewne rzeczy, których pod żadnym pozorem nie wolno głośno powiedzieć.

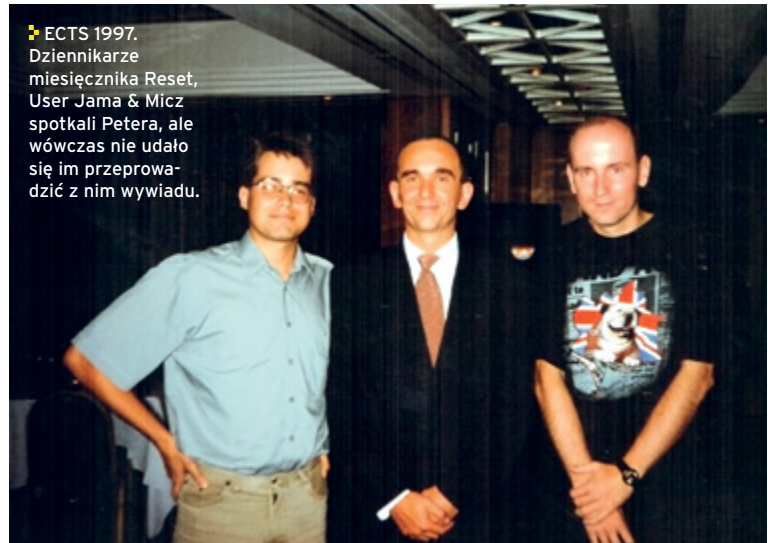
**P** Po wydaniu Fable: The Journey w 2012 roku, gdy Lionhead było już własnością Microsoftu, odszedłeś. Dlaczego?

Wiesz, główny problem stanowiło to, że Microsoft traktował Fable w sposób instrumentalny, jak wehikuł stworzony po to, by zarabiać pieniądze. W pewnym momencie stwierdziłem, że chyba nie chcę pracować pięć kolejnych lat nad następną częścią Fable. Lionhead Studios, które rozpoczęło życie od autorskich produkcji w stylu Black & White czy Fable, stało się maszyną do produkowania kolejnych odsłon tej gry. Był jeszcze jeden czynnik, a mianowicie to, że odkryłem potęgę gier mobilnych. Próbowałem przekonać ludzi z Microsoftu, żeby zadziałał w kwestii wypuszczenia Fable na systemy iOS czy Android, ale to nigdy nie nastąpiło. Ogólnie rzecz biorąc, była to bardzo trudna decyzja, gdyż postanowiłem odejść z bezpiecznego, dobrze znanego środowiska, gwarantującego mi stabilne warunki pracy. I tu dotykamy sedna sprawy, bo wygodą nie idzie zwykle w parze z kreatywnością. Żeby wykrzesać z siebie kreatywność, musisz - że posłużę się przenośnią - mieć nóż na gardle. Poza tym to zawsze ekscytujące uczucie, gdy rozpoczynasz nowe przedsięwzięcie.

**P** No i tak narodziło się 22Cans...

W zasadzie nic się nie zmieniło. Nadal tworzę gry, a biuro Lionhead od biura 22Cans dzieli w Guildford zaledwie 90 sekund spacerku.

**P** Dużo grywasz we współczesne produkcje? Ciekaw jestem, czy takie rzeczy jak Call of Duty albo Assassin's Creed są w stanie cię zainteresować?



✦ ECTS 1997. Dziennikarze miesięcznika Reset, User Jama & Micz spotkali Petera, ale wówczas nie udało się im przeprowadzić z nim wywiadu.

Interesuje mnie możliwość gromadzenia ludzi, by mogli wspólnie działać, wspólnie czegoś doświadczać. Zawsze o tym myślę, siedząc nad projektem nowej gry, i uświadamiam sobie wówczas, że najbardziej popularnym tytułem w mojej karierze był Theme Park.

Tak, to bardzo dobre gry. Akurat ostatnio sporo czasu spędziłem z Far Cry 4. Uważam generalnie, że nastały czasy, gdy wspaniale jest być graczem, bo wybór tego, w co można grać, stał się niesamowicie szeroki. Ze względu na to, czym zajmuję się zawodowo, mam zresztą wrażenie, że na okrągło w coś gram.

**P** A co jest twoim marzeniem po niemal 30 latach kariery twórcy gier?

Każdy piszący grę ma marzenie, żeby jego dziełem bawiły się miliony osób. Obecnie fascynują mnie technologie mobilne, no i pecety - znów, po wieloletniej przerwie. Interesuje mnie możliwość gromadzenia ludzi, by mogli wspólnie działać, wspólnie czegoś doświadczać. Zawsze o tym myślę, siedząc nad projektem nowej gry, i uświadamiam sobie wówczas, że najbardziej popularnym tytułem w mojej karierze był Theme Park. Sprzedał się w ponad piętnastu milionach egzemplarzy...

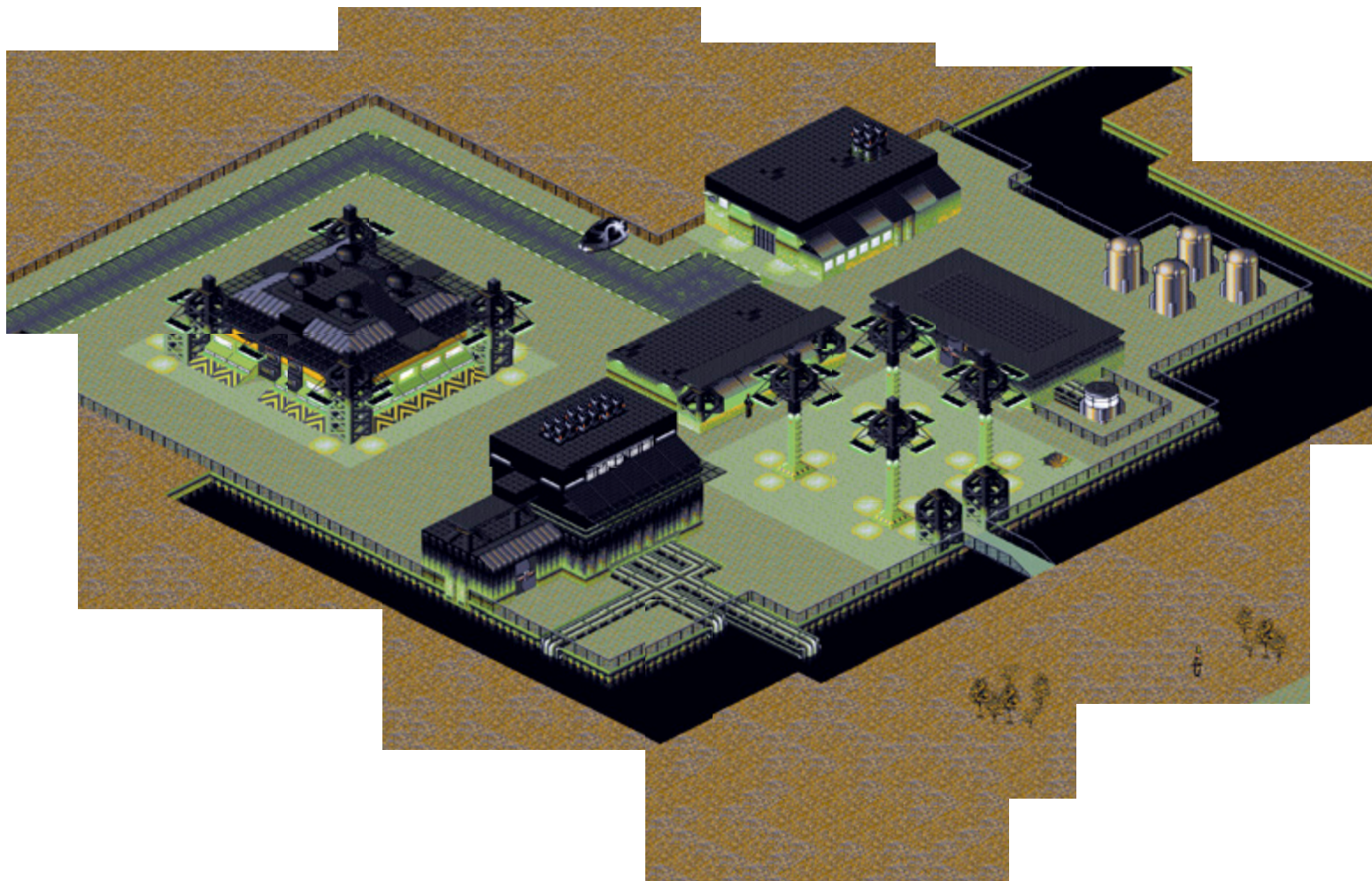
**P** W ilu? Czy ja dobrze usłyszałem?

W piętnastu milionach. Ukazał się w wersjach na wiele konsol. Sprzedawał się wyjątkowo dobrze, zwłaszcza w Azji. W niektórych zestawieniach był obecny w pierwszej dziesiątce hitów przez całą dekadę. Mało osób zdaje sobie sprawę z tego, jak wielkim sukcesem kasowym był Theme Park. Dalej za nim pod względem popularności umiejscowiłbym Fable 2, Populousa, Fable 3 oraz pierwsze Fable. Ale nie potrafiłbym wybrać spośród nich swojej ulubionej gry. To tak, jakbyś miał wybrać swoje ulubione dziecko. Wszystkie kochasz tak samo. **L**

**Puszki**



Firma 22Cans niemal od początku istnienia zbiera na siebie krytykę z różnych stron internetu. Pytano, dlaczego rozpoczęto z Godusem akcję na Kickstarterze. Ktoś nawet zasugerował, że bogaci, znani twórcy nie powinni korzystać z finansowania społecznościowego. Obecnie firma pracuje nad grą zatytułowaną Trail.



# 2096: WOJNY KORPORACJI

Krew agentów korporacji, wylana na ołtarzu Eurocorpu, kreśli zmiany w przyszłości. Nie walczą za idee, nie stawiają na piedestale swoich potrzeb. Nagrodzi ich scalak, stymulując mózg.

**P**rzyszłość, którą kreują cyberpunkowi wizjonerzy, zawsze zmierza w tym samym kierunku - świat nie dzieli się na państwa, a na korporacje - to one na ruinach wykupionych demokracji budują swoje imperia.

Tam, gdzie brakuje już przestrzeni do dalszej ekspansji, a i okazji do wchłaniania pomniejszych koncernów trafiają się coraz rzadziej, zaczyna się wojna korporacji, prowadzona przez niewielkie oddziały złożone z cyborgów. Bez dopalaczy, akceleratorów umiejętności, wytrzymałych nóg i silnych mechanicznych ramion batalia ta byłaby z góry skazana na przegraną. Jest jeszcze jeden istotny element rozgrywki - opracowany przez jedną z europejskich korporacji układ scalony stymulujący mózg i wpływający na percepcję. Scalak lepszy niż niejeden narkotyk, skutecznie mamiący zmysły milionów ludzi. Jeżeli codziennie pokonywałś drogę do pracy w strugach kwaśnego deszczu, ten jeden chip wypełni twój świat słońcem i śpiewem ptaków. A spojrzawszy w lustro, zawsze ujrzyysz twarz przystojniaka, nawet jeśli wszyscy wokół uważają inaczej.

Ten, kto ma kontrolę nad zmieniającym percepcję układem scalonym, ten rządzi światem. Błyskawicznie ta nowa metoda sterowania życiem innych stała się oczkiem w głowie syndykatów. Nie trzeba było długo czekać na wzrost ich znaczenia, podobnie jak na pirackie wersje chipów. To okazja do wydarcia korporacjom choćby i skrawka władzy i bogactwa.

Podjmij wyzwanie zarządzania syndykatem. Rozkoszuj się zwierzchnictwem nad czwórką agentów kontrolowanych z pokładu unoszącego się nad miastem statku. Śledź ich poczynania, kieruj krokami i reguluj poziom percepcji, inteligencji oraz adrenaliny poprzez elektroniczny wszczep. Niech cień terroru padnie na twoich nowych wrogów.

Syndicate to dzieło studia Bullfrog, znajdującego się wówczas u szczytu świetności. Za kreację świata mrocznych korporacji odpowiada Sean Cooper. Gra zadebiutowała w czerwcu 1993 roku w wersji na Amigę,

PC, Macintoshu, Acorna oraz konsole Amiga CD32, 3DO, FM Towns i Atari Jaguar. Zaisntniała także w zmodyfikowanych wydaniach na SNES-ie, Se-dze Mega Drive oraz znacznie później na PSP (w pakiecie EA Replay).

Syndicate można by zakwalifikować do dynamicznych i krwawych strzelanin w cyberpunkowej stylistyce, ale byłaby to niesprawiedliwa kategoryzacja - to zdecydowanie tytuł, który zasłużył sobie na miano jednej z pierwszych strategii rozgrywanych w czasie rzeczywistym. Blisko mu do Dune II czy Warcrafta, jednak w trakcie zabawy nie musimy dbać o ekonomiczny aspekt rozgrywki. Ta, podobnie jak w UFO: Enemy Unknown, została przeniesiona na ekran startowy każdej z misji. Zanim wyruszymy na pole bitwy, dysponując funduszami zebranymi za wykonane poprzednich misji, możemy dobrać i wyposażyć każdego z agentów. Bez dobrego planowania i zagłębienia się w szczegóły nie mamy wielkich szans na sukces. Każda z prezentowanych w rzucie izometrycznym misji przypomina nieco rozgrywkę w Cannon Fodder - jest dynamiczna i wymaga błyskawicznego podejmowania decyzji. Dlatego w Syndicate lepiej gra się myszką i klawiaturą niż za pomocą padła. Chyba że to kontroler od Jaguara z dużym blokiem numerycznym.

#### DANE WYWIADU ORAZ PLAN DZIAŁANIA

Syndicate pozwala wczuć się w rolę menedżera zabójczej korporacji już od intra, w którym obserwujemy wybrany cel - anonimową postać ludzką porwaną z ulicy i połączoną przez syndykat. Przerobioną na upiornym kole tortur w sprawnego, niosącego zniszczenie androida. Intro najładniej wygląda na PC (w kolorach), jednak i jego wersja z Amigi robi piorunujące wrażenie. Po rzeczowym wprowadzeniu w świat zmagania korporacji ruszamy na krwawą, uslaną trupami oraz głośną od wystrzałów i wybuchów wycieczkę po świecie. Mapa umożliwia wskazanie regionu i przegląd szczegółowych informacji dotyczących każdej z misji. Możemy uzyskać dodatkowe dane wywiadu

## Cars



✚ Ambulans. Może posłużyć do transportu lekarza.



✚ Śmieciarka. Solidna konstrukcja robi też za czołg.



✚ Monorail. Szybka syberyjska kolej miejska.

## Guns



✚ Laser. Niszcząca siła ognia spopieli wrogów i ich broń.



✚ Uzi. Lekki, podręczny mikser bliskiego zasięgu.



✚ Mini-gun. Ciężki karabin siejący solidne spustoszenie.

Syndicate staje w jednym szeregu z Dune II i Cannon Fodderem. To prawdziwa strategia rozgrywana w czasie rzeczywistym z rozbudowanym aspektem ekonomicznym.

## Intro



✚ Chirurgiczne polowanie na cel.



✚ Cel został właśnie odnaleziony.

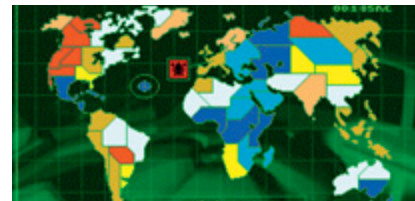
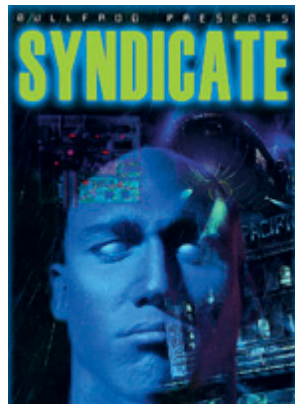
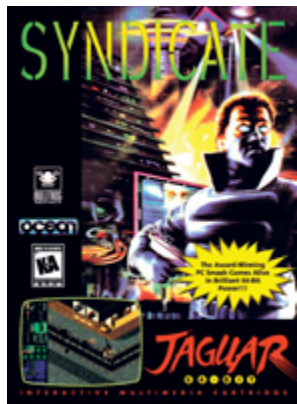


✚ Cel przystosowany do pracy.



✚ Syndykat: wybierz jeden z 40 symboli i poprowadź Eurocorp ku totalnej dominacji. Odważni mogą od razu zdecydować się na logo ryczącej żaby.





Mapa Ziemi stanowi okno na świat i czołówkę prowadzącą do ekonomicznej sekcji gry.

## Pudełka poszczególnych edycji Syndicate (europejskie wydanie PC, Atari Jaguar, 3DO) budowały nastrój przygnębiającej, korporacyjnej przyszłości, wraz z intrem tworząc przedsmak wypełnionej trudnymi misjami gry.

oraz precyzyjne mapy otoczenia, płacąc informatorom. Po zaakceptowaniu zadania przechodzimy do wyboru drużyny, domyślnie składającej się z czterech agentów, jednak ich liczbę da się zredukować. Panel administracyjny pozwala decydować o przydziale funduszy na badania nad wyposażeniem naszych ludzi, dobierać modyfikacje kończyn, serc, mózgów i klatek piersiowych, a także uzbrojenie oraz specjalne narzędzia, takie jak radar i podręczny perswador (nakłaniający uczonych do współpracy). Z upływem czasu wykorzystanego na badania, zyskujemy nowe typy broni, osłony i gadżety ułatwiające przetrwanie w brutalnym świecie Syndicate.

### AGENCI NA DOPALACZACH

Rozgrywka nie sprowadza się wyłącznie do eliminowania przeciwników – niekiedy jest to niemożliwe lub wręcz niewskazane. Podczas składających się na kampanię 50 misji nieraz przyjdzie nam podbierać konkurentom naukowców i wykraść tajne plany. Musimy umiejętnie gospodarować zasobami – liczba apteczek w ekwipunku każdego z agentów jest ograniczona, warto też pozostawić nieco przestrzeni na zdobycze pozyskane z ciał poległych oponentów. Nasi ludzie mogą poruszać się po miastach i fabrykach uzbrojeni lub z ukrytą bronią – w tym drugim przypadku brak polyskują-

cych łuf karabinów nie skupi na nich uwagi (i ognia) policji.

Ważny element rozgrywki stanowi stała obserwacja umieszczonej w lewym dolnym rogu ekranu mapki i wskazań skanera – tu rozróżniono kolorami wrogów, cele, policjantów i cywilów. To bardzo istotne dane, gdy przyjdzie nam niemal na ślepo przemieszczać się we wnętrzach budynków. Podróże po mieście da się skrócić, przesiadając się do pojazdów i kolejek miejskich. Czasem solidny ostrzał pozwala na przejęcie czyjegoś samochodu. Możemy sterować całą grupą lub wysłać agentów do boju pojedynczo. Jeśli pozostawimy postać bez kontroli, istnieje ryzyko, że zginie ona w walce. Tymczasowe podkręcenie wskaźników inteligencji, adrenaliny lub percepcji jest niekiedy jedynym środkiem wiodącym do celu...

Podstawowe edycje Syndicate wydane na Amigę i PC różniły się grafiką. Wersja pecetowa oferowała menu w rozdzielczości 320×200 pikseli przy 256 kolorach i 16-kolorową rozgrywkę w rozdzielczości 640×480 pikseli. W efekcie otrzymywaliśmy grę z kolorowym intrem i mrocznym izometrycznym światem. Wersja na Amigę 500, zrealizowana w niższej rozdzielczości, prezentowała barwniejszy świat (choć mam wrażenie, że i ona wyświetlała zaledwie 16 kolorów). Jeszcze bardziej kolorowe były wersje na 3DO i Jaguara.

### Seria

- 1993**  
Syndicate (50 misji)
- 1993**  
Syndicate: American Revolt (21 dodatkowych misji)
- 1996**  
Syndicate Wars (108 misji)
- 2012**  
Syndicate
- 2015**  
Satellite Reign

Syndicate to pozycja trudna, ale warta włożonego w rozgrywkę wysiłku. Znacznie więcej potu wyciska z graczy 21 dodatkowych misji oferowanych w rozszerzeniu American Revolt (wyłącznie na Amigę i PC), opowiadającym o buncie przeciwko rządowi Eurocorpu. W 1996 roku Syndicate zamienił izometrię na obraz trójwymiarowy w produkcji Syndicate Wars i rzucił nas w wir walki w kolejnych 108 potyczkach toczonych w roku 2191 (95 lat od wydarzeń z pierwowzoru). A wszystko to na zmodyfikowanym w stronę mrocznego cyberpunku silniku gry Magic Carpet.

W Syndicacie dwie rzeczy są pewne: śmierć wrogów i podatki nakładane na podbite regiony. A mogłoby się wydawać, że wizja korporacyjnych wojen przyszłości jest tak odległa od naszej rzeczywistości...

### DZIEDZICTWO SYNDICATE

Dzisiaj oryginalną serię Syndicate, opakowaną w DOSBoxa, można kupić na GOG-u (Syndicate Plus zawiera misję z dodatku American Revolt). Pewne podobieństwa do stylu Syndicate odkryli posiadacze SNES-a, którzy mieli okazję zagrać w zręcznościowe cRPG Shadowrun. Fanom serii może też spodobać się Fallout Tactics.

W 2012 roku Electronic Arts odważyło się na reboot Syndicate w szatach FPS-a. Dla tych, którzy nigdy nie zapomnieli przyjemności szerszenia terroru podręcznym uzi i kierowania poczynaniami agentów kryjących w polach długich płaszczki wspomagane wszczepami ciała, szykuje się w tym roku powtórka z cyberpunkowego RTS-a – mianowicie recenzowane w Pixelu #03 Satellite Reign, w które już można już teraz grać w wersji wczesnego dostępu. ■

### Lisoszop



**Ajdobry Lisoszop** to narzędzie autorstwa Tomasza Lisa do otwierania plików graficznych RAW. Przyda się do grzebania w grafikach Syndicate Wars.



TEMATY OKOŁOGROWE, PRZEGLĄD STARYCH KOMPUTERÓW, KOSMOS I FILM

# secret

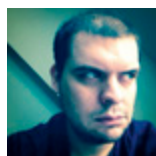


74

**Namiastki gier z czasów**, gdy o komputerach nikt nie słyszał oraz z okresu, gdy stanowiły one dobro wyższego rzędu.

80

**MRW w felietonie** wspomina miłość z dzieciństwa, której imię brzmiało Boulder Dash.



**Miejskie legendy w grach?** Tak, istnieje kilka mitów równie fascynujących, co niesamowitych.

84

**Amstrad miał być w założeniu inny** - zaś gry na niego nierzadko potrafiły zaskakiwać amigową jakością.

88

**Sylwetkę Edgara Allana Poe** przedstawiamy przy okazji premiery przygodówki House of Caravan.

90

**Podróż załogowa na Wenus?** W sumie bliżej niż na Marsa! Tylko pytanie czy jest po co się tam wybierać.



**Śledzi** z regularnością zegarka szwajcarskiego przywołuje zagubione fragmenty swojej growej młodości.

“ **NA WENUS KALENDARZ ASTRONOMICZNY WYGLĄDA NIECO INACZEJ NIŻ NA ZIEMI, TAM DZIEŃ JEST DŁUŻSZY OD ROKU.** ”





# Nowoczesne zabawki PRL-u

## Od fajerki do komputera

W Polsce Ludowej oprócz cymbergaja i zośki bawiły nas również cybernetyczne psy, mózgi elektryczne, komputery do samodzielnego montażu, telewizyjny tenis oraz gry mikroprocesorowe.

■ Bartłomiej Kluska (współpraca Mariusz Rozwadowski)

**W**czasach mojego dzieciństwa do zabawy służyły fajerki – wspominał Andrzej Osęka, znany w Polsce Ludowej krytyk sztuki i dziennikarz. – Były jedynymi zabawkami, na jakie mogło sobie pozwolić każde dziecko. Wystarczyło zwędzić je z kuchni. Jeszcze trzeba było wygiąć długi drut i postugując się tym drutem, toczyło się przed sobą fajerkę. Wydawała fascynujący głuchy turkot, jak motocykl lub samochód. Zabawa przerodziła się w szal, w epidemię. Matki, nie mogąc niczego na kuchni ugotować, goniły po podwórkach mistrzów jazdy na fajerce.

PRL od samego początku miał ogromne problemy z zapewnieniem Polakom produktów tak zasadniczych jak żywność czy sprzęt gospodarstwa domowego, czego symbolem stał się widok pustych półek w sklepach i kolejek przed nimi oraz rozbudowany system reglamentacji towarów (kartki na mięso, benzynę czy cukier).

Nic zatem dziwnego, że zabawki dla dzieci nie były traktowane priorytetowo ani przez władze, desperacko zwalczające niedobory, ani przez obywateli, stojących w gigantycznych ogonkach po wszystko – od parówek po meble. Najmłodszy Polacy sprawę wzięli jednak we własne ręce. Dosłownie.

### NAWYK DOBREJ ROBOTY

Potrifali to zrobić, ponieważ od razu po wojnie w programach szkół podstawowych pojawił się przedmiot o nazwie „prace ręczne” (od lat 60. „zajęcia praktyczno-techniczne”), w ramach którego uczniowie przez dwie godziny lekcyjne w tygodniu ćwiczyli – jak pisano w programie nauczania – „sprawność techniczną i umiejętność posługiwania się narzędziami”. Wykonywali więc takie przedmioty użytkowe jak karmniki dla ptaków, wieszaki na odzież i skrzynki na narzędzia, a nawet odbiorniki radiowe, ale również zabawki: drewniane lub tekturowe modele pojazdów, piłki do gier spor-

towych, domki dla lalek czy kukiełki. „Praca ręczna przyczynia się do wyrabiania socjalistycznego stosunku do pracy, do własności społecznej i osobistej. Wykonany z pewnym wysiłkiem przedmiot jest bardziej ceniony niż rzecz otrzymana bez trudu” – przekonywano w latach 50. w materiałach metodycznych dla nauczycieli. Również harcerze zachęcali do majsterkowania, doskonale wiedząc, że nic lepiej nie przyciągnie dzieci do prac ręcznych niż perspektywa samodzielnego zrobienia zabawki (zuchy dodatkowo kuszone szansą zdobycia pożądanej sprawności sobieradka). Dla początkujących przewidziano więc robienie zabawek z „tworzywa przyrodniczego” (ludziki z kasztanów, sero z wikliny), z papieru (kolejka linowa z pudełka od zapalnika, tekturowy teatrzyk cieni) lub drewna (łódki, figurki), konstruowanie latawców czy szycie pluszowych misiów. Niejako przy okazji odbywał się istotny społecznie proces wychowania technicznego.



■ Roboty Ewa i Azor Janusza Wojciechowskiego na wspólnym spacerze – nowoczesne zabawki lat 60., które polska młodzież mogła zbudować samodzielnie.



■ Struganie deski to dopiero początek szkolnej przygody z zajęciami praktyczno-technicznymi. W klasie piątej na młodzież czekało jeszcze wiele podobnych atrakcji.



■ To właśnie robot najlepiej służy praktycznemu poznawaniu najciekawszych dziedzin współczesnej techniki – przekonywał Janusz Wojciechowski.



- Prawdziwy majsterklepka gromadzi narzędzia, a każda rzecz ma tu swoje miejsce: wisi na gwoździu lub leży w odpowiedniej przegródce - nauczyła harcerzy Irena Zgrychowa. - W drużynie czy świetlicy trzeba wybrać narzędziowego, który sprawdza stan narzędzi, dba o ich konserwację. Uszkodzone sprzęty trzeba kazać winowajcom odkupić lub zreperować. Najczęstszą przyczyną wypadków w pracowni jest pośpiech, żarty, bieganina i krzyki. Dlatego należy zajęcia ująć w ramy dyscypliny. Nie pora biegać po klej lub ostrzyć nóż, gdy robota wre. Trzeba z góry przemyśleć: co, kiedy i jak, każdy zaś szczególnie wykonać starannie.

Od końca lat 50. podobne ideały z ekranu telewizora promował Adam Słodowy, major Ludowego Wojska Polskiego i autor poczytnej książki „Budowa samochodu amatorskiego”. W audycji zatytułowanej „Zrób to sam” uczył, jak z powszechnie dostępnych przedmiotów robić fascynujące zabawki. Tekturowy miś Yogi z ruchomymi nogami (były czte-

ry, wpisane w okrąg i przymocowane do tułowia za pomocą gwoździa wzmacnianego korkiem) to propozycja na rozgrzewkę. Bardziej zaawansowani technicznie widzowie mogli dzięki Słodowemu skonstruować na przykład psa z tektury, kólek, listewki i silniczka z samoczynnym przełącznikiem kierunku obrotów, który to zwierzak potrafił sam omijać przeszkody. Jeśli mały majsterkowiec dysponował drugim silniczkiem, kawałkiem sklejki, blaszką, drutem i gwoździkami, mógł stworzyć także zdalnie sterowany pojazd księżycowy. Niewątpliwą atrakcją dla fanów motoryzacji stał się natomiast „stołowy autotrener” do nauki jazdy samochodem. Ciekawymi inicjatywami Słodowego były też „gry stołowe”, kuszące młodych konstruktorów możliwością rywalizacji z kolegami. Na strzelnicy z ruchomą tarczą, na której naklejono wycięte z papieru sylwetki zajęcy, w momencie pociągnięcia za spust strzelby zawieszony na specjalnej dźwigni ołówek uderzał ostrzem w punkt

celowania, co pozwalało „myśliwym” zliczać trafienia. Z kolei symulator piłki nożnej zbudowany był z tektury (płyta boiska, figurki bramkarzy), listewek (obudowa), drewnianej kulki (futbolówka), starej firanki (bramki) oraz drutu, sznurka i guzików (elementy sterujące).

- Świat techniki jest nie mniej ciekawy niż świat opisany w dawnych baśniach - przekonywał Adam Słodowy. - Ale techniką kierują przeważnie zręczne dłonie odpowiednio przeszkolonych ludzi. Zanim usiądziemy za sterami jakiegoś pojazdu, zanim będziemy sterować obrabiarkami w zakładach produkcyjnych, spróbujmy pomajsterkować.

Program „Zrób to sam” nie schodził z anteny przez niemal 25 lat, a jego autor otrzymał od dzieci Order Uśmiechu. Książki Słodowego, w tym kultowe „Lubię majsterkować”, sprzedawały się w łącznym nakładzie przekraczającym 2,5 miliona egzemplarzy. Co ciekawe, niewinne - zdawałoby się - zabawy w realiach PRL-u zyskiwały ideologiczne uzasadnienie.

## Edukować



**Adam Słodowy** rozumiał, że młodych ludzi do nauki majsterkowania zachęci perspektywa samodzielnie wykonania zabawek. W programach telewizyjnych i książkach pokazywał gotowe rozwiązania, ale zachęcał by skonstruowane wspólnie przedmioty dalej rozbudowywać i ulepszać. Przekonywał, że wyobraźnia jest czasem ważniejsza od wiedzy.



Dziennikarz tygodnika Radio i Telewizja pisał: - Młody majsterkowicz inspirowany przez Słodowego przekonuje się na własnej skórze, że po prostu nie opłaca się robić byle jak. Te nawyki dobrej roboty przeniesione potem do zakładów pracy mogą mieć dobroczynne skutki dla całego kraju.

#### ELEKTRONIKA TO POEZJA TECHNIKI

O krok dalej od Słodowego poszedł inżynier Janusz Wojciechowski, w 1960 roku demonstrując w telewizji Azora - „cybernetycznego psa”. Mechaniczne zwierzę samodzielnie poruszało się po pomieszczeniu i kręciło głową (czyli „węszyło”), poszukując źródła światła, a następnie podążając w jego kierunku.

- Jeśli jest kilka źródeł światła, pies waha się, które z nich wybrać. Wygląda to bardzo efektownie, zwłaszcza kiedy źródła światła mają różną moc. Przez bardzo prosty zabieg możemy uzyskać także uciekanie Azora od światła - zachwalał Wojciechowski, namawiając jednocześnie młodych majsterkowiczów, by podobnego cybernetycznego pupila, działającego w oparciu o ogniwo fotoelektryczne (pożyczone na przykład ze światłomierza fotograficznego), zbudowali samodzielnie. Opis Azora pojawił się w książce „Pies elektroniczny i inne ciekawe modele”. Prawdziwie kultowy status zdobyła natomiast kolejna publikacja tego autora, czyli „Nowoczesne zabawki” z 1962 roku. Mimo wielu wznowień znalezienie jej w księgarniach graniczyło z cudem, a egzemplarze dostępne w bibliotekach często miały powyrywane kartki z co ciekawszymi pomysłami.

✚ W latach 70. do Polski dotarły nowoczesne zabawki z Zachodu. - Wszystko jest zmechanizowane, zelektryfikowane. Nie zmysł techniczny rozwija się u dzieci, lecz instynkt posiadania - ubolewał Andrzej Osęka. Dzieci były jednak z tej zmiany bardzo zadowolone.

## Dzięki wychowawcom i dziennikarzom młodzież PRL-u potrafiła zbudować każdą zabawkę: od modelu ciągnika z kartonu i drewnianek po działający mikrokomputer.

- Elektronika to poezja współczesnej techniki - twierdził Wojciechowski, udowadniając, że nawet w warunkach domowych można skonstruować odbiornik radiowy ukryty w zegarku, kieszonkowy magnetofon czy samochodowy autoalarm.

Największą atrakcją książki stały się jednak nie urządzenia praktyczne, a rozrywkowe zastosowania elektroniki. Zaproponowana przez Wojciechowskiego strzelnica nie była już, jak u Słodowego, kombinacją ołówka, linki i tektury, tylko działała w oparciu o przełącznik fotoelektryczny na tarczy i oświetlacz ogniskujący płamkę świetlną zamontowany na atrapie karabinu. Utalentowany majsterklepka mógł też zachwycić gości elektronicznymi odmianami samodzielnie stworzonych gier w kółko i krzyżyk lub okręty, a także automatem rozpoznającym, czy stojąca przed nim osoba to mężczyzna, czy kobieta.

- W istocie jest to czuły termometr elektroniczny, wykrywający różnicę w promieniowaniu cieplnym od nóg osłoniętych spodniami i nieosłoniętych - tłumaczył tajemnicę urządzenia Wojciechowski. - Niestety, kobieta w spodniach będzie wykazywana jako mężczyzna.

Autor nadal usilnie zachęcał młodzież do budowania robotów. Sam skonstruował zdalnie sterowaną Ewę - robota w obudowie lalki, pod suknią której ukryte było podwozie z czterema kółkami, aparatura sterująca oraz magnetofon. Ewa potrafiła jeździć we wskazanym kierunku, podawać rękę oraz przemawiać, a można nią było kierować bez udziału człowieka za pomocą sygnałów zaprogramowanych na taśmie magnetofonowej.

- Ciekawe jest widowisko, gdy Ewa wyposażona w latarkę umyka przed zawziętym goniącym ją psem cybernetycznym Azorem - przekonywał Wojciechowski.

Ewie mógł towarzyszyć także SuperAzor, udoskonalona wersja robota. Nowy model nie tylko starał się dotrzeć do źródła światła, ale również reagował na dźwięk (zamierając w bezruchu, gdy wbudowany weń mikrofon zarejestrował gwizd), omijał stojące na drodze obiekty dzięki zainstalowanemu zderzakowi, który po zetknięciu z elementem otoczenia zwierał jeden ze styków odpowiedzialnych za uruchomienie mechanizmu kierunkowego, a także potrafił zapamiętać sposób (liczbę zakrętów) obejścia danej przeszkody. Rozbudowa mechanizmu programowego stanowiła dla młodych konstruktorów prawdziwe wyzwanie.

- Szczególnie interesujące są obserwacje zachowania kilku podobnych psów. Równoczesne poszukiwania tego samego źródła światła powodują wzajemne zderzenia - tłumaczył Wojciechowski. - Zwyciężył pies posiadający doskonalszy program omijania przeszkód.

#### MÓZGI ELEKTRONOWE DLA NAJMŁODSZYCH

Na początku lat 70. w sklepach Centralnej Składnicy Harcerskiej pojawiła się zupełna nowość - dat, komputer do samodzielnego montażu, wyprodukowany przez zabawkarską firmę PIKO z NRD, znaną przede wszystkim miłośnikom modeli kolejowych.

Po zmontowaniu urządzenie należało zaprogramować, co szczegółowo opisywał Młody Technik: „Tniemy przewód na odpowiedniej długości odcinki, oczyszczamy z izolacji ich końce, po czym przewód zaginamy, tworząc gotowe mostki, które umieszczamy w odpowiednich polach stykowych na tablicy programowania. Pól jest 110, w każdym znajduje się 6 otworów. Schematy programowań uzupełnione są tabelkami kolejności łączy”.

Po żmudnym procesie programowania maszyny i równie męczących czynnościach kontrolnych

## Gry przenośne



### Podróbki Ponga

Ponieważ krajowy przemysł nie nadążał z produkcją gier telewizyjnych, zaradni obywatele zaczęli importować takie zabawki z Zachodu. Dużą popularność zyskały zwłaszcza niemieckie pongi Univerzum TV Multispiel.

### Ruletka

Wystarczy pociągnąć za uchwyt, by ta kieszonkowa ruletka zaczęła się kręcić. Wprawdzie producent w instrukcji sugeruje zabawę na punkty, ale można wątpić czy młodzi hazardziści szli tym tropem.



### Trener

Kieszonkowe maszyny hazardowe, jak ten mechaniczny jednoręki bandyta, docierały do nas także ze zgnitego Zachodu. Polecane dla graczy w każdym wieku – zachęca etykieta gry.



### Kierowcy

Zdecydowanie bardziej przydatna wydaje się oczywiście ta radziecka produkcja – zabawka edukacyjna pozwalająca przygotować się do teoretycznej części egzaminu na prawo jazdy.



## Świat techniki jest nie mniej ciekawy niż świat opisany w dawnych baśniach – przekonywał Adam Słodowy.

(poprawność połączeń, suwaki łącznikowe, pola tablicy) urządzenie – porozumiewające się z użytkownikiem za pomocą systemu lampek – można było wykorzystać do obliczeń, quizów, ale również do... gry w hokeja. Modyfikując połączenia na tablicy, zmieniało się położenie krążka na lodowisku, a gdy ten trafiał wreszcie do bramki, świecąca się lampka obwieszczała zwycięstwo. Oczywiście dat nie posiadał generatora liczb pseudolosowych, więc rozszyfrowanie metody gwarantującej zdobycie gola było dla użytkownika wyłącznie kwestią czasu.

Podobny problem miał polski, zdecydowanie bardziej ubogi krewny komputera PIKO, dumnie nazwany „mózgiem elektrycznym”. Po nałożeniu na tablicę gry wymiennej planszy należało połączyć na przykład nazwę państwa z nazwą jego stolicy. Jeśli odpowiedź była poprawna, „mózg” sygnalizował to zaświeceniem lampki. Rzecz jasna, choć zestawów pytań było wiele, ukryty pod nimi układ elektrycznych połączeń się nie zmieniał, zatem z czasem użytkownik uczył się go na pamięć, co czyniło całą zabawę mało pożyteczną.

Konieczność oswojenia młodzieży z technologią komputerową była oczywista także dla władz PRL-u. W drugiej połowie lat 70. w szkołach średnich wprowadzono nawet lekcje podstaw informatyki, w ramach których uczniowie klas trzecich przez dwie godziny tygodniowo poznawali

historię maszyn liczących, budowę tych urządzeń, zasady konstruowania algorytmów, a nawet składnię języka Fortran. Niestety, tylko nieliczni szczęśliwcy mogli przy tym ujrzeć komputer na własne oczy. Wprawdzie zgodnie z założeniami Ministerstwa Oświaty i Wychowania każdy uczeń powinien uzyskać dostęp do komputera na przynajmniej pół godziny w ciągu roku szkolnego, jednak urządzeń tych było w Polsce mało, a najmłodszy – w kolejce potencjalnych użytkowników – zajmowali ostatnie miejsce.

Władze kraju tłumaczyły, że nie ma w tym nic złego: - Uczymy się przeciw geografii, nie podróżując po świecie, a historii, nie cofając się do starożytnego Rzymu.

Rozrywkowe zastosowania komputerów budziły jednak kategorię przeciwnych wychowawców.

- Zbyt cenny jest czas pracy komputera, aby go tracić na najciekawsze nawet zabawy - przestrzegali Janusz Wojciechowski. - Jego praca musi służyć krajowi, pomagać w rozwoju nauki, techniki, gospodarki narodowej.

### SYMULATORY GIER SPORTOWYCH

- Trudno tu kupić zwykłą piłkę - oceniał ofertę sklepów z zabawkami w latach 70. miłośnik fajerek Andrzej Osęka - zawsze natomiast oglądaliśmy w wielkim wyborze dzwigi, lalki, misie, pistolety maszynowe, w których każda część kręci się sama w inną stronę, mruga, terkocze.

PIKO dat był dla młodych ludzi szansą na pierwszy kontakt z komputerem. Aby jednak kontakt nastąpił, maszynę trzeba było najpierw samodzielnie zmontować.



## Eksperci

Pomimo dużego zainteresowania i wypieków na twarzy, nie każdy może być tym szczęśliwcem, w którego zasięgu jest mikrokomputer, przede wszystkim ze względu na jego cenę. Jednak i tym elektronika sprawiła pewną niespodziankę – mikroprocesorową grę elektroniczną w cenie samochodu zdalnie sterowanego – pisał w 1986 roku magazyn IKS.



## Odznaki

Sprawność Sobieradek zuch mógł otrzymać za samodzielne przyszywanie guzika lub zrobienie drugiego śniadania, ale także za wykonanie zabawki dla siebie i kolegów z drużyny.

Bo wszystko to jest zmechanizowane, zelektryfikowane. Miś niewiele różni się od czołgu; pod pluszem można wymacać jakieś blachy, jakieś dźwignie. Dziecko może tylko nacisnąć guzik, przesunąć hebeleki przełącznika.

W sklepie z zabawkami dało się już nabyć nawet strzelnicę, której samodzielne zbudowanie proponowali Słodowy i Wojciechowski. Gra Promień, mająca - jak przekonywała instrukcja obsługi - „rozwickać umiejętności strzeleckie” u młodych Polaków i składająca się z plastikowego pistoletu świetlnego oraz tarczy z przełącznikiem fotoelektrycznym, była zresztą realizacją pomysłu drugiego ze wspomnianych konstruktorów.

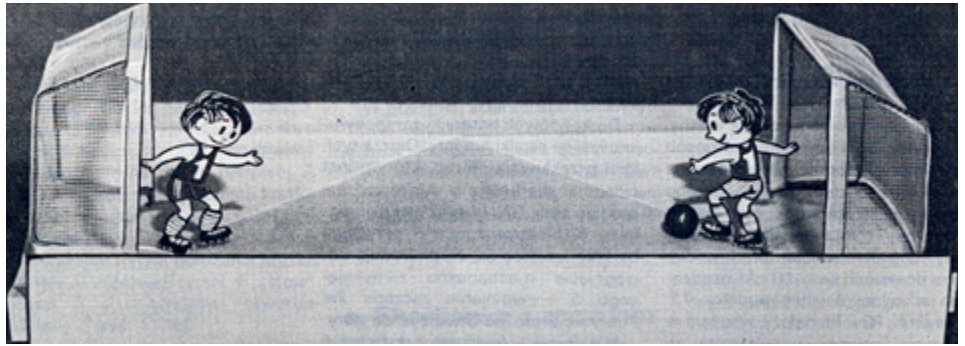
- To nie zmysł techniczny rozwija się w dzieciach tymi zabawkami, lecz instynkt posiadania - ubolewał jednak Osęka. - Zabawka nie służy już do tego, by dziecko mogło się nią bawić, ożywiło ją wyobraźnią. Na wyobraźnię nie ma tu miejsca.

Wyobraźnia była jednak niezbędna, by cieszyć się zabawką opisaną w 1978 roku na łamach Radioamatora i Krótkofalowca.

- Na Zachodzie popularność zdobywają urządzenia, które po przyłączeniu do gniazda antenowego odbiornika telewizyjnego umożliwiają rozgrywanie gier naśladujących dyscypliny sportowe - opowiadał dziennikarz, prezentując krok po kroku budowę gry telewizyjnej typu „tenis” (czyli przeróbki klasycznego Ponga z dwoma prostokątnymi paletkami i kwadratową piłeczką).

Dla polskich majsterkowiczów zasadniczą trudność stanowił jednak nie sam montaż, lecz dostęp do układów scalonych, tranzystorów, kondensatorów i rezystorów, na które polowało się na giełdach elektronicznych lub przeglądając ogłoszenia w prasie. Nic dziwnego, że młodzi ludzie woleli taką grę po prostu kupić. To jednak również nie było łatwą sprawą.

Polski przemysł, w postaci zakładów Unimor i Elwro, rozpoczął wprawdzie pod koniec dekady produkcję tego rodzaju gier - do modelu TVG-10 z wrocławskich zakładów



■ Wykonana według pomysłu Adama Słodowego gra „piłkarzyki” stanowiła etap pośredni między wykorzystującym grzebienie i mone-ty cymbalgajem, a pojedynkami świetlnego tenisa rozgrywanymi na ekranach telewizorów.

do dawano nawet pistolet świetlny Videotraf, pozwalający na strzelanie do celów widocznych na ekranie telewizora - jednak popyt na grę telewizyjną wielokrotnie przewyższył podaż. Samo polowanie na zabawkę w sklepach sieci Zakładów Usług Radiotechnicznych i Telewizyjnych okazywało się niekiedy bardziej emocjonujące niż jej użytkowanie.

Urządzenie było jednak uznawane za bardzo pożyteczne. Jak czytamy w instrukcji: „Gra doskonale rozwija szereg cech psychofizycznych człowieka, takich jak refleks, szybkość reakcji na bodźce wzrokowe i słuchowe, koordynację wzrokowo-ruchową, spostrzegawczość, koncentrację uwagi, jej podzielność i zakres, precyzję wykonywanych ruchów, ocenę odległości i szybkości przedmiotu zmierzającego do celu oraz orientację przestrzenną. Ćwiczenie wymienionych umiejętności jest pożądane dla doskonalenia ogólnej sprawności umysłowej człowieka”.

## NIE MA POWROTU DO TURKOCZĄCEJ FAJERKI

W latach 80. kwestię dostępności gier telewizyjnych rozwiązał prywatny „import” - potajemne sprowadzanie, na użytek własny bądź na sprzedaż, zabawek z Zachodu lub Wschodu (podobne gry produkowano także w ZSRR). Tą samą drogą w połowie dekady dotarły do Polski mikrokomputery, będące zarówno dla „pongów”, jak i zabawek Słodowego czy Wojciechowskiego zabójczą konkurencją.

Co ciekawe, kwartalnik Audio Video opublikował wówczas cykl artykułów, w których podawał, jak krok po kroku - od listy rozkazów procesora, przez schemat elek-

tryczny i rysunek płytki drukowanej, po wszystkie układy oraz porady dotyczące wykonania klawiatury i obudowy - zmontować własny mikrokomputer COBRA 1.

- Urządzenie może służyć zarówno do uprawiania gier telewizyjnych, jak i obliczeń inżynierskich - zachwalała redakcja, podkreślając, że współpracuje ono także z telewizorem oraz magnetofonem kasetowym.

Młodzi ludzie marzyli już jednak nie o polowaniu na części i chałupniczym konstruowaniu komputerów, lecz o maszynach ZX Spectrum, Atari i Commodore 64.

- Fala „małej” informatyki wywołuje takie same emocje jak wszystkie poprzednie wielkie mody: jazz i kolorowe skarpetki, bigbit, telewizja, dżinsy i długie włosy, motoryzacja, stereo, wideo. Teraz mikrokomputery. Nowe pociąga, fascynuje i w końcu zwycięża - przekonywał dziennikarz magazynu Sprawy i Ludzie.

## PRZYSZŁOŚĆ NADESZŁA

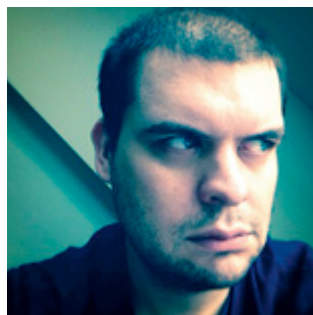
W latach 90. Andrzej Osęka raz jeszcze wrócił do rozrywek polskiej młodzieży. Ubolewał, że najlepszą zabawką są komputer i dyskietka, przez co wszystkie przygody przeżywa się na ekranie monitora, a poruszające się tylko w ramach programu dziecko nie rozwija wyobraźni.

- Młody człowiek chowany na komputerach w czasie zabawy nie dotknie niczego poza joystickiem, nie wie, jak zgąć drut czy wbić gwóźdź, nie wie, że drewno ma słoje, kamień warstwy ani jak pachnie macierzanka - tłumaczył dziennikarz. - Wiem, że nie może być powrotu do turkoczącej fajerki. Dzieci wolą dziś inne krążki. Gdyby przynajmniej wiedziały, że coś jednak tracą. ■

## Tenis



■ W 1976 roku na rynku pojawił się układ scalony AY-3-8500, wyprodukowany przez amerykańską firmę General Instrument, który generował gry typu Pong. Zaowocowało to wysypem konsol umożliwiających zabawę w telewizyjnego tenisa, pelotę, squasha, piłkę nożną, a także strzelnicę wykorzystującą pistolet świetlny. Jak po latach policzyli kolekcjonerzy zbierający tego typu urządzenia, na układzie AY-3-8500 bazować miało ponad 500 modeli z całego świata. Część z nich dotarła również do Polski.



**Michał R. Wiśniewski**

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

## MAŁE ŚWIATY

### **W zeszłym roku na smartfony wyszła gra Boulder Dash 30<sup>th</sup> Anniversary – nowa wersja z okazji trzydziestolecia.**

Okazała się bardzo ładna - bawimy się nadal w dwóch wymiarach, ale grafika jest trójwymiarowa. Występują wszystkie klasyczne elementy (diamenty, kamulce, świetliki, motyle, ameba), pojawiło się też kilka nowych pomysłów wzbogacających rozgrywkę (i nabijających kabzę twórcom). Od razu wydałem też 89 centów na klasyczne poziomy i wtedy zauważyłem, że coś się zmieniło. Spadający diament, zamiast zabić Rockforda, został zaliczony jako zebrany. No nie! Najbardziej w oryginale (w którego namiętnie gram od 1989 roku) podobało mi się właśnie to, że był małym światem ze swoją małą, spójną fizyką. Na diamenty i głady działała grawitacja. Jeśli Rockford, motylek lub świetlik znajdowali się na drodze spadającego kamienia, nie mieli szans na przeżycie. Ginące organizmy eksplodowały z siłą rażenia o zasięgu jednego pola (motylki dodatkowo zmieniając się w diamenty). Tak mi się to podobało, że na początku, zamiast przechodzić kolejne plansze, stawałem w różnych miejscach i naciskałem samobójczy klawisz Esc, żeby oglądać piękną matrycę zniszczenia 3x3. Tych kilka prostych zasad sprawiało, że świat gry wydawał się żywy.

Przypomniałem sobie, że dokładnie z tych samych powodów co Boulder Dasha kochałem Flashbacka (o tęsknocie za nim pisałem w Pixelu #03). Czym tak naprawdę był Flashback? Grą, która udawała film

(ile znacie gier, w których nie widać wystrzelianego z pistoletu pocisku?) Tym, co w niej najciekawsze, jest mechanika, ekran podzielony na niewidzialne bloki o szerokości kroku bohatera. Conrad nie potrafił przesuwać się o piksel, tylko o krok (podobnie jak Rockford). Mały świat ze swoją małą, spójną fizyką.

Flashback miał wiele wspaniałych momentów. Zakochołem się w kamieniach, które służyły do różnych celów. Można było je kłaść lub rzucać, żeby aktywować fotokomórki. Albo odwracać hałasem uwagę patrolujących dżunglę mutantów. Prawie pod koniec gry bohater znajdował teleport, składający się z nadajnika i odbiornika. I tym odbiornikiem rzucało się dokładnie tak samo jak kamieniem. Wciąż jestem zachwycony tą oszczędnością, wyciśnięciem wszystkiego z zestawu animacji. Wielokrotnym wykorzystaniem obiektów, takich jak ładowarki energii (pozwalające naładować osobistą tarczę, ale i baterię do mostu z pola siłowego) czy fotokomórki (aktywowane zarówno przez kamienie, jak i samego bohatera oraz inne przedmioty, jak odbiornik teleportu, kostka holograficzna czy nakręcane myszki).

Dziś gry mają skomplikowaną, realistyczną fizykę. Mogą, wydaje się, wszystko - ale daleko jeszcze do pełnej symulacji jak z „Matriksa”, więc cały miraż sztucznego świata rozbija się o sztuczne ograniczenia. Im mocniej gry zbliżają się do rzeczywistości, tym wyraźniej te ograniczenia są widoczne i psują zabawę. Przypomina to znany z robotyki fenomen doliny niesamowitości - robot wyglądający jak człowiek, ale odróżniający się jednak pewnymi szczegółami, wzbudza negatywne uczucia, wydaje się odpychający. Lepiej wtedy odwiedzić jakiś prosty, mały świat o jasno zdefiniowanych zasadach. ■



# MODY W MIEJSKICH LEGENDACH

W XXI wieku nie straszą nas już czarne wołgi czy aligatory w miejskich ścieżkach. Nie ruszając się poza wirtualny świat, pozostajemy poza zasięgiem bestii i legendarnych morderców. Czyżby?

■ Outstar

Większość z przytoczonych poniżej historii znalazła swoją drogę do świadomości graczy poprzez zjawisko znane jako creepypasta – specyficzny rodzaj copypasty (ang. copy – kopiuje, paste – wklej), czyli opowieści masowo udostępnianej przez użytkowników forów i serwisów społecznościowych.

Chociaż gros wirtualnych legend stanowi jedynie wytwór wyobraźni, ich popularność nierzadko prowadzi do faktycznego powstania wspomnianych modyfikacji – odwzorowanych krok po kroku przez grupy fanów. Czy



■ Wyciąg z Pokedexu - Duch w fanowskiej modyfikacji gry Pokémon FireRed.

## ■ Red & Blue

W 2009 roku gry Pokémon, na których zostały oparte legendy, trafiły do Księgi Rekordów Guinnessa jako najlepiej sprzedające się tytuły RPG wszech czasów.

„nawiedzone” wersje gier faktycznie istniały, zanim w necie zaczęły krążyć opisy zatrważających sytuacji, jakie podobno przytrafiły się graczom? Niech pozostanie to w sferze domysłów...

### ZABIJ JE WSZYSTKIE!

Prawdopodobnie najstarszą wirtualną legendą, jaka przeniknęła do zbiorowej świadomości fanów gry, jest historia o czarnym kartridżu Pokémon: Black Edition (nie mylić z Pokémon: Black Version, wydanym przez Nintendo w 2010 roku). Była to ponoć zmodyfikowana wersja Pokémon Red przeznaczona na konsolę Game Boy, w której oprócz trzech podstawowych pokémonów dostępnych na początku gry pojawiał się czwarty – Ghost. Jego jedynym atakiem była kłątwa, użycie której wiązało się z wygaszeniem ekranu konsoli, niepokojącą muzyką i natychmiastową śmiercią wszystkich napotkanych potworów. Jeśli rywalem był trener, po wygranej walce pojawiała się możliwość wyjścia z niej lub rzucenia kławy – druga opcja sprawiała, że trener zniknął z mapy.

Gra znacznie się zmieniła po pokonaniu Elitarnej Czwórki. Zostawaliśmy przeniesieni do pustej, mrocznej wersji Kanto, gdzie kontrolowaliśmy postać starca, w domyśle – naszego poprzedniego bohatera po upływie wielu lat. We wszystkich lokacjach pobrzmiwała niepokojąca muzyka z Lavender Town, a gdy w końcu docieraliśmy do osławionego miasta duchów, na pobliskim cmentarzu mogliśmy zapoznać się z napisami na nagrobkach – widniały tam imiona wszystkich trenerów, których potraktowaliśmy kławą. W końcu pojawiał się i sam Ghost, nasz koszmarny podopieczny, tym razem jako przeciwnik. Nie posiadaliśmy żadnych pokémonów ani przedmiotów w inwentarzu, a każda próba walki kończyła się użyciem ataku struggle, którego jedynym efektem było odebranie bohaterowi części HP. Duch opuszczał niemal wszystkie swoje tury, czekając na moment, kiedy w wyniku samobójczych ataków zostawaliśmy z resztką zdrowia – wtedy stosował kławę, po której ekran gasł i zapis gry zostawał usunięty z pamięci.



## Creepypasty - straszne historie masowo udostępniane przez internautów - stały się załącznikiem nowego nurtu, w którym obok modyfikacji istniejących gier powstają zupełnie oryginalne tytuły, takie jak Slender.

Choć nigdy nie potwierdzono istnienia oryginalnego czarnego kartridża, dwie grupy fanów owej „przeklętej” wersji stworzyły modyfikacje upodabniające Pokémon Red oraz Pokémon FireRed (wydanie na GBA) do opisanej historii. Przestrzegalabym jednak przed wielogodzinną grą - muzyka z Lavender Town, zapętlona w tle „czarnych edycji”, posiada swoją własną legendę, według której niewykrywalny dla ludzkiego ucha dźwięk w melodii mógł powodować krwawienie z nosa, drażliwość, bezsenność i skłonności samobójcze.

### PIEŚŃ O TOPIELCU

7 września 2010 roku na forum 4chan anonimowy użytkownik opublikował niezwykle długi post, opisujący jego przygodę z nietypowym kartridżem gry uważanej za najmroczniejszą odsłonę przygód Linka - The Legend of Zelda: Majora's Mask. Rzekome okoliczności zakupu nie nastawiały pozytywnie do całej historii. Gracz wspominał o typowej amerykańskiej wyprzedażu podwórkowej, podczas której natknął się na starego mężczyznę z (jakżeby inaczej!) bielmem na oku. W trakcie rozmowy okazało się, że nieznamy mieszkał niegdyś z chłopcem, który zostawił po sobie małą kolekcję gier Nintendo - w tym wyżej wymieniony tytuł na niechlujnie opisanym długopisem kartridżu.

Po uruchomieniu gry oczom użytkownika ukazał się zachowany w pamięci plik zapisu o nazwie BEN. Pomimo stworzenia nowego profilu gracza i usunięcia pozostałości po poprzednim właścicielu NPC zamieszkujący Terminę uparcie zwracali się do głównego bohatera imieniem Ben. Później do dziwnych zachowań gry dołączyła muzyka puszczona od tyłu i nietypowe miejsca pojawiania się Happy Masks Salesmana - podejrzanej postaci handlarza, nieustannie powtarzającego frazę: „Spełniło się twoje okrutne przeznaczenie, czyż

nie?”. Podczas spotkania z głównym antagonistą gry - Skull Kidem - gracz zdecydował się zagrać pieśń leczenia, po której Link krzyknął i zaczął płonąć żywym ogniem, umierając w męczarniach. Następne próby włączenia gry ujawniały kolejne, nieistniejące wcześniej pliki zapisu, których nazwy układały się w rozwiązanie zagadki: poprzedni właściciel kartridża - chłopiec o imieniu Ben - utopił się, a jego dusza została zaklęta w kopii ulubionej gry.

Ta nieprawdopodobna historia została zapewne wyśmiana i puszczona w niepamięć przez użytkowników forum, gdyby nie filmy, które Jadasable opublikował na swoim kanale YouTube. Pokazują one próbę przejścia gry z legendarnego nośnika i występuje w nich każda opisana przeróbka oryginalnych przygód Linka. Niedługo po publikacji profil tego użytkownika uległ zmianie - wszystkie obrazy zostały zastąpione przez wizerunek Bena znany z modyfikacji, a zamiast miasta zamieszkania widniał napis „teraz jestem wszędzie”.

„Dusza” Bena pojawiała się następnie w różnych miejscach w sieci, a internauci podczas swoich poszukiwań znaleźli autora całego zamieszania. Ben Drowned, jak został ochrzczony projekt, stanowił dzieło Aleksa Halla, pisarza i osoby publicznej. Choć nie stworzył on moda do Majora's Mask, do realizacji filmów podszedł nie mniej ambitnie - podczas nagrywania na żywo hackował grę, wprowadzając komendy wpływające na rozgrywkę (przykładowo uśmiercające Linka lub przenoszące go do innej lokacji). Dzięki historii o chłopcu zaklętym w kartridżu zyskał sławę i uznanie, a jego fani stworzyli pierwsze internetowe społeczności poświęcone creepypastom, w których powstał między innymi mit o Slenderze.

### HEROBRINE

Jedna z najsłynniejszych legend z dreszczykiem związanych z grami dotyczy popularnego Minecrafta i tajemniczej postaci widywanej na pu-

❖ Ben w modyfikacji występuje jako rzeźba, którą Link może stworzyć za pomocą jednej z pieśni.



### Dobranoc!

**Popularność Herobrine'a** przeniósł się na biznes - fani makabry mogą kupić jedną z niezliczonych figurek lub... pluszaków z wizerunkiem zmarłego brata Notcha. Część z nich jest sygnowana jako oficjalne zabawki Minecrafta.

❖ Zbyt mała szansa na spotkanie Herobrine'a? Moduj, panie!



stych serwerach. Na oficjalnym forum fanów gry pojawiło się wiele doniesień o spotkaniu z graczem, którego model od domyślnego odróżniały jedynie białe, puste oczy. Posty były niezwykle prędko usuwane, a do ich autorów napływały wiadomości z pogróżkami od użytkownika Herobrine. Na zewnętrznych forach rozpoczęło się śledztwo, mające na celu ustalenie personaliów forumowicza i rozwiązanie całej zagadki. Wyszukiwarki potwierdziły istnienie szwedzkiego gracza o identycznej ksywce, który podobno miał być przedwcześnie zmarłym bratem Notcha, twórcy gry. Notch we własnej osobie odniósł się do tej sytuacji na swoim Twitterze, z całą mocą przekonując, że nigdy w życiu nie posiadał brata i że historia jest wyszana z palca. Sprawa ucichła na krótko - kolejny patch do Minecrafta zawierał w liście zmian wzmiankę „usunięto Herobrine’a”...

Powstało wiele modyfikacji mających na celu wprowadzenie kultowego „brata” do rozgrywki, z czego najpopularniejsza doczekała się ponad 2 milionów pobrań. Wieść niesie, że wielu innych moderów dorzuciło do swoich produkcji Herobrine’a jako mały „bonus”, więc radzę mieć się na baczności, dodając kolejne łatki do podstawowej wersji gry. Kto wie, czy w środku nocy nie odwiedzi nas tajemniczy gość?



➤ Dzięki stworzonym przez graczy modom Morrowind znów może zachwycać grafiką.

## St. Olms



## PATRZ W NIEBO!

Mija równo 13 lat od premiery kultowego The Elder Scrolls III: Morrowind, które po dziś dzień jest jedną z najchętniej modyfikowanych gier w historii. Wzbogacanie katalogu o kolejne pliki .esp pozwala fanom urozmaicić rozgrywkę po latach lub też... zmienić ją w koszmar, na przykład za pomocą osławionego pliku jvk1166z.esp. Ten tajemniczy mod pojawiał się co jakiś czas na pomniejszych grupach dyskusyjnych poświęconych grom Bethesda, z których był prędko usuwany - uszkadzał oryginalne pliki i uniemożliwiał dalszą grę. Jeden z forumowiczów, któremu udało się ściągnąć go przed usunięciem, odkrył możliwość uruchomienia zmienionej wersji gry przez emulator DOSBox. Od tego momentu było już tylko gorzej.

Gracz zauważył brak większości NPC znanych z podstawowej wersji Morrowinda i nietypową ciszę we wszystkich lokacjach. Nie był w stanie rozwinąć fabuły - wszelkie próby konwersacji z pozostałymi na mapie postaciami kończyły się słowami „patrz w niebo”. Niebo rzeczywiście różniło się od oryginału - tekstura była wyjątkowo realistyczna, z konstelacjami i animowanym światłem gwiazd. Forumowicz w toku gry zwrócił uwagę na powoli zaciemniający się świat, w związku z czym gwiazdy zaczęły być jedynym jasnym odnośnikiem lokalizacji na mapie. Dodatkowym utrudnieniem okazywało się stopniowo kurczące się życie bohatera, co wymagało ciągłego zaopatrywania się w miksturę leczącą. Gracz podczas swoich wirtualnych wędrówek czuł się śledzony, nieustannie obserwując coś przemykającego w rogach ekranu, a gdy raz zostawił włączoną grę bez pauzy, po powrocie

tuż przy jego bohaterze stało jakieś... stworzenie, będące dziwacznie animowanym członkiem Mrocznego Bractwa. W późniejszych etapach gry prześladowca zaczął stanowić realne zagrożenie, atakując bohatera przy najkrótszym nawet zatrzymaniu się.

Największą zmianą wprowadzoną do rozgrywki była dodatkowa lokacja - loch z wyjątkowo wysokim poziomem trudności walk. Komnata na samym końcu nie wynagradzała dotychczasowych trudów - oprócz zamkniętych drzwi jedyną wyróżniającą ją rzeczą były ściany zdobione zdjęciami, które gracz trzymał w domyślnym katalogu „Moje obrazy”. Co znajdowało się za tajemniczymi drzwiami, pozostaje niewiadomą. Ci, którzy byli na dobrej drodze do rozwiązania zagadki, kończyli swoją obecność na grupach dyskusyjnych postami o słyszonym w nocy dziwnym stukaniu w okno...

Opisana modyfikacja prawdopodobnie stanowi czyjś wymysł, a niezliczone źródła pliku znalezione przez wyszukiwarki prowadzą - w najlepszym przypadku - do niedziałających wersji (reszta stron oferuje w gratisie trojany i inne robaki). Nic straconego! Istnieje subreddit o nazwie Watch The Skies (ang. patrz w niebo), który gromadzi twórców modów chętnych do wspólnej pracy nad odtworzeniem słynnego jvk1166z.esp. Z racji niesłabnącej popularności gry należy mieć nadzieję na zabawę w kotka i myszkę ze śledzącym nas mordercą na kontynencie Tamriel. Kto wie, czy prześladowca nie czai się już teraz w jednym z tysięcy fanowskich rozszerzeń, które można dodać do gry? Wszak ich twórcy nie są zobowiązani do przedstawiania pełnej listy zmian...

Czytelniku - modyfikujesz gry na własną odpowiedzialność! ■

# Amstrad

## historia

Po szalonym starcie Sinclair Research i Commodore do rywalizujących ze sobą firm dołączył ten trzeci. Nigdy nie zdobył należnej mu sławy, lecz po latach wspominany jest z nie mniejszym sentymentem.

■ Duddie

**N**ieco ponad 30 lat temu rozpoczął się boom na komputery domowe – małe, tanie, przystępne cenowo, przeznaczone głównie do grania i rozrywki.

Firma A.M.S. Trading Co. (General Importers) Ltd., w skrócie Amstrad (jej założyciel, Alan Michael Sugar, wplótł w tę nazwę własne inicjały), była już wówczas dobrze znana na rynku brytyjskim jako producent niedrogich systemów Hi-Fi, faksów, tunerów satelitarnych – czyli szeroko pojętej elektroniki użytkowej.

Początkowo Sugar uważał, że nie ma sensu wchodzić w ten biznes, gdyż klienci nabywający produkty Amstrada zapewne nie będą zainteresowani mikrokomputerami. Jednak zafascynowany ZX Spectrum szybko dostrzegł potencjał tego rynku, a zwłaszcza to, że chłonął on wszystko, co na niego trafiało. Dodatkowy bodziec stanowił fakt, że tym okresie wzrost sprzedaży w firmie nie był już specjalnie imponujący. I tak na początku 1983 roku narodziła się idea pierwszego mikrokomputera marki Amstrad.

### OD POMYSŁU DO PRZEMYSŁU

O przeprowadzenie szczegółowej analizy rynku (jakie oferuje możliwości, co znajduje się obecnie w sprzedaży,

jak wygląda proces podłączania tego typu urządzeń) poproszony został jeden z inżynierów Amstrada, pracujący w firmie od samego początku Ivor Spital. Zakupił on kilkanaście różnych mikrokomputerów wraz z akcesoriami, zorientował się, jakie dodatki są do nich proponowane, jak wygląda praca z tymi urządzeniami i po niedługim czasie sprawozdanie było gotowe. Zważywszy na doświadczenie w produkcji zintegrowanych systemów stereo, włącznie z głośnikami, w przypadku komputera również zdecydowano się postawić na daleko posuniętą integrację, czyli typ „wszystko w jednym”. Celem Amstrada było stworzenie maszyny z dedykowanym kolorowym monitorem, aby zapobiec okupowaniu telewizora w salonie, a ponieważ rodzice chcą czasem odpocząć od swoich pociech, sprzęt musiał być nieduży, żeby dało się go ustawić w sypialni nastolatka. Model ten miał mieć pełnowymiarową klawiaturę dobrej jakości, zbliżoną do tej z komputerów PC, oraz wbudowany magnetofon jako nośnik danych – aby podłączenie całości było jak najprostsze.

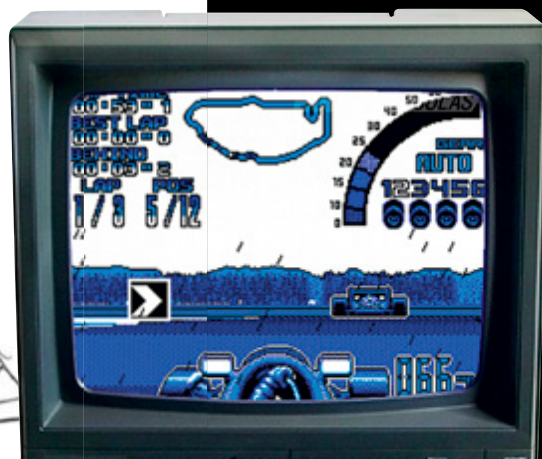
Bob Watkins, który do tej pory pracował jako projektant, został dyrektorem nowego przedsięwzięcia. Wkrótce potem Amstrad posiadał już gotową obudowę wraz z klawiaturą i otworami.





Celem Amstrada było stworzenie maszyny z dedykowanym kolorowym monitorem, aby zapobiec okupowaniu telewizora w salonie. Sprzęt musiał być nieduży, żeby dało się go ustawić w sypialni nastolatka.

✦ Pewien dysonans w dostojnym designie Amstradów stanowiły kolorowe klawisze. Pogłębiały wrażenie, że to jednak zabawka.



Obudowa była biała, a klawisze wykonano w odcieniach szarości. Teraz należało dołożyć do tego płytę elektroniki oraz system operacyjny i resztę oprogramowania.

Ponieważ Amstrad dopiero zaczynał swoją przygodę z tego typu urządzeniami, postanowiono wykonanie tych elementów powierzyć firmom zewnętrznym. W kwietniu 1983 roku znaleziono osoby, które zgodziły się przygotować płytkę drukowaną i elektronikę. Było to kilku hippisów uczestniczących już wcześniej w niektórych projektach Amstrada. Zachwyceni wyglądem obudowy obiecali w bardzo krótkim czasie dostarczyć resztę i żwawo zabrali się do roboty. Postanowili oprzeć system na popularnym i używanym w innych mikrokomputerach (Apple, Commodore, BBC Micro) procesorze 6502. Uznali, że cieszy się on lepszą opinią niż zastosowany w ZX Spectrum Zilog Z80.

#### POD GÓRKĘ...

Prace nie szły zbyt dobrze - było już lato, a system nie posiadał pamięci ROM, ponieważ nie miał jeszcze oprogramowania. Dodatkowo użyto układów scalonych TTL, zamiast zastosować technikę, którą posłużył się Sinclair - zintegrować wszystko w jednym specjalizowanym układzie.

Terminy oddawania gotowych elementów narzucane przez szefostwo stawały się coraz krótsze i w końcu jeden z projektantów opuścił zespół, zwracając otrzymane wynagrodzenie. Kolejny z nich, Paul Kelly, miał za zadanie stworzenie oprogramowania - jednak i on nie był w stanie sprostać wymaganiom, więc aby zyskać nieco spokoju, wygenerował śmieciowy kod, który miał być zapisany w pamięci ROM. Taktyka ta wyszła na jaw w momencie, gdy Toshiba szykowała się już do rozpoczęcia produkcji tejże pamięci. W tej sytuacji Sugar i Watkins zdecydowali się przekazać projekt w bardziej kompetentne ręce. Zatrudniono Rolanda Perry'ego i Williama Poela - dwóch przyjaciół znających się od dziecka. Ów tandem okazał się niezwykle skuteczny i w sierpniu były już gotowe monitory, mechanizm magnetofonu pasujący do wykonanej wcześniej przez Amstrada obudowy

oraz kompletna klawiatura. Brakowało jeszcze elektroniki...

Perry uznał, że warto skontaktować się z różnymi firmami, w których miał znajomości i zapytać o możliwość kooperacji. Zaczęto od oprogramowania - potrzebny był system operacyjny oraz interpreter Basica. Pierwsza z firm - GST - odmówiła, stwierdzając, że i tak jest mocno spóźniona z projektem dla Sinclaira do jego nowej maszyny QL. Tworzyła system operacyjny w oparciu o procesor 68008. Na szczęście Howard Fisher, pracujący dla Acorna, zasugerował Perry'emu, że temu zadaniu może podołać Locomotive Software, które miało już gotowego Basica do BBC Micro.

Problem stanowił jednak fakt, że Mallard Basic był przeznaczony dla systemu CP/M i przepisanie kodu na 6502 wydawało się niemożliwe w wyznaczonym przez Perry'ego terminie, czyli do grudnia 1983 roku. Locomotive Software zasugerowało zatem, że dobrym posunięciem byłaby zmiana procesora na Z80, co pozwoliłoby szybko zaadaptować istniejące już oprogramowanie.

Perry postanowił pokazać płytę główną Markowi-Ericowi Jonesowi - osobie, która projektowanie systemów mikroprocesorowych miała w przysłowiowym małym palcu. Jones po obejrzeniu owej płyty natychmiast zauważył, że są na niej błędy, na przykład do niektórych układów źle doprowadzono zasilanie. Stwierdził, że skoro tak szybko odkrył te oczywiste niedoróbki, zapewne po wnikliwej analizie znajdzie kolejne. A ponieważ poprawianie po kimś innym zajmuje zwykle więcej czasu niż zaprojektowanie wszystkiego od nowa, postanowili razem z Perryem, że przy tej okazji zmienią procesor na Z80, co ułatwi także przeniesienie oprogramowania.

#### NOWY CZŁOWIEK

Prace ruszyły z początkiem września. Tak Jones, jak i Locomotive Software zobowiązali się zdążyć ze wszystkim do grudnia, czyli w ciągu 12 tygodni. Mark-Eric zajął się tworzeniem nowej płyty pasującej do obudowy Amstrada. Z kolei Locomotive Software rozbudowało znacznie swój



#### Mózg



Alan Sugar zaczął robić interesy pod koniec lat 60. Jego Amstrad handlował magnetofonami, telewizorami oraz sprzętem hi-fi do samochodów. Od 1980 roku firma jest notowana na londyńskiej giełdzie. W 2007 roku BSkyB przejęło Amstrada za 125 mln funtów, a Sir Alan zrezygnował z funkcji dyrektora.

interpreter Basica, dorzucając mnóstwo dodatkowych komend, umożliwiających programowanie dźwięku, grafiki, a także muzyki zsynchronizowanej z ruchem, bez uciekania się do procedur w assemblerze. Firmware, czyli system operacyjny, był modułowy, podzielony na pięć segmentów: ekran (Paul Overell), procedury magnetofonu (Tony Bush), procedury rysujące (Bruce Godden), arytmetyka zmiennoprzecinkowa (Chris Hall) oraz rdzeń systemu operacyjnego czasu rzeczywistego (również autorstwa Chrisa Halla). Zapewniło to przejrzystość i wyraźne oddzielenie procedur, ale także możliwość pracy równoległej, ponieważ każdy moduł mieścił się na jednej dyskietce 5,25".

Hardware komputera powstawał w dużym pośpiechu, bo i czasu było mało. Rozbudowana elektronika miała być zastąpiona układem specjalizowanym w celu oszczędzenia miejsca i zmniejszenia całości w istniejącej już przecież obudowie. Niestety, układ ten nie mógł być gotowy wcześniej niż



w lutym 1984 roku, co wstrzymywało prace firmy Locomotive nad oprogramowaniem. Dlatego dostarczono jej prototypowe modele Amstrada z dodatkową podłączoną płytką, zastępującą układ specjalizowany. Ponadto w miejsce pamięci ROM wlutowane zostały pamięci RAM z podtrzymaniem baterijnym, co pozwalało zająć się też firmware'em. W międzyczasie wystąpiły kolejne problemy z hardware'em - nie dało się ich szybko wyeliminować przy użyciu układu ULA firmy Ferranti (tej samej, która produkowała ULA do ZX Spectrum). Poproszono więc LSI o wykonanie układu specjalizowanego.

#### SZCZĘŚLIWY POCZĄTEK

Wreszcie w kwietniu 1984 roku Alan Sugar ogłosił, że prace nad komputerem zostały ukończone i przechodzi on do fazy produkcji. Bezpośredni konkurent CPC464, Sinclair QL, zadebiutował w styczniu, jednak wypuszczono wtedy zaledwie 100 sztuk, które zawierały masę błędów i nie działały

stabilnie. Datę premiery tego modelu przesuwano dwukrotnie.

21 czerwca 1984 roku rozpoczęto sprzedaż Amstrada CPC464 - 1000 egzemplarzy trafiło do sieci czterech firm: Dixons, Boots, Comet i Rubelows. Jednocześnie oferowano 18 gier autorstwa studiów: Gem, Romik, Mikro-Gen, Bourne, Softspot, Temptation i Britannia. Sam komputer nie zachwycał specjalnie specyfikacją, miał na pokładzie starzejący się procesor Z80 taktowany zegarem zaledwie 4 MHz, trójkanałowy generator dźwięku AY-3-8912, kontroler wideo firmy Hitachi 6845 i układ 8255 Intela, będący kontrolerem peryferiów. Wszystkie te elementy były już mocno leciwe. Komputer oferowano w dwóch zestawach - z monitorem monochromatycznym (o zielonej barwie luminofo- ra kineskopu, gdyż Sugar uważał, że wygląda to bardziej „technicznie”) za 239 funtów brytyjskich oraz z kolorowym za 359 funtów. Maszyna miała wbudowany magnetofon jako pamięć masową, jednak Sugar zapowiedział

**1**

**Sorcery+** było jedną z pierwszych gier, których konwersja na Amstrada znacząco różniła się od wersji z innych ośmiobitowców.

**2**

**Prince of Persia** ukazał się na Amstrada! Użytkownicy C64 oraz ZX Spectrum mogli o tym jedynie pomarzyć.

**3**

**Lemmings** pojawili się na Amstrada w edycji tylko lekko ustępującej oprawie tej z Amigi.

**4**

**Barbarian** w wersji na Amstrada CPC6128 prezentował bardziej dopracowaną grafikę niż w edycji na swojego młodszego brata CPC464.



#### Finak

**Początek lat 90.** oznaczał kres epoki komputerów ośmiobitowych. Autorzy gier na Amstrada uparcie się jednak bronili. W dopieszczonych wersjach na CPC6128 wypuszczono wiele interesujących tytułów, w tym B.A.T., Chase H.Q., Spellbound Dizzy czy Nigel Mansell's World Championship.

interfejs stacji dysków wraz z wychodzącym już z użycia systemem CP/M - całość za 199 funtów. Decyzja o użyciu dysków 3" zapadła nieco wcześniej. Amstrad przetestował wszystkie dostępne ich wielkości: od 5,25", przez 3,5", 3", format Fuji, czyli 2", po Microdrive'a Sinclaira. Dwa pierwsze odpadły, ponieważ uznano je za zbyt duże. 3" i 2" wydawały się odpowiednie, jednak ostatecznie zdecydowano się na 3" z tego względu, że napędy dysków 2" nie posiadały złącza kompatybilnego z pozostałymi formatami.

CPC464 zebrał w fachowej prasie bardzo pozytywne recenzje - pisano, że ma ogromny potencjał, by zostać komputerem biznesowym, że ma szansę stać się tym, czym powinien być QL. Jesienią ukazał się zapowiadany interfejs DDI-1 wraz ze stacją FD-1. Sam interfejs posiadał taśmę umożliwiającą podłączenie dwóch takich stacji. Locomotive ponownie dostarczyło oprogramowanie, czyli system CP/M. Jednak taka konfiguracja kłóciła się nieco z ideą pełnej integralności peryferiów Amstrada. Stąd pomysł na kolejny model z wbudowaną stacją dyskietek, czyli CPC664.

#### BOCZNY TOR, CZYLI SCHNEIDER

Wypada jeszcze wspomnieć o kooperacji z firmą Schneider - ponieważ Amstrad chciał zaistnieć na rynku niemieckim, a nie miał tam swojej sieci sprzedaży, zdecydowano się nawiązać współpracę ze znaną z produkcji taniego sprzętu audio-video firmą Schneider. Schneider CPC464 był de facto Amstradem z innym logiem. Tak naprawdę komputer ten pochodził z dalekowschodnich fabryk Amstrada. Zmieniono jednak kilka rzeczy - choćby kolor klawiszy. Ze względu na bardziej restrykcyjne przepisy dotyczące zakłóceń elektromagnetycznych urządzenia marki Schneider posiadały wewnątrz ekran z blachy, a w późniejszych modelach 6128 zmodyfikowano także złącza. Współpraca ze Schneiderem zakończyła się w momencie, gdy Amstrad chciał wprowadzić modele PC, a Schneider miał na ten biznes własny pomysł.

Amstrad jako firma istnieje do dzisiaj, Schneider zbankrutował w 2002 roku. ■



# EDGAR ALLAN POE

**B**ez Edgara Allana Poe nie mielibyśmy Sherlocka Holmesa, książek Juliusza Verne'a, opowieści grozy H. P. Lovecrafta, horrorów Stephena Kinga i wielu innych mniej znanych utworów i karier literackich. Jak to możliwe, że jeden człowiek tak krótkim życiem wpłynął na kształt współczesnej literatury?

Na pewno nie bez znaczenia było bardzo trudne dzieciństwo i bardzo duża wrażliwość Edgara na otaczający go świat. Poe urodził się w 1809 roku w Bostonie jako srodkowe z trójki dzieci. Jeszcze jako mały chłopiec został osierocony przez matkę i trafił do rodziny zastępczej - wychowywało go małżeństwo Allanów, które prowadziło firmę handlową. Dzieciństwo Edgar spędził w Bostonie, a następnie w Szkocji i Londynie, gdzie przeprowadzali się Allanowie. Niewiele wiemy o tym okresie (jedynie, że chodził do dwóch szkół z internatem, mając zaledwie 6-10 lat). W wieku 11

żył krótko i dawno temu – 40 lat w pierwszej połowie XIX wieku. Mimo to jego twórczość odcisnęła piętno na całej literaturze detektywistycznej i „z dreszczykiem” [jak się dawniej mówiło], rozwijającej się od drugiej połowy XIX wieku.

■ Gregorius

lat z Allanami wrócił do Richmond w Stanach, zaś jako 17-latek poszedł na studia językowe.

■ Vincent



**Poe według Rogera Cormana** to siedem filmów wyprodukowanych w latach 1960-64. Aż w szczęściu z nich główną rolę zagrał Vincent Price, zwłaszcza jako Roderick Usher i Verden Fell z „Grobowca Ligei” tworząc kanoniczne kreacje bohaterów Poe'go.

Tu dała znać o sobie jego późniejsza zguba - pociąg do alkoholu i używek, a także hazardu. Żył ostro nawet jak na studenckie standardy, na tyle ostro, że sponsorujący jego naukę John Allan przykręcił mu kurek z kasą, co wywołało wieloletni konflikt między panami. Poe nie studiował długo - już niecały rok później zaciągnął się do wojska, nie mogąc utrzymać się z dorywczych prac, jakich miał się po rzuceniu uczelni. Tam napisał swój pierwszy tomik wierszy „Tamerlane i inne poezje”, który jednak na nikim nie zrobił wrażenia. Jego burzliwa kariera w wojsku zakończyła się dyscyplinarnym zwolnieniem przez sąd

wojskowy kilka lat później (co Poe odpowiednio zaplanował). W tym czasie miał już za sobą nieudane małżeństwo, doczekał się też wydziedziczenia przez Johna Allana. W 1831 z powodu alkoholizmu zmarł jego starszy brat. W tym samym roku Edgar opublikował trzynomowy zbiór wierszy „Poems” sfinansowany przez kolegów z wojska, który odniósł niewielki sukces. Od tego czasu Poe próbował utrzymać się z samego pisania, co niestety okazało się niewykonalne z powodu słabej kondycji amerykańskiego rynku wydawniczego. Pisarz miał się więc dorywczych prac w gazetach, jednak pociąg do alkoholu sprawiał, że nigdzie nie zagrzewał miejsca.

W 1935 roku w tajemnicy przed rodziną i znajomymi ożenił się z 13-let-

jej stan pogarszał się z roku na rok. Poe zaczął wtedy pisać coraz więcej i coraz mroczniej, właśnie wówczas powstał znakomity wiersz „Kruk”. Virginia zmarła w styczniu 1847 roku, zaś Poe po jej zgonie oddał się niekontrolowanemu picciu.

Zmarł dwa lata później, znaleziony w stanie agonalnym na ulicy w Baltimore. Jego śmierć przez wiele lat stanowiła zagadkę, ponieważ dokumentacja medyczna była niepełna. Według najnowszej wersji jako przyczyna wskazywana jest wścieklizna.

Oto burzliwy życiorys prawdopodobnie mocno nieszczęśliwego człowieka - spokojnie można by obdzielić nim kilka osób. Nie inaczej jest z jego twórczością!

Poe za życia znany był z przejmujących wierszy, ale przede wszystkim jako krytyk literacki. Jego pierwsze opowiadania („Zabójstwo przy Rue Morgue”, 1841) - traktowały o zagadkach kryminalnych, rozwiązywanych drogą dedukcji przez detektywa C. Auguste’a Dupina, stanowiącego pierwowzór Sherlocka Holmesa. Jedną z głośniejszych nowel - „Przygody Artura Gordona Pyma” (1838) - stała się inspiracją dla Juliusza Verne’a, H. G. Wellsa i H. P. Lovecrafta. Dość wspomnieć, że książka mówi o podróży na biegun, gdzie bohater spotyka przedstawiciela obcej cywilizacji, która żyje wewnątrz pustej Ziemi. Brzmi znajomo, prawda? Wielbicielom Lovecrafta polecam także opowiadanie „Król Dżumiec” czy wiersz „Miasto w morzu” - w martwocie opisywanych

nią kuzynką Virginią Clemm, zatajając jej wiek przed udzielającym im ślubu urzędnikiem. Dzięki temu małżeństwu na krótko wzięli się w karby - wrócił do stałej pracy w gazetach Southern Literary Messenger, a później w Burton’s Gentleman’s Magazine, dużo pisał i zdobywał coraz większą popularność. Niestety, w 1842 u Virginii zdiagnozowano gruźlicę - odtąd

NOC JUŻ BYŁA, PÓŁNOC ZGOŁA; ROZMYŚLAŁEM W POGIE CZOŁA  
NAD TRWOŻLIWĄ TAJEMNICĄ Z DAWNA ZAPOMNIANYCH KSIĄG,  
PRZYSYPIAJĄC NIESPODZIANIE, GDY ROZLEGŁO SIĘ PUKANIE,  
JAKBY CICHE CHROBOTANIE W MÓJ SAMOTNY, SENNY DOM.  
„JAKIŚ GOŚĆ”, POWIADAM SOBIE, „W MÓJ SAMOTNY STUKA DOM,  
NOCNY GOŚĆ — I TYLKO ON”.

■ Fragment „Kruka” w przekładzie Jolanty Kozak.

głębin dosłownie czai się Cthulhu. Fanów horrorów zachęcam do zapoznania się z „Zagładą domu Usherów” - arcydziełem literatury gotyckiej, pierwowzorem wszystkich filmów i książek o nawiedzonych domach, wampirach, tajemniczych posiadłościach i niewyjaśnionych zagadkach.

Na utworach Edgara Allana Poe wychował się i wzorował zapomniany już dziś prekursor polskiego współczesnego horroru Stefan Grabiński (1887-1936) - autor tak znakomitych opowiadań jak „Demon ruchu” czy „Kochanka Szamoty”, w których zwykły człowiek staje oko w oko ze straszliwymi zjawiskami w opuszczonych domach czy na opustoszałych stacjach kolejowych.

Co ciekawe, Poe był bardzo wszechstronny. Interesował się teorią literatury i sam publikował swoje prace na ten temat. Fascynowała go także kryptografia - część opowiadania „Złoty żuk” jest zaszyfrowana; warto wspomnieć, że dziełem tym inspirował się William Friedman, amerykański kryptolog, który złamał japoński kod PURPLE podczas II wojny światowej. Poe próbował również sił na polu kosmologii - wierzył głęboko w teorię Wielkiego Wybuchu (w którą nie wierzył nawet Albert Einstein, blisko 100 lat później) i starał się rozwiązać tak zwany paradoks Olbersa (dlaczego niebo w nocy jest ciemne, skoro świeci tyle gwiazd).

Edgar Allan Poe to niezwykle człowiek, który pozostawił po sobie ślad w tak wielu dziedzinach kultury i nauki, że wręcz trudno je zliczyć. Zatem, oglądając kolejny horror, czytając kryminał lub zagłębiając się w spiskową teorię dziejów, miejcie świadomość, że wszystko zaczęło się 200 lat temu, na wschodnim wybrzeżu Stanów Zjednoczonych. ■

## ■ Parsons

### ■ W muzyce rozrywkowej

Poe zaistniał, gdy w 1976 roku brytyjska grupa The Alan Parsons Project wydała debiutancki album „Tales of Mystery and Imagination”. Zawarte na nim utwory nawiązywały do opowiadań autora, od „Kruka” aż po „Upadek domu Usherów”. Rolę narratora wzięli na swe barki legendarny Orson Welles.

■ Opowiadanie „Beczka Amon-tillado” przedstawiało historię Montresora, który zamurował żywcem szlachcica Fortunato.



# Kurs na Żółtą Pl

Gdy mówimy o pierwszym locie załogowym na inną planetę, większość osób myśli o mocno promowanym w mediach Marsie. Kiedy moda na Czerwoną Planetę minie, wtedy może skupimy się na odwiedzeniu celu bliższego i łatwiej osiągalnego technologicznie, to jest obierzemy kierunek na Wenus.

■ User Jama

**P**rzez długie lata Wenus skrywała swe oblicze przed ciekawskimi oczami. Planeta jest permanentnie zasłonięta gęstą pokrywą chmur, które uniemożliwiają obserwację teleskopami z Ziemi jej powierzchni. Jednocześnie Wenus to jeden z lepiej zbadanych globów.

W ramach rosyjskiego programu badawczego Wenera w latach 1961-1983 wysłano na Wenus szesnaście automatycznych sond w celu przeprowadzenia bezpośrednich pomiarów temperatury i ciśnienia. Wenera-3 wykonała pierwsze wejście w atmosferę. Wenera-7 pierwsza wylądowała na powierzchni. Wenera-9 była pierwszym sztucznym satelitą Wenus. Wenera-13 przesłała pierwsze kolorowe zdjęcia z powierzchni innej planety. W 1990 roku amerykańska sonda Magellan wykonała orbitalne pomiary radarowe wykorzystane do opracowania map. W 2005 europejska sonda Venus Express zrobiła dodatkowe badania składu atmosfery.

Obraz, jaki wyłania się z owych badań, nie jest na pierwszy rzut oka zbyt zachęcający. Żółtawy kolor planeta zawdzięcza

kompozycji atmosfery, która pochłania niebieską część widma. Składa się ona w 96% z dwutlenku węgla, więc nie nadaje się do oddychania. Ciekawscy powinni znaleźć kogoś, kto wytwarza wino domowym sposobem. Wystarczy wziąć krótki wdech przez rurkę fermentacyjną, żeby zaznać żywego ognia w płucach, bardzo podobnego do wenusjańskiego powietrza. Tam dodatkowo występują chmury z kwasu siarkowego. To jeden z silniejszych kwasów - niszczy struktury białek, zwęgla związki organiczne, powoduje kwasową korozję metali, nie jest też zbyt przyjazny dla skafandrów kosmicznych.

Duża ilość dwutlenku węgla wokół planety działa jak gruby śpiwór. Zatrzymuje ciepło, nie pozwala mu wypromieniować w przestrzeń kosmiczną. Śpiwór ten jest dodatkowo bardzo ciężki, ciśnienie na powierzchni Wenus jest bowiem aż 90 razy większe niż na powierzchni Ziemi - to tak, jakby zanurkować u nas w oceanie na głębokość 900 metrów. Sondy Wenera podały, że temperatura na powierzchni Wenus to 460°C.

Wyobraźmy sobie dobrze rozgrzany piekarnik, w którym skwierczy i rumieni się skórka kurczaka szykowanego na niedzielny obiad. Teraz wyobraźmy sobie, że podkręcamy gałkę, żeby było dwa razy cieplej, i że zamiast drobiu smaży się tam zawierająca elektronikę sonda kosmiczna, podlewana sosem z kwasu siarkowego, która na dodatek musi być zbudowana jak łódź podwodna, inaczej - zanim zdąży się upiec - zostanie po prostu sprasowana. Czy mogą istnieć jakieś powody, by pchać się w tak niegościnne miejsce?

Przed wszystkim Wenus jest najbliższą planetą w okolicy, dzieli ją od nas 38 milionów kilometrów. Dla porównania najkrótsza trasa na Marsa jest prawie o połowę dłuższa. Mniejsza odległość to olbrzymie ułatwienie misji, mniejsze wymagania względem statku kosmicznego, mniejsze opóźnienia w komunikacji z Ziemią, można szybciej dostarczyć nowe zapasy albo wrócić do domu, gdyby zaszła taka potrzeba.

Warunki na Wenus są co prawda skrajnie trudne, ale stabilne.



## Ruszamy!



**Selkif rosyjskiej sondy Wenera-13** wystrzelonej z kosmodromu Bajkonur, która po 122 dniach lotu wylądowała na powierzchni Wenus. Rok 1982, w kadrze sielanka, choć temperatura i ciśnienie otoczenia są iście piekielne.

# anetę



Taka planeta to marzenie zapowiadających pogodę w telewizji. Jest minimalnie odchylna od osi obrotu, więc nie występują na niej pory roku. Kwaśne deszcze nie docierają do powierzchni, bo zanim zdążą opaść, wyparowują ze względu na ciągły skwar. Temperatura jest właściwie taka sama na równiku i na biegunie, przez całą dobę, również w nocy. Warto zwrócić uwagę na fakt, że na Wenus kalendarz astronomiczny wygląda nieco inaczej niż na Ziemi, tam dzień jest dłuższy od roku. Dzień, czyli obrót planety wo-



✚ Koncepcja bazy zawieszanej w chmurach jest najprostszym technicznie sposobem na dłuższą obecność człowieka na obcej planecie, do realizacji jeszcze w tym stuleciu.

kół własnej osi, trwa 243 ziemskie dni. Rok, czyli obrót planety wokół Słońca, trwa niecałe 225 ziemskich dni.

Ukształtowanie terenu okazuje się bardzo korzystne - trzy czwarte powierzchni stanowią rozległe wulkaniczne równiny. Gęsta atmosfera spala w locie prawie wszystkie meteoryty, więc jest stosunkowo mało kraterów. Wszystko to sprawia, że łatwiej byłoby poruszać się po powierzchni planety wszelkim bezałogowym pojazdem, łażikiem, transportowcom, maszynom górniczym. Są też same wulkany, podobnie jak w przypadku wysokich gór na Ziemi ich szczyty pokrywa coś w rodzaju naszego śniegu czy szronu. Oczywiście w występujących tu wysokich temperaturach nie wytworzyłyby się prawdziwy śnieg. Tutaj szron jest metaliczny, konkretnie z siarczku ołowiu. Największym atutem Wenus jest paradoksalnie to, co jest również największym problemem - gorąca atmosfera. Z olbrzymich ilości dwutlenku węgla można odzyskać tlen. W skład kwasu siarkowego wchodzi wodór. Ciepło to energia, którą da się przerobić na inne jej formy. Nie jest to oczywiście łatwe i zapewne nie wiemy



## Sonda

✚ **Ważąca 760 kilogramów Wenera-13** wytrzymała ekstremalne wenusjańskie warunki przez 127 minut, blisko czterokrotnie dłużej od planowanego minimum i jest to aktualny rekord w tej dyscyplinie.

jeszcze, jak to zrobić na odpowiednią skalę, ale są tu surowce, które można na miejscu wykorzystać.

W całym Układzie Słonecznym warunki najbardziej zbliżone do ziemskich panują na wysokości 50 km nad Wenus. Grawitacja to komfortowe 90% przyciągania ziemskiego, trzeba trochę ćwiczyć, żeby nie doprowadzić do atrofii mięśni, ale nie w takim reżimie jak choćby na orbicie ziemskiej. Ciśnienie jest zbliżone do jednej atmosfery, tak jak na Ziemi. Dzięki temu nie byłoby potrzeby budować statku o konstrukcji czołgu. Załoga mogłaby wychodzić na zewnątrz bez skafandrow ciśnieniowych, tylko w odzieży ochronnej, kwasoodpornej i z maskami tlenowymi. Jakikolwiek dziury w poszyciu statku czy kombinizonach skutkowałyby dyfuzyjną, a nie wybuchową, wymianą gazów z otoczeniem, co daje więcej czasu na naprawę i większe szanse przeżycia. Temperatura na tej wysokości to około 75°C - gorąco, ale bardzo blisko najgorętszych temperatur zanotowanych na Ziemi. Siła wyporu dwutlenku węgla w atmosferze pozwoliłaby utrzymać bazę na tej wysokości na zasadzie działania aerostatu, przy czym w tych warunkach nie tylko hel czy wodór zapewniłyby odpowiednią siłę nośną, ale również zwykłe ziemskie powietrze, czyli mieszanka azotu i tlenu. A ponieważ orbita Wenus znajduje się bliżej Słońca, panele słoneczne odbierałyby 40% więcej energii świetlnej niż na Ziemi, aż 240% więcej niż na odległym i przereklamowanym Marsie. ■

✚ Występowanie burz na Wenus było przez lata kwestią debaty. Pierwsze wskazówki za tezę dały pomiary Wenera-11, a ostatecznie potwierdziło ją instrumentarium Venus Express. Pioruny na Wenus uderzają nawet 25 razy na sekundę.





JAK WIDAĆ,  
ECH, PRZYŁAPALIŚCIE  
MNIĘ, ECH, W TRAKCIE  
PRZEPROWADZKI.



TAK BYWA,  
ŻE KOBIETA  
TWIERDZI,  
ŻE CZAS  
ZAMIESZKAĆ  
RAZEM...



A TOBIE  
POZOSTAJE  
RADOŚĆ.



HMPF!?



JA SERIO O TEJ RADOŚCI.  
OJ, POSYPAŁO SIĘ JEJ  
NA MNIĘ Z KARTONÓW,  
WIĘZIŃCZYCH W PIWNICACH  
I SZAFACH.

TU I TAM  
POSINIACZYŁA,  
OBILA TO  
I OWO.

NAJBARDZIEJ  
MÓZG. ALE BYŁO  
WARTO, BO...



PIERWSZY,  
*WUSA*,  
PUNISHER  
Z 1990!



GAME BOY  
COLOR  
KUPIONY  
W POZNANIU  
NIE WIEM  
ZA CO!

PEWNIEM ZA DUSZĘ.



MASA FILMÓW, GIER,  
MUZYKI I KOMIKSÓW!  
UCIEKAJĄCA MŁODOŚĆ  
NA CHWILĘ ZWOLNIŁA  
I GAPI SIĘ NA MNIĘ,  
JAK NA DEBIŁA.



A TEN  
GDZIE SIĘ  
PODZIAŁ?

NIE WIEM,  
GDZIE JESTEM,  
BO MAM 8 LAT.

TYLKO PRZEZ CHWILĘ.

CZEŚĆ SIĘ POUKŁADA  
NA PÓŁKACH, CZEŚĆ  
WYRZUCI, WIĘKSZOŚĆ  
ZNIKNIE W PIWNICY.



DO ZOBACZENIA  
ZA DEKADE

# CREDITS

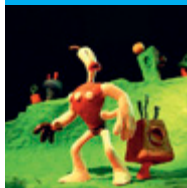
**D**ział Credits jest jak kameleon. Potrafi dopasować się kształtem i treścią do dziejących się akurat w danym miesiącu wydarzeń. Czasem wręcz udaje mu się stawać czymś w rodzaju DLC.

Nawiązujemy tu do bieżących tematów z poprzednich działów, takich jak Armikrog i Wolfenstein: The Old Blood, dostarczając informacji o korzeniach obu zagadnień. W tym miesiącu dział wypełniają też dwa znakomite teksty Pawła Scheibera, w których przygląda się on nietypowym zjawiskom, dzięki którym o grach mówiono jako o dziełach sztuki. W ogóle motywem przewodnim Credits jest w tym miesiącu dziwność i nietypowość.

Oto MRW dokłada do tego swoją cegiełkę, przypominając o obsesji, jaka prześladowała programistów z Konami. Oprócz tego czeka nas wyprawa do samych źródeł budowania narracji w grach komputerowych, prowadzona pod czujnym okiem Mirka Filiciaka. Na deser felietony oraz uparte fedrowanie przez Bartka Kluskę zapomnianych 8-bitowych historii. Jak mawiają wytrawni znawcy trunków – slainte!

”

**DZIŚ JEST MÓJ DZIEŃ, IDĘ JAK BURZA. NOKAUTUJĘ DWÓCH PRZECIWNIKÓW I WTEDY NA RING WKRACZA ON. NIEBIESKI KOLEŚ O WIELKIEJ, PODŁUŻNEJ GŁOWIE.**



**94**  
Neverhood był teatorem powstałym w 1996 roku pod nadzorem firmy DreamWorks. Pod względem estetycznym tak bardzo różnił się od tego co wówczas ukazywało się w grach, że po latach dorobił się kultowego statusu.



**96**  
Wszystko zaczęło się od Colossal Cave Adventure. W tekstówkach, a potem przygodówkach pojawiły się one – rozwidlające się ścieżki.



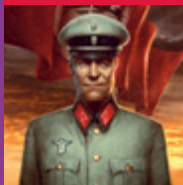
**98**  
Felieton Piotra Pieńkowskiego opowiada o tym, co autora irytuje we współczesnych grach.



**99**  
Może i byli lekko szaleni, ale potrafili gromadzić wokół siebie wielkie osobowości. Kto? Francuzi z ERE Informatique, którzy chcieli zawojować świat.



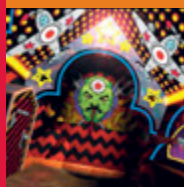
**102**  
Konami i czasy MSX-a, to była kolorowa kraina. W pewnym momencie zaczęły się w niej pojawiać kamienne głowy...



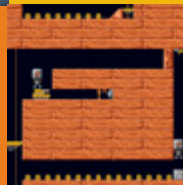
**104**  
Wolfenstein: The New Order to nie była zwykłą strzelaniną. Ciekawe motywy fabularne windowały ją na o wiele wyższy poziom.



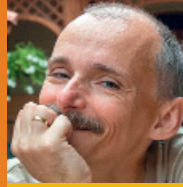
**108**  
Doktor Destroyer powraca! A wraz z nim trudne rozważania o miejscu współczesnego człowieka w pełnym komputerów świecie.



**109**  
Niesamowita historia muzyków, którzy w pewnym momencie swej scenicznej drogi postanowili pokazać, co znaczy interaktywna przygoda.



**112**  
Poruszał się po kopalni, ale bardzo przypominał zwierzaka z popularnej gry DMA Design. Był po prostu Lemmingiem znad Wisły.



**114**  
O czym tym razem gawędzi Borek? Głównie o poszukiwaniu wolnego czasu na wysokość do wirtualnych królestw.



# PLASTUSIOWY PAMIĘTNIK SPIELBERGA

Choć od premiery Neverhooda minęło prawie 20 lat, ciapowaty Klaymen wciąż jest wśród nas. Najczęściej można go spotkać w rankingach „10 gier, na sequele których czekamy”. No i się doczekaliśmy.

■ Spektor

**A**rmikrog to produkcja, w której nowy plastelinowy świat łączy pod palcami autora oryginału, czyli Douga TenNapela. Zanim to jednak nastąpi, warto przypomnieć historię legendy. Neverhood w pełni zasługuje na to określenie. W końcu to gra czerpiąca z Biblii, przy której powstaniu palce maczali bogowie świata popkultury – Steven Spielberg i Bill Gates.

## DROGI WARNERZE...

Źródła sukcesu Neverhooda nie trzeba szukać daleko. Wystarczy spojrzeć, kto za tym wszystkim stoi. Z jednej strony mamy Douga TenNapela, urodzonego w 1966 roku człowieka orkiestrę o szalonej wyobraźni, autora scenariuszy i grafik do seriali animowanych oraz gier wideo. Przystępując do prac nad Neverhoodem, miał na koncie między innymi dwie części milusińskiego Earthworm Jima, zrealizowanego dla Shiny Entertainment.

Główny bohater Neverhooda to postać, którą Doug narysował w dzieciństwie i wysłał do Warner Bros. z prośbą o umieszczenie w kreskówkach „Looney Tunes”. Pan dżdżownica w kosmicznym skafandrze nie zachwycił jednak następców legendarnych braci Warner. Na szczęście kilkanaście lat później, już jako bohater platformówki, zwrócił uwagę Stevena Spielberga oraz szefów firm DreamWorks Interactive i Microsoft. To spotkanie musiało zaowocować czymś wielkim.

Kluczową rolę odegrał Spielberg, który w połowie lat 90. był świeżo po dostarczeniu na ekran dinozaurów w „Parku Jurajskim”. Widzowie nigdy wcześniej nie oglądali efektów komputerowych takiej jakości – krytycy uznali to za przełom porównywalny z wprowadzeniem do filmów dźwięku w 1927 roku. Reżyser pragnął stworzyć grę edukacyjną w zupełnie nowym wymiarze. DreamWorks chciało wejść na rynek gier wideo z hukiem.

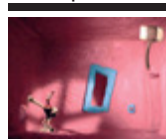
## TRZECH KRÓLI I GATES

Doug TenNapel opuścił w tym czasie Shiny, założył własną firmę i wspólnie z Markiem Lorenzem zaczął realizować pomysł, na który wpadł w 1988 roku. Namalował wtedy krótką historyjkę rozgrywaną się w wymyślonym plastelinowym świecie Neverhood. To przedziwna okolica (nawiązanie do angielskiego „neighbourhood”), zamieszkała przez nietypowe i zabawne istoty (nawet te przerażające są śmieszne).

Doug wraz z ekipą, w której znaleźli się programiści i graficy pracujący wcześniej przy Księdze dżungli i Vectormanie, przedstawił koncepcję gry trzem wielkim postaciom Hollywoodu, tworzącym DreamWorks: Spielbergowi, Jeffreyowi Katzenbergowi i Davidowi Geffenowi. W czasach, kiedy grafika 3D zaczęła wypierać dwa wymiary, TenNapel postawił na nowatorskie rozwiązanie – grę przygodową stworzoną ze specjalnej gliny techniką poklatkową, w duchu filmów Nicka Parka, takich jak oscarowe



## Tempo



**Wolno, wolniej, Neverhood** – tak w skrócie można określić tempo gry, dostosowane do słamazarnych ruchów Klaymena. Japońskim wydawcom przeszkadzało to do tego stopnia, że tamtejszą wersję gry, przygotowaną na konsolę PlayStation, przyspieszono dwukrotnie. Zmieniono także tytuł z Neverhood na Klaymen Klaymen.



✚ Modernistyczne malowidło i designerskie schody - twórcy zabrali o każdy detal przedstawionego świata.

✚ Słaby wynik sprzedaży Neverhooda był związany ze zmierzchem klasycznych przygodówek. Legenda zdołała się jednak obronić.



„Wściekle gacie”. Producenci pokochali ten pomysł. Wkrótce do spółki dołączył Bill Gates, który postanowił zainwestować w gry komputerowe. Neverhood miał być początkiem nowej drogi.

Projekt spodobał się szczególnie Spielbergowi, który nie tylko wciągnął firmę TenNapela do DreamWorks, ale sam mocno zaangażował się w opracowywanie scenariusza i kreację głównej postaci. Naciskał, by Klaymen miał w sobie coś z Earthworm Jima. Ciapowaty i flegmatyczny bohater Neverhooda był jednak czymś więcej niż tylko wariacją na temat kosmicznej dżdżownicy. TenNapel, zagorzały chrześcijanin, powiązał historię swojego plastusia z biblijną historią stworzenia człowieka. Ulepiony na podobieństwo gracza postępuje zgodnie z naszymi poleceniami, wpływając na losy krainy oraz zakończenie.

#### LEPIMY NOWY ŚWIAT

TenNapel w połowie lat 90. powiedział: – Gry wideo znalazły się w momencie,

w jakim kino było w latach 20. To biznes, w którym nadal możesz być pionierem.

To hasło doskonale oddaje całą filozofię Neverhooda. To pionierska gra pod każdym względem.

Do jej stworzenia wykorzystano 3,5 tony specjalistycznej gliny, z której modelowano świat i każdą z postaci. Ruch rejestrowano systemem poklatkowym i przekazywano bezpośrednio do komputera (DreamWorks dostarczyło nowoczesny sprzęt). Na jedną sekundę animacji składało się 17 klatek. Łącznie wykonano ich ponad 50 tysięcy. To mroźca praca, dzięki której na ekranie widać prawdziwe cienie oraz każdy odcisk palca twórców. Co najważniejsze – luźne ruchy Klaymena wypadają niezwykle naturalnie... i zabawnie. Po dwudziestu latach grafika tytułu nic nie straciła ze swej świeżości.

Mechanika Neverhooda została maksymalnie uproszczona. Uwaga gracza miała skupiać się na rozwiązywaniu zagadek i gagach, a nie gromadzeniu przed-

miotów czy zapamiętywaniu rozległych lokacji. Wszystko po to, by jak najmocniej wejść w świat gry. Łamigłówki, których w Neverhoodzie pojawiło się ponad 60, były oryginalne i zaskakujące, choć niekiedy bardzo trudne. Wszystko przez nietypowy sposób ich kreacji.

– Powstawały spontanicznie jako przypadkowe szkice. Najpierw rysowałem dziurę i mysz, a potem dorabiałem do tego historię. Najtrudniej było dobrać poziomy trudności: coś, co mnie wydawało się łatwe, dla kogoś innego okazywało się nie do przejścia – mówił w wywiadach twórca.

Wisienką na torcie była rewelacyjna muzyka Terry’ego Scotta Taylora, który idealnie dopasował ją do ciapowatego charakteru Klaymena. Jeśli ktoś wam powie, że nie da się zagrać optymistycznego bluesa, sięgnijcie po album „Neverhood Songs”.

#### BOLESNY UPADEK

Neverhood ukazał się w 1996 roku. Branża była nim zachwycona, zgarnął szereg nagród, ale pod względem finansowym stanowił klapę. Tytuł rozszedł się w skromnym nakładzie niecałkowicie 50 tysięcy egzemplarzy. Jak to zwykle w przypadku kultowych dzieł bywa, dopiero z czasem przekonał do siebie szersze grono graczy. Pomógł w tym bez wątpienia gest firmy Gateway Computers, która do produkowanego oprogramowania komputerowego dołączyła astronomiczną ilość wgranych kopii Neverhooda (różne źródła podają, że było ich około 600 tysięcy). Liczba ta jednak nie wlicza się do oficjalnych statystyk.

TenNapel podpisał kontrakt z DreamWorks na trzy produkcje. Niestety, po słabej sprzedaży Neverhooda nie mógł stworzyć kontynuacji w takim samym kształcie. Skullmonkeys, druga część cyklu, było średnią platformówką wydaną tylko na PlayStation. W trzeciej odsłonie, nazwanej BoomBots, postawiono na bijatykę. Krytycy zrównali ją z ziemią i historia Neverhooda została zamknięta. I choć ze względów prawnych w Armię nie może zostać użyta nazwa Neverhood, to w oczach głównego bohatera o imieniu Tommynaut widać ten sam błysk. Zagadki ponownie wymyśla TenNapel, nad animacjami czuwa Mike Dietz, a z głosników popłyną piosenki Scotta Taylora. Będzie dobrze. ■



#### Film

**W 2007 roku serca fanów Neverhooda zabiły mocniej.** Doug TenNapel ogłosił, że wspólnie ze studium Frederator Films przygotowuje pełnometrażowy film oparty na grze. Premiera miała odbyć się w 2011 roku, jednak wkrótce projekt wstrzymano. Electronic Arts, które posiada prawa do Neverhooda upomniało się o swoje.



# Rozwidlające się ścieżki

Gra to labirynt. Wybieramy w nim różne trasy, ale też wersje zda-  
rzeń. Próbujemy i powtarzamy. Podobnie, jak w innych mediach.

■ Mirek Filiciak



## Colossal Cave Adventure to doskonały przykład gry - paraliterackiego labiryntu. Ale porównania do literatury nie wyczerpują oferowanych przez ten program możliwości.

**N**iedawno ukazało się polskie wydanie „Cybertekstu”, książki jednego z ojców badań gier – Espena Aarsetha. Różnica między linearnymi tekstami, takimi jak powieści, a tekstami oferującymi użytkownikom możliwość nawigacji, takimi jak gry, przedstawiona jest tam głównie jako efekt działań odbiorców, nie samej organizacji treści. Co nie znaczy, że ta ostatnia jest nieistotna – większości gier po prostu nie da się wielokrotnie w identyczny sposób przejść od początku do końca.

Taką cechą posiadają jednak nie tylko gry czy – szerzej – media elektroniczne. Podobnie działa licząca sobie przeszło 3 tysiące lat chińska „Księga Przemian”. Nie czyta się jej od deski do deski, tylko z pomocą kapłana lub wróżbity losuje jeden z rozdziałów. Tekst jest więc generowany w oparciu o określone zasady. W grach też kontrolowane częściowo przez gracza, a częściowo przez program wybory wpływają na to, którą z rozwidlających się ścieżek podąży akcja.

Poszukujący literackich korzeni gier badacze często jako „pierwszy przejaw interaktywnej literatury” wskazują „pierwszą grę przygodową” – tekstowe Colossal Cave Adventure z roku 1977. Problem w tym, że jak pisze w artykule na łamach akademickiego pisma Games and Culture Jonathan Lessard, w momencie gdy Will Crowther tworzył swoje dzieło, żadna z tych kategorii jeszcze nie istniała. Nie mówiło się o grach, a raczej o programach. Także interaktywna

literatura to określenie, które przyłgnęło do podobnych aplikacji później. Crowther, który był zapalonym grotolazem, wykorzystał w Adventure wykonaną wcześniej przez siebie mapę Jaskini Mamuciej. Ale też doświadczenia z sesji Dungeons & Dragons. Jako informatyk zajmujący się sztuczną inteligencją chciał opracować program, który pomimo prostej struktury mógłby sprawiać wrażenie aplikacji komunikującej się z użytkownikami za pomocą języka naturalnego. A na formułę tekstową zdecydował się, bo pisał nie tylko dla znajomych miłośników RPG i kolegów hakerów. Grać miały również jego kilkuletnie córki, tymczasem Adventure powstawało, gdy państwo Crowther byli w trakcie rozvodu. I tu – przy braku komputera domowego – rozwiązaniem okazał się właśnie tekst. Wyprowadzając się z mieszkania Crowther zostawił w nim dalekopis, komunikujący się z maszyną PDP-10 w jego biurze. Literackie odniesienia nie są więc jedynymi możliwymi dla tego tytułu. Ale w myśl zasady, że każde nowe medium jest postrzegane jako mniej wartościowe od poprzednich, w grach z uporem godnym lepszej sprawy wciąż poszukuje się jakości książki.

Literatura i utożsamiane z nią pogłębione opowieści od dawna są w branży gier markerem ambicji twórców. „Struktura narracji w grach jest bliska tej z filmów porno” – mówił przy okazji premiery odgrzanego niedawno Fahrenheita David Cage. W jego ustach oczywiście nie miał być to komplement. Kilka lat wcześniej John Carmack z id Software stwierdził: „Z fabułą

w grze jest jak z fabułą w filmie porno. Oczekuje się, żeby była, ale nie jest zbyt istotna”. Kto ma rację? Nie sposób tego rozstrzygnąć, ważne jednak, by nie ulec szantażowi podejścia prezentowanego przez Cage'a. Gra z rozbudowaną fabułą to niekoniecznie lepsza gra. A i same książki mogą działać inaczej.

Logika gry obecna jest w literaturze od dawna. Dziś, co znaczące, pojawia się jednak coraz częściej nie jako artystyczny eksperyment, lecz jako element podnoszący wartość książki. Dobry przykład stanowi niedawne dzieło J. J. Abramsa. Człowiek, który wykreował serial „Zagubieni” i który zarządza dwiema gigantycznymi popkulturowymi markami, „Star Wars” i „Star Trek”, wspólnie z Dougiem Dorstem stworzył publikację o enigmatycznym tytule „S.”. Wygląda jak wyniesiona z biblioteki podniszczona książka z powtykanymi między kartki pocztówkami, kserówkami, wycinkami z gazet. Cała pokryta jest też odręcznymi notatkami dwójga czytelników, które razem z dołączonymi artefaktami budują równoległą do tej wydrukowanej na kartach książki opowieść. Wyjście poza granice tekstu właściwej powieści zamieniło ją w „interaktywną literaturę”. To już nie tylko lektura, lecz rozwiązywanie przez czytelnika zagadki dotyczącej postaci fikcyjnego autora książki. Tym samym „S.” sytuuje się w szerokim spektrum maszyn do tworzenia opowieści, rozciągającym się pomiędzy starą chińską księgą do wróżb a przygodą zaczynającą się od słów: „Stoisz na końcu drogi, przed małym ceglany domkiem”. ■

### David Cage



**Właściwie David De Gruttola**, założyciel studia Quantic Dream. Pierwszy francuski twórca gier odznaczony Legią Honorową. Odpowiedzialny za powstanie Omikron: The Nomad Soul, Fahrenheit, Heavy Rain i Beyond: Dwie dusze. Uważa, że w grach liczy się przede wszystkim opowieść.

„Bacz, wędrowcze: wszak twe tropy  
Tworzą drogę; tylko one”.

– Antonio Machado, przekład Zuzanna Jakubowska





**Piotr Pieńkowski**

Były naczelny Świata Gier Komputerowych,  
poeta, bard, autor gry planszowej  
Atak Zombie.

# ZWYCZAJNIE SIĘ NIE CHCE

## Coraz częściej zdarza mi się przed komputerem irytować.

Z powodu nowych gier, rzecz jasna, choć tak naprawdę z powodu ich producentów. Bo co by nie mówić o ich talencie, to jednak najczęściej wychodzi na to, że nas, graczy, mają w czterech literach. Dlaczego?

Bodaj w przeglądzie gier o zombie wspominałem, że mam Infestation i że tytuł ten generalnie polecam. Przyznam jednak teraz, że przyszedł taki moment, iż po prostu skasowałem go z dysku. Ze złości. Grę kupiłem jakieś 2 lata temu jako alfę (wtedy nazywała się The War Z), sprawdzając uprzednio, czy będzie działać na moim ówczesnym lapku. Leciwy on był, oj leciwy – ale jak to ze starymi wilkami bywa, potrafił niejedno pokazać młodszym modelom. Po instalacji od razu przejrzałem możliwości konfiguracyjne, ustawiłem wszystko na medium i jaaazda! Efekty dźwiękowe poprawne, animacja jako taka, ale nie razi, grafika bez fajerwerków. Niby wszystko OK, jednak od razu pomyślałem, że taki Fallout 3 czy Gothic 3 biją toto na głowę – a przecież to gry sprzed ładnych kilku lat.

Dobra, wytłumaczyłem sobie wtedy, w końcu to alfa. Ludzie z OP Productions zaraz wszystko poprawią i naprawią. Dodadzą efekty, podmienią tekstury, podrasują LOD-y i będzie super. Teraz liczy się klimat.

Niestety, na owym klimacie się skończyło. Pomimo obietnic żadna z optymalizacji nie weszła w życie. Wręcz przeciwnie. Nieustannie dorzucano nowe obiekty i efekty, które w niewielkim stopniu upiększały świat, za to skutecznie zmniejszały ilość wyświetlanych klatek na sekundę, do tego tłumnie pojawili się cheaterzy (bo o zabezpieczeniu przed nimi także zapomniano), a na koniec gra zaczęła szwankować na innych kartach graficznych niż nVidia. Masakra!

Myślicie pewnie teraz, że jedno Infestation o niczym nie przesądza. Tyle tylko, że to żaden wyjątek. Śmiem twierdzić, że coraz więcej gier zaczyna naśladować dzieło OP Production. Głównie zresztą dotyczy to tytułów z tak zwanym wczesnym dostępem. Wymagania jak z kosmosu, działanie z przycinkami w tle, a wygląd co najwyżej przeciętny – do tego stopnia, że wiele starszych pozycji wypada bardziej efektownie.

Inny mankament, notorycznie uprzykrzający nam życie w przypadku nowych gier, wynika także z faktu posiadania bardzo dobrych komputerów przez większość graczy. Mowa o megaobjętości. To, że kolejne produkcje potrzebują coraz więcej przestrzeni na dysku, wydaje się logiczne, bo i więcej tekstur, i lepsze efekty specjalne, i doskonalsza animacja. Ale na Boga, dlaczego musi to być zaraz po 20–30 GB, skoro do tej pory w zupełności wystarczało 7 GB? A najlepsze dopiero przed nami, bo oto niedawno Cloud Imperium Games ogłosiło, że ich Star Citizen będzie zajmować na dysku... 100 GB!

Ostatnią rzeczą, która również coraz częściej daje się we znaki graczom, jest ograniczenie odnośnie systemu. Niestety, dotyczy to także naszych krajowych produkcji. Wystarczy wspomnieć Lords of the Fallen czy Dying Light, które wymagają systemu 64-bitowego. Inaczej – ni hu, hu. Czy naprawdę nie da się inaczej, czy po prostu tak jest szybciej i wygodniej w produkcji? The Vanishing of Ethan Carter studia The Astronauts działa na systemie 32-bitowym, w dodatku nawet na starym XP, a mimo to wygląda tak, że głowę urywa. Czyli co? Można? Można.

Zresztą, że można, udowadniają także bardziej wiekowe produkcje. Dość przypomnieć starego, dobrego Frontiera, który zajmuje ledwie jedną dyskietkę 720 kB (!) i hula na każdym systemie – naprawdę myślicie, że Star Citizen zaoferuje wam więcej przeżyć niż ten legendarny hit? ■



# WARIACI Z KOŚCIOŁA EXXOSA



Zanim na arenę dziejów wkroczyły Delphine Software i Infogrames, francuską sceną trzęsło założone w 1981 roku ERE Informatique.

■ Paweł Schreiber

**D**ziennikarze, którzy 12 czerwca 1988 roku pojawili się na spotkaniu zorganizowanym przez firmę ERE Informatique, mieli prawo być nieco zaskoczeni.

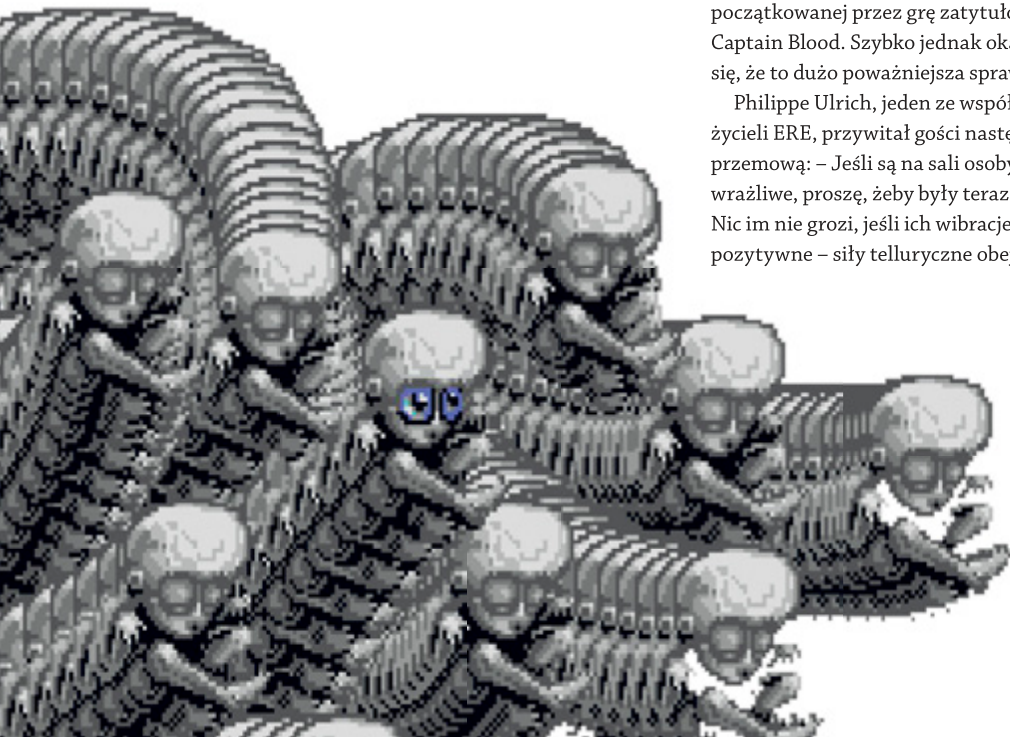
Na pierwszy rzut oka chodziło tylko o przedstawienie logo nowej serii, zapoczątkowanej przez grę zatytułowaną Captain Blood. Szybko jednak okazało się, że to dużo poważniejsza sprawa.

Philippe Ulrich, jeden ze współzałożycieli ERE, przywitał gości następującą przemową: – Jeśli są na sali osoby wrażliwe, proszę, żeby były teraz silne. Nic im nie grozi, jeśli ich wibracje będą pozytywne – siły telluryczne obejdą

się z nimi łagodnie. Moi przyjaciele, natchnienie nie spada z nieba, geniusz nie jest owocem przypadku. [...] Inspira-torem i geniuszem, dzięki któremu powstał Captain Blood nie jest ani niestrudzony Didier Bouchon, ani tym bardziej państwa pokorny sługa.

Jest nim On. On, który ukrywa się w naszych biurach od miesięcy. On, który przybył tu spoza granic Wszechświata. On, którego pokazujemy dzisiaj światu, albowiem nadeszła godzina. Nazywam go Exxos. Teraz proszę powtarzać za mną kilka magicznych fraz, które przypominają mu o jego ojczyźnie: Ata ata hoglo hulu, ata ata hoglo hulu...

Na odsłoniętej planszy z nowym logiem trójkątna twarz Exxosa szczerzyła zębiska do zebranych. Nabożeństwa ku jego czci miały się odbywać jeszcze kilkakrotnie. W październiku 1988 roku towarzyszyły premierze Purple Saturn Day. W trakcie ceremonii Ulrich złożył mu w ofierze powiększoną replikę Amstrada, którą publicznie zdemolował. W kwietniu roku 1989 przy akompaniamencie śpiewu programistów ERE Ulrich porąbał siekierą kukłę kosmity, dziękując w ten sposób Exxosowi za





## Pierwszego odsłonięcia podobizny Exxosa dokonał sam Alejandro Jodorowsky, pochodzący z Chile scenarzysta legendarnego cyklu komiksowego „Incal”.

premierę kolejnej gry – Kult: The Temple of Flying Saucers.

Zacznijmy od tego, że wariactwo panów z ERE Informatique nie wzięło się znikąd. Kult Exxosa, mieszający mistycyzm z chichotem, nie powinien być zaskoczeniem dla nikogo, kto interesuje się historią francuskiego komiksu. Lata 80. minęły jego fanom przede wszystkim pod znakiem twórczości gromadki artystów skupionych wokół legendarnego pisma Metal Hurlant, w którym publikują między innymi Moebius, Enki Bilal czy Philippe Druillet. Ich historie o przyszłości przypominają narkotyczne wizje, w których co chwilę zderzają się sprawy ludzkie i nadludzkie. Widać tu echa wspomnianych chemicznie ekstaz duchowych pokolenia dzieci kwiatów, ale po latach mają już one silny posmak ironii. Powiązań między zwiariowanym francuskim komiksem a zwiariowanymi dziełami ERE nie trzeba szukać zbyt daleko – pierwszego odsłonięcia podobizny Exxosa dokonał sam Alejandro Jodorowsky, scenarzysta legendarnego cyklu „Incal”.

Pierwsza – i najciekawsza – gra wydana pod silnym wpływem Exxosa to epopeja kosmiczna zatytułowana Captain Blood. Jej bohater, źle opłacany programista, jako Kapitan Blood posta-

nawia zwalczać galaktyczne szumowiny zagrażające wszystkiemu, co dobre. Po ośmiuset latach i kilkunastu zwrotach akcji tracący siły życiowe Blood tropi po całej galaktyce gromadę własnych klonów – Duplikatów, które musi zniszczyć za pomocą biomechanicznego statku kosmicznego, rodzącego na żądanie słodkie delfinopodobne istoty, wysyłane przez Blooda na misje samobójcze na powierzchniach planet. Absurdalne? Właśnie o to chodzi.

Świat Kapitana Blooda, podobnie jak dziwaczne komiksowe światy Moebiusa czy Bilala, trudno traktować poważnie, dopóki się go nie zobaczy. Kokpit statku stanowi skrzyżowanie organicznych pomysłów H. R. Giger z barokowym przepychem, w którym nawet logo ERE staje się kolejnym ornamentem. Animacje wejścia w nadprzestrzeń i wybuchy planet to psychodeliczne feerie barw, które w swoim czasie zapierały dech w piersiach. W tyle nie pozostają postacie kosmitów, od unoszącego się w powietrzu mózgu, składającego się z rur, po trzygłowego jegomościa, który kilka razy powtarza to, co chce powiedzieć. Wygląd tej gry dobitnie pokazuje, że właśnie trafiliśmy do fascynującego obcego świata, który czeka na odkrywców.

✦ Trudne początki dialogu między rasami galaktyki (Captain Blood).

Na pierwszy rzut oka mamy do czynienia z przedziwną wariacją na temat Starflighta czy Elite – nasz statek kosmiczny dysponuje całkowitą swobodą eksploracji, a otaczają nas tysiące planet, które można odwiedzać. Dość szybko okazuje się jednak, że Blood to kryptoprzygodówka – sedno rozgrywki kryje się w rozmowach z kosmitami i rozwiązywaniu ich problemów. Ich mentalność bywa tak samo dziwaczna jak wygląd, więc podstawową zagwozdką staje się zrozumienie tego, co do nas mówią w liczącym około 150 wyrazów języku. Najpiękniejszym pomysłem twórców Blooda jest to, że kiedy gracz ma odpowiedzieć, musi to zrobić nie za pomocą prostego drzewka dialogowego, tylko budując zdania z tego samego zasobu słów. Zaczyna się od prostych, kilkuwyrazowych konstrukcji („Ja szukać Duplikat”), ale łatwo dać się ponieść i spróbować czegoś ambitniejszego („Ja wielki wojownik uwięzić ty mały umysł <śmiech> <śmiech> <obelga>”). W rzeczywistości postacie wyłapują konkretne zlepki słów i odpowiadają na nie z góry ustalonymi frazami, ale złudzenie prowadzenia autentycznej rozmowy jest i tak bardzo silne. Wreszcie można powiedzieć to, co się naprawdę myśli, a nie to, co przyszło do głowy autorowi dialogów. Poczucie wolności okazuje się tym większe, że

Jarre



Zachwycony efektami graficznymi programowanymi przez ludzi z ERE Informatique, Jean-Michel Jarre chciał, żeby przygotowali oprawę jego koncertu. W końcu nic z tego nie wyszło, ale za to w czołówce gry rozbrzmiewa „Ethnicolor” Jarre’a.

✦ Nie wierz pozorom - wiszący w powietrzu embrion to najnormalniejsza postać na tym obrazku (Chamber of the Sci-MutantPriestess).



gra jest nieliniowa – choć istnieje tylko jedno pozytywne zakończenie, można do niego docierać na różne sposoby.

Kolejna produkcja ERE, Purple Saturn Day, zdaje się być mniej przełomowa, ale nie mniej osobliwa. Opowiada o kosmicznych igrzyskach, oczywiście urządzanych na cześć Exxosa. Dyscypliny, w liczbie czterech, dzielą się na dziwne i dziwniejsze. Najnormalniejszy jest slalom pomiędzy kawałkami kosmicznego złomu rozrzuconymi po pierścieniu Saturna, ale poza nim mamy choćby bitwę na impulsy biegnące po układach scalonych mózgu elektronowego albo zawody w zakrzywianiu czasoprzestrzeni i kaptultowaniu się w przyszłość (dzięki czemu nasza postać przeskakuje kilka szczebli drabiny ewolucji). Jeśli chodzi o rozgrywkę, poza przeciętność wykracza właściwie tylko walka o mózg, za to oprawa graficzna jest tak samo oryginalna jak w poprzedniej grze. Niebieskości i błękity ustępują tu miejsca tytułowemu purpurom i fioletom. Areny, na których toczy się rywalizacja, wyglądają jak monumentalne ołtarze ku czci Exxosa. Na pierwszym planie widać sterujące naszym statkiem wielkie, stanowczo nie ludzkie, fioletowe dłonie. Krajobrazy Saturna, z ogromnymi budowlami i fałdami zorzy polarnej na niebie, przypominają, że choć to prosta zręcznościówka, to stoi za nią nie byle jaka ekipa.

Następny tytuł studia – Kult: The Temple of Flying Saucers znany jest też jako Chamber of the Sci-Mutant Priestess. Jego scenariusz (autorstwa Johana Robsona, występującego pod pseudonimem Arbeit von Spacekraft) wydaje się dość zawikłany: do gracza należy uwolnienie porwanej przez zbrodniczych Protozorqów ukochanej. Zdobywa więc czaszki Vortów, które pozwalają mu wejść do Komnaty Snów, a potem stanąć twarzą w twarz z samym Protizimem Harsskiem i odzyskać miłość swego życia, noszącą wdzięczne imię Sci-Fi. Nonsens goni nonsens, ale taki już urok Kultu. Obok klasycznych przygodówkowych poleceń w rodzaju „podnieś” czy „użyj” nie brak też komend takich jak „podziwiał” czy „poliź” – często tylko dla uciechy wynikającej choćby z tego, że da się tu pomodlić do kawałka ściany. Cały



Po ukończeniu Nethergate bohaterami rzymskimi czy celtyckimi, można stanąć po drugiej stronie barykady i zobaczyć te same miejsca z innej perspektywy.

czas towarzyszy nam wiszący w rogu ekranu ogromny embriion, wygłaszający trudne, ale możliwe do zrozumienia komentarze na temat sytuacji bohatera. Oprawa wizualna jest wzorowana na twórczości jednej z gwiazd Metal Hurlant – Philippe’a Cazamayou, odpowiedzialnego między innymi za stronę wizualną filmu „Gandahar”. Scenerię dla absurda, beztrudno prowadzonej fabuły stanowią monumentalne wnętrza z silną aurą wielkiej tajemnicy, zaludnione przez dziwaczne, budzące respekt istoty. Ta specyficzna mieszanka wygłupu i powagi działa zaskakująco dobrze.

Kult był ostatnią produkcją spod znaku Exxosa. Wchłonięte przez Infogrames ERE Informatique przestało istnieć, a jego twórcy założyli nową firmę – dużo bardziej znane Cryo. Ciężko było patrzeć, jak Exxos powoli znika z dzieł studia. W Diunie jest jeszcze wyraźnie zauważalny (figuruje nawet jako współautor ścieżki muzycznej), ale dwie kolejne części cyklu o Bloodzie (Commander Blood i Big Bug Bang) nie mają już lek-

kości ani pomysłowości pierwowzoru – to niezbyt dobre liniowe przygodówki z przerosłem nieciekawych dialogów. Ślady obecności Exxosa widać na pewno i w serii Atlantis, i w wydawanych przez Cryo grach opartych na twórczości Philippe’a Druilleta (Ring i Salammbó), ale to raczej wspomnienia chwil świetności niż ich powtórzenia.

Chociaż w końcu Exxos opuścił swoich pierwszych wyznawców, to jestem przekonany, że cały czas krąży gdzieś po świecie. Na pewno odwiedzał młodego Érica Chahiego, który dzięki jego pomocy wyobraził sobie Another World. Dodawał otuchy lepiącym z plasteliny świat Neverhooda. W Rosji natchnął K-D Lab, twórców kultowej gry Vangers. W Chile zesłał pomysł na uniwersum serii Zeno Clash. Od lat towarzyszy grupie Oddworld Inhabitants. Wciąż przypomina o tym, co graczom uświadomił Captain Blood – że gry komputerowe to nie tylko prosta rozrywka, ale też forma wariackiej, natchnionej twórczości, nieskrępowanej ani sensem, ani wymogami księgowych. Oby panował nam jak najdłużej. Ata ata hoglo hulu! ■

/Opisy ceremonii ku czci Exxosa na podstawie książki Daniela Ichbiaha „La Saga des Jeux Vidéo”, wyd. 5, Pix’n Love Editions 2011/



## Moebius



Jedną z najważniejszych gwiazd pisma Metal Hurlant, inspirowanego twórców spod znaku Exxosa, był Jean Giraud, znany jako Moebius. Jego najslawniejsze i najdziwniejsze dzieło – „Garaz hermetyczny” – właśnie ponownie ukazało się w Polsce.

# Tajemnica Moai

Rapa Nui, zwana Wyspą Wielkanocną, fascynuje tajemnicą moai – wielkich kamiennych głów. Jeszcze większą zagadkę stanowi dla mnie obsesja, jaką na punkcie tych prastarych rzeźb ma firma Konami.

Michał R. Wiśniewski

**W**iosna 1989. Przez chwilę słucham pyrkającej stacji dysków, a potem z menu wybieram Konami's Boxing (które ma wtedy ledwie cztery lata). Kilka pyrków później wcielam się w niejakiego Ryu, japoński odpowiednik Rocky'ego.



Dzisiaj jest mój dzień, idę jak burza. Nokautuję dwóch przeciwników i wtedy na ring wkracza on. Niebieski koleś o wielkiej, podłużnej głowie. Kosmita? Czy co? Klepię go w to wielkie czoło i wygrywam walkę, strasznie to śmieszne, ale nie jestem zdziwiony. Ta gra jest przecież dość cudaczna – zamiast skąpo odzianej dziewczyny kolejne rundy anonsuje mały smok. Jest rok 1989, mam dziesięć lat i nie znam jeszcze słowa „moai”, dlatego zupełnie nie kojarzę

Moai King z Konami's Boxing. Normalnie bym mu wklepał, ale poświęciłem się, żeby zrobić zdjęcia.

ksywki niebieskiego typu – Moai King. To było moje pierwsze zetknięcie z wielką tajemnicą firmy Konami – jej obsesją na punkcie ogromnych kamiennych głów z Wyspy Wielkanocnej.

Fascynacja popkultury gigantycznymi (niektóre ważą nawet ponad 20 ton i mają ponad 6 metrów wysokości) monolitami znalazła ujście w licznych książkach, komiksach oraz filmach. Zmitologizowaną historię powstania owych wielkoludów opowiada „Rapa Nui”. Oczywiście nie brak też gier, nie tylko firmy Konami. Obecność moai nie dziwi w seriach Civilization czy Tomb Raider. W World of Warcraft wyglądają jak morskie ssaki, gdyż są dziedzictwem Tuskarów, rasy humanoidalnych morsów. W drugiej i trzeciej odsłonie Command & Conquer: Red Alert mają postać laserowych wież obronnych. W wielu grach pojawiają się jako wrogowie – w trzecim świecie Super Mario Landu, w Magic Swordzie Capcomu, w Super Bomberman 2, w Dragon Queście IX... I oczywiście jako główny boss zwany Dohem w klasycznej serii Arkanoid. Pokemony Nosepass i Probopass są zainspirowane wielkanocnymi rzeźbami. Trzy gadające moai występują

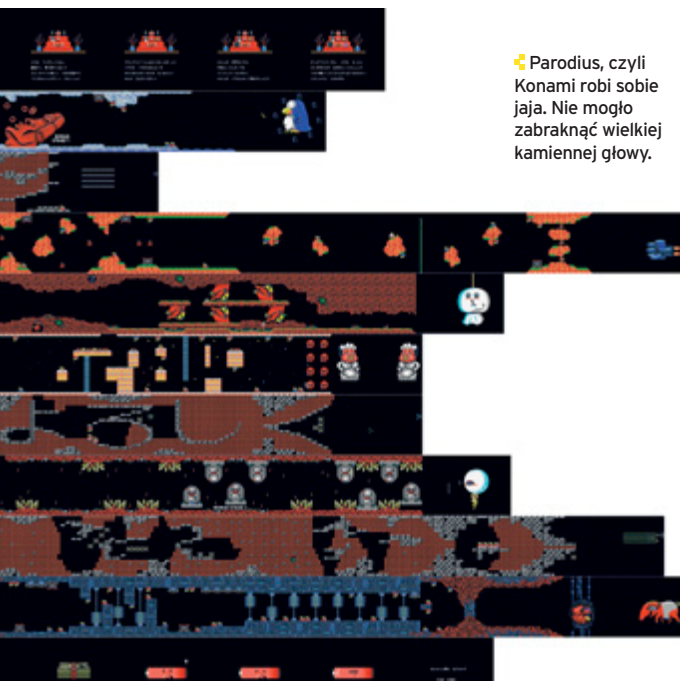
w przygodówce Sam & Max: Season 2 – Moai Better Blues. Nie sposób wymienić ich wszystkich. Jedno jest pewne – żaden producent gier wideo nie dorówna pod tym względem firmie Konami.

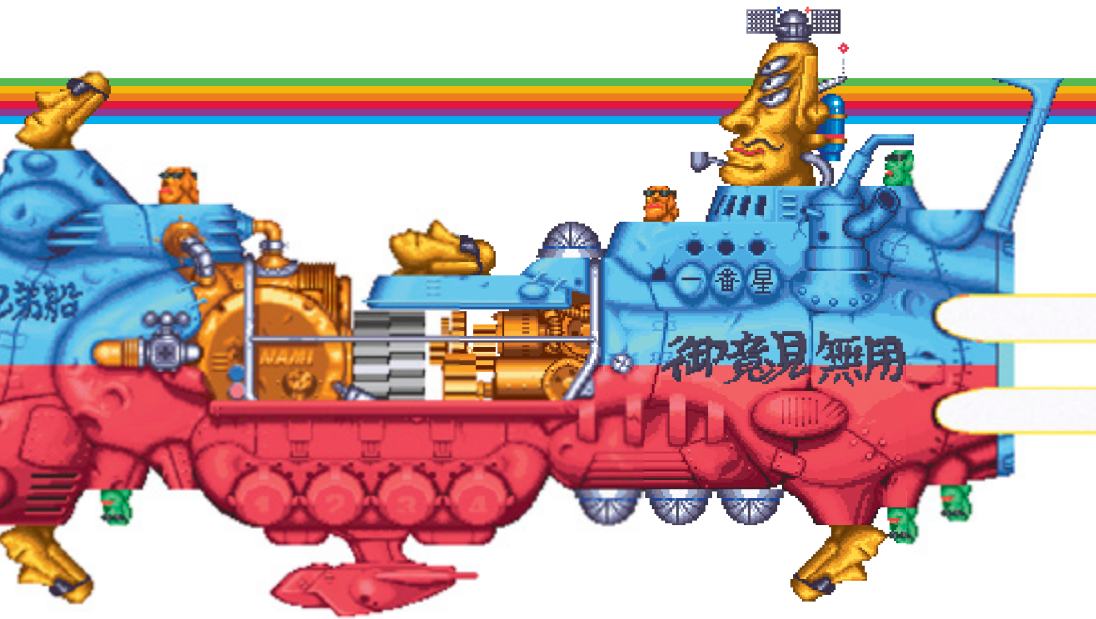
## OBSESJA KONAMI

Najwięcej moai pojawia się w serii kosmicznych strzelanin Gradius (na Zachodzie znanej również jako Nemesis). Pierwsza część, duchowy spadkobierca Scramble z 1981, ukazała się dokładnie 30 lat temu,

Parodius, czyli Konami robi sobie jaja. Nie mogli zabraknąć wielkiej kamiennej głowy.

Szkic projektu moai do gry Gradius Gaiden – ta seria nie może się bez nich obejść.





Gradius 3, znany także jako Nemesis 3. I obowiązkowy poziom wielkanocny.

Obsesja moai sięgnęła zenitu w grach z cyklu Parodius, czyli bekowej wersji Gradiusa. W obu seriach pojawia się około trzydziestu rodzajów wielkanocnych głów. Najwybitniejszym osiągnięciem projektantów Konami jest Pancernik Moai.

29 maja 1985 roku. Na początku na automaty, a później również między innymi na ZX Spectrum, NES-a, C64 i oczywiście MSX-a. Moai występują w niej na trzecim poziomie i pełnią funkcję wieżyczek strzelniczych – emitując śmiertelne pociski z ust (będących jednocześnie ich punktem krytycznym). Od tej pory stały się ważną częścią cyklu, pojawiając się w kolejnych odsłonach i spin-offach, w różnych rozmiarach i rolach – od latających głów przeszkadzajek po bossów na końcach etapów. Szczególny przypadek stanowi King Hanaw, siódmy boss z Gradiusa 95, który posiada ciało. Siłą rzeczy zostały elementem serii Parodius, czyli – jak sama nazwa wskazuje – parodystycznej wersji Gradiusa. W jednej z gier można spotkać Pancernik Moai (parodię „Kosmicznego pancernika Yamato”), którego dziób zdobi wielki moai w przeciwsłonecznych okularach.

W sumie w obu cyklach pojawia się około trzydziestu rodzajów głów.

W innych grach Konami moai funkcjonują jako tak zwane jaja wielkanocne (jaja wielkanocne z Wyspy Wielkanocnej to nie może być przypadek!), czyli ukryte niespodzianki.

Można je znaleźć w seriach Castlevania, Goemon (znanej też jako Mystical Ninja), Pro Evolution Soccer (po wpisaniu słynnego kodu Konami), Zone of the Enders czy Beatmania. Pojawiają się w cyklu Metal Gear Solid Hideo Kojimy, w MGS2 są nawet elementem jednej z misji fotograficznych. W cyberpunkowej przygodówce Snatcher Kojimy maska moai stanowi przebranie w nocnym klubie Outer Heaven. W Magician's Quest: Mysterious Times można spotkać



Moai fascynowały nie tylko Konami. Kamienna głowa jest też bossem w Arkanoidzie.

## Inspiracja



Ten przystojny mężczyzna to Yoshinori Sasaki, kompozytor i projektant. Jego koledzy z firmy Konami uznali, że wygląda jak moai. Z tego powodu dostał ksywkę Moai Sasaki. A świat zyskał masę gier o wielkanocnych głowach.

moai skrzyżowanego z rybą, jest też wrogiem w MSX-owej wersji Q\*berta. Moai stał się w końcu postacią grywalną w Konami Wai Wai World oraz bohaterem własnej platformowej gry logicznej Moai Kun, w której musi uratować mieszkańców świata Pucchi przed złym Imperium Czaszek. Wystąpił w grze imprezowej Poy Poy na PlayStation, wyścigach Konami Crazy Racers (Game Boy Advance) oraz bijatyce DreamMix TV World Fighters (GameCube, PS2). Oto dowody obsesji Konami. Czarno na białym. Pozostaje odpowiedzieć na najważniejsze pytanie – dlaczego?

Rozwiązaniem zagadki okazał się niejaki Yoshinori Sasaki, kompozytor pracujący dla Konami. W latach 80. odpowiadał za muzykę do wielu gier, między innymi Road Fightera, Penguin Adventure czy właśnie Gradiusa. Współpracował też z Kojimą przy Snatcherze. Yoshinori Sasaki jest znany również pod pseudonimem... Moai Sasaki, który otrzymał z błędnego powodu. Po prostu ma pociągłą twarz i wygląda trochę jak moai. I tyle. To tylko taki żart. W imieniu dziesięcioletka grającego w 1989 w Konami's Boxing pozwałam sobie na krótkie „ha, ha”. ■



# 21 klatek

## WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER

To nie był zwykły sequel opowieści z Zamku Wolfenstein. New Order rzucał nas w wir prawdziwej przygody, dziejącej się w rzeczywistości, której nie chcielibyśmy doświadczyć.

**W**cześniej William Joseph Blazkowitz był jedynie maszyną do zabijania, bezrozumnym szympansem, o którym nie wiedzieliśmy nic ponad to, że ma muskuły i przerosł instynktu samozachowawczego.

Teraz sytuacja się zmieniła. Blazko stał się postacią z krwi i kości, człowiekiem, który walczy, kocha, rozważa różne warianty rozwoju sytuacji, a nawet potrafi zdobyć się na prawdziwe bohaterstwo.

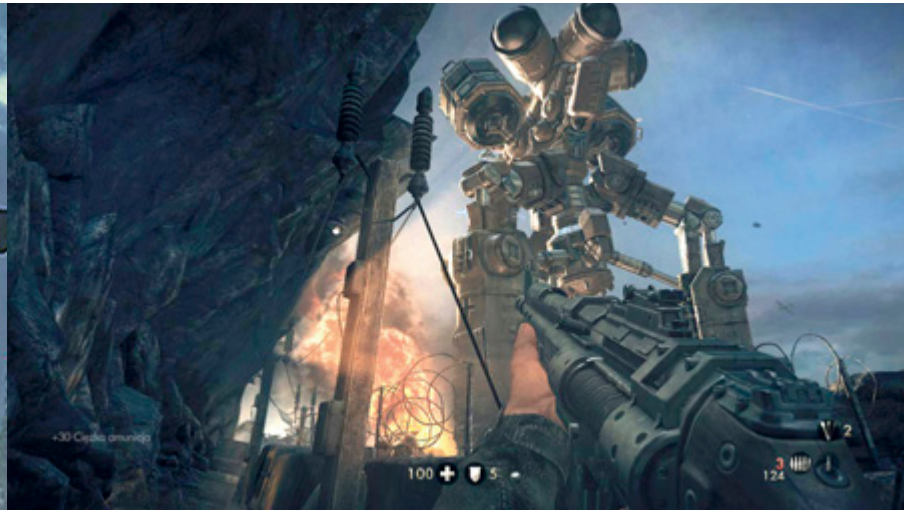
Cały czas przy tym żywi do swoich przeciwników tę samą głęboką pogardę, niezależnie od tego, jakich są gabarytów ani jakim uzbrojeniem dysponują.

Wolfenstein: The New Order okazał się jedną z najlepszych gier 2014 roku. Nie z powodu dopieszczonej grafiki czy zróżnicowanych lokacji, lecz zaskakująco sprawnej jak na ten gatunek gier narracji.

To nie jest siekanina. To podróż w wiarygodnie skonstruowaną, upiorną rzeczywistość. ■

■ Miz

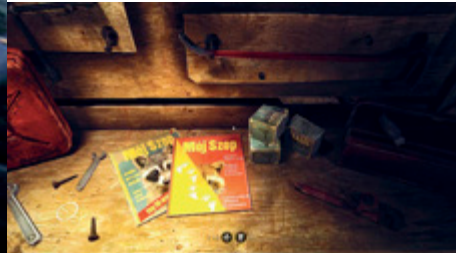
1 Wojna. Zacięte zmagania na plaży o każdy dół, każdy kawałek muru – to alternatywna wersja lądowania aliantów w Normandii. Do akcji nie wprowadza żadne intro. Po prostu nagle nasz oddział atakują jakieś diabelskie maszyny, których w 1946 roku nie powinno tam być! Poza tym data się nie zgadza. Zaczynamy rozumieć, że coś tu jest bardzo nie tak...



3 Psychiatryk gdzieś na terenach byłej Polski. Otaczający obiekt lasek i białe mury sugerują, że autorzy mogli wzorować się na podwarszawskich Tworkach. To właśnie tutaj amerykański żołnierz dzięki troskliwej opiece polskiej pielęgniarki powraca ze stanu komy do żywych. Dziewczyna nazywa się Ania Oliwa. Oboje ruszają w nieznaną stronę.



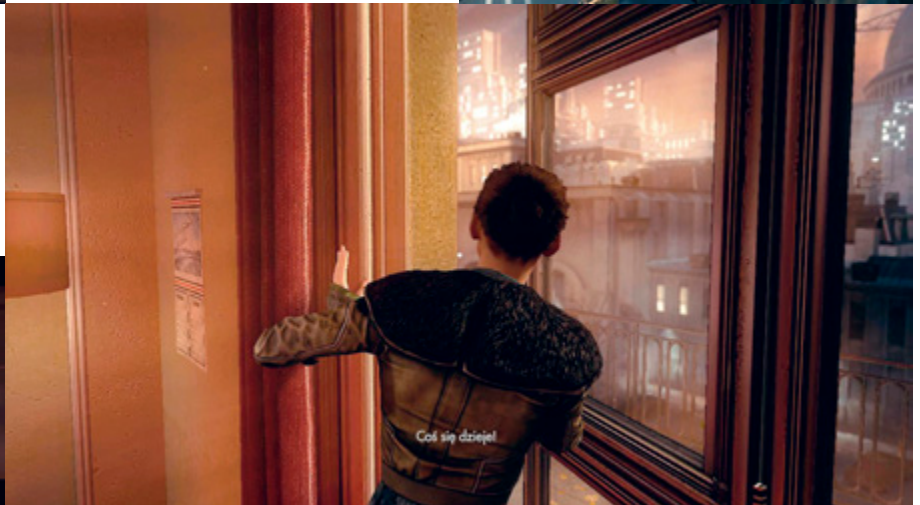
2 Pan Trupia Główka. Oddział twardych amerykańskich żołnierzy przybył po jego łeb, ale to on chwycił ich w swoje kleszcze. Cała ekipa wkrótce trafia do laboratorium, w którym doktor dysponuje akcesoriami, o jakich nie śniło się Belzebubowi. Blazkowiczowi udaje się przetrwać, ale jeden z jego kompanów zostaje wybebeszony niczym tucznik w rzeźni.



5 Najlepszy moment w całej fabule – wyprawa bohaterów do Berlina, by zdobyć informacje o pojmanyh kompanach Williama. Czujemy się jak Bilbo Baggins wyruszający z Hobbitonu. Smak przygody psuje trochę pojawienie się Frau Engel i jej metroseksualnego przyjaciela, ale parę tę przepelnia zbyt wielka teutońska duma, by zdołali się oboje zorientować, iż siedzą przy stole ze swoim katem.



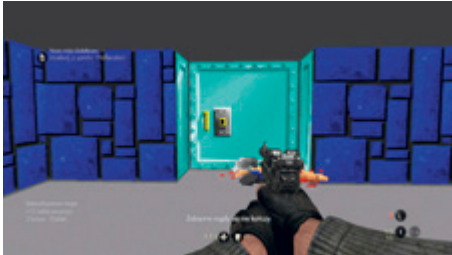
4 Uciekinierzy trafiają do domu rodziców Anny. Podczas kolacji ma miejsce genialna scena. Blazko wrywa się, mówiąc, że musi powiadomić oddział o swojej pozycji. Starsi ludzie uprzejmie tłumaczą mu, że wojnę wygrali naziści i że mamy rok 1960. Blazko jest załamany. Schodzi do piwnicy, odkrywając tam ciekawe artefakty.



6 Jako syn polskich emigrantów Blazkowicz nie jest w stanie oprzeć się urokowi Anny. Do pierwszego zbliżenia między kochankami dochodzi w pociągu. Wszyscy profani białolący z powodu „szczucia cystem” będą załamani.

7 Para trafia do hotelowego pokoju. Ania otwiera drzwi balkonowe i... widzimy alternatywny Berlin! A w nim dwójka naszych bohaterów, samotnych, zdanych tylko na siebie w samym sercu siedliska wilków. To jest ten moment, gdy czujemy zew prawdziwej przygody.

Tajna siedziba rebeliantów leży wiele metrów pod powierzchnią Berlina. Jest tu wszystko, począwszy od wcale niebędących replikami dzieł sztuki, poprzez archiwum, a na nowoczesnej technologii skończywszy. No i kradziony nazistom prąd. Do tego widzimy niezwykle efekt rozmycia ostrości tła. Niby taka dziura, a jest pięknie!



9

W jednym z pokoi znajduje się łóżko, na którym Blazkowicz może się zdrzemnąć. Dopadają go wspomnienia... z innego życia. Zamek Wolfenstein, nieszczeni hitlerowcy, niewierzący, że w ich podwojach pojawił się ktoś, kto ich wszystkich rozgromi. Blazko, budząc się ze snu, stwierdza, że wyrwał się z prawdziwego koszmaru.



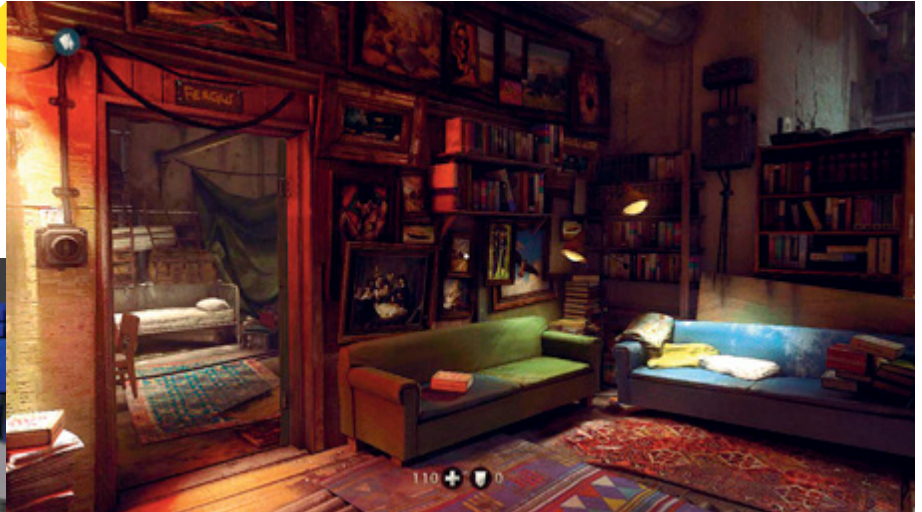
12

Po pojmaniu Blazko trafia do obozu koncentracyjnego w bułgarskiej Belice. Przybudówkę do niego stanowi fabryka, w której naziole starają się zmusić bohatera do katorżniczej pracy. Dobrze sobie! Blazko zaczyna od zablokowania maszyny do produkcji cementu, po czym wykorzystuje przerwę, by wejść na pokoje i zafundować „exit” całej obsłudze obozu.



13

Seth Roth. Wybitny naukowiec prowadzący badania w ramach stowarzyszenia Da'at Yichud. Dysponuje wiedzą dotyczącą wytwarzania potężnej substancji, która pomaga utrzymać się nazistowskiemu reżimowi przy władzy.

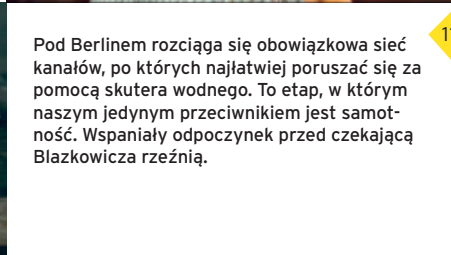


8



10

Po raz pierwszy bohater Wolfensteina pokazany jest jako człowiek z krwi i kości. Współpracownicy nie traktują go z nadmiernym szacunkiem. Jeden z nich zwraca się do niego per „małpowaty przyjacielu”. Wiadomo też, że gdy do wykonania jest jakaś trudniejsza misja, do jej realizacji wytypowany zostanie właśnie on.



11

Pod Berlinem rozciąga się obowiązkowa sieć kanałów, po których najłatwiej poruszać się za pomocą skutera wodnego. To etap, w którym naszym jedynym przeciwnikiem jest samotność. Wspaniały odpoczynek przed czekającą Blazkowicza rzeźnią.



14

To nie jest rozzdzierające serce pożegnanie, lecz wybuch zwierzęcego pożądania podyktowany okrucieństwem chwili. Rzadko w grach wideo spotyka się coś podobnego. Jak powiedziałyby krytyki filmowe: „Scenariusz uzasadnia użycie przez reżysera golizny”. Dramatyzm sytuacji podkreśla fakt, że to już ostatnie spotkanie tej pary...



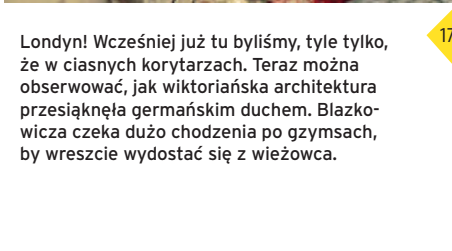
15

Nazistowski u-boot. Właściwie nie ma tu zbyt wiele do roboty poza eksterminacją całego personelu. Naziole nie są jakoś szczególnie mocno uzbrojeni, za to jest ich od groma. Parę razy przydaje się laserowa spawarka do przecinania drutu i blachy.



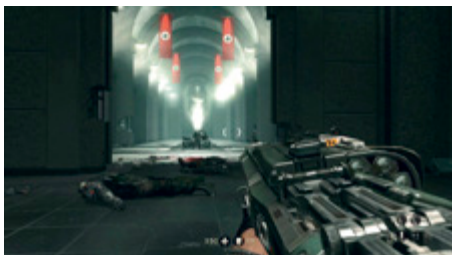
16

Blazko wsiada na prom lecący poza Ziemię. Przybycie na miejsce kwituje krótkim: „Jestem na j...nym Księżycu!”. Można się poruszać po powierzchni, jeśli założy się odpowiedni kombinezon. Naziści uczynili ze Srebrnego Globu bazą badawczą z wyposażeniem na poziomie CERN-u.



17

London! Wcześniej już tu byliśmy, tyle tylko, że w ciasnych korytarzach. Teraz można obserwować, jak wiktoriańska architektura przesiąknęła germańskim duchem. Blazkowicza czeka dużo chodzenia po gzymsach, by wreszcie wy dostać się z wieżowca.



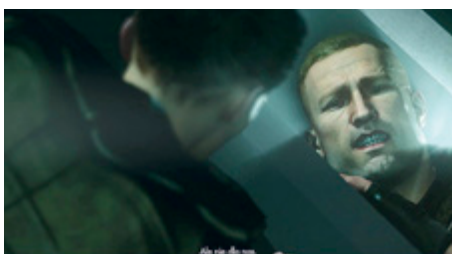
19

Pałac Trupiej Głównki został wystylizowany według najlepszych wzorów architektonicznych. Jest pełen rzeźb, eksponowanych przez dyskretne punktowe oświetlenie. Na końcu kompleksu czeka sam właściciel, opakowany w trudny do rozszczelnienia kostiumik mecha.



18

Oto i on - najbardziej wredny przeciwnik ze wszystkich spotkanych w trakcie całej marszrutu bohatera. London Monitor daje się w miarę łatwo pozabawić wyrzutni, ale potem trzeba wykonać nieliczny rajd pod jego kuper i dwukrotnie smagnąć go ogniem w bebechy. Potrafi na długo zatrzymać nas w cuchnących okopach.



20

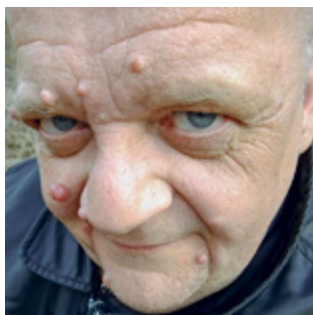
Przepiękny moment, podobny do finału „Armageddonu”. Ania mówi o pięknych światach, w których można żyć. Blazko zaś odpowiada: „Może i one istnieją, ale nie dla nas”, po czym zatrząskuje kapsułą i wyrusza na spotkanie z przeznaczeniem.



21

Trupia Głównka to dobrze wyszkolony naziole. Ma też swój honor. Nie będzie błagać o litość, tylko poprosi o jak najszybsze potraktowanie nożem jego bebechów. Na koniec okaże się, że jednak chowa w zanadru pewną niespodziankę... do zobaczenia z powrotem w 1946 roku w Wolfensteinie: The Old Blood!





#### Jacek Grabowski

Pisywał do różnych magazynów komputerowych, ale najbardziej znany pozostał jako Dr Destroyer, którego felietony ukazywały się w Gamberleze.

## HI THERE

### Siadłem przy zupełnie „świe- żym” komputerze po pełnej reinstalce systemu operacyj- nego. Ściągnąłem pospiesznie darmowego AbiWorda, żeby wreszcie zacząć ten felieton.

Lubię ten program, korzystam z niego od lat i zawsze dobrze mi się w nim pisało. Zapuściłem go zatem, spojrzałem na białą powierzchnię ekranu, którą powinienem zapełnić literkami... i jak zwykle wymiękłem. Miałem w głowie wiele pomysłów, ale gdy zobaczyłem ten biały ekran, wszystkie jakoś uleciały...

Pomyślałem, że kluczowy może być fakt, iż piszę na dopiero co odpalonym komputerze – w efekcie nagłego pragnienia zaktualizowania choć trochę starego peceta. Mógłbym to nazwać resetem mojej rzeczywistości. Od lat pracowałem na przedpopowym dwurdzeniowcu – wprawdzie zainstalowałem w nim sporo pamięci, co trochę ratowało sytuację, lecz deficyt mocy obliczeniowej i słaba karta graficzna dawały się już we znaki, zwłaszcza gdy zepsuł się stary szklany monitor Sony i z konieczności kupiłem panel LCD o znacznie większej rozdzielczości. Przetwarzanie tylu pikseli w czasie rzeczywistym okazało się dla mojego peceta zadaniem na granicy sił. Z drugiej strony nie chciało mi się ot tak iść do sklepu i brać na kredyt czegoś gotowego, jakiegoś notebooka na przykład. Lubię stacjonarki i od lat zawsze je sam sobie składam. A bo tak. Jedyne, co mnie trzyma przy blaszakach, to właśnie ta frajda dobierania części, ustalania konfiguracji, a w końcu montowania i uruchamiania.

Modernizację peceta zacząłem jak zwykle od przeglądania różnych blogów i portali technologicznych w poszukiwaniu informacji o dostępnym sprzęcie i jego możliwościach. Czytałem, czytałem i wciąż miałem wrażenie, że wszystko to już było. Wprawdzie elektronika cyfrowa nadal rozwija się w tempie piorunującym, a technologie przekroczyły wszystkie granice, na których zatrzymały się w poprzednich latach, jednak chyba nikt już o tym nie pamięta. Młodzi ludzie dostarczający content „technologiczny” urodzili się na tyle późno, że PCAT to dla nich jakiś starożytny wynalazek. Nie znają innego obrazu niż HD. Z każdym nowym sprzętem następuje reset również i ich świata.

Komputer w końcu po wielu potknięciach uruchomiłem i zainstalowałem oprogramowanie. Ekran AbiWorda jest teraz po prostu zwykły. Praca znów wygląda „tak samo” jak kilka lat temu, gdy zaczynałem w starej konfiguracji. Nic się nie ślimaczy. Jednak kiedy porównałem wyniki różnych benchmarków, byłem pełen podziwu, ile dodatkowych mikrotranszystorków należało upchnąć w nowoczesnych procesorach, żeby osiągnąć ten błogi stan „taksamości”.

Okresowy reset naszego świata inicjuje się po cichu w laboratoriach wiodących firm globalnej gospodarki. Każde nowe pokolenie dostaje coraz lepsze zabawki i z pogardą odrzuca poprzednie. To, co było 20 lat temu, dziś nazywa się „retro” i wzbudza zainteresowanie wyselekcjonowanej, szczególnie grupy ludzi. Historia świata przerażająco się skręciła. Czy możliwy jest dalszy rozwój w tym tempie? Czy rozwój musi wiązać się z zapominaniem? Czy dzisiejsi technologiczni blogerzy też w przyszłości zauważą, że są tylko statystami na planie wielkiego filmu i na życzenie reżysera w kółko powtarzają tę samą scenę, choć w ciągle zmienianej scenografii? Na co za parę lat będę musiał wymienić blaszaka? Tę serię pytań pozostawię bez odpowiedzi. ■



# Niewesołe miasteczka THE RESIDENTS

Działają od 1969 roku, ale przez ćwierć wieku zajmowali się wyłącznie muzyką. Gdy weszli do branży gier, świat na moment oniemiał.

■ Paweł Schreiber

**O**d czasu do czasu w branży gier komputerowych słychać entuzjastyczne stwierdzenia. Gry nareszcie osiągnęły dojrzałość! Pierwszy raz w historii mają odwagę poruszać trudne i bolesne tematy!

Wreszcie, po wielu latach, dowiodły, że są pełnoprawną formą artystyczną! To oczywiście bardzo miłe, zwłaszcza kiedy się gry lubi, ale chyba byłoby

lepiej, gdyby piszący i opowiadający o grach stosowali się do prostej zasady: kiedy tylko korci cię, żeby zacząć zdanie od „po raz pierwszy w historii gier komputerowych”, najpierw sprawdź, jak to drzewiej bywało. Najlepiej cofnij się o 20 lat – wtedy zwykle znajdziesz to, co wydaje ci się zupełnie nowe.

Dwadzieścia lat temu świat gier wideo zachłysnął się cudownym nowym narzędziem – czytnikiem CD-ROM-ów. Zdolne do generowania wirtualnych przestrzeni 3D gry komputerowe stały

się wtedy magnesem dla twórców, którzy nigdy przedtem nie mieli z nimi styczności. Powstał cały szereg ciekawych eksperymentów, które w ogóle nie roztrząsały kwestii „gry a sztuka”, tylko bawiły się nową formą artystyczną. Gdybym miał wybierać najciekawsze dzieła owych dziwnych czasów, byłyby to stanowczo dwie gry firmowane przez kontrkulturową amerykańską grupę The Residents i przedwcześnie zmarłego wirtuoza animacji komputerowej Jima Ludtkego: *The Residents: Freak Show* i *Bad Day on the Midway*.

Grupa The Residents rozpoczęła swoją karierę na scenie amerykańskiej muzyki alternatywnej na przełomie lat 60. i 70. Jej mentorem był mało znany bawarski kompozytor N. Senada, autor jeszcze mniej znanego arcydzieła pt. „Pollex Christi” („Paluch Chrystusa”). Oczywiście, żaden Senada nigdy nie istniał, a historie o początkach The Residents zostały wymyślone przez samych Rezydentów. Nikt nie zna tożsamości członków zespołu, bo zawsze występują w maskach (zwykle zakładają na głowy ogromne gałki oczne w cylindrach). Ich życie przypomina ich koncerty: to starannie wyreżyserowane widowisko jarmarczne, w którym ludzi skutecznie przesłaniają odgrywane role i noszone maski.

The Residents zawsze starali się być w awangardzie nie tylko muzycznej, ale i technicznej. W roku 1994 zespół dołączył do fali artystów zafascynowanych CD-ROM-ami: wydał interaktywną

kolekcję teledysków do albumu „The Gingerbread Man” i swoją pierwszą grę – *Freak Show*. Jej akcja toczy się w namiocie cyrkowym, w którym hałaśliwy impresario wystawia gromadkę odmieńców. Zwichrowana wyobraźnia The Residents i współpracującego z nimi animatora Jima Ludtkego wykracza poza banały w rodzaju człowieka gumy czy kobiety z brodą. W tym namiocie można zobaczyć występy człowieka kreta, kobiety chorośliwie zafascynowanej robactwem, ludzkiej głowy w słoiku albo podskakującej kuli pozbawionej kości mięsa.

Swoje prawdziwe oblicze gra pokazuje dopiero wtedy, kiedy ignorując

■ Otto tresuje szczury. Charakter ma równie paskudny, jak facjatę.

wrzaski właściciela namiotu, dostanie się na zaplecze, gdzie odmieńcy już nie występują, tylko próbują normalnie żyć. We *Freak Show* brak zagadek i wyzwania dla gracza, za to jest pod dostatkiem czegoś, co tak naprawdę można zrealizować tylko w grze wideo – opowiadania za pomocą przestrzeni, którą da się do woli eksplorować. Formuła *Freak Show* przypomina to, co zrobili później twórcy *Silent Hill 2* – chodzimy od miejsca do miejsca i nagle zdajemy sobie sprawę, że to nie żadne miejsca, tylko odsłonięte fragmenty ludzkiej psychiki i pamięci. Porozrzucane przedmioty, wiszące na ścianach obrazki, stare zapiski – to wszystko klucze do smutnych historii o odrzuceniu i samotności. Człowiek kret wydzwaniania do przypadkowych kobiet i milczy do słuchawki. Oderwana od ciała głowa wspomina płomienny romans, który już nigdy nie wróci, ale może to i lepiej. Zakochana w robakach obrzydliwa Wanda otacza się obrazami świętych od czasu tragicznej śmierci młodego księdza, od którego dostała kiedyś list (wciąż go trzyma, jak relikwię, w skrzyneczce). Nagle nie jest już śmiesznie. Po wyjściu trudno się otrząsnąć.

*Bad Day on the Midway* przejmuje jarmarczny klimat poprzedniej gry, przenosząc akcję do wesołego miasteczka. Wesołe jest ono jednak tylko na pierwszy rzut oka – jego właściciel, niejaki Ike (obecnie leżący w śpiączce),

■ „Czy słyszeliście po nocach straszne wycie tych pałub woskowych, zamkniętych w budach jarmarcznych, żałosny chór tych kadłubów z drzewa i porcelany, walących pięściami w ściany swych więzień?” (Schulz, Traktat o manekinach).



ma dość specyficzne wycucie tego, co ważne i zabawne. Możemy tu znaleźć atrakcje w rodzaju tunelu grozy „10 Najstraszniejszych Tortur” (prezentującego wyłącznie formy przemocy psychicznej) czy strzelnicę „Rozwal Komucha”. W opustoszałym parku makabrycznej rozrywki, podobnie jak w namiocie z Freak Show, dominuje atmosfera ponurego osamotnienia. Tu też pełno wyrzutków, czasem cierpiących z powodu swojej inności (jak Lottie, której skóra powoli zamienia się w korę), czasem się nią cieszących (jak psychopata Ted, który ma kolekcję motyli zrobionych z mięsa, skóry i włosów), a czasem po prostu zagubionych życiowo (jak Dixie, żona Ike’a – poczciwa miłośniczka muzyki country).

Tak jak w poprzedniej grze Rezydentów eksplorujemy przede wszystkim wspomnienia i myśli. Tym razem jednak nie jesteśmy obserwatorem z zewnątrz, tylko wcielamy się w poszczególne postacie i możemy przechodzić od jednej do drugiej. Połowę ekranu w Bad Day zajmuje nieustający strumień świadomości osoby, w skórze której właśnie się znajdujemy. Każdy bohater inaczej widzi swoje otoczenie – ma własne skojarzenia i komentarze, wyjawiające tajemnice, których byśmy nie poznali, sterując kimś innym. Prosta eksploracja przestrzeni zmienia się w dużo bardziej skomplikowane odkrywanie przeplatających się historii poszczególnych postaci. Okazuje się, że wszystko ma tu drugie dno. Czy Dixie



## PO PREMIERACH FREAK SHOW I BAD DAY ON THE MIDWAY ROZLEGŁY SIĘ PIENIA ZACHWYTU. POJAWIŁY SIĘ GŁOSY, ŻE TO PRZEŁOM W HISTORII GIER KOMPUTEROWYCH I POGŁOSKI, ŻE DAVID LYNCH LADA CHWILA ZABIERZE SIĘ ZA SERIAL OPARTY NA BAD DAY.

rzeczywiście jest taka poczciwa? Czego dowiedział się treser szczurów Otto? Do czego służyła wanna z kwasem ukryta za dwugłowym szkieletem? Czego szuka tajemniczy agent skarbówki? Od tego, kim pokierujemy i z kim porozmawiamy, zależy zakończenie tej dziwacznej podróży w ciemne zakamarki ludzkiej psychiki. Znowu zachwyca oprawa – poza muzyką The Residents i świetnymi animacjami Ludtkego (który na prostych modelach postaci

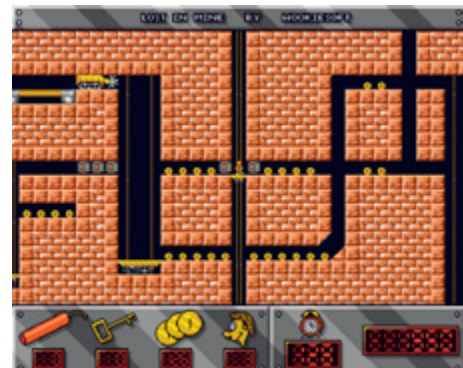
✚ Skrzynka ze świętościami, własność Wandy od Robaków. Przeglądając na własne ryzyko.

wyświetla sfilmowane ludzkie usta i oczy) można tu zobaczyć prace ówczesnej śmietanki komiksu artystycznego, od Dave’a McKean’a po Richarda Sale’a.

Po premierach Freak Show i Bad Day on the Midway rozległy się pienia zachwytu. Pojawiły się głosy, że to przełom w historii gier komputerowych i pogłoski, że David Lynch lada chwila zabierze się za serial oparty na Bad Day. I co? I tyle. Jim Ludtke zmarł w trakcie prac nad wersją DVD Freak Show i realizację projektu przerwano. Pomysł na serial w końcu upadł z powodu sporów o scenariusz. Planowana przez The Residents gra I Murdered Mommy nigdy nie powstała. Z mieszkańców wesołego miasteczka przeżył tylko mały chłopczyk Timmy, pojawiający się w youtube’owej serii wydanej w 2006 roku.

O grach The Residents i Ludtkego prawie wszyscy zapomnieli – bo branża gier wideo w ogóle ma krótką pamięć. W związku z tym możemy dzisiaj ponownie się zachwycać: „Gry nareszcie osiągnęły dojrzałość!” czy „Wreszcie poruszają trudne i bolesne tematy!” Możemy dalej bawić się w ukochaną zabawę krytyków gier – czekanie na „Obywatela Kane’a”. Z bezpieczną świadomością, że kiedy tylko pojawi się kolejny, od razu zapomnimy o poprzednim. ■





✦ Samotny górnik, kopalnia, pułapki, zagadki, złote monety, otwierające drzwi klucze... Taka tematyka zawsze przyciągała graczy.

✦ Bardzo kręciły mnie maszyny budowlane, marzyłem, by zasiąść za sterami koparki lub dźwigu – mówi Łukasz Kałuski. Marzenie to spełnił za pomocą Amigi.

# Leming znad Wisły

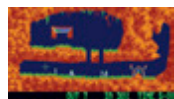
Jest rok 1995. Amigowcy świętek ma swoje coraz poważniejsze zmartwienia, ale i drobne radości. Na przykład znakomitą polską grę *Lost in Mine*.

✦ Bartłomiej Kluska

**O**czywiście wszyscy czekają wówczas na zupełnie inne produkcje. Niedawna premiera pecetowego *Dooma* zaowocowała przecież plotką, że podobny efekt graficzny jest nie do osiągnięcia na Amidze, w związku z czym posiadacze tych komputerów za punkt honoru stawiają sobie realizację „doomopodobnych” gier FPS. *Gloom*, *Breathless*, *Fears* czy *Alien Breed 3D* najbardziej ekscytują amigowców. Emocje budzi także polska *Cytadela*.

– Zwróciłem uwagę na wyśmienite detale, takie jak chyboczące się łańcuchy, haki zwisające z sufitu, zwłoki

## Wzorzec



Stanowiącą dla Łukasza Kałuskiego inspirację grę *Lemmings* wspominaliśmy w *Pixelu* już dwukrotnie. Zarówno w historii studia Rockstar, a wtedy jeszcze DMA Design (#2), jak i w burzliwych dziejach *Psygnosis* (#3) jest to tytuł nie do pominięcia.

przybite do ścian, lampy. Niesamowite wrażenie robi wymiana ognia. Tutaj nie tylko latają mózgi i rozpluskują się na winklach, sufitach, parapetach – po naciśnięciu spustu miotacza ognia można podziwiać żywe pochodnie – zachwyca się w *Top Secretie* Piotr Leszczyński.

Jednak ten sam redaktor wystawia najwyższą notę także zupełnie innej grze. Spokojnej, dwuwymiarowej, wymagającej myślenia, a nie celności ognia.

– To najlepsza polska gra tego rodzaju – ocenia *Lost in Mine* Łukasza Kałuskiego. – To jakby leming, leming znad Wisły – dodaje, trafnie rozpoznając inspiracje autora.

– Uwielbiałem tę grę, bardzo podobało mi się, że można budować i kopać tam, gdzie się chce. Również małe ludziki miały dużo uroku. Jednocześnie bardzo kręciły mnie ciężkie maszyny budowlane, marzyłem, by zasiąść za sterami wielkiej koparki lub dźwigu – wspomina Kałuski.

Nie jest on wówczas wśród amigowców postacią anonimową. Firma *Mirage* wydała mu już rozbieranego pokera i prostą strzelankę *Last Soldier*. Co ciekawe, autora charakteryzuje zamiłowanie do działania w pojedynkę. W czasach, gdy gry tworzone są przez wieloosobowe zespoły, nastoletni programista woli wszystko robić samodzielnie.

Lost in Mine, jego najdojrzała produkcja, to także dzieło w pełni autorskie. Przez blisko rok, po lekcjach, projektuje kolejne plansze, wymyśla urządzenia i zagadki, rysuje i animuje w edytorze grafiki Deluxe Paint, sampluje dźwięki, komponuje muzykę, przerabiając znane dyskotekowe hity, programuje w AMOS-ie... Dopiero pod koniec zaprosi do kooperacji kolegów z liceum: jeden wykona grafikę do intra, drugi użyje dwóch melodijek.

– Chciałem spróbować współpracy zespołowej, a nuż wynikłoby z tego coś większego – wspomina po latach.

Efekt tych starań to gra logiczna, w której gracz steruje krokami górnik, próbującego wyostać się z najeżonych pułapkami korytarzy tajemniczej kopalni i zbierającego przy okazji porozrzucone tu i ówdzie złote monety. Oczywiście w realizacji celu pomagają klucze otwierające zaryglowane drzwi, laski dynamitu robiące dziury w ścianach, windy pozwalające dostać się na wyżej położone platformy, teleporty i inne rekwizyty tradycyjne dla tego typu produkcji.

Jednak główną atrakcją Lost in Mine pozostają zdalnie sterowane maszyny, z których korzysta gracz. Stojąc w bezpiecznej odległości, przebija,

drąży, wierci i kruszy skały, by dotrzeć do kolejnych monet. Musi się jednak spieszyć, ponieważ czas na ukończenie etapu jest poważnie ograniczony.

Rzuca się w oczy również oprawa graficzna, wzorowana na wspomnianej wcześniej i szalenie popularnej także w Polsce grze Lemmings. Wszystkie elementy są niewielkie i umowne, co buduje charakterystyczny klimat.

– Mały ludzik był łatwiejszy do zaprogramowania – zdradza dzisiaj Kałuski kulisy tej decyzji.

W Lost in Mine nie brakuje jednak też akcentów bardziej dosłownych graficznie.

– Na szczególne uznanie zasługuje scena, gdy ludzik strzela sobie w łeb, a jego mózg ląduje obok – zachwyca się redaktor Secret Service.

Wydana przez MarkSoft na trzech dyskietkach gra zbiera pochwały recenzentów oraz zyskuje sporą popularność wśród posiadaczy Amigi. Niestety, kondycja samego komputera jest coraz gorsza. Nieudane okazują się próby reanimowania marki po bankructwie firmy Commodore, zachodni wydawcy przestają produkować oprogramowanie rozrywkowe, wszyscy użytkownicy komputerów kupują



Przez blisko rok autor projektuje plansze, wymyśla zagadki, tworzy grafiki i animacje, sampluje dźwięki i komponuje muzykę. Wszystko to dzieje się wieczorami, po odrobieniu lekcji.

## Poker



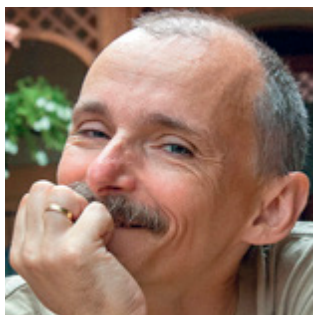
**W wywiadzie dla Polskiego Portalu Amigowego,** z którego korzystałem przy pisaniu tekstu, Łukasz przedstawia także genzę swojej debiutanckiej gry: – Pewnego dnia zaczęło mnie kilku „kolesi” z warszawskiej Pragi, którzy wiedzieli od mojego kolegi z podstawówki, że zajmuję się programowaniem. Nalegali, abym napisał im taką samą grę w pokera, jaka jest na automatach w nocnych lokalach. Chcieli dzięki niej rozkręcić biznes hazardowy, czyli używać jej na Amidze jako automatu dla kumpeli. W zamian zaofiarowali trzy nowe pudełka markowych dyskietek.

pecety, a ci, których interesują tylko gry, wybierają raczej Sony PlayStation czy Segę Saturn. Duke Nukem 3D i Quake ostatecznie rozstrzygają także kwestię prymatu PC w gatunku gier FPS. Amiga, jeszcze kilka lat wcześniej bezapelacyjnie najpopularniejszy komputer wśród polskiej młodzieży, trafia do piwnic i na strychy. Łukasz Kałuski znika z branży gier.

Niespodziewanie dwie dekady później powraca z nowym projektem. Jak zapewnia, w już pecetowym Halved-Circles Mine znów będziemy eksplorować kopalniane szyby i przy pomocy maszyn górniczych rozwiązywać zagadki logiczne, jednak tym razem akcja ma być znacznie bardziej intensywna i zaskakująca, a świat gry nieporównywalnie bogatszy. Cały projekt, jak dawniej, realizuje samodzielnie. Premiera przewidywana jest na jesień 2015 roku – dokładnie 20 lat po ukazaniu się amigowego pierwowzoru.

Trzeba mieć nadzieję, że autor w nowej grze wyeliminuje zasadniczy błąd Lost in Mine. Zwróćmy uwagę, że bohater, choć jest doświadczonym górnikiem schodzącym do kopalni, niestety, jawnie lekceważy przepisy BHP. Na jego kilkupikselowej głowie nie widać górniczego hełmu. ■





**Marcin Borkowski**

Dziennikarz, autor gier, były redaktor naczelny  
Top Secretu, komentator spraw bieżących,  
postać znana i lubiana.

## MAŁO ŻYCIA NA GRY

### Spotkałem dawno niewidzianego znajomego.

Wypiliśmy po piwie czy dwóch, pogadaliśmy o nader światowych rzeczach, a pod koniec zgadało się o grach komputerowych.

On gracz okazyny, ja od upadku Top Secretu raczej też, znamy się jak tyse (coraz bardziej dosłownie) konie i nie musimy się napinać, żeby sobie udowodnić, czego to my nie wiemy i nie umiemy – klękajcie narody przed naszą wielkością. Dzięki temu żaden z nas nie udawał zorientowanego we wszystkim, raczej wymienialiśmy luźne uwagi na temat tego, co który z nas widział. W największym skrócie – jego wciągnęły kolejne GTA, mnie gry Bethesdy. Obaj spędziliśmy przy swoich sporo czasu. Obaj – poza jakimiś najbardziej podstawowymi ogólnikami – nie potrafiliśmy prawie nic powiedzieć o grach, które znał ten drugi. I obaj spojrzeliśmy na siebie z pewnym takim zaskoczeniem – no ale jak to, takie hiciory, a ty nic, nie na bieżąco?

Naderswiatowość dyskusji pchnęła mnie na tory pogłębionej refleksji, na jaką można sobie pozwolić, patrząc z daleka i na niczym się nie znając. Człowiek ma otóż na tym łóż padole jedynie pewną określoną ilość czasu, który w dodatku musi podzielić między liczne obowiązki. Praca, droga do pracy, różne sposoby podtrzymywania związku z drugą połową, odrabianie lekcji z dziećmi, spacer z psem, drzemka przed telewizorem, rower czy inna forma dbania o formę, piwo ze starymi znajomymi, obiadsenmyciepranie – a doba z gumy nie jest, 24 godziny i tyle. Czasem na koniec roku jedna sekunda wpadnie, jak się zegar słoneczny rozreguluje, ale równie dobrze może ta sekunda wypaść, więc nie ma się co podniecać. Człek jako ta mróweczka – od rana do nocy, to tu, to tam, a godziny lecą. I teraz gdzieś w to trzeba wcisnąć „bycie na bieżąco” – niby, że jest się osobą kulturalną, czytana, ograna, filmoobejrniętą. I jak?

A jeszcze gracz ma problem poważniejszy niż taki bibliofil czy kinoman. Filmy to zwykle dwie, trzy godziny i po kłopotcie, nawet rozdęte „Hobbity” nie były dłuższe. Cała pierwsza trylogia „Star Wars” to 6 godzin 17 minut. W dodatku wiele filmów można obejrzeć z małżonką/kciem (a „Star Warsy” i z dziećmi) i zaksięgować w rubryczce „życie rodzinne”. Dwa w jednym. Książka? W większości przypadków dwa, trzy wieczory. No chyba że jakaś popierdółka na 169 stron, to jeden wystarczy. Od biedy książki można posłuchać w drodze do pracy, oszczędzając czas i przestrzeń (na półce). Idzie wytrzymać.

Ale gry? Masakra. Skończenie dowolnego tytułu to teraz godzin minimum kilkanaście, a ile czasu tygodniowo może normalny człowiek poświęcić na granie? Kilka godzin? Aż dziesięć? Miesiąc ma około 170 roboczogodzin, to nawet grając na pełnym etacie, ledwo, ledwo może udać się przesledzić choćby najważniejsze tripleje. A jeszcze jakby chcieć chociaż nabrać pojęcia o klasyce? Spróbujcie w jeden wieczór albo w 6 godzin 17 minut licznąć Falloutów czy innych Wiedźminów. Czyste kpiny! Po dwóch godzinach wie się o grze mniej więcej tyle, co po przeczytaniu pierwszego rozdziału o całym siedmioksięgu przygód Harry’ego Pottera. Z księgowaniem w rubryczce „życie rodzinne” często też kłopot, bo o ile ja z przyjemnością obejrzę „Love Actually”, jak nie dla Keiry Knightley, to dla postaci Billy’ego Macka, tak moja małżonka nie zagra w GTA (w które i tak gra się samemu). A trzeba wiedzieć, że skończyła Syberię i Settlersów III, więc to nie w tym rzecz, że według niej gry są be, po prostu GTA nie leży jej koncepcyjnie i już. Zresztą nie wszystkie hiciory mają opcję multiplayer, zatem o ile na jednym telewizorze i z jednego odtwarzacza da się obejrzeć film w kilka osób, o tyle grać równocześnie w kilka osób na jednej konsoli w The Last of Us się nie da, co czyni z grania w niektóre rzeczy czynność intymną.

W związku z czym niniejszym deklaruje, że wszystkim wódki na świecie wypić nie sposób i wszystkich gier przelecieć też. Można co najwyżej próbować, ale nie warto się wstydzić, że nie wyszło. ■

GDC EUROPE RETURNS AUGUST 3-4, 2015



SAVE 200€ WITH EARLY REGISTRATION BEFORE JULY 8!

**GDC** 'Eu

**GAME DEVELOPERS CONFERENCE™ EUROPE**

CONGRESS-CENTRUM OST KOELNMESSE · COLOGNE, GERMANY

AUGUST 3-4, 2015

[GDCEUROPE.COM](http://GDCEUROPE.COM)





*Kontakt  
z Internetem*

*zwiń kable,  
rozwiń sieć!*

Kupuj bez ryzyka! Na zwrot masz 30 dni.  
Promocja dotyczy transponderów zakupionych  
od 4 maja do 30 czerwca 2015 roku.

Szczegóły i regulamin dostępne są na stronie:  
[www.kontaktzinternetem.pl](http://www.kontaktzinternetem.pl)



PIXEL 5 - Plik PDF dla: lukas.krawczyk83@gmail.com. Plik podpisany cyfrowo.