

PREMIERA MIESIĄCA: KHOLAT

PIXEL

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

INSIDE

Paul Cuisset
Subject 13
Verdun
Invisible, Inc.
Artifex Mundi
Afrykańskie gry
Jacek Ciesielski
Wing Commander
Jeff Burton
Kompozytorzy

Puchalski



AMIGA

30 LAT MINĘŁO

pixel-magazine.com

ISSN 2391-7962 INDEKS 404098

06



9 772391 796503

CENA 14,50 zł (w tym 8% VAT)
LIPIEC - SZERPIEŃ 2015 NUMER 6

Internet w kieszeni z prędkością 4G

Mobilny hotspot LTE
M7350



150Mb/s
4G LTE



Dwuzakresowe
Wi-Fi



Pojemna bateria
2550mAh



Mobilny
hotspot



Funkcjonalny
wyświetlacz



Udostępnianie kart
micro SD po Wi-Fi

Wreszcie jest. Superszybki Internet 4G LTE na każdym Twoim urządzeniu. W pracy, w podróży i na wakacjach. Mobilny hotspot LTE TP-LINK pozwoli dzielić się Internetem z prędkością 4G ze współpracownikami, przyjaciółmi i rodziną. We wszystkich miejscach w zasięgu sieci LTE Twojego operatora, zapewniając kilkugodzinną pracę bez potrzeby zasilania urządzenia. A jeśli zainstalujesz w nim kartę micro SD, Twój mobilny hotspot będzie pełnił funkcję serwera plików, umożliwiając dostęp do pamięci po Wi-Fi. Natomiast wyświetlacz poinformuje Cię o stanie baterii, limitach transferów danych przydzielonych przez operatora i sile sygnału sieci 3G/4G. Byś był zawsze w dobrym zasięgu.

Dzień dobry

NOSTALGIA TO TĘSKNOTA ZA TYM, CO BYŁO. SĄ TEŻ GORZKIE WSPOMNIENIA.

■ Micz

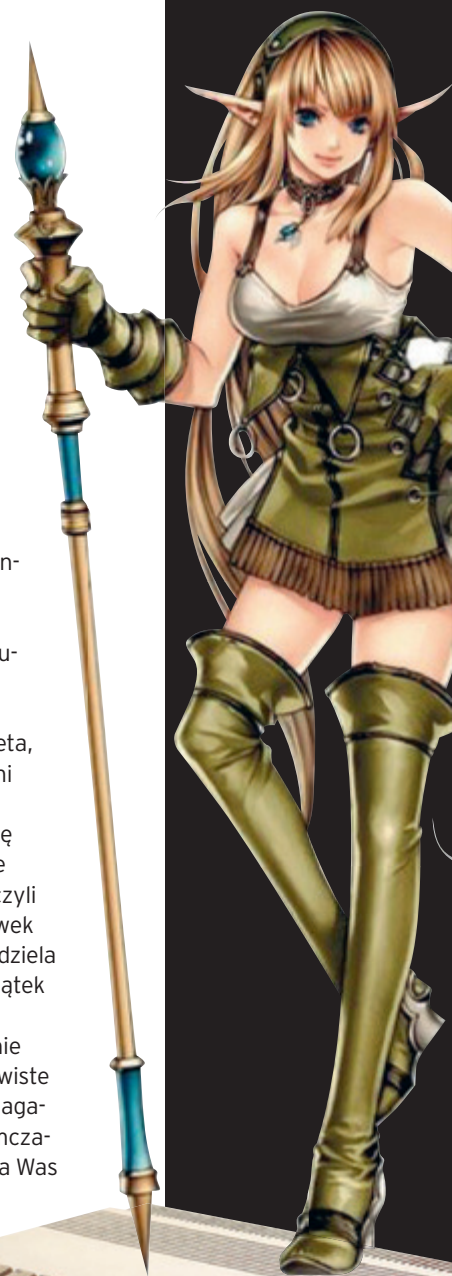
Znów powraca pytanie, czego oczekujemy od gier? Przeskoku w inną rzeczywistość, bo ta nasza jest zbyt monotonna? A może popularności, chęci bycia zapamiętanym jako osoby, które dokonały cudów po drugiej stronie lustra? Obejrzałem półtoragodzinny dokument zatytułowany „Chasing Ghosts - Beyond the Arcade” i zrozumiałem, że dla wielu chodzi tu o pogoń za duchami, za mglistymi wspomnieniami z innego, lepszego świata.

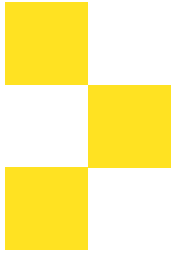
Dokument zaczyna się piosenką „Space Age Love Song” niedomytych obdartusów z Flock of Seagulls, a widz słodko płynie przez początek lat osiemdziesiątych. Asteroids, Donkey Kong, Gorf, Defender... Do podświetlanych szpar wrzucane są kolejne ćwierćdolarówki, podekscytowana młodzież toczy swoje własne gwiazdne wojny na ekranach automatów. Z transu wyrwał mnie obraz grubasa w policyjnym stroju. Po chwili zobaczyłem, że na jego czapce znajduje się litera A, to samo na pagonach. Facet przedstawił się jako Mr. Awesome, dawny mistrz Missile Command z rekordem 1,690,265 punktów.

„Za pieniądze przepuszczone na automatach można było zostać bywalcem niejednego burdelu” - mówi z cwaniackim uśmiechem. Szczękę zbierałem z podłogi po tym, gdy usłyszałem, że Awesome procesuje się z delikwentami zgłaszającymi pretensje do jego rekordu sprzed 30 lat. Dotarło do mnie, że ten człowiek zatrzymał się w rozwoju i wszystko co najlepsze jest już dawno za nim. „Chasing Ghosts” to dramatyczna symfonia, uświadamiająca nam jak dużo w dzungli gier zastawionych jest wnyków i wilczych dołów. Najważniejsza nauka płynąca z projekcji brzmi dla mnie: patrząc wstecz, nie zapominaj o zdarzeniach, które dopiero nadejdą. Dlatego przy swoim zamiłowaniu do historii gier, zawsze poszukujemy w Pixelu ciekawych wirtualnych światów w teraźniejszości.

Wspominamy więc Amigę i jednocześnie pokazujemy, co pozostało dzisiaj po wielkiej historii tego komputera. Przyglądamy się nowej grze Paula Cuisseta, jak i temu, czego wcześniej dokonał francuski demiurg. Pixel wywiadami stoi, zatem zaglądamy również do studia Artifex Mundi oraz przepytujemy twórców Kholata, którego sam temat powoduje, że miałyby się ochotę wszystko rzucić i ruszyć na rendez-vous z Nieznany. Dla mnie osobiście wydarzeniem miesiąca była rozmowa z Jackiem Ciesielskim, czyli człowiekiem, który zaszczepiał milionom ludzi w Polsce pasję do planszówek i RPG. Długo go o to prosiłem, wiedziałem też, że mój dawny Mistrz nie udziela wywiadów, aż w końcu nadeszła odpowiedź „Dobrze, dla pana zrobię wyjątek ze względu na stare czasy”. No i porozmawialiśmy w magicznym ogrodzie...

Teraz mamy miesiąc odpoczynku. Oprócz kilku gier, które na spokojnie będę mógł wreszcie skończyć, jadę pokazać synkowi całkiem rzeczywiste morze, a potem cała ekipa wraca, by robić kolejny numer naszego magazynu. Nowy Pixel pojawi się po wakacyjnej przerwie 27 sierpnia. Tymczasem milej lektury, udanego grania w trzy niebanalne gry, jakie dla Was przygotowaliśmy, oraz słonecznych wakacji!





INSIDE

5-20

LOADING

21-42

PLAY THE GAME

43-72

HALL OF FAME

73-90

SECRET LEVEL

91-114

CREDITS



W zeszłym miesiącu na Twitchu dołączył do mnie Tim Schafer. Czat eksplodował: „Tim, gdzie do curry są nasze pieniądze?”. Ja banuję w nerwach, a Tim opanowany rzecze: „Masz oczy? Widzisz grę na ekranie? To właśnie, mój drogi, są Twoje miliony dolarów.” (MAZ)



Kung Fury. I właściwie te dwa słowa powinny wystarczyć. Totalny fenomen, szalę ciał, kłękajcie narody. Pół godziny totalnej jazdy w kierunku przerysowania, kiczu, campu i manii wszystkiego co z lat 80. Retro powraca na salony nie tylko w postaci gier. Jeśli ktoś nie widział – marsz obejrzeć! (MZ)



Chcę przesłuchać wszystkie ciekawe albumy, które wyszły w 2015 roku. Nie dają rady. Z jednej strony świetne nowości, z drugiej reedycje różnych perełek sprzed dekad. Tony! CD umiera? Dobre sobie. Potwierdza mi to złośnika trzyptowy jazz-kolos „The Epic” Kamasi Washingtona. (BS)



Właśnie zaanonsowano nową odsłonę Ratcheta & Clanka i posypały się bardzo ciepłe słowa pod adresem trailera. Mógłbym to przyjąć za dobrą monetę, gdyby nie znikoma ilość wyświetleń na YouTube i Gametrailers. Czyżby czas platformerów 3D skończył się wraz z odejściem PS2? (ZP)



Na Zachodzie alarmują, że Wiedźmin 3 jest rasis-towski, bo nie ma w nim Murzynów. Nikt nie bierze pod uwagę, że zasiedlenie świata takimi NPC-ami oznaczałoby, że z częścią przyjdzie graczowi walczyć. I wychodzi na to, że gra z zabijaniem ciemnoskórych byłaby bardziej poprawna. (RK)

PIXEL

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

Redaktor naczelny
Piotr Mańkowski
piotr@pixel-magazine.com

Autorzy
Andrzej Bazylczuk, Marcin Bi-
eniek, Marcin Borkowski, Michał

Cichy, Aleksandra Cwalina,
Bartosz Czartorski, Marek
Czerniak, Bartłomiej Dramczyk,
Marcin M. Drews, Jerzy
Dudek, Łukasz Działkiewicz,
Marzena Falkow-ska, Mirosław
Filiaciak, Jacek Glowacki, Jacek

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

tarek, Ziemowit Poniewierski,
Paweł Schreiber, Barnaba Siegel,
Michał Siedziński, Michał R.
Wiśniewski, Michał Zdanczewicz,
Martyna Zych
Oficer dyżurny
Wolf

Opięka graficzna
Szczepss
DTP
Dawid Chabior
Ilustracje Tomasz Kleszcz
Korekta i redakcja
Anna Nowopolska

Reklama
Marlena Kwiatkowska
reklama@pixel-magazine.com

Prenumerata
Tomasz Kiewel
prenumerata@pixel-magazine.com

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

Redakcja nie zwraca materiałów niezamówionych, zastrzega sobie prawo do ich bezpłatnej publikacji oraz prawo do skrótów i redakcyjnego opracowania tekstów i innych materiałów przyjętych do druku. Za treść reklam i ogłoszeń redakcja nie odpowiada. W końcu... Udanych wakacji! Po kolejny numer wróćcie 27 sierpnia.



LOADING



06

Cyfrowe Marzenia v. 3.0 w wypasionej edycji specjalnie dla prenumeratorów Pixela gratis.



07

Pixel dostarcza Wam prezent w postaci pełnych wersji trzech gier! Na warsztacie mamy platformówkę *Top Hat*, strategię *Wrzesień '39* oraz przygodówkę *Koszmary z Głębin 3*: Davy Jones.



08

Nasz człowiek w Ameryce odwiedził Disneyland i zdał relację czy w dzisiejszych czasach jest jeszcze miejsce dla wesołych miasteczek.



10

Dotarliśmy bezpośrednio do autorów znakomicie zapowiadającego się *Flame in the Flood* i sprawdziliśmy co i na kiedy nam przygotowują.



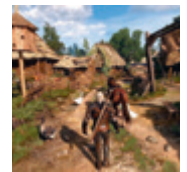
12

Unikalny reportaż o grach, jakie powstają na Czarnym Łądzie. Czym bawią się dzieci i dorośli w sercu afrykańskich, wielomilionowych metropolii?



16

Pixel odwiedził śląskie studio Artifex Mundi. Pierwsze wrażenia naszego człowieka brzmiały „Co za przyjemne, spokojne i twórcze miejsce”.



20

Była w czasach Bajtka, pora ją wskrzesić. Lista Przebojów! Zestawienie pokazuje, jakie gry sprzedają się najlepiej w sklepie CDP.pl

” **MONSTRUALNE UDO Z INDYKA
DOSTANIEMY TYLKO Z DREWNIANEJ
BUDKI Z BALI, USTAWIONEJ PRZY
STOJĄCYM NA JEZIORKU PAROWCU.**

Wakacyjne prezenty wręcza PIXEL

Długo myśleliśmy, jakie niespodzianki przygotować dla naszych Czytelników. W końcu padło: a może by tak dać pełniaki, tyle że gier niezależnych?

Ponieważ chcemy promować rodzimą twórczość, wybraliśmy indyki stworzone w naszym kraju. Każdy z tytułów jest niebanalny, świeży i reprezentuje inny gatunek. Kto wie czy nie zaczniemy częściej dostarczać podobnych prezentów!

Oprócz gier jest też coś do czytania. Wydaliśmy w wersji elektronicznej książkę o historii gier. Do końca czerwca wszyscy prenumeratorzy Pixela otrzymają ją gratis.

W książce znajdują się unikalne zdjęcia Jordana Mechnera, Richarda Garriotta, Freda Raynala, Briana Fargo i wielu innych legend światła gier.

Cyfrowe marzenia v. 3.0

Micz

Nowa wersja „Cyfrowych Marzeń” została złożona na nowo. Ma 614 stron oraz prawie 800 fotografii prezentujących dzieje przemysłu elektronicznej rozrywki od lat 60. aż do 2015 roku. To przeszło 1,200,000 znaczków tekstu. Jako czytelnik nie znam obszerniejszej publikacji na temat historii elektronicznej rozrywki. Przez ostatnich pięć lat spotkałem wielu znanych twórców gier. Odpowiedzieli mi na pytania, a wielu z nich dostarczyło niepublikowane nigdzie indziej zdjęcia, które umieściłem

w książce jako CM Exclusive. Udało mi się dwa razy obfotografować objazdową wystawę starego sprzętu, dzięki czemu posiadam własne fotografie najważniejszych maszyn do gier. Wreszcie publikowane screeny z gier nie są przypadkowo wzięte z internetu, lecz w większości stanowią mój własny materiał, gdzie łapiąc kadr, chciałem uchwycić na nim jak najwięcej akcji i informacji. Byłem zaskoczony tym jak „Cyfrowe Marzenia” prezentują się w aplikacji Pixela. To nie jest PDF, lecz bardzo sprawnie działająca maszyna

umożliwiająca dodatkowo przejrzysty system wyszukiwania, dzięki czemu cała książka została zindeksowana. Gdy rozmawiałem ostatnio z Jeffem Burtonem, co chwila powtarzał on z uśmiechem „A, o tym to na pewno pisałeś w swojej książce”. A ja tylko potakiwałem głową, bo tak faktycznie było. Jeśli o czymś nowym się dowiem, postaram się w przyszłości to dopisać do „Cyfrowych Marzeń”. Obecnie jest to kompletna, ostateczna wersja z której jestem bardzo dumny i z przyjemnością oddaję ją w Wasze ręce.



E-book

NASZE
GRY

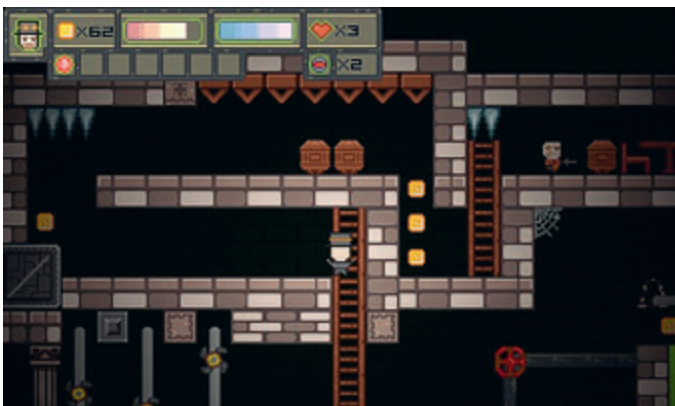
Podczas ubiegłorocznej edycji festiwalu Digital Dragons Top Hat został uznany przez jury za najlepszą grę niezależną w konkursie Indie Showcase.

Top Hat

Voyager

Nie jest to banalna zręcznościówka opowiadająca historię gościa, któremu skradziono złoty kapelusz. To stworzona przez Nikodema Szewczyka tryskająca ironią i dowcipem kwintesencja rozrywki w dobrym, starym stylu, nawiązującym do trudnych platformówek z 16-bitowców i konsoli NES. Ostrzegam jednak, Top Hat okazuje się pozycją nietłatą – jego autor założył (słusznie), że gracz zasiadający do ich dzieła to istota myśląca i kreatywna. Wiele rozwiązań da się odkryć metodą prób

i błędów, a pokonywanie bossów lepiej czasami dobrze przemyśleć, bo najbardziej oczywista droga nie zawsze prowadzi wprost do celu. Podczas zabawy zwracajcie uwagę na tabliczki z napisem SAVE – uratują samopoczucie niecierpliwych, którym po stracie kompletu żyć nie chce się przechodzić Top Hata od początku. Oprócz dobrze zaprojektowanych poziomów tytuł oferuje również każdy wybór broni (zdobywanej w miarę postępów w grze), która wpływa na styl rozgrywki (nie zdradzę jak). Dociekliwi odnajdą na poszczególnych planszach ukryte pomieszczenia, a wielbiciele gier zręcznościowych – duuużo przyjemności w przemierzaniu kolejnych lokacji. Miłej zabawy.



Koszmary z Głębin 3: Davy Jones

Pagan Baby

Balem się czy to nie gra dla maluchów. Niepotrzebnie. Dobra bajkowość wymyka się ograniczeniom wiekowym. Patrząc na wykreowane w zabrzańskim studiu kolorowe lokacje, mogę tylko zapytywać, czy Ron Gilbert to widział i czy zazdrości? Moje doświadczenie z przygodówkami? Pamiętam Weena francuskiego studia Koktel Vision, w którym trzeba było klikać obiekty na ekranie. To był ten zacy protoplasta rodu zwanego obecnie dumnie HOPA. Skończyłem recenzowane w Pixelu #02 Tormen-

tum, również będące przedstawicielem owego gatunku. Wiedziałem zatem, jak spożywać Koszmary z Głębin 3 – i była to bardzo sycająca uczta. Na uwagę zasługuje ambientowa, uspakajająca muzyka. Eksploracja pirackich dominiów pełnych kufrów ze złotymi konkwestadorskimi monetami okazuje się odjazdem w słodką nierzeczywistość. Tyle że tutaj nie trzeba się na szczęście nabiegać, a oczy cieszą bogate landszafty. Polecam, zwłaszcza jeśli ktoś nie ma jeszcze wykupionego biletu na Bahamy.



The Campaign Series: Wrzesień '39

Borek

Wastelands Interactive rozpoczęło wydawanie serii gier strategicznych poświęconych najważniejszym kampaniom II wojny światowej.

Na pierwszy ogień – zupełnie jak 76 lat temu – poszła Polska. Dostaliśmy prostą turową strategię na heksagonalnej siatce, z w miarę starannym odwzorowaniem rzeczywistości geograficznej (aczkolwiek w 2015 roku Łomża zamiast Łomży to zbrodnia), militarnej i personalnej. Dla zgredów młodszych skojarzenia choćby z serią V for Victory są oczywiste, aczkolwiek gry nie podzie-

lono na fazy planowania i wykonania – oddziały poruszają się i atakują w momencie wydania rozkazu. Jedna tura (jeden dzień) wymaga kilkudziesięciu minut klikania, więc rozegranie całej kampanii do momentu kapitulacji Warszawy zajmuje kilka wieczorów (im bliżej końca, tym gra staje się szybsza). Realizacja potrafi zaskoczyć – jaki związek z kampanią wrześniową ma „Pieśń burlaków wołańskich”? PS Na Zachodzie gra znana jest jako The Campaign Series: Fall Weiss. My udostępniamy Wam wersję spolszczoną, oczywiście z możliwością wyboru języka angielskiego.

Wojenna seria Wastelands Interactive wspinala nawiązuje do stylistyki gier planszowych.

Walt Disney przedstawia

Nikita Chruszczow przed wyprawą do Ameryki marzył ponoć o dwóch rzeczach – uściśnięciu dłoni Johna Wayne’a oraz wizycie w Disneylandzie.

■ Bartosz Czartoryski

Zasypany korespondencją od fanów Walt Disney drapał się po głowie, dumając, co zrobić z tysiącem próśb o możliwość odwiedzenia jego studia. Kompleks, na który składały się pracownie, gabinety i atelier, nie miał zbyt wiele do zaoferowania przeciętnemu Smithowi, który po przekroczeniu progu spodziewał się kolorowej krainy z drugiej strony lustra. Disney od lat myślał o pewnym projekcie, ale potrzebował bodźca do jego zrealizowania. Szybko jednak okazało się, że sny amerykańskiego wizjonera są zbyt ambitne, aby można było nadać im kształt na skrawku ziemi przylegającym do siedziby wytwórni. Bynajmniej nie powstrzymało to geniusza filmu animowanego. Osobiście nakreślił plany i nadzorował budowę największego parku rozrywki, w którym czas mogłyby spędzać całe rodziny. Oczywiście w zamian za dziesięciodolarowy banknot.

Dzisiaj dzień w Disneylandzie kosztuje kilka razy tyle, park zajmuje znacznie większą przestrzeń, a od mnogości atrakcji może zakręcić się w głowie, jednak duch założyciela i pomysłodawcy tego miejsca przenika je na wskroś. Dość powiedzieć, że klasyczna przejażdżka z piratami z Karaibów, ostatnia, nad konstrukcją której czuwał osobiście Disney, pozostaje praktycznie niezmienną od dawien dawna, choć zmoderni-



■ Przy wejściu odwiedzających pozdrawia sam założyciel parku.

Pinball



Obok lady sklepu, w którym można nabyć kapelusze Indiany Jonesa znajduje się automat do pinballa, oczywiście okraszony wiadomymi motywami. Co zabawne, wyświetlacz co jakiś czas upomina dzieci, by... nie brały prochów.

zowano ją i dodano postacie z popularnego blockbustera z Johnnym Deppem. Skala przedsięwzięcia jest niebywała - Disneyland to w zasadzie miasteczko z główną ulicą stylizowaną na początek dwudziestego stulecia, gdzie mieszczą się sklepy, kino, a nawet budynek straży pożarnej. Na jej krańcu stoi górujący nad parkiem ikoniczny już zamek Śpiącej Królowej. Pozostałe części podzielone są tematycznie, czyli wspomniany rejs z piratami (podczas którego oglądamy chociażby zainscenizowaną z rozmachem bitwę morską) znajdziemy na New Orleans Square, karuzele i przejażdżki powiązane z klasycznymi animacjami studia ustawiono w Fantasylandzie, a Świątynię Zakazanego Oka zwiedzić można do spółki z samym Indianą Jonesem w Adventurelandzie.

Na terenie parku obowiązuje też specjalna nomenklatura - klienci to goście, cała obsługa nosi miano obsady, zaś przy płatności kartą zostaniemy poproszeni nie o zwyczajny podpis, a o autograf. Ponadto każdy



segment posiada knajpkę serwującą odpowiednie dania, zatem monstrualne udo z indyka dostaniemy tylko z drewnianej budki z bali, ustawionej przy stojącym na jeziorcu parowcu, zaś zupę z małży podawaną w chlebie jedynie tuż obok ogromnej nawiedzzonej florydzkiej posiadłości, niemal żywcem przeniesionej z pola trzciny cukrowej. Zresztą Haunted Mansion to atrakcja wymyślona przez Disneya jeszcze przed otwarciem parku, choć uruchomiona dopiero w 1969 roku.

■ Za ornamentacyjną bramą znajduje się Nawiedzony Dom.



▼ Jeszcze po drodze do właściwej części Disneylandu jest na co popatrzeć; to zaledwie sztyt jednego ze sklepów.



Korzystająca z efektu iluzji zwanego „duchami Peppera” daje uludę obcowania z hologramami. Co najlepsze, każdej jesieni mieszkające tam na stałe zagubione dusze ustępują miejsca postaciom z „Miasteczka Halloween”.

Kinomanem będąc, skupiłem się na atrakcjach bazujących na znanych z dużego (i małego) ekranu produkcjach, priorytetem czyniąc Star Tours, czyli trójwymiarowy seans filmowy na ruchomych fotelach, symulujący lot przez miejsca spopularyzowane przez gwiazdną sagę



Hektary

Kompleks Disneylandu zajmuje teren, na którym, prócz parku, mieści się również parę hoteli i knajpy. Kursuje tam nawet specjalny autobus.



George'a Lucasa, który osobiście dbał o poziom tej kilkuminutowej przejażdżki. Podróż kosmicznym statkiem warto odbyć kilkakrotnie, gdyż odwiedzane planety dobrane są losowo. Ale największe kolejki gromadzą się pod Indiana Jones Adventure, gdzie trzeba odstać czterdzieści minut, żeby tropem słynnego archeologa przejechać się rozklekotanym jeepem, który podskakuje na wybojach i pędzi prosto ku nieprzeniknionym ciemnościom. Swoistym zwieńczeniem każdej wizyty powinien być wieczorny spacer do sąsiedniego Disney California Adventure Park - otwartego w 2001 roku, czyli niemal pół wieku po Disneylandzie - również pełnego atrakcji, gdzie znajduje się The Twilight Zone Tower of Terror, czyli inspirowany „Strefą mroku” opętany przez złe moce hotel.

Tam nieco starszym gościom daje się niepowtarzalną szansę przeżycia... „śmierci” w spadającej z sześćdziesięciu metrów windzie. A wszystko to zrobione z istic hollywoodzkim zacięciem - zapomnijcie o pomalowanych na jaskrawe kolory karuzelach pod Parczewem. Każde zamknięcie bram parku wieńczy widowiskowy pokaz sztucznych ogni na nocnym niebie.

Disneyland - a właściwie Disneyland Park - został sklonowany parokrotnie, kolejne miasteczka rozrywki podbudowano na Florydzie, w Tokio, Hongkongu i Paryżu, a za rok hucznie będzie się świętować otwarcie następnego, w Szanghaju. Czyli to niezupełnie tak, że Disneyland jest tylko jeden, niemniej sam Walt Disney osobiście przestąpił próg właśnie tego - kalifornijskiego. ■

Neony świecą tu równie jasno, co w oddalonym o 260 mil Las Vegas. Za każdym z napisów kryją się cuda.



Yoda

„Przygoda trwa”. Faktycznie. Dołożono wszelkich starań, aby filmiki prezentowane na Star Tours były zgodne z kanonem „Gwiezdných wojen”.

Monety

Światła kuszą i łatwo się na nie złapać. W gorączce ekscytacji w kwadrans można przepuścić średnią krajową.



Adrenalina

Z filmem „Kraina jutra” Disney wiąże spore nadzieje. Nieprzypadkowo nadchodzący blockbuster zatytułowano właśnie tak...

Piękna apokalipsa

Niech nie zmyli was bajkowa oprawa The Flame in the Flood. Akcja nowej gry autorów BioShocka i Halo toczy się w postapokaliptycznej rzeczywistości, w której zabić może wszystko – wilki, głód, pragnienie, a nawet deszcz.

■ Szeptor

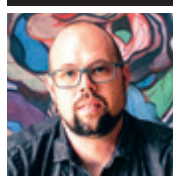
Choć twórcy ze studia The Molasses Flood uwijają się jak mrówki, by zdążyć z wydaniem gry (premiera planowana jest na jesień, latem ma ruszyć otwarta beta dla sponsorów z Kickstartera), to znaleźli czas, by odpowiedzieć Pixelowi na kilka pytań i pokazać niepublikowany nigdzie spory fragment rozgrywki.

Jeśli zastanawiacie się, czy w dziedzinie gier postapo można wymyślić jeszcze coś ciekawego, The Flame in the Flood miło was zaskoczy. Wcielamy się w dziewczynę o imieniu Scout, która wspólnie z psem Aesopem musi przetrwać w niezwykle ciężkich warunkach. Nawiedzany przez toksyczne ulewy i powodzie świat gry stanowi bowiem rzeka przypominająca Missisipi. Na własnoręcznie zmontowanej tratwie Scout płynie porywistym i niebezpiecznym nurtem, na końcu której to trasy czeka wybawienie.

We Flame in the Flood da się dostrzec wiele odniesień do literatury i filmu. Szczegóły przybliży Forrest Dowling, główny projektant: - Jest mnóstwo gier w których za cel postawiono przetrwanie. Żeby się wyróżnić,



Uciekinier



Studio The Molasses Flood okazało się dobrą przystanią dla twórców gier AAA pracujących nad takimi tytułami jak seria BioShock, Rock Band, Guitar Hero czy Halo. Przed nimi największe wyzwanie - stworzenie małej niezależnej produkcji, która zadowoli niewybredne oczekiwania fanów z Kickstartera.

szukaliśmy inspiracji poza grami. Jeśli chcesz stworzyć coś unikatowego, musisz wyjść poza skojarzenia oczywiste dla wszystkich. Najbardziej wpłynął na nas film „Bestie z południowych krain” i stary dokument „Alone in the Wilderness”.

Lista inspiracji jest jednak znacznie dłuższa - od przygodowych powieści Marka Twaina po filozoficzne „Jądro ciemności” Conrada.

Cytaty z literatury pojawiają się nawet na ekranie. Zabawę rozpoczynamy w momencie, gdy nasza bohaterka odnajduje stare radio. Sygnał jest jednak słaby i by nawiązać łączność, dziewczyna musi popłynąć w dół rzeki. Wskakuje więc na tratwę, odbija od brzegu i rusza z nurtem. Na ekranie pojawiają się instrukcje pokazujące, jak korzystać z naszego środka transportu oraz jak radzić sobie na

nieznanym terenie. Obok informacji praktycznych znajdziemy fragmenty poezji budujące klimat gry.

Filmiki, które miałem okazję zobaczyć, pozwalały zapoznać się z zasadami rozgrywki. Najważniejsze są wskaźniki u dołu ekranu, powiadmiające o kondycji Scout. Dowiadujemy się z nich, czy nie jest zbyt głodna, spragniona lub wyziębiona. Spadek każdego z nich do zera oznacza śmierć bohaterki i rozpoczęcie gry od nowa. Zachowujemy jednak ekwipunek, który przynosi nasz oddany pies Aesop.

Na obu brzegach rzeki znajdują się niewielkie lokacje. Naszym zadaniem jest ich odnajdywanie i uzupełnianie zapasów.

- Nie chcieliśmy tworzyć gry opartej na eksploracji ogromnego świata, ale na wykorzystaniu zasad

✚ Kiedy z nieba spadną pierwsze krople deszczu, czym prędzej szukaj schronienia. Uważaj jednak, nie wszystkie chaty będą bezpieczne.



Żeby zdobyć łyk wody, będziemy musieli nieźle się napracować, bowiem w wyniku wielkiej katastrofy, jaka miała miejsce w świecie gry, woda pitna została skażona.

survivalu, by pokazać, jak człowiek zachowuje się w skrajnych warunkach. Odpowiadający za stronę wizualną Scott Sinclair wpadł na pomysł, by w grze mała postać odkrywała niewielkie lokacje. The Flame in the Flood powstało z połączenia tych dwóch elementów - opowiada Dowling.

Żeby zdobyć łyk wody (tak jak i coś do jedzenia), będziemy musieli nieźle się napracować, bowiem w wyniku wielkiej katastrofy, jaka miała miejsce w świecie gry, woda pitna została skażona. Oczywiście można próbować napić się ze źródła lub znalezionej przypadkiem butelki, ale najprawdopodobniej narazimy się w ten sposób na chorobę i w efekcie poczujemy jeszcze bardziej spragnieni. Żeby woda nadawała się do picia, należy ją przegotować. Do tego celu potrzebny jest chrust. Z patyków skonstruujemy także pałkę, w którą złapiemy króliki na kolację. Realizację naszych zamierzeń utrudnią drapieżniki, jak wilki i aligatory, infekcje i wirusy, niebezpieczne dla odniesionych ran, oraz toksyczne deszcze, przed

którymi trzeba szukać schronienia. Z każdym kolejnym kilometrem rzeka stanie się coraz bardziej porywista, a ulewy rześiste, przeciwnicy groźniejsi, zaś surowce rzadziej dostępne. Na szczęście po drodze spotkamy kilku bohaterów niezależnych, którzy pomogą nam w wypełnieniu misji, a czasem zlecą zadanie do wykonania. Liczba NPC do samego końca nie była znana. The Flame in the Flood to produkcja sfinansowana w ramach Kickstartera - przy wpłacie wielkości tysiąca dolarów twórcy oferowali możliwość wprowadzenia do gry własnego bohatera. Aktualnie jest ich 9 i tak już chyba pozostanie.

Tytuł zdobył sporą popularność na Kickstarterze, choć kwota potrzebna do zrealizowania projektu nie była astronomiczna - wynosiła zaledwie 250 tysięcy dolarów.

Na pytanie, czy finansowanie tą drogą dało im wolność artystyczną, autorzy odpowiadają: - Ciężko powiedzieć, nie wiemy, jak wyglądałaby gra, gdyby zapłacił za nią wydawca. Jest wiele firm, które mogłyby postawić na ten projekt bez ingerowania w naszą wizję. Niemniej dzięki Kickstarterowi prawa do gry należą tylko do nas - takiej niezależności nie zapewnia nikt. Nie musimy dzielić się zyskami, możemy inwestować w kolejne tytuły.

W The Flame in the Flood nie znajdziemy kompromisów, lecz interesujące wizje twórców. A jest się czym zachwycać, zwłaszcza w przypadku warstwy wizualnej autorstwa Scotta Sinclaira. Jeśli można mówić o grach w kategorii dzieł sztuki, to The Flame in the Flood stanowi idealny przykład. Sinclair, który odpowiadał za wygląd między innymi BioShocka i BioShocka



✚ Walka o przetrwanie trwa. W końcu nie każdy potrafi przeżyć mając w plecaku królika, stare radio i dwa patyki.

Infinite, to uzdolniony grafik o charakterystycznym stylu. Na pierwszy rzut oka jego ilustracje przypominają obrazki z kreskówek, jednak gdy przyjrzymy się im bliżej, dostrzeżemy w każdej postaci jakąś skazę, niedoskonałość. Zresztą wystarczy spojrzeć na twarz Scout, bohaterki The Flame in the Flood, i otaczający ją świat. Jest w tym wszystkim jakaś tajemnica.

Poza ciekawą rozgrywką i zachwycającą grafiką w grze dopieszczono także muzykę, nawiązującą do klimatów południowych rejonów Stanów Zjednoczonych: - Muzyka jest niezwykle ważna. Soundtrack stworzył Chuck Ragan, artysta związany z nurtem alt-country, w towarzystwie kilku zaproszonych zespołów. Nagrał całą płytę piosenek opisujących świat i wydarzenia w naszej grze. Te utwory nie będą tylko dodatkiem do tła, ale istotnym elementem całego uniwersum.

Ile przyjemności dostarczy The Flame in the Flood? Doświadczony gracz ukończy je w kilka godzin. Twórcy zapewniają jednak, że zrozumienie wszystkich mechanizmów zajmie sporo czasu. Zapowiada się świetna rozrywka na jesienne wieczory. ■

✚ To nie art z procesu produkcji, ale rzeczywista grafika prosto z gry. Ręcznie malowane tła i poziom detali cieszą oko.

przed premierą

✚ Otwarte starcie z przeciwnikami nie będzie się opłacać. Lepiej sprytnie wyprowadzić ich w pole. Gra będzie umożliwiała to na kilka sposobów.



Afryka, kraina gier nieznananych

Niełatwo znaleźć jakąkolwiek wybitną grę wideo, która powstała w Afryce? Wkład Afrykańczyków w rozwój światowej branży gier jest minimalny, a sam rynek wart niewiele. Nie oznacza to jednak, że na Czarnym Lądzie nie tworzy się gier!

■ Shal

Afryka wciąż pozostaje białą plamą na mapie światowego gamedevu. Przeciętny fan elektronicznej rozrywki w Europie, Azji czy Ameryce Północnej nie ma zielonego pojęcia o produkcjach opracowywanych w biurach Lagos, Johannesburga, Kairu czy Nairobi.

Obraz Afryki w oczach obywateli państw rozwiniętych jest fałszywy, bo ukształtowany przede wszystkim przez media głównego nurtu, które Afryką interesują się tylko wtedy, gdy: a) kontynent ogarnia epidemia wirusa ebola, malarii, cholery lub innej choroby; b) jedno lub więcej afrykańskich państw pogrąży się w wojnie domowej; c) islamistyczna organizacja znów daje o sobie znać na północy Nigerii albo w państwach ościennych. Większości z nas wystarczy ten jedno-

AFRICA GAMES

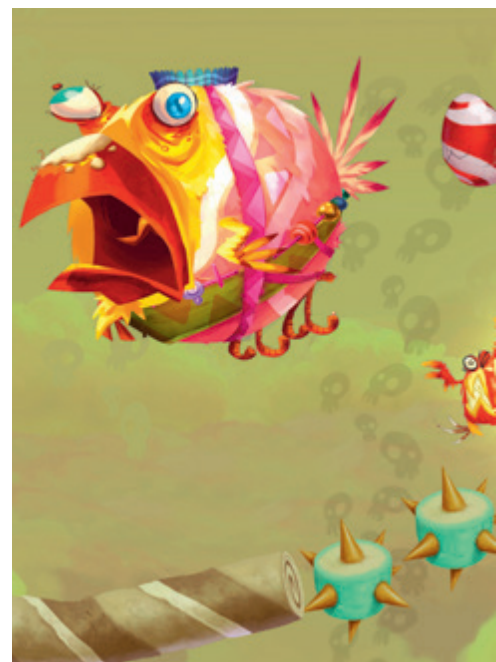
Odważni

Afrykańscy projektanci gier nie boją się wyrażać swojego zdania w kwestiach politycznych i społecznych. Dowodzi tego gra Broforce, parodia amerykańskich filmów akcji z lat 80. studia Free Lives Games z RPA, krytyczna wobec zbrojnych interwencji USA na świecie.

■ Efram Tawia, założyciel Leti Arts, zaczynał karierę projektanta gier w wieku 25 lat kanciastą produkcją Adventures of Nyangi

wymiarowy, a w konsekwencji również mocno krzywdzący, wizerunek Afryki, która jawi się jako kontynent dzikich, biednych Murzynów, wykrwawiających się na rozkaz miejscowych dyktatorów i zarabiających dolara dziennie. Niestety, jednoznacznie negatywny obraz Afryki umacniają również gry komputerowe, których akcja rozgrywa się (choćby częściowo) w różnych krajach Czarnej Łądy. W ciągu ostatnich 30 lat powstało takich dzieł 205 (jeśli weźmiemy pod uwagę tylko tytuły pecetowe i konsolowe), spośród których zdecydowana większość to pozycje sportowe, wojenne i strzelanki (nie wliczam tak zwanych wielkich produkcji strategicznych, jak Europa Universalis, Hearts of Iron czy Geo-Political Simulator, ponieważ pozwalają wcielić się w przywódcę dowolnego państwa w danej epoce). Historia starożytna, II wojna światowa, współczesne, mniej lub bardziej fikcyjne konflikty i zmagania w różnych dyscyplinach sportu - oto najczęściej pojawiające się tematy przewodnie gier przenoszących nas na Czarny Ląd.

Niemal połowa z tych 205 tytułów zaprasza na wycieczkę do Egiptu. Ze względu na powszechnie rozpoznawalne zabytki jest to dość oczywisty wybór. Na drugim miejscu w tej klasyfikacji plasuje się Republika



Południowej Afryki, potem Maroko, Tunezja, Kenia i Tanzania, a więc kraje, można by rzec, dobrze „oswojone” przez białego człowieka - były kolonie, relatywnie stabilne pod względem politycznym bądź mające do zaoferowania popularne atrakcje turystyczne i w związku z tym przynajmniej w mia-

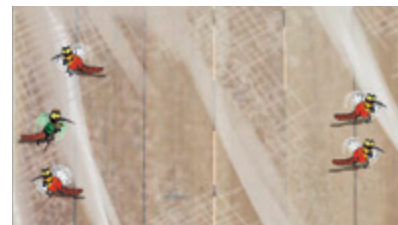
autofire

W lipcu i sierpniu w Muzeum Techniki w PKiN odbędzie się Festiwal Dawnego Oprogramowania PIXELOZA. Planowana jest prezentacja retro sprzętu oraz możliwość pogrania w stare gry.



✦ Aurion Legacy of the Kori-Odan - piękna gra action-RPG osadzona w afrykańskiej mitologii.

✦ Mosquito Smasher - gra nigeryjskiego studia Maliyo, która bawi i uczy jak ograniczyć ryzyko zachorowania na malarię.



Co z tego, że spora liczba Nigeryjczyków posiada PlayStation 3 czy Xboksa 360, skoro tak podstawowe usługi jak Xbox Live są praktycznie niedostępne na całym kontynencie?

Wielkie koncerny wydawnicze także nie interesują się Czarnym Lądem. Wszak mówimy o najmniej wartościowym rynku gier na świecie.

- Zazwyczaj mamy do czynienia z grami, w których biały człowiek, najczęściej najemnik, przyjeżdża do Afryki, by spacyfikować grupę rebeliantów czy terrorystów albo zabić jakiegoś despotę. W Resident Evil 5 wioska Kijuju i cały kontynent jawią się jako kolebka największego zła! Afryka najczęściej przedstawiana jest w negatywnym świetle lub jako miejsce, w którym wszyscy głodują, a to przecież nieprawda - mówił w wywiadzie przeprowadzonym przez Colina Campbella z Polygonu jeden z czołowych twórców gier w Afryce, Lakunle Ogungbamila.

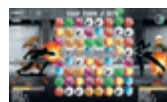
Według badań agencji Newzoo cały region MEA (skrót od Middle East and Africa) wygenerował w 2014

roku przychody na poziomie 1,4 miliarda dolarów. To trzy razy mniej niż Ameryka Łacińska, 11 razy mniej niż Europa Zachodnia i aż 16 razy mniej niż Ameryka Północna! Dość powiedzieć, że wspomniana wcześniej Nigeria - afrykański lider pod względem wysokości przychodów branży - wygenerowała niecałe 153 miliony dolarów (przy całkowitej liczbie ludności przekraczającej 182 miliony), co daje jej 33 miejsce w globalnym rankingu. Polska - niemal 280 milionów dolarów, obsadza 23 miejsce).

Zarówno producenci, jak i zwykli gracze w Afryce borykają się z wieloma problemami. Co z tego, że spora liczba Nigeryjczyków posiada PlayStation 3 czy Xboksa 360, skoro tak podstawowe usługi jak Xbox Live są praktycznie niedostępne na całym kontynencie? Niewiele zachodnich firm z branży gier wideo zaznaczyło swoją obecność w Afryce, a mieszkańcy nie bardzo mają na czym grać. Eyram Tawia, założyciel Leti Arts, pierwszego studia deweloperskiego w Ghanie, w maju 2012 roku udzielił wywiadu Marcinowi Strzyżewskiemu z serwisu gry.onet.pl. Na pytanie o najchętniej wybierane platformy do

grę nieźle kojarzone przez zamożnych Amerykanów i Europejczyków. Symptomatyczne, że najbogatszy kraj Afryki - Nigeria - nie budzi prawie żadnego zainteresowania producentów gier (być może sytuacja ta niebawem zmieni się za sprawą Call of Duty: Advanced Warfare?).

Edukacja



Africa's Legends ze studia Leti Arts pozwala dowiedzieć się wielu ciekawostek na temat mitycznych herosów Afryki. Pojawia się w niej Kweku Ananse, znany w folklorze Afryki zachodniej. Zostaje przedstawiony jako superbohater we współczesnej Ghanie.

Dni Fantastyki

Odbędą się w leśnickim Centrum Kultury „Zamek” w dniach 26-28 czerwca. Fani będą mogli spotkać się z 60 gośćmi imprezy - pisarzami, rysownikami, naukowcami, twórcami gier oraz uczestniczyć w trzystu punktach programu.

Hellraid

Techland ogłosił wstrzymanie prac nad swoim RPG. Według przedstawicieli wrocławskiego studia gra coraz dalej odbiegała od pierwotnych założeń. Firma zamierza obecnie skoncentrować się na produkcji dodatków do Dying Light.

Karcianka

Pillars of Eternity: Lords of the Eastern Reach przechodzi jak burza przez akcję na Kickstarterze. Jest to gra karciana oparta na RPG recenzowanym w Pixelu #03. Jej autorem jest Chris Taylor. Rzecz ma się ukazać późnym latem.



Twórcy gier na Czarnym Łądzie dostosowali się do warunków związanych z zapóźnieniem technologicznym, zatrważającą skalą piractwa i możliwościami finansowymi miejscowych graczy.

gier w tym kraju Tawia odpowiedział: - Przede wszystkim telefony komórkowe. Wśród pasjonatów popularne są także konsole. Wydaje mi się, że Afryka ominęła erę PC i trafiła prosto do epoki urządzeń mobilnych, które są obecnie naprawdę popularne.

Piractwo komputerowe na Czarnym Łądzie jest powszechne, infrastruktura nierozwinięta, a zaangażowanie czołowych wydawców i dystrybutorów właściwie żadne.

Opisując problem piractwa, Tawia mówił: - Jego rozmiary są dość przytłaczające. Ludzie w zasadzie nie kupują gier. Niemal wszyscy ściągają je z internetu, jeśli ktoś już kupuje gry, to tylko pirackie kopie. W dużej mierze problemem są ceny. Nowa, legalna kopia kosztuje średnio około 250 ghańskich cedi, czyli 132 dolary amerykańskie. Kopia piracka kosztuje od 10 do 20 cedi, czyli od 5 do 10 dolarów. Różnica jest ogromna, a zarobki niewysokie.

Mogłoby się więc wydawać, że branża gier komputerowych w Afryce znajduje się w beznadziejnej sytuacji. Na szczęście prawda jest inna, głównie za sprawą utalentowanych producentów, którzy konsekwentnie starają się zmienić ten stan rzeczy.

Korki



Okada Ride, znana też pod nazwą *Naija Moto Taxi*, to jedna z kilku gier nigeryjskiego studia Maliyo Games, która zwraca uwagę użytkowników na problemy społeczne, trapiące obywateli tego kraju. Ten konkretny tytuł porusza kwestię ogromnych korków, które paraliżują 10-milionowe Lagos.

➤ Królik Toxic to jeden z najpopularniejszych bohaterów afrykańskich gier. Szalony zwierzak doczekał się odświeżonej wersji w 2012 roku.



Twórcy gier na Czarnym Łądzie dostosowali się do warunków związanych z zapóźnieniem technologicznym, zatrważającą skalą piractwa i możliwościami finansowymi miejscowych graczy. Skupili się na tworzeniu budżetowych tytułów przeglądarkowych lub mobilnych, najchętniej darmowych, które działają na low-endowych platformach i charakteryzują się dość archaiczną grafiką oraz prostą do opanowania mechaniką rozgrywki. Z czasem preferencje zaczęły się zmieniać, a tym, co najbardziej wyróżnia afrykańskie produkcje spośród wszystkich innych, jest szacunek dla tradycji i mitologii oraz chęć przedstawienia całemu światu ogromnego dorobku wielu pokoleń tej cywilizacji.

Przewodnik po afrykańskim sektorze gier wypada jednak zacząć od wizyty w Johannesburgu. To właśnie tam, w 1994 roku, powstało studio Celestial Games. 19 listopada 1996 roku ukazało się pierwsze dzieło producentów z RPA - Toxic Bunny. Szalona produkcja, inspirowana takimi tytułami jak Jazz Jackrabbit czy Earthworm Jim, pozwala wcielić się w królika o imieniu Toxic, który wyrusza na

krucjatę przeciw obcym, a kosmitów eliminuje za pomocą wielkich gwiwer. Toxic Bunny trafiło na DOS-a oraz Windowsa - gra odniosła spory sukces, sprzedano ponad 150 tysięcy egzemplarzy na świecie i dodatkowo siedem tysięcy w RPA, a mimo to studio znalazło się o krok od bankructwa i wydawało się, że jego założyciele, Travis Bulford i Nick McKenzie, będą zmuszeni je zamknąć. Na szczęście firma produkuje gry do dzisiaj. Po Toxic Bunny pojawiło się Arni the Mental Armadillo, a całkiem niedawno, bo w 2012 roku, ukazał się remake Toxic Bunny w HD (znajdziecie go na Steamie, w App Store, Google Play i Windows Store). Obecnie producenci z RPA pracują nad dwoma projektami - logiczną platformówką Montez, która przebiła się już przez Steam Greenlight, oraz Battle Arena Drones - shooterem nastawionym na potyczki PvP.

Ostatnio głośno zrobiło się o studiu z Jaunde w Kamerunie - Kiro'o Games. Przygotowuje ono świetnie zapowiadającą się grę pod tytułem Aurion: Legacy of the Kori-Odan. To piękne platformowe RPG akcji w 2D, osadzone w afrykańskiej fantastyce. Interesująca opowieść o księciu Enzo Kori-Odanie i jego żonie Erine Evou, którzy próbują odzyskać władzę utraconą w wyniku zamachu stanu, zadebiutuje w tym roku na pecetach. Warto dodać, że CEO Kiro'o Games, Olivier Madiba, był gościem specjalnym na tegorocznej konferencji GDG Cameroon, która miała miejsce w Duali na początku marca. Spotkania producentów gier, studentów, inżynier-

autofire

Szef Take-Two, Strauss Zelnick ogłosił, że łączna sprzedaż gier pod marką BioShock przekroczyła 25 mln egzemplarzy. Twórcy oryginału, Irrational Games, dokonali żywota na początku 2014 roku.

indie trendy



Montez - surrealityczny świat obfituje w wiele łamiłówek, ale gra nie jest też pozbawiona elementów zręcznościowych.

rów, ludzi biznesu i mediów odbywają się coraz częściej w Afryce i dobrze zwiastują całej branży na Czarnym Łądzie.

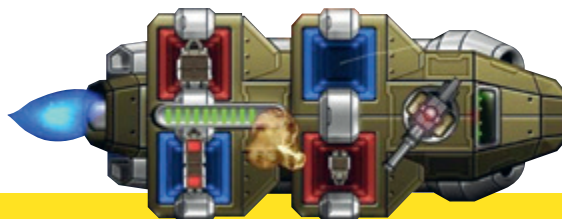
Mówiąc o afrykańskim przemyśle growym, nie można zapominać o Nigeryjczykach. Wspomniany wcześniej Lakunle Ogungbamila, założyciel studia Kuluya (co znaczy „akcja” w języku igbo używanym w południowej Nigerii), oraz Hugo Obi, szef teamu Maliyo Games, wyprodukowali łącznie już kilkadziesiąt tytułów (Kuluya ma ich na koncie ponad 70), choć działają w branży dopiero od 2012 roku. Obaj tworzą dzieła, które przedstawiają codzienne problemy mieszkańców Afryki.

Dwie najpopularniejsze gry studia Maliyo - Mosquito Smasher i Okada Ride - są bardzo proste w obsłudze, działają na każdym smartfonie czy tablecie z Androidem i są darmowe. To wystarczy, by odnieść sukces. W 2012 roku w ponad 180-milionowej Nigerii było około 100 milionów posiadaczy telefonów komórkowych, a tylko 46 milionów osób miało dostęp do internetu. W Mosquito Smasher naszym celem jest zmiażdżyć jak najwięcej moskitów w określonym czasie - niby nic szczególnego, ale dla Afrykańczyków, których miliony umierają każde-

go roku na malarię, to coś więcej niż tylko zabawa. W Okada Ride wcielamy się w taksówkarza motocyklistę i musimy lawirować na zakorkowanych ulicach nigeryjskiej stolicy. Maliyo, firma z siedzibą w Yabie (przedmieścia Lagos), oferuje również 10 tytułów sieciowych, w które gra około 20 tysięcy użytkowników w kraju, ale też Brytyjczycy czy Amerykanie.

Lakunle Ogungbamila sam jest zaskoczony popularnością swoich dzieł poza Nigerią: - Notujemy wiele pobrań w Azji - Chinach, Tajlandii, Indiach czy na Tajwanie. Nasza produkcja Ma Hauchi, w której gramy myśliwym strzelającym do sępów, wpasowała się w gusta Etiopczyków. Gry takie jak Masai, Zulu czy Matatus, przygotowaliśmy z myślą o obcokrajowcach - mieszkańcach RPA i Kenii. Udało się!

Ghana słynie z Leti Arts, studia założonego przez Eyrama Tawię i Wesleya Kirinyę. Leti od początku tworzy tytuły nawiązujące do afrykańskiego folkloru. I choć Ghańczycy zaczęli od kłona Tomb Raidera, ich kolejne



Kariera

Czy wiesz, że jednym z najbardziej utytułowanych projektantów gier z Afryki jest Stephen Viljoen, który pochodzi z RPA i pracował jako COO brytyjskiego Slightly Mad Studios? Firma odpowiada między innymi za recenzowany w Pixelu #05 Project CARS.

Space Freight - najnowsza gra I-Imagine Interactive z RPA - pierwszego afrykańskiego studia, które tworzyło gry na PS3 i Xboksa 360.

produkcje z serii Ananse czy Africa's Legends, czerpiące pełnymi garściami z legend Zachodniej Afryki, zdobyły uznanie międzynarodowych ekspertów, w tym członków jury World Summit Award 2013.

Warto także wspomnieć o I-Imagine Interactive z RPA, jedynym afrykańskim studiu, które produkuje gry na PlayStation 3, Xboksa 360, Wii czy Nintendo DS. Team założony w 1999 roku przez Dana Wagnera ma na koncie takie pozycje jak Chase Hollywood Stunt Driver czy Celebrity Genius. Kola Studios z siedzibą w Kampali (Uganda) przygotowało mobilną wersję lokalnej gry karcianej Matatu, którą znajdziecie w Google Play czy App Store. Nie zapominajmy również o oddziale Ubisoftu w Casablance. Zatrudnieni przez francuskiego potentata Marokańczycy pracowali między innymi nad produkcją mobilną Rayman Fiesta Run, Rayman Legends na Wii U czy Raymanem 3D tworzonym z myślą o handheldach Nintendo 3DS... A przecież jest jeszcze nigeryjski team Gamsole, którego pięć gier mobilnych zanotowało ponad milion pobrań z Windows Store, czy Thoopid z Kapsztadu, ze swoim przezabawnym zręcznościowo-logicznym Snailboyem - ściągniecie go z App Store, Google Play czy Amazona...

Afrykańskie gry odstają pod względem technologicznym od produkcji europejskich, amerykańskich czy tych z Dalekiego Wschodu, ale pasja, zaangażowanie, wyjątkowy, indywidualny styl, jakim posługują się twórcy i który charakteryzuje produkcje z Czarnego Łądu, zachęcają do odkrywania Afryki - krainy dzieł nieznanych, które na poznanie zasługują, być może, jak żadne inne na świecie... ▀

■ Pixele

24 lipca w kinach w całej Polsce pojawią się Pixele w reżyserii Chrisa Columbusa. Fabuła opowiada o tym jak Ziemia zostaje zaatakowana przez obcych... w stylu bohaterów gier wideo z lat 80. Pierwowzór był krótkometrażówką.

■ Tylko Wiedźmin

Fani oczekujący na Cyberpunk 2077 mogą sobie zrobić wolne. Adam Kiciński ze studia CD Projekt RED poinformował, że prace nad grą ruszą najwcześniej w 2017 roku. Teraz firma zamierza skoncentrować się na Wiedźminie.

■ Bard's Tale 4

Brian Fargo przybywszy do Krakowa, w przerwach pomiędzy wywiadami obmyślał progę akcji crowdfundingowej Bard's Tale 4. Projekt ruszył z kopyta na Kickstarterze. Zła informacja jest taka, że premiera gry dopiero w 2017 roku.

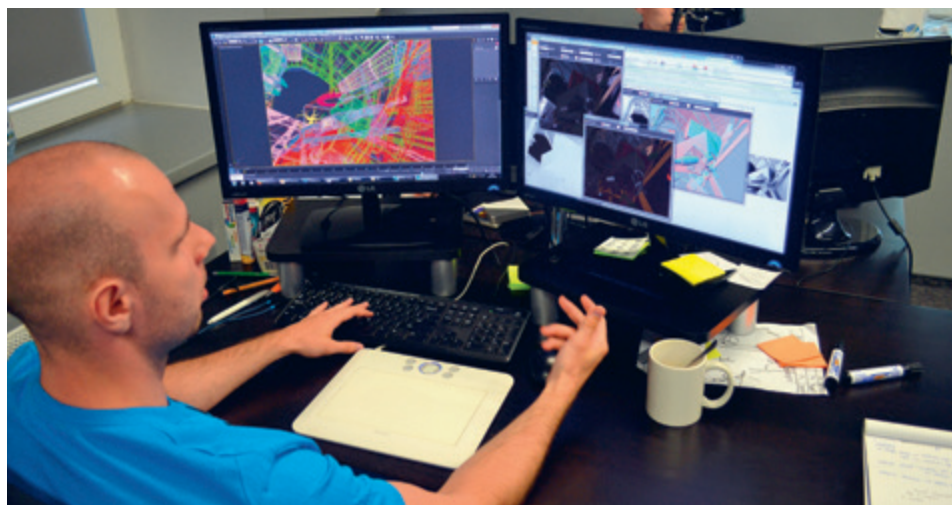
ZAPROSZENIE DO ŚWIATA GIER HOPA

Projektanci przygód



Miliony osób na całym świecie pokochały polskie przygodówki! Produkcje Artifex Mundi podbijają serca graczy w Stanach Zjednoczonych, Europie, a nawet w Chinach. To jedna z największych firm produkujących gry w Polsce. Wkrótce zadebiutuje na platformie Xbox One.

■ Marcin Bieniek



typu HOPA na Xboksa One. Ponadto firma jest obecnie także wydawcą gier zewnętrznych producentów.

- Do końca 2016 roku zamierzamy wypuścić w sumie 30 nowych tytułów - podsumuje Szymon.

Ambitny plan wymaga sporych nakładów pracy. Choć zespół Artifex Mundi, konsekwentnie rozbudowywany od 2007 roku, składa się dziś ze 120 osób, to na stronie głównej firmy widnieje długa lista rekrutacyjna. Poszukiwani są głównie graficy i testerzy. Firma intensywnie się rozwija, co widać chociażby w samej siedzibie. Do niedawna Artifex posiadał dwa mniejsze studia, w Zabrzu i Krakowie.

Zależę, jedna z najstarszych dzielnic Katowic. To tutaj mieści się siedziba Artifex Mundi. W klimatycznym dwupiętrowym biurcu, zatrudniającym 120 zdolnych grafików, programistów i producentów, powstają niezwykle gry. Studio tworzy przygodówki HOPA (Hidden Object Puzzle Adventure), w których rozwiązujemy zagadki oparte na schemacie point and click, odnajdujemy poukrywane w lokacjach przedmioty oraz stawiamy czoła minigrom. Ten specyficzny gatunek ma się świetnie, czego dowodem jest coraz silniejsza pozycja firmy na światowych rynkach.

■ Przygodówki tworzone są na autorskim silniku Spark Casual.



Historia

Firma powstała w 2006 roku. Pierwszym sukcesem była przygodówka HOPA Joan Jade and the Gates of Xibalba (2010). Do drzwi Artifex Mundi zapukał Big Fish Games, czołowy wydawca gier HOPA, zamawiając trzy części serii Time Mysteries.

RAJ GRACZY I FIGURKOWCÓW

W tajniki miejsca, w którym rodzą się niezwykle przygodówki, wprowadził mnie Szymon Bryła, dyrektor PR i marketingu w Artifex Mundi. Odwiedziłem tego producenta w szczególnym momencie. Właśnie trwają prace nad dwoma tytułami HOPA: Enigmatis 3 i Grim Legends 3, którym mogłem przyrzeć się z bliska. Ponadto studio tworzy dwie inne gry, objęte ścisłą tajemnicą. Nie dowiedziałem się na ich temat zbyt wiele, ale zapewniono mi, że będzie to coś zupełnie nowego, wielkiego i zaskakującego. Wspólnie testowaliśmy też xboksovą wersję Nightmares from the Deep: The Cursed Heart. To pierwsza pozycja

■ Ten przystojniak i pozostałe monstra obecne na sąsiednich stronach pojawiają się w najnowszej produkcji Artifexu - Grim Legends 3.



✚ W pracy kreatywnej relaks to podstawa. W siedzibie Artifex Mundi można odpocząć przy konsoli, piłkarzykach lub stole do malowania figurek.



W październiku 2014 roku przeniósł się na obrzeża centrum Katowic.

- Praca całego zespołu w jednym miejscu wygląda zupełnie inaczej. Dziś każdy dział stanowi integralną część cyklu produkcyjnego. Na pierwszym piętrze działają zespoły odpowiedzialne za przygotowywanie gier. Piętro drugie to ogólnie pojęty publishing oraz kontrola jakości. Tu odbywają się testy - dodaje Szymon.

Siedziba Artifex Mundi to miejsce, w którym każdy z was chciałby zamieszkać. Przy samym wejściu wpadłem na osobę przemierzającą korytarz na hulajnodze, a dalej było tylko lepiej. Na każdym piętrze wygodna kuchnia, pokoje do relaksu z grami planszowymi, piłkarzykami i grami wideo, a nawet specjalne pomieszczenie z akcesoriami dla miłośników malowania figurek. Wszelkie życzenia pracowników, jak na przykład zadana wiatra na rowery czy wygodny taras z leżakami, zostają spełnione.

- Powoli dostosowujemy to miejsce do własnych potrzeb - przyznaje Szymon.

PODOBŹ ŚWIATA

Przygodę w siedzibie Artifex Mundi rozpocząłem od biura medialnego, odpowiedzialnego za promocję gier w kraju i na świecie - od Stanów Zjednoczonych po Chiny. A jest nad czym pracować. Dziś w katalogu studia



✚ W sezonie letnim hitem będzie niepełna zbroja płytowa, ze stylowymi pasiastymi spodenkami. Graficy Artifex nie przestają zaskakiwać.

można znaleźć blisko 30 produkcji, z których większość to przygodówki. Jak podają oficjalne dane, dziennie aplikacje Artifex Mundi pobierane są aż 70 tysięcy razy.

Liczby te robią wrażenie, jednak na miejscu nie spotkałem się z przesadną euforią, raczej koncentracją i mobilizacją, by utrzymać zainteresowanie grupy docelowej i zdobywać nowe rynki.

- Nasza oferta skierowana jest głównie poza granice kraju. Na szczycie listy sprzedaży znajdują się USA, kraje europejskie i Chiny. Rynek polski mieści się w pierwszej 20. Nie jesteśmy u nas tak rozpoznawalni jak CD PROJEKT RED, ale staramy się to zmieniać - mówi Szymon.

Jak wygląda promocja gier za Atlantykiem i Wielkim Murem?
- Zdajemy sobie sprawę, że dotarcie do zagranicznych mediów z poziomu naszej firmy, bez kontaktów, jest szalenie trudne. W Stanach Zjednoczonych świetnie działają na przykład promocje, które dobieramy pod tamtejsze święta, jak Black Friday poprzedzające Święto Dziękczynienia. W USA mamy człowieka, który pomaga nam rozwijać się na tamtym rynku.

Mimo że biuro Artifex Mundi znajduje się w Załężu, a nie na Manhattanie, przygodówki katowickiego studia świetnie radzą sobie w Stanach.

W głównym korytarzu, na jednej ze ścian, pracownicy mogą śledzić listę 10 najlepiej sprzedających się gier ich autorstwa. Szczyt od dłuższego czasu okupuje wydana w 2013 roku druga część serii Enigmatis: The Mists of Ravenwood. Artifex Mundi czerpie mocno ze swego dotychczasowego dorobku, przenosząc wydane już tytuły na kolejne platformy. Studio skupia się także na tworzeniu nowości, podnosząc sobie stale poprzeczkę.

SPECJALIŚCI OD TAJEMNIC

Piętro niżej trafiłem do miejsc, w których powstają dwa nowe dzieła - kontynuacje serii Enigmatis i Grim Legends. Stworzenie jednej gry z gatunku HOPA trwa nawet rok i potrafi pochłonąć od kilkuset tysięcy do miliona złotych. W 2010 roku firma zrobiła ważny krok na drodze ku osiągnięciu niezależności i stabilności finansowej.

Wyjaśnia Tomasz Grudziński, założyciel i CEO Artifex Mundi:

- Uznaliśmy, że gry HOPA są na tyle powtarzalne, iż warto byłoby pomyśleć o własnym silniku. Zaczęliśmy go tworzyć równocześnie z pierwszą częścią Enigmatis. Sporo zainwestowaliśmy, ale oceniając z perspektywy czasu, była to bardzo dobra decyzja. Po CD PROJEKT RED i Techlandzie jesteśmy dziś jedną z największych firm produkujących gry w Polsce.

Opracowywanie HOPA rządzi się swoimi prawami. Są one adresowane do szerokiego i zróżnicowanego grona odbiorców. Najczęściej wybierają je kobiety po trzydziestce, które szukają interesującej rozrywki i mają jasno sprecyzowane wymagania.

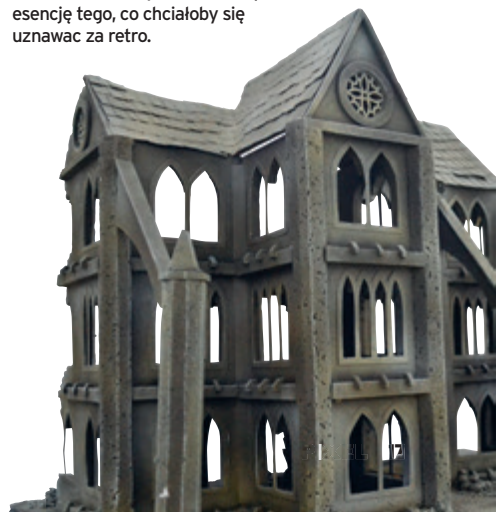
W przypadku Grim Legends 2: Song of the Dark Swan twórcy postawili na inny styl artystyczny, poszli w bajeczną,

✚ Gry HOPA nadal czekają w Polsce na odkrycie. Stanowią esencję tego, co chciałoby się uznawać za retro.

BOSS



Tomasz Grudziński założył firmę wspólnie z bratem Jakubem. Artifex Mundi początkowo tworzył gry dla zewnętrznych wydawców, w tym między innymi strzelankę Ernest Colt: Western Shooter. Jednak dopiero gry HOPA okazały się prawdziwym strzałem w dziesiątkę i pozwoliły rozwinąć studio.



malarską grafikę. Zostało to docenione przez specjalistów z branży. Oprawa wizualna Grim Legends na ostatniej edycji Digital Dragons była nominowana w kategorii Best Game. W konkurencji tej startowali mocni zawodnicy: Lords of the Fallen, The Vanishing of Ethan Carter i This War of Mine. Okazało się jednak, że odbiorcy nie do końca czują taką stylistykę. W tej chwili Magda Cielecka i jej zespół wrócili do bardziej realistycznego odwzorowywania świata.

W swoich produkcjach Artifex kładzie ogromny nacisk na ręcznie malowaną grafikę, w której piękne krajobrazy stają się scenerią dla opowieści pełnych grozy i niebezpieczeństw. Gry HOPA to oczywiście nie tylko strona wizualna, ale również fabularna. Twórcy przyznają, że ich główną rolą jest dostarczanie ciekawych przeżyć.

- Współczesne gry to nie tylko wirtualny świat, który gracz eksploruje, ale doświadczenie zaprojektowane specjalnie dla niego. Tworząc grę,

planujemy wszystko co do minuty. Kiedyś to było normalne, że przy jakiejś zagadce można było zablokować się na kilka godzin. Teraz nie ma na to czasu. To wielkie wyzwanie, by zaprojektować przyjemny i intuicyjny przebieg rozgrywki, ale jednocześnie by nie była ona zbyt prosta - wyjaśnia Magdalena Cielecka, producentka Grim Legends 3.

NOWE ŚWIATY

Twórcy przyznają zgodnie, że HOPA są rynkiem pewnym. Tytuły te w większości na siebie zarabiają i potrafią przynieść niezłe zyski. Dzięki temu Artifex Mundi może inwestować w nowe kierunki rozwoju. Mowa o wspomnianych dwóch tajnych projektach.

- Mam nadzieję, że do końca 2015 roku pierwszą z gier uda nam się zapowiedzieć, a drugą wydać. W obu przypadkach są to pozycje free to play, stąd proces produkcji jest wydłużony. Do tej pory nie tworzyliśmy takich gier, musimy nabrać doświadczenia - mówi Tomasz Grudziński.



ROZWÓJ

Artifex Mundi współpracuje obecnie z jedenastoma studiami tworzącymi gry z Polski i zagranicą, w tym między innymi Nitreal Games, World Loom i Brave Giant Studio. Wspólnie rozszerzają ofertę firmy o gry z gatunku free to play oraz time management. Wygląda na to, że Artifex zaskoczy nas jeszcze nie raz.

Szef Artifexu zdradził, że pierwotnie chciał tworzyć duże gry RPG. Te wymagają jednak sporych nakładów finansowych i doświadczonego zespołu. Kto wie, być może po latach, gdy udało się zbudować silny i stabilny team, założyciele wrócili do dawnych planów? Przekonamy się już wkrótce.

To, co jest pewne, to premiera Nightmares from the Deep: The Cursed Heart w wydaniu na Xbox One. Miałem okazję przekonać się, jak sterowanie sprawdza się w wersji konsolowej. I cóż... po pół godzinie rozgrywki ciężko było mnie oderwać od ekranu. A dlaczego akurat Xbox One?

- Bardzo dobrze współpracuje nam się z Microsoftem. To firma, która wbrew pozorom stawia na kontakty lokalne - wyjaśnia Szymon.

Poza tym Xbox jest bez wątpienia bardziej rodzinną platformą, nastawioną na lekką rozrywkę, w przeciwieństwie do PlayStation 4, które celuje w wymagających, hardkorowych graczy. ▀

Kraków, 4-6 wrzesień 2015

riverwash

www.riverwash.org

PRENUMERATA. CZYTASZ GDZIE CHCESZ. I NA CZYM CHCESZ. TANIEJ.

Roczna prenumerata magazynu PIXEL (11 wydań)
wraz z przesyłką na terenie Polski: ~~159,50 PLN~~ **121 PLN**



Zagraniczna roczna prenumerata magazynu PIXEL (11 wydań)
wraz z przesyłką
kraje UE: **347,60 PLN**
USA, Kanada: **391,60 PLN**



TYLKO DO KOŃCA CZERWCA
W CENIE KAŻDEJ PRENUMERATY
KSIĄŻKI NASZYCH AUTORÓW
GRATIS!

WERSJA CYFROWA W CENIE PRENUMERATY!



TRZY PROSTE SPOSOBY NA ZAMÓWIENIE JUŻ DZIŚ

shop.pixel-magazine.com
prenumerata@pixel-magazine.com
+48 (22) 855 10 37

PIXEL
KULTURA GIER WIDEO

REGULAMIN

1. Prenumerata realizowana jest za pośrednictwem Poczty Polskiej, listem ekonomicznym, najpóźniej jeden dzień roboczy przed ukazaniem się bieżącego wydania w sprzedaży detalicznej.
2. Koszt wysyłki wliczony jest w cenę prenumeraty.
3. Prenumerata rozpoczyna się od najbliższego numeru, który ukaże się po odnotowaniu wpłaty za zamówioną prenumeratę.
4. Wpłat można dokonywać on-line na stronie shop.pixel-magazine.com lub na podstawie faktury pro-forma.
5. Pytania i reklamacje prosimy kierować pod adres prenumerata@pixel-magazine.com lub telefonicznie pod numer +48 (22) 8551037
6. Zamawiający wyraża zgodę na przetwarzanie danych osobowych dla potrzeb niezbędnych do realizacji zamówienia przez firmę Idea Ahead (zgodnie z Ustawą z dnia 29.08.1997 roku o Ochronie Danych Osobowych; tekst jednolity: Dz. U. z 2002r. Nr 101, poz. 926 ze zm.).



PATRONAT PIXELA

KHOLAT

Gra eksploracyjna z elementami horroru od polskiego studia IMG.N.pro, inspirowana prawdziwym wydarzeniem - tragedią na Przełęczy Diatłowa, w której dziewięcioro rosyjskich turystów zginęło w niewyjaśnionych okolicznościach. Jest to prawdziwe zdarzenie, do którego doszło zimą 1959 roku. Dziewięcioro wprawnych alpinistów wybrało

się na wędrowkę po północnej części Uralu. Żadne z nich nie przeżyło, a ich ciała znaleziono rozrzucone po zboczach góry Chołatczachl. Rosyjscy śledczy zamknęli sprawę, gdy stwierdzono, że śmierć młodych ludzi spowodowała „potężna, nieznana siła”. Zadaniem gracza jest zanudzenie się w bezkresnej scenerii gór Uralu i rozwikłanie tej niezwyklej zagadki.

HOT TOPIC

TOP 10

Hity czerwca w CDP.pl

1. Wiedźmin 3: Dziki Gon (PL)
2. Kholat (PL)
3. Heroes of the Storm: Pakiet Startowy (PL)
4. Euro Truck Simulator 2: Skandynawia (PL)
5. Batman: Arkham Knight (PL)
6. Cities: Skylines (PL)
7. Farming Simulator 15 (PL)
8. Disney Infinity 3.0 – zestaw startowy (PL)
9. Guitar Hero: Live – zestaw gra + gitara
10. Divinity: Original Sin – Enhanced Edition

online


HEROES OF THE STORM

Szalone, pełne wartkiej akcji potyczki zespołów złożonych z pięciu bohaterów wywodzących się z przeróżnych światów Blizzarda, m.in. Warcraft, StarCraft oraz Diablo. Ton nadają w tej grze szybkie mecze i dynamiczne pola bitew. Wszystko okraszone jest znakami rozpoznawczymi Blizzarda - płynną, strategiczną rozgrywką oraz ogromną dozą humoru!

RPG


VICTOR VRAN

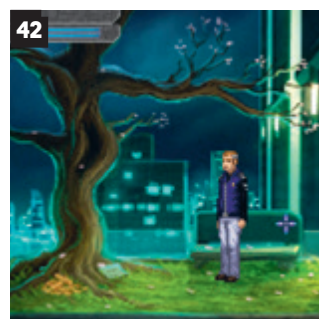
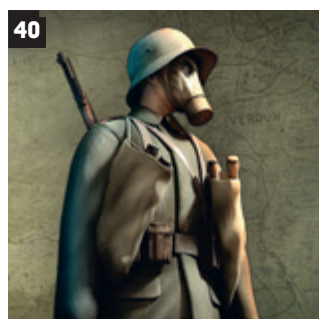
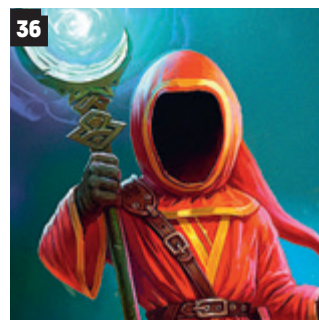
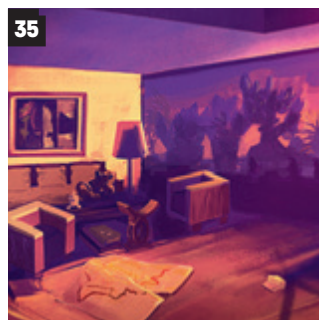
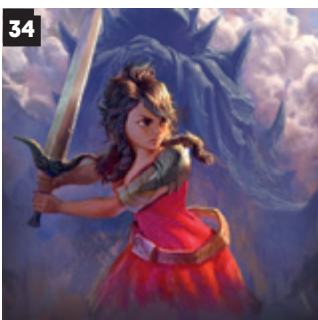
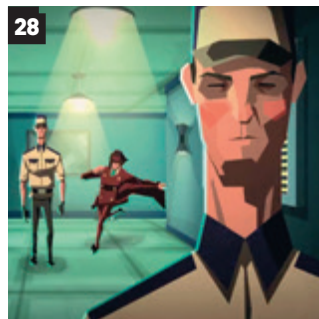
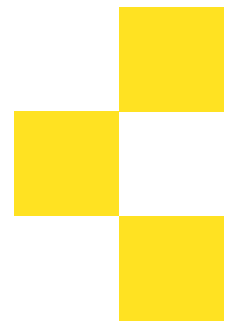
Izometryczna fabularna gra akcji z szerokim wyborem broni, strojów, demonicznych mocy i kart przeznaczenia. Gracz stawia tu czoło dziesiątkom przeciwników atakującymi ze wszystkich stron i rozprawia się z nimi za pomocą zabójczych umiejętności! Każde przejście jest zupełnie inne dzięki tonie możliwości kreacji bohatera i jego oręża.

RTS


DUNGEONS 2

Jeśli masz sentyment do Dungeon Keepera to jest właśnie gra dla ciebie! W Dungeons 2 przejmiesz kontrolę nad potężnym Panem Podziemi i stworzysz sieć wyjątkowych i przerażających lochów. Będziesz musiał bronić swojego królestwa przed tymi tak zwanymi bohaterami, a później wyjdiesz na powierzchnię, aby zemścić się na wścibskich ludziach.

PLAY THE GAME



❖ Gra rzuca nas w miejsca rodem z koszmarów. W większości z nich musimy odnaleźć tajemnicze zapiski i uniknąć nadprzyrodzonych niebezpieczeństw.

KHOLAT

PC

PRODUCENT IMG.N.PRO Wersja PL: tak

■ qrpiech

Ta inspirowana autentycznymi wydarzeniami gra eksploracyjna bez ostrzeżenia rzuca na głęboką wodę, intryguje i potrafi nieźle wystraszyć. Szkoda, że jest krótka i z czasem robi się przewidywalna.

To nie jest tytuł dla każdego. Nie ma tu strzelania, nie ma rozwiązywania zagadek, nawet nie prowadzi się rozmów. Jest tylko chodzenie i zbieranie rozrzuconych gdzieś tam fragmentów dzienników i artykułów poświęconych tajnym projektom wojskowym. Prostej mechanice towarzyszy jednak doskonała, wywołująca niepokój atmosfera i nietypowa surowość samej gry. Większość produkcji prowadzi

Mapa



Początkowo mapa pokazuje jedynie ukształtowanie terenu i dwa punkty orientacyjne. Wraz z postępami w grze stopniowo ją uzupełniamy - nanoszone są na nią zwiedzone przez nas, istotne dla fabuły miejsca oraz punkty, w których odnaleźliśmy zapiski i fragmenty artykułów. Dzięki temu z czasem eksploracja staje się nieco łatwiejsza.

gracza za rączkę i dba o to, by się nie zgubił. Kholat zaś po krótkim wstępie rzuca nas, wyposażonych jedynie w latarkę, mapę i kompas, w sam środek smaganej śnieżycą przełęczy w górach Ural, gdzie po prostu musimy poradzić sobie sami. Nie ma tu żadnych kropek pokazujących cel czy ekranów tłumaczących, co należy zrobić. Wszystkiego trzeba się domyślić. Dostajemy tylko kilka współrzędnych geograficznych zapisanych na mapie. Próbuje więc dotrzeć do miejsc, które wskazują. Zadanie nie jest proste, bo podróżujemy nocą, a teren po którym się poruszamy, okazuje się rozległy i nieprzyjazny, pełen krętych, rozgałęziających się ścieżek, ledwie widocznych przejść i przepaści. W dodatku na mapie początkowo widnieją jedynie dwa leżące tuż obok siebie punkty odniesienia - jest więc kłopot z określeniem odległości do celu i nawet z kompasem łatwo się zgubić.

❖ Nie wszystkie zjawy łakną naszej krwi. Niektóre wskazują właściwą drogę lub ostrzegają przed zagrożeniem.

❖ To nie jest gra dla ludzi o słabych nerwach. Niekiedy straszy znieczeka, kiedy indziej stopniowo buduje napięcie i wzbudza coraz większy lęk.

Przemierzając zasypane śniegiem lasy, strome ścieżki i skalne półki, co rusz napotykamy tajemnicze totemy, wbite na pal czaszki czy dziwaczne symbole na skalach. Czasem wpadamy też w śmiertelne pułapki. Im bliżej miejsca określonego przez współrzędne, tym obserwujemy więcej budzących grozę, niekiedy zabójczych dla naszej postaci zjawisk. Nagle robi się jeszcze ciemniej, okolicę spowija pomarańczowa mgła, a gdzieś w pobliżu schodzi lawina lub zaczyna szaleć wichura. Najgorsze są jednak upiory zdolne zabić nas w ułamku sekundy. Te przypominające szkielety, półprzezroczyste stworzenia patrolują okolicę, zostawiając za sobą charakterystyczne, świecące ślady, lub wyskakują z nienacką wprost na nas. Kholat, nie dość, że trzyma w napięciu, to jeszcze potrafi przerazić!

Przychodzi to łatwo, bo twórcy operują dźwiękiem równie fachowo jak obrazem. Nie chodzi tylko o klimatyczną, dostosowującą się do sytuacji muzykę. Już stale obecny potworny ryk wiatru w połączeniu ze skrzypieniem wyginających się drzew i wyciem wilków sprawia, że nie czujemy się komfortowo. A to zaledwie początek. Co jakiś czas tuż obok słyszymy niezrozumiałe szepty, paniczne krzyki i wściekłe

■ Kholat to nie tylko lokacje pod gołym niebem - przedzieramy się też przez całą sieć jaskiń.



NIE MA TU ŻADNYCH KROPEK POKAZUJĄCYCH GEL CZY EKRANÓW TŁUMACZĄCYCH, CO NALEŻY ZROBIĆ. DOSTAJEMY TYLKO GARŚĆ WSPÓŁRZĘDNYCH.

wrzaski, a włosy na głowie jeży tajemniczy głos kierujący swe wypowiedzi bezpośrednio do nas. Można poczuć się nieswojo.

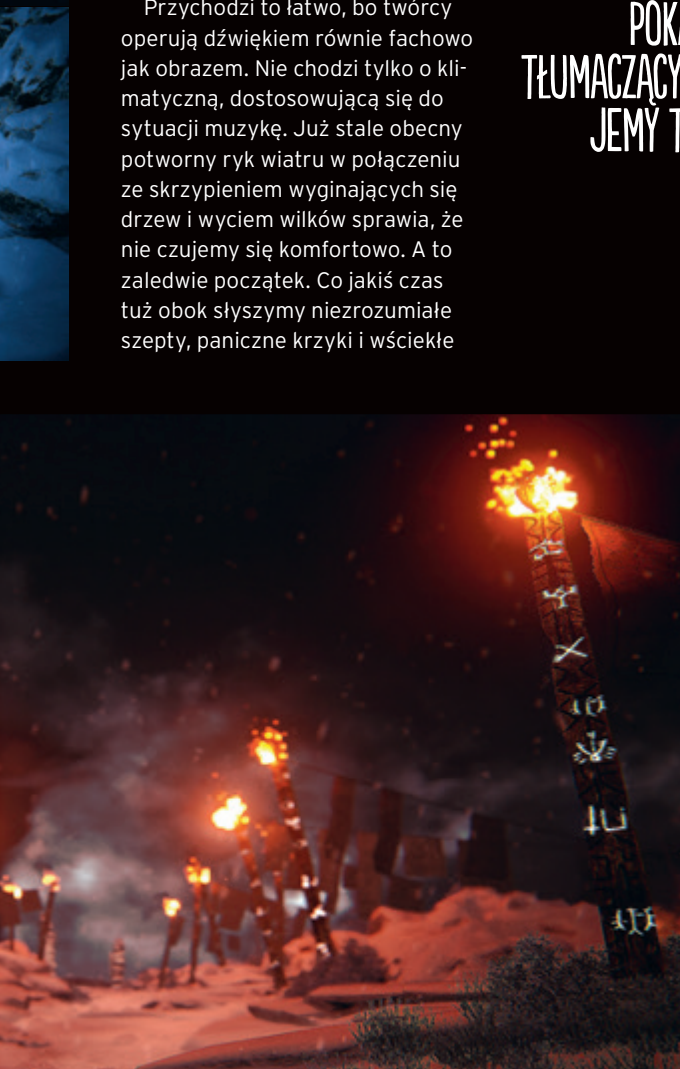
Odgłosy docierające do naszych uszu pełnią też inną funkcję. Pomagają lokalizować kolejne zapiski, które rzucają nieco światła na wydarzenia, jakich jesteśmy świadkami. Oraz na mającą miejsce przed laty, niewyjaśnioną do dziś tragedię rosyjskich studentów, która zainspirowała twórców do stworzenia gry. Teksty są ciekawe, szkoda tylko, że stanowią w zasadzie jedyny nośnik fabuły.

Kholat ma zresztą kilka innych wad. Jest wyjątkowo krótki - niespieszne odwiedzenie wszystkich obowiązkowych miejsc i ukończenie wątku fabularnego zajmuje raptem trzy-cztery godziny. Obecność dodatkowych dokumentów do odszukania nieco wydłuża grę, ale niedosyt i tak pozostaje. Odczuwamy go także w kontekście dziwnych wydarzeń i straszaków. W dal-

szej części zabawy fenomenalna z początku atmosfera zaszczucia i przeszywający strach praktycznie nie znikają - gra szybko odkrywa wszystkie karty. My zaś po paru chwilach zaczynamy rozumieć, jak to działa, i czar pryska.

Wspomnieć trzeba również o stronie technicznej. Kholat wygląda ładnie, ale nie na tyle, by uzasadnione były częste spadki płynności animacji. A te, niestety, zauważalne są nawet na mocnych komputerach. Da się też dostrzec nietrafione ograniczenia. Bohater nie potrafi na przykład podskoczyć. Często więc musimy iść do celu okrężną drogą, bo sięgający zaledwie do tydek schodek okazuje się przeszkodą nie do pokonania. W dodatku postać chodzi dość wolno, a gdy każemy jej bieć, dostaje zadyszki po kilkunastu krokach. Na szczęście w miarę odkrywania mapy zyskujemy dostęp do punktów szybkiej podróży, które nieco tę niedogodność rekompensują.

Kholat nie jest tradycyjną grą. To interaktywne doświadczenie. Osoby ceniące wartość akcję i jasne zasady odrzuci po kilku minutach. Z kolei miłośników eksploracji i układania w głowie historii ze zdobytych strzępków informacji, mimo wad, będzie w stanie porwać i przestraszyć. ■

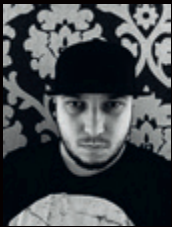


PIXEL
WYWIAD

EKSPLORACJA

W GRACH POWINNA STANOWIĆ WYZWANIE

Z **Łukaszem Kubiakiem**, producentem gry **Kholat**, rozmawia Rafał Kurpiewski



✦ **Łukasz Kubiak** - producent gry i współwłaściciel firmy IMG.N.PRO zajmującej się między innymi tworzeniem i wydawaniem tytułów niezależnych.

Kholat Syakhl



Góra w północnej części Uralu, na stoku której w 1959 roku, w tajemniczych okolicznościach, zginęli uczestnicy studenckiej wyprawy. Śledztwo wykazało, że z jakiegoś powodu rozcięli swój namiot i w popłochu z niego uciekli, niektórzy w samej białźnie. Więcej o zdarzeniu znajdziecie w tym numerze w dziale Secret Level.

P Fabuła Kholat oparta jest na prawdziwych wydarzeniach - zagadkowej śmierci grupy rosyjskich studentów. Dlaczego akurat ta historia?

Początkowo chcieliśmy stworzyć całkiem fikcyjną opowieść, ale w pewnym momencie, gdy szukaliśmy kolejnych inspiracji, trafiliśmy na informację o incydencie na Przełęczy Diałłowa. Ta historia nas zainteresowała, poczuliśmy, że to właśnie na niej chcemy oprzeć naszą grę. Była mocna, przykuwała uwagę. Jednocześnie wiedzieliśmy, że nie będzie to łatwe zadanie, bo należy ją przedstawić w pełen szacunku sposób - to przecież prawdziwa tragedia. Oczywiście w scenariuszu znalazło się także wiele wątków fikcyjnych, wymyślonych przez nas.

P A co z poukrywanymi w grze fragmentami artykułów na temat nietypowych wydarzeń, protokołami przesłuchań, listami? Są autentyczne czy zmyślone?

Wiele informacji zawartych w grze to fakty - dla osób, które lubią takie historie będą stanowiły nie lada gratkę. Gorąco zachęcam do zebrania wszystkich poukrywanych w grze dokumentów i poszperania na ich temat w Internecie. Wyniki takiego "śledztwa" mogą okazać się zaskakujące. Część została oczywiście wymyślona przez nas - po to, by uwiarygodnić naszą wersję wydarzeń. Nawet wówczas staraliśmy się jednak zawrzeć w nich choć ziarno prawdy.

P W dobie gier prowadzących użytkownika za rączkę, wy idziecie pod prąd i rzucacie gracza na głęboką wodę.

Tak, nie chcieliśmy robić typowej gry eksploracyjnej, którą można ukończyć „idąc tylko do przodu”. Postanowiliśmy wywrócić ten gatunek do góry nogami. Stworzyć produkcję wymagającą - taką w której będzie można zginąć, zgubić się, która zmusi gracza, by trochę pogłównkował zanim odnajdzie właściwą drogę. Naszym zdaniem na tym właśnie powinny polegać gry tego typu. Powinny uczynić z eksploracji prawdziwe wyzwanie.



✦ Porzucone obozowisko rosyjskich studentów nie jest jedynym, które znalazło się w grze. Jeśli uda nam się znaleźć kolejne, będziemy mogli błyskawicznie się między nimi przenosić.

P Nie baliście się, że gracze wymiękną? Że nie zrozumieją o co chodzi, nie będą potrafili zrobić użytku z kompasu i porzucą grę zanim cokolwiek zobaczą? Oczywiście istniało takie ryzyko, ale my wierzyliśmy w graczy. Poza tym nie da się zrobić gry dla każdego. Weźmy na przykład Dark Souls, produkcję jeszcze bardziej bezlitosną i odstraszałą wręcz trudną. Gdyby nagle stała się łatwiejsza, mogłaby stracić więcej fanów niż zyskać.

P Skoro już o konkretnych tytułach mowa - czym się inspirowaliście tworząc mechanikę gry?

U źródła naszych inspiracji leżała przede wszystkim gra Dear Esther. To fenomenalna produkcja, która pokazała, że piękne, ambitne historie i prosta mechanika mogą iść w parze i sprawdzić się, jeśli tylko zostaną odpowiednio wyważone. My postanowiliśmy bardziej rozwinąć wątek eksploracji, bo jak mówiłem, zależało nam na tym, by gra stała się wyzwaniem. Bardzo podobala nam się też atmosfera pierwszej części filmu Blair Witch Project. Chcieliśmy odtworzyć występujące w nim poczucie zagrożenia ze strony czegoś niewidocznego, nienamacalnego, a jednak cały czas obecnego. Myślę, że nam się udało. ■

Przy tapetowaniu zawsze warto się zatroszczyć o dobry klej. Opcja najtańsza nie zawsze okazuje się najlepsza.

Homesick

PC MAC

PRODUCENT Lucky Pause Wersja PL: nie

Paweł Schreiber

W smudze światła wpadającej na balkon tańczą drobinki kurzu. Pokrywająca ściany farba jest poprzecinana delikatną siateczką pęknięć. Stare tapety dawno zaczęły się odklejać - teraz smętnie zwisają, odsłaniając chropowatą fakturę tynku.

Granie w Homesicka zaczynamy właśnie od takich drobiazgów - apartamentowiec, do którego w tej grze trafiamy, swoje najlepsze lata ma już dawno za sobą. Porozrzucane meble ze spalonego drewna, zawilgocone ściany, opuszczone i zdewastowane łazienki, powybijane szyby - cały katalog najróżniejszych form rozpadu i rozkładu, a wszystko to przedstawione z imponującą dokładnością, której próżno szukać w innych tytułach. To jedna z tych produkcji, w których co chwilę przystajemy, żeby zobaczyć, jak układają się słoje w drewnie albo kurz na podłodze. Benedyktyńska praca twórców budujących piękną i smutną przestrzeń Homesicka stanowi wystarczający powód, by się tym tytułem zainteresować. W kategorii artystycznego wykorzystania silnika Unreal 3 Homesick ma właściwie tylko jednego konkurenta - Zaginięcie Ethana Cartera.

Homesick to gra z jednej strony zainspirowana takimi dziełami jak Dear Esther czy Gone Home, ale z drugiej ubarwiająca melancholijną wólcę garścią przygodówkowych łamigłówek. Choć nie ma ich za wiele, zostały całkiem przyzwoicie zrealizowane. Inteligentnie wykorzystują fabułę - od czasu do czasu nasza postać zasypia i trafia do sennego kosmaru, w którym może docierać do miejsc za dnia niedostępnych. Najbardziej skomplikowana z zagadek prowadzi do odczytania alfabetu, jakim posługiwali się mieszkańcy opuszczonego domu. Warto potem przejść przez wszystkie odwiedzone wcześniej lokacje i przeczytać ogromne ilości listów, gazet i książek, które pozostawili. Można odkryć wówczas drugie dno całej opowieści.

Do fabuły wkradają się potem barwy...



Każdy klawisz tego fortepianu daje się nacisnąć. Okazuje się, że jest koszmarnie rozstrojony.

Noc

Kiedy nasz bohater zasypia, kontrasty gwałtownie się wyostrajają, a atmosfera melancholijnej eksploracji ustępuje napięciu rodem z survival horroru.

Gra kończy się po dwóch-trzech godzinach. Fabuła jest interesująca, ale nie dorównuje historiom opowiadanych przez Dear Esther czy Ethana Cartera. Zachwycony tajemniczą przestrzenią gry, spodziewałem się po niej jednak trochę więcej. Homesicka trudno jednoznacznie ocenić, bo to pod względem rozgrywki przeciętna i krótka przygodówka niezależna, natomiast pod względem oprawy i projektu przestrzeni - rzecz absolutnie wybitna. Mam nadzieję, że ludzie z grupy Lucky Pause, którzy wyczarowali na moim ekranie takie cuda, nie znikną w tłumie niespełnionych twórców, tylko znajdą sobie kiedyś solidnego scenarzystę i lepsze od skromnego Kickstartera źródło finansowania. Wtedy z radością powiem wszystkim malkontentom: a nie mówiem? ■

Wander

PC PS4

PRODUCENT WanderMMO Wersja PL: nie

b-side

Gra MMO pozbawiona starć, za to z piękną grafiką i kojącą ścieżką dźwiękową? Brzmi jak znakomity, choć ryzykowny pomysł. Ale wykonanie woła momentami o pomstę do nieba.

Nie, nie widzę w tym nic złego, żeby usunąć z gry wideo najbardziej podstawowy sposób rywalizacji czy zwykłą walkę o przetrwanie. Dobrych, wojennych MMO jest bez liku i czas, żeby ktoś podszedł do wyeksploatowanego już gatunku nieco inaczej. A przecież tytułowe wędrowanie to znakomita zabawa. Podejrzewam, że nie ja jeden spędzałem długie godziny w grach z otwartym światem, żeby poszukać sekretów czy po prostu dotrzeć, jak w prawdziwej turystyce, do odległych, ale ciekawie wyglądających punktów. Do niektórych naprawdę warto było podążać.

I to właśnie umożliwia Wander. Pozycja typu zen - nie ma tu bowiem cienia walki, przemocy czy nawet próby wystraszenia gracza. Tylko my, porośnięte bujną roślinnością tropiki, trele egzotycznych ptaków oraz tajemnicze ruiny. I bardzo rzadko jacyś inni gracze.

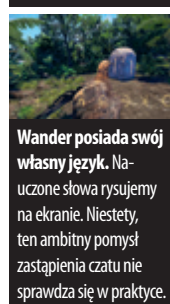
Tytuł ten może pochwalić się pewnymi atutami. Chociaż wykorzystany przez twórców znakomity CryEngine działa tu na niewielkich obrotach, świat jest po prostu ładny. Kilka wysp i morze stanowią przestrzeń do zwiedzania bez żadnych barier. Nie rozpraszaają strzałki, wykrzykniki i inne zbędne elementy interfejsu. Wander sięga zresztą do prehistorii gier oraz znanych ze współczesnych produkcji indie pomysłów, każąc nam samodzielnie odkrywać nie tylko świat, ale i cel zabawy. Tego ostatniego w zasadzie brak, ale naturalnie jako wyzwanie ustaliśmy sobie odnajdywanie kolejnych obelisków.

Zamiana w gryfa przesadnie wręcz ułatwia odkrywanie sekretów wyspy.



Drzewiec to najmniej ciekawa postać - wolna i zasłaniająca dużą część widoku.

Rozmowa



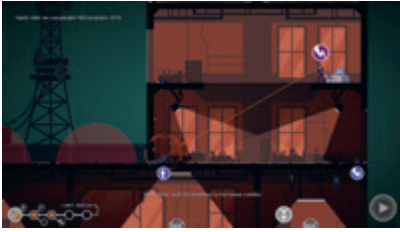
Wander posiada swój własny język. Nauczone słowa rysujemy na ekranie. Niestety, ten ambitny pomysł zastąpienia czatu nie sprawdza się w praktyce.

Jedne uczą pojedynczych słów tutejszego dialektu, inne opowiadają różne historie, a jeszcze inne pozwalają na transformację. Wśród odkrytych przeze mnie gatunków, w które mogłem się wcielić, był gigantyczny drzewiec, tubylec, świetnie radzący sobie z pływaniem jaszczur oraz gryf. Ostatni z wymienionych okazał się oczywiście najciekawszy, bo dzięki lataniu szybko docieramy do wysoko położonych miejsc bez konieczności kluczenia po lesie, co potrafi zająć nawet i godzinę.

Chociaż momentami doceniałem tę egzotyczną przygodę, brak obawy o życie bohatera, fruwanie pomiędzy wyspami i szukanie obelisków, przez większość czasu towarzyszyło mi jednak uczucie absurdu. Tak jakby ktoś dał mi do przetestowania ledwie projekt właściwej gry, w którym zaimplementowano ładną grafikę i kilka znajdziek. Warstwa MMO leży jeszcze bardziej, bo graczy jest niewielu i ciężko wejść w typowe dla gatunku interakcje. Do tego drobne, ale liczne i wyraźne błędy, które każą się zastanawiać, czy przypadkiem nie kupiliśmy gry w wersji „early access”. Pikselowy, ale znacznie bogatszy w graficzne i dźwiękowe doznania Proteus zrobił na mnie o wiele większe wrażenie. ■

Pod wodą nie znajdziemy wiele ciekawego, ale nurkowanie to zawsze miła odskocznia od biegania, którego jest tu bardzo dużo.





➤ Zaawansowany atak pozwala teleportować się nawet na dużą odległość i natychmiast dopaść celującego w nas wroga.

Ronin



PRODUCENT Tomasz Wadawek **Wersja PL:** tak

Banzai **ACCESS**

Ubrana w kombinezon i motocyklowy kask dziewczyna szuka zemsty, siekąc wrogów kataną. Fabularna klisza zgrabnie wpleciona w zaskakującą, nowatorską rozgrywkę. Ronin to gra spójna, ciekawa i wręcz niewiarygodnie dobrze zaprojektowana.

Oto nietypowa skradanka, potyczki w której rozgrywamy w turach. Po nawiązaniu walki gra pauzuje. Spokojnie planujemy każdy ruch - możemy przeskoczyć w wybrane miejsce, w locie taranując napotkanych przeciwników, albo wykończyć znajdującego się obok wroga mieczem. W trakcie zabawy zyskujemy też dodatkowe możliwości, jak ciche zabójstwo przechodzącego pod nami nieprzyjaciela, tworzenie dezorientujących, holograficznych klonów albo opcja rzucania mieczem.

Podoba mi się to, jak gra ogranicza używanie zdolności, wymagając wcześniejszego nabicia punktów kombo poprzez zwykłą walkę. Zmusza to do tworzenia ciekawych sekwencji ataków - na przykład w najgorętszym momencie zyskujemy możliwość ogłuszenia shurikenami wszystkich celujących



w nas wrogów. Oponenti mogą mieć pistolety zagrażające nam przede wszystkim w sytuacji, gdy nie wykonamy ruchu, albo broń maszynową strzelającą seriami tworzącymi długie linie, których nie możemy przecinać. Są jeszcze potyczki z wojownikami ninja. Tu zachwyciło mnie, jak zgrabnie odwzorowano ideę walki na miecze poprzez system rozgrywki. Planujemy ruchy tak, by sprowokować przeciwnika do nieprzemysłanego ataku, po którym będziemy mogli zaserwować mu kontrę. Możemy też sprytnym unikiem sprawić, że wyleci on przez okno.

Wiele sytuacji w Roninie wystylizowano na popularne motywy z kina akcji, co przyjemnie pobudza wyobraźnię. Na przykład jedyne wejście do pomieszczenia pełnego wrogów to bezcenne oświetlone drzwi windy. Wiemy, że od pierwszej sekundy, gdy się w nich pojawimy, zacznie się walka. Jedynym sposobem jest takie zaplanowanie ruchów, by szybko wyeliminować nieprzyjaciół i nie dać im uruchomić alarmu.

Dostępny po ukończeniu Ronina tryb „Gra Plus” pozwala przejść zaliczone plansze ponownie, ale tym razem z pełnym pakietem zdolności.

➤ Gdy jesteśmy skryci w cieniu, wiele ujdzie nam na sucho - stojący obok cywile nie zauważają, jak chwytny w pętlę strażnika.

Drzewko

Dodatkowe zdolności zdobywamy pokonując etapy w perfekcyjnym stylu - bez ofiar w cywilach, nie oszczędzając wrogów i nie pozwalając im uruchomić alarmu. Warto to robić od pierwszej planszy, bo z odblokowanymi nowymi umiejętnościami łatwiej nam będzie osiągać mistrzowski wynik w kolejnych etapach. System działa tak, że po zdobyciu wszystkich punktów na końcowym poziomie mamy kompletną paletę ataków.

Będą potrzebne, bo poziom trudności został odpowiednio podniesiony - przeciwników jest więcej i sprawiają więcej kłopotów. W odróżnieniu od wielu innych gier, tutaj obecność tego trybu rzeczywiście wydaje się uzasadniona - zmodyfikowane etapy często wymagają wymyślenia zupełnie innych taktyk i pozwalają odnaleźć nową radość z przebywania w odwiedzonych już miejscach. Roninowi doskwiera skąpa narracja, co być może zostanie poprawione w ostatecznej wersji, zirytował mnie też nieproporcjonalnie trudny w stosunku do reszty tytułu końcowy poziom. Poza tym jednak gra się lekko i przyjemnie, również dzięki mądrze rozmieszczonym punktom kontrolnym. Rozgrywka niesamowicie wciąga, wiele zadań wymaga sprytu i główkowania, a planowanie serii ataków na pełnej wrogów planszy to sama rozkosz.

Ważną zaletę stanowi też klimat, tworzony przez minimalistyczną, ale zdecydowanie przemyślaną i przyjemną dla oka i ucha oprawę. Pozycja ta nie potrzebuje żadnej taryfy ulgowej z powodu bycia grą indie, ani z powodu bycia polską produkcją. To pierwszorzędna robota, która sprawia, że mamy apetyt na więcej! ■



Ilość wykrzykników na tym obrazku nie rzuca zbyt dobrze. Nazwę agencji będzie trzeba zmienić na Visible, Inc.



INVISIBLE INC.

PC ■ MAC ■ PS4

PRODUCENT Klei Entertainment **Wersja PL:** nie

■ Paweł Schreiber

Agenci Invisible, Inc. Dobrze im z oczu nie patrzy, ale to nic - w ich zawodzie wręcz nie należy nawiązywać kontaktu wzrokowego z tym, kogo się właśnie obsługuje.

Mam pewne specyficzne, ale świetnie działające kryterium jakości gier komputerowych - im lepsza gra, tym lepiej się o niej opowiada. Dawno nie widziałem tytułu, do którego by pasowało bardziej niż do Invisible, Inc. Od czasu, kiedy w nie gram, wciąż mnie korci, żeby zamęczać bliźnich opowieściami o cudownych ocaleniach i dramatycznych pościgach.

Na pierwszy rzut oka to taktyczna gra turowa zrobiona w tradycji X-Comów - jest perspektywa izometryczna, są punkty akcji. Ale jest też pewna zasadnicza różnica - w Invisible, Inc. liczy się nie celne strzelanie, tylko cichy krok. Przeciwników tu prawie nie eliminujemy, tylko przekradamy się za ich plecami.

Nasi bohaterowie, pracownicy elitarniej grupy Invisible, to nie zabójcy, tylko najwyższej klasy hakerzy, włamujący się do siedzib wielkich futurystycznych korporacji, wynoszący z nich, co tylko chcą i znikający jak kamfora. Umieją dużo, ale byłiby bezsilni bez swojego najpotężniejszego sprzymierzeńca - sztucznej inteligencji o nazwie Incognita, wyłączającej kamery przemysłowe, otwierającej zamknięte na cztery spusty sejfy i przejmującej kontrolę nad patrolującymi korytarze robotami bojowymi.

Fabula gry jest szkicowa - w niegrzeszącym zbyt dużą oryginalnością świecie przyszłości, w którym nad światem panują wielkie korporacje, działa agencja szpiegowska Invisible. Pewnego dnia do jej siedziby włamuje się gromada uzbrojonych



ludzi, którzy wybijają wszystko, co się rusza. Na szczęście, nie do końca skutecznie - szefowa Invisible jest w stanie uciec wraz z parą współpracowników i bezcenną Incognitą, zapisaną na przenośnym dysku. W toku gry będziemy kierować ukrywającymi się przed wrogiem agentami Invisible, którzy dokonują serii śmiałych włamań do siedzib korporacji, próbując znaleźć superkomputer zdolny pomieścić Incognitę. Czasu pozostało niewiele - zasilanie awaryjne wystarczy na podtrzymanie jej świadomości tylko przez 72 godziny.

Warstwa strategiczna, w której wybieramy misje (szukając równowagi między korzyściami, zagrożeniami

i upływem czasu) jest stosunkowo prosta - wszystko, co w Invisible, Inc. naprawdę ciekawe, skupia się w starciach taktycznych na losowo generowanych mapach. Patrolowane przez ludzi i roboty korytarze korporacyjnych wieżowców to środowisko wyjątkowo nieprzyjazne, tym bardziej, że bardzo rzadko możemy po prostu eliminować otaczające nas zagrożenia. Na początku gry nie dysponujemy zabójczą bronią palną, tylko środkami czasowo obezwładniającymi. Kiedy już dostaniemy w swoje ręce karabiny i pistolety plazmowe, okazuje się, że przeważnie zabijając się nie oplaca, bo monitory akcji serca, w które wyposażono wrogów, błyskawicznie informują, że coś się stało i dyskretne włamanie zmienia się w galopującą katastrofę. A oddech katastrofy czujemy na plecach i tak, bo każda kolejna tura to podwyższenie poziomu alarmu, więc jeśli nie uwinie się szybko, czeka nas konfrontacja z coraz potężniejszymi zabezpieczeniami, agentami wroga i machinami bojowymi. Działamy jednocześnie na dwóch różnych frontach - w przestrzeni realnej agenci skradają się, otwierają sejfy i hakują komputery, żeby dostarczyć energii Incognicie, a ona, w przestrzeni wirtualnej, przebija się przez zabezpieczenia, przejmując urządzenia i walczy z programami ochronnymi. Wszystko musi działać jak w zegarku.

Właśnie dzięki temu połączeniu napięcia i koordynacji Invisible, Inc. staje się prawdziwą kopalnią sensacyjnych opowieści. Moja lewicująca agentka o wdzięcznej ksywce Mię-

zdrajca, który wszedł do pokoju z trzema przydzielonymi agentami Invisible nie będzie miał nawet czasu zastanowić się, czy dobrze zrobił.

dzynarodówka wstrzymała pewnie oddech, kiedy usłyszała za drzwiami łomot nóg robota bojowego. Nie miała już czego wstrzymywać, kiedy drugimi drzwiami do pomieszczenia wbiegł uzbrojony żołnierz i wycelował jej prosto w głowę. Incognita nie była w stanie pomóc, bo właśnie zużyła większość energii na zhakowanie dobrze chronionego sejfu na drugim końcu kompleksu. Drugi agent ruszył przed siebie, bez nadziei, że ocali Międzynarodówkę. I nagle sytuacja się odwróciła - jakimś cudem znalazł niechroniony komputer, z którego przekazał Incognicie solidną dawkę energii. Celujący do mojej agentki żołnierz nie miał czasu ani okazji dostrzec, że wchodzący z naprzeciwka robot (z gwierrą silniejszą od firewalla) nie jest już jego przyjacielem. Takie cudowne ocalenia i gwałtowne zwroty akcji przydarzały mi się przy prawie każdej partyjce Invisible, Inc.

Jest tu na pewno sporo rzeczy, które dałoby się rozwinąć - nie dowiadujemy się prawie nic na temat realiów świata przyszłości, w którym rozgrywa się akcja. Główna fabuła jest krótka i szkicowa - to tylko przynęta, bo Invisible to w głębi duszy roguelike, w którym zakończenie to tylko umowny przystanek na drodze do dalszego odkrywania tajemnic gry. Przydałoby się więcej typów misji, rodzajów wyposażenia i programów dla Incognity - chociaż mechanika gry jest fascynująca, to czasem tęskni się za większą różnorodnością. Ale to wszystko drobiazgi w porównaniu z tym, jak ciekawą i świeżą pod względem koncepcji grą jest Invisible, Inc. - to najlepsze, co się przydarzyło taktycznym turówkom od czasu Frozen Synapse. ■

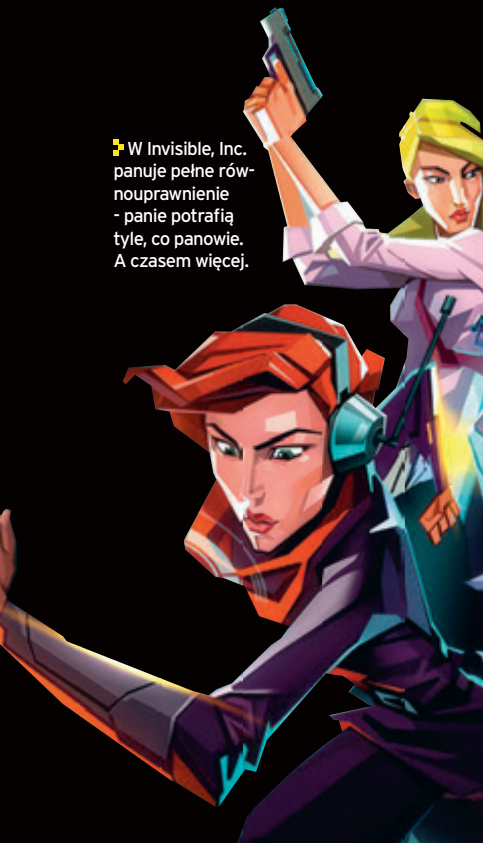
Klei



Założona przez Jamie Kinga firma zaczynała skromnie - od sympatycznej łamigłówki Eets, opowiadającej o małym żarłocznym potworku. Zwróciła uwagę świata graczy niedoskonałą, ale imponującą komiksową oprawą grą Shank, a potem było już tylko lepiej - skradanka Mark of the Ninja, roguelike Don't Starve. I wreszcie połączenie skradanki z roguelike, Invisible, Inc., dotąd bodaj najlepsze dzieło Klei.

Spotkanie twarzą w twarz z dronem to nic dobrego, nawet, kiedy dron nie ma twarzy.

W Invisible, Inc. panuje pełne równowagę - panie potrafią tyle, co panowie. A czasem więcej.





❖ Zaczyna się bardzo niewinnie; nasza bohaterka słyszy głosy i doznaje wizji. Ciężkie prochy, jak nic.

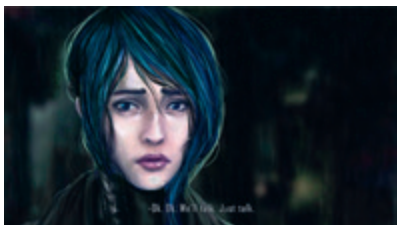


DEX

■ PC ■ MAC

PRODUCENT Dreadlocks Ltd. **Wersja PL:** nie

■ Gregorius



❖ Wszystko rysowane ręcznie, animacja pokraczna, czyli Welcome Back to the Eighties!



❖ Nawalanki również klasyczne, brakuje tylko joysticka. Aż chce się kopnąć śmietnik.

Bardzo oldskulowe, bardzo cyberpunkowe. Wręcz esencja oldskulowości i cyberpunkowości. Czy to jednak nadal bawi?

„Masz tu, Gregu, jakąś nową cyberpunkową indie, obadaj, czy to jest coś warte” - napisał do mnie Micz na Fejsie. Uuu... myślę, grubo. Cyberpunk to gatunek, który lubię jak żaden inny (no, na równi z postapo) i z niecierpliwością czekam na każdą taką produkcję. Co tam Wiesiek, kiedy ten Cyberpunk 2077? Nie czas marudzić, czas na Dex!

Czeskie studio Dreadlocks wydało do tej pory tylko jedną grę, mobilne Rune Legend. Dzięki kasie z Kickstartera (w ubiegłym roku zebrano ponad 30 tysięcy funtów od prawie 2 tysięcy osób) wyprodukowało Dex - cyberpunkowe RPG w stylistyce ostrego retro. Pierwsze, co rzuca się w oczy, to 32-bitowa, ręcznie rysowana grafika, rodem z automatów do gier. Drugie - czyste 2D. Trzecie - dobra kreska, bardzo klimatyczna. Czwarte - muzyka przypominająca tę z filmów z lat 90., chyba najbliższa ścieżce z „RoboCopa”. Za klimat - wielki plus, bo wszystkie elementy graficzno-muzyczne są ze sobą bardzo spójne. Ponadto dialogi zostały nagrane przez lektorów - całkiem przyjemnie się tego słucha.

Zabawa zaczyna się dość typowo - naszą bohaterkę (gramy kobietą)

budzi tajemniczy głos, który każe jej wynosić się z mieszkania, ponieważ idzie po nią policja. Zaczynamy szybką ucieczką po dachach, podczas której poznajemy zasady sterowania, spotykamy przeciwników, których oczywiście unieszkodliwiamy, i powoli, kawałek po kawałku, odkrywamy historię naszej postaci i świata wokół. Historia ta jest bardzo ciekawa i bardzo dobrze napisana - klasyka prostego RPG, w którym jeden NPC prowadzi do drugiego, który zleca zadanie, które wiedzie do następnego NPC, po drodze rozwalka, zbieranie fantów itd. Nic odkrywczego - ale to też dobrze wpisuje się w atmosferę gry. Co ciekawe, tytuł skierowany jest raczej do osób pełnoletnich - możemy kupować kondomy i uprawiać płatny seks (także z kobietami), burdel okazuje się jedną z ważniejszych lokacji, a w złych megakorporacjach pracują bardzo biuściaste recepcjonistki.

Nasza uciekiniarka wydaje się oczywiście na swój sposób wyjątkowa - potrafi wchodzić do cyberprzestrzeni bez posiadania złącza, a odkrycie, dlaczego tak się dzieje, to jeden z celów gry. Niestety, hakowanie stanowi słabszy element tytułu - jest zręcznościowe i zrealizowane na wzór nieskomplikowanych pozycji z automatów. Ale i spójne z całością produktu i pomysłem na grę. Jeżeli lubicie proste RPG i specyfikę dekadentckiego świata hi-tech, Dex powinno się wam spodobać. Dla mnie duże OK, jednak bez takiego zachwyty, jaki wzbudziło Shadowrun Returns (podobny klimat, ale bardziej otwarty świat). ■



Studio zostało założone w 2011 roku w Pradze przez studentów. Pierwszym dobrem należącym do firmy był engine napisany w ramach obrony pracy magisterskiej. Po wydaniu Rune Legend ekipa rozpoczęła prace nad grą zatytułowaną Enlightened. Prace zostały wstrzymane, ponieważ przejęto zespół pracujący już nad Dex. W zeszłym roku prezentowano ten tytuł podczas gamescomu.

PODOBNE GRY



BLOODNET

Papież komputerowego cyberpunku wyprodukowany w 1993 roku przez znajdujące się u szczytu MicroProse.



DREAMWEB

Gra szokująca niektórymi scenami, zwłaszcza tą, w której wyrывało się nagiego człowieka z łóżka, by go zabić.



GRAJ O PLANETĘ

PIXELE

W KINACH OD 24 LIPCA

#PIXELSMOVIE



PIKSEL I WYKORZYSTANE W NIM CHARAKTERY SĄ WŁASNOŚCIĄ WYKONAWCÓW I TWÓRCÓW. © 2015

PIKSEL™ & © BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

COLUMBIA
PICTURES
PRESENTS
A SONY PICTURES
FILM
© Sony Company

onet.

CO-ACTION

PIXEL

DEMOTYWATORY.PL

ims

Planet

tylkoohity.pl

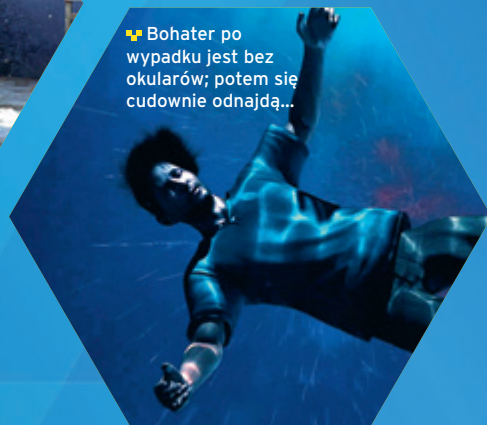
RMP MAXXX



Warunki noclegowe w tajnym ośrodku badawczym są spartańskie, może dlatego wszyscy stąd zwiali?



Bohater po wypadku jest bez okularów; potem się cudownie odnajdą...



Wszystkie urządzenia są pod prądem i sprawne.

Subject 13

PC ■ MAC ■ PS4 ■ XONE ■ IOS ■ ANDROID

PRODUCENT Paul Cuisset, Microids Wersja PL: nie

User Jama

Są takie dni, każdy je czasem, nawet genialni fizycy. Rozwalasz brykę, która katalpuje się z drogi do wody. W zasadzie powinieneś zginąć na miejscu. Zamiast tego budzisz się w fotelu, w zamkniętej kapsule, w nieznanym sobie kompleksie badawczym.

Taka właśnie sytuacja staje się udziałem naukowca Franklina Fargo. Po wyjściu z kapsuły okazuje się, że okolica jest zupełnie wyludniona. Słychać tylko komputerowo generowany głos, który mimo protestów zainteresowanego upiera się tytułować Franka per „obiekt 13”. Jak jakiegoś szczura laboratoryjnego, którego zaraz puści się przez labirynt, na końcu którego czeka kawałek sera lub elektrowstrząsy. Rozglądając się po okolicy, Frank natrafia na nagrania poszczególnych

członków zespołu naukowego, który w niewyjaśnionych okolicznościach zniknął z kompleksu. Z tych skrawków informacji dowiaduje się, że znajduje się na wyspie. Przedmiotem badań jest nowa forma energii, zwana przez tubylcze plemię Tau. Nie dość, że mogłaby wyprzeć paliwa kopalne i stać się źródłem bajecznych zarobków dla jej odkrywców, to prawdopodobnie stanowi też bramę do światów równoległych.

Frank natyka się również na ślady wcześniejszych „objektów”, a to w postaci porzuconych zapisków, a to w formie holograficznych projekcji ludzi, w tym swojej zmarłej żony Sophie. Komputerowy głos w pewnym momencie zdradza, że jest obiektem zero. Wykonując jego polecenia w celu realizacji określonej misji, nieustannie próbujemy się dowiedzieć, w jaki spo-



Kolejne etapy modelowania twarzy bohatera - model szkieletowy, rzeźbienie faktur, malowanie, efekt końcowy z teksturami i renderowaniem światła.

sób bohater się tu dostał, kim są inne obiekty oraz oczywiście – jak uciec.

Historia rozwija się ciekawie i jest systematycznie wzbogacana o nowe fakty oraz niespodzianki. Można dostrzec wyraźną inspirację twórcy gry, Paula Cuisseta, serialem „Zagubieni”. Przebywamy na wyspie, na którą z rzadka trafiają transporty z zewnątrz, jest w zasadzie całkowicie odizolowana od świata. W bazie widać znaki graficzne podobne do logo Dharma Initiative, mamy też do czynienia z dziwnymi symbolami oraz urządzeniami. Każda uzyskana odpowiedź rodzi następne pytania.

Nie jest to klasyczna przygodówka „wskaz i kliknij”, raczej forma hybrydowa. Oprócz tradycyjnych zagadek i łamigłówek, związanych z wykorzystywaniem znajdziek, występuje tu fizyczna manipulacja przedmiotami. Każdą rzecz trzeba obejrzeć ze wszystkich stron, inaczej przegapimy ukryte skrytki w książce, poskręcane ramiona dźwigni, która przez to nie wejdzie do gniazda, czy zasuwkę na klucz. Do renderowania scenek w grze wykorzystana została technika „camera mapping”, pozwalająca

✚ Porzucona łódź rybacka, ale czy ktoś tu dopłynął, czy raczej próbował uciec i co tak roztrzaskało tę łajbę?

uzyskać przestrzenny efekt z dwuwymiarowych widoków poprzez rzutowanie ich na uproszczony model 3D. Rezultatem są trójwymiarowe sceny, niewymagające mocnych komputerów i prezentujące się płynnie również na skromniejszym obliczeniowo sprzęcie, jak na przykład tablety, a także na wiekowych pecetach.

Paul Cuisset to weteran branży i dawny znajomy Érica Chahiego. Pracowali razem w Delphine Software International nad tytułem Future Wars. Paul go zaprojektował, a Éric zrealizował grafikę. We francuskim środowisku autorów gier byli swego rodzaju celebrytami. Potem Éric samodzielnie stworzył Another World i stał się sławny na całym świecie. Paul z kolei, działający nieco w jego cieniu, zaangażował się we Flashbacka. Tytuł ten często wskazywano, jak to się teraz określa, jako duchowego spadkobiercę Another World, niemniej – choć



✚ Na wyspie jest soczysta zieleń skąpana w blasku słońca, lecz w tej idylli kryją się mroczne tajemnice.



oba dzieła firmowało to samo studio – były to dwa oddzielne projekty, bez wspólnego pierwiastka twórczego. Éric po dwudziestu latach wypuścił jubileuszową reedycję Another World, która okazała się bardzo wierna pierwowzorowi. Paul również po dwudziestu latach odświeżył Flashbacka, ale nie poszedł na łatwiznę. Remake w jego wykonaniu polegał na całkowitym przerobieniu grafiki i mechaniki gry z uwzględnieniem wymagań współczesnego odbiorcy. Nie ma jednak sprawiedliwości na tym świecie. O ile Éric był przez nowe pokolenie, jak dawniej, wychwalany za stylistyczny minimalizm, o tyle bardziej pracochłonne dzieło Paula znikło w zalewie podobnych współczesnych produkcji.

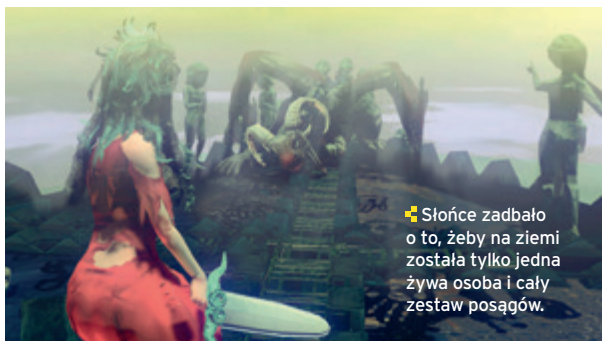


✚ Pomost się kończy, a dookoła bezkres oceanu. Gdzieś tu pod wodą spoczywa zatopiony wrak.

✚ Latarkę można po prostu zapalić, ale też wyjąć z niej baterię przydatną do innych działań.



Gry Subject 13 Paul Cuisset powraca do korzeni, do czasów, kiedy faceci tacy jak Chahi sami byli sobie sterem, żeglarzem i okrętem. Tworzyli metodą garażową, zajmując się jednocześnie scenariuszem, projektem i kodowaniem. Jest to świadomy wybór, a nie konieczność, bo przecież Paul pracował już w dużych zespołach przy wielu wcześniejszych tytułach. Jak sam mówi, taka samodzielność sprawia, że projekt jest o wiele bardziej osobisty, a dzieło nosi wyraźny ślad twórcy. ■



☛ Słońce zadbało o to, żeby na ziemi została tylko jedna żywa osoba i cały zestaw posągów.



☛ Moonchild, obserwuje słońce, przyczynę wszelkich nieszczęść, jakie spotkały rodzaj ludzki.

Toren

PC PS4

PRODUCENT Swordtales Wersja PL: nie

Krupik

Ostatnio jestem mało ambitnym odbiorcą kultury. Jeśli już zdołam wybrać się do kina, to na coś niezbyt poważnego i z małą ilością wzruszeń. Dziękuję, ale skomplikowane sprawy to ja mam teraz w życiu. Czasami jednak nachodzi mnie ochota na coś artystycznego, coś, co przemówi do mnie na głębszym poziomie. Coś w stylu Torena, przygodówko-platformówki brazylijskiego studia Swordtales.

Kiedy przeczytałam, że fabuła gry oparta jest na brazylijskich legendach, zorientowałam się, jak mało wiem o tamtejszej mitologii. Szybko jednak się okazało, że u podłoża wielu podań leżą te same wątki. Toren to taka wieża Babel, też wybudowana po to, aby zagrać na nosie bogom. Ludzie chcieli sięgnąć niebios i ustanowić na nich rządy księżycy. Oczywiście nie spodobało się to słońcu, które spaliło ziemię i ludzi. Przetrwiała tylko nasza bohaterka, Moonchild, której zadaniem jest wdrapanie się na sam szczyt wieży, do samego słońca. Zanim jednak tego dokona, musi zmierzyć się z potężnym smokiem, a przede wszystkim dorosnąć, nie tylko fizycznie, ale również psychicznie.

Toren to wyjątkowa, piękna opowieść, która na pewno świetnie poradziłaby sobie na festiwalach

filmowych w kategorii krótkich filmów animowanych. Jej mocną stroną, oprócz poetyckiej fabuły, stanowi efektowna, surrealistyczna grafika, robiąca wrażenie zwłaszcza na poziomach z marzeniami sennymi naszej bohaterki (podwodne krainy, piaszczyste pustynie, pola lawy - wszystko przedstawione z delikatnym rozmyciem krawędzi), a także niezemska muzyka (jedna z lepszych, jakie słyszałam w grze).

Problemy zaczynają się przy elementach typowych dla świata gier. Oprócz głównego wątku w tle przewijają się różne przepowiednie, mądrości w snach, otchłanie, białe i czerwone sukienki, człowiek na koniu, który też walczy ze smokiem. Wszystko to jest tak bardzo tajemnicze, że często nie mamy pojęcia, co właściwie znaczy. A jako gracz zawsze odbieramy fabułę inaczej niż widz w kinie: nie tylko jak opowieść, ale także źródło wskazówek dotyczących naszych dalszych działań. Od zbyt wielu nieprzydatnych sugestii



Moonchild

Naszej bohaterce towarzyszymy od narodzin, przez niemowlęstwo, dojrzewanie aż w końcu do wieku dorosłego.

☛ Zanim dojdziemy na szczyt wieży, czeka nas walka z jej smoczym strażnikiem.

może rozboleć głowa, zwłaszcza w przypadku gry tak krótkiej jak Toren (da się go skończyć w niecałe 2 godziny). W Torenii mamy też pewien poważny problem z pracą kamery. W grze przede wszystkim skaczymy po platformach i wędrujemy po zrujnowanej wieży. Głównym zadaniem kamery nie jest jednak ułatwienie nam przeżycia, a jak najbardziej efektowne pokazanie naszych dokonań, również wtedy, gdy oszukani jej pracą popełnimy śmiertelny błąd.

Mimo wyżej wymienionych niedogodności baśniowy, surrealistyczny klimat Torena zrobił na mnie takie wrażenie, że chciałam zobaczyć, jak się skończy ta brazylijska opowieść. Do tego muzyka była tak uspokajająca, wręcz hipnotyzująca, że - o dziwo - bez mrugnięcia okiem przyjmowałam kolejne zgony, które fundowała mi gra. Poza tym Toren kosztuje niecałe 10 dolarów, więc mniej więcej tyle, ile bilet do kina na równie ambitną produkcję. ■





Sunset

PC MAC

PRODUCENT Tale of Tales **Wersja PL:** nie

Michał R. Wiśniewski

Auriea Harvey i Michaël Samyn z belgijskiego studia Tale of Tales (czyli „opowieść nad opowieściami”) specjalizują się w penetrowaniu granic medium. Swoje credo wyłożyli w 2010 roku na sympozjum poświęconym historii sztuki w grach wideo. W prezentacji „Over games” przeanalizowali, skąd się wzięły, czym są i czym mogłyby być gry. W ostatnich latach przedstawili produkcje, które dekonstruowały gry: The Endless Forest okazało się pozycją MMO, w której każdy był jeleniem; nie istniała tam przemoc, rozmo- wy, historia czy modyfikowanie postaci. Inne gry pozbawione były celu lub nagrody, a skupione na opowieści.

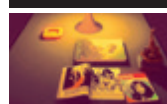
Sunset stanowi najbardziej komercyjny i przypominający „zwykłą” grę dzieło Tale of Tales. To przygódka z gatunku określanego przez

złośliwych jako „walking simulator”, czyli „symulator chodzenia”, a przez innych nazywanego „first-person exploration”. Tak naprawdę to nic nowego, to Under a Killing Moon pozbawione przygodówkowych puzzli albo Doom 3, z którego usunięto walkę, pozostawiając tylko zwiedzanie marsjańskiej bazy i czytanie ma- ili w terminalach. Krytycy gatunku narzekają często, że nic się w tych grach nie dzieje. Jednak Sunset ten zarzut zdecydowanie nie dotyczy.

Akcja gry ma miejsce w latach 70., w fikcyjnym południowoamerykańskim państwie Anchuria. Bohaterką, którą widzimy jedynie odbitą w lustrach, jest Angela. To Afroamerykanka, z wykształcenia inżynier, która pracuje jako sprzątaczką w urzędzonym z przepychem apartamencie artysty Gabriela Ortegi, znajdującym się na ostatnim piętrze wieżowca. Przychodzi raz w tygo-



Bajki z bajek



Belgowie z Tale of Tales od początku swojej działalności w branży gier chcą tworzyć sztukę. Wydali już ponad 10 gier, z których najbardziej znaną okazało się The Path z 2009 roku. Nazwę firmy zacerpnęli od neapolitańskiego poety Giambattisty Basilego.

The Doors, Chicago, Frank Zappa grali sobie w najlepsze. W lipcu 1972 roku to oni dostarczali największe przeboje.

☛ Słońce sączące się przez żaluzje lub wertykale jest firmowym motywem Sunset.

dniu, na godzinę przed tytułowym zachodem słońca. I sprząta. Na kartce zostawionej przez nieobecne- go właściciela znajduje wykaz czynności do wykonania. Umyć okna. Przenieść pudła. Sprzątnąć gabinet. Nudy.

Jako sprzątaczką mamy dostęp do intymności naszego klienta. Intymności zbudowanej na drobiazgach. Możemy przeglądać jego książki i papiery, odnajdywać ślady bytności. Otwarty album z reprodukcjami obrazów leżący na stole. Zmięta pościel i książka, którą czytał do poduszki. Można położyć się na łóżku i po prostu patrzeć w lustro zawieszony na suficie. Posłuchać muzyki. Zostawić wiadomość. Nawiązać kontakt. Zbudować relację z osobą, której nigdy nie spotkamy. Gdzieś za oknami tego mikrokosmosu żyje świat. Docierają odgłosy ulicy, niespokojnych czasów. Z tygodnia na tydzień Anchuria pogrąży się w chaosie rewolucji. Słychać strzały, widać pożary. Gdzieś daleko. To w końcu gra, a w grach zawsze jest jakaś wojna. Ale tu nie mamy broni w ręku, nie bierzemy udziału w walce. Jednak to nie znaczy, że ona nas nie dotyka... **L**

Magicka 2 nie jest typową grą fantasy - to tytuł prześmiewczy, w którym magia współistnieje z tym, co współczesne.

Magicka 2

PC PS4

PRODUCENT Pieces Interactive **Wersja PL:** tak

qrpiech

Pełne eksplozji kooperacyjne pojedynki magów z potworami wciąż wywołują salwy śmiechu i gimnastykują palce. Nowa ekipa twórców nie do końca jednak zrozumiała oczekiwania fanów. Zamiast postawić na nowości, zubożono mechanikę i wprowadzono niepotrzebne ograniczenia.

Ponownie wcielamy się w czarodzieja i przemierzamy świat podzielony na niewielkie, nafaszerowane ukrytymi przedmiotami lokacje albo odpieramy kolejne fale wrogów na arenach. A wszystko to nawet z trzema kompanami. Podstawową formą aktywności pozostało rzucanie wymyślnych zaklęć na hordy przeciwników rodem z powieści fantasy. Jak poprzednio korzystamy z ośmiu magicznych żywiołów. Tworzymy z nich pomysłowe kombinacje, błyskawicznie wciskając odpowiednie klawisze. Z naszego kostura wylatują meteoryty nasączone magią śmierci, bariery zamrażające nieprzyjaciół czy płonące wyładowania elektryczne.

Od dobranych żywiołów zależy nie tylko efekt zaklęcia, ale też jego

kształt i zasięg - jedne przypominają promień lasera, inne pocisk, jeszcze inne strumień wody ze strażackiego węża. Niemal każde możemy rzucić na kilka sposobów - na siebie, w kierunku wroga, na większy obszar lub potraktować nim oręż do walki w zwarciu. Taka zabawa magią sprawia ogromną satysfakcję, zwłaszcza że gra nie jest łatwa. Z kolei nieplanowane zgony naszej postaci i jej sojuszników wywołane zderzeniem zaklęć śmieszają tak jak w oryginale. Podobnie jak występujące często zabawne (choć pełne literówek!) dialogi, absurdalne sytuacje i złośliwości wobec innych dzieł. Niestety, nasza swoboda została znacznie ograniczona.



■ Korzystanie z „żywiołu” elektryczności gdy postać stoi w wodzie lub jest mokra, to fatalny pomysł. Trzeba się najpierw osuszyć ogniem.

■ Deszcz jest zaklęciem niezwykle skutecznym, ale trzeba z nim uważać - łatwo podpalić siebie i kompanów!



Magicki

Kombinacje specjalne, zwane magickami, uwalniają potężniejsze czary - teleportacja, wskrzeszenie czy zalanie planszy smoczym ogniem. Aktywujemy je, używając po kolei odpowiednich przycisków, albo przypisujemy do paska szybkiego dostępu i rzucając jednym klawiszem - w tym wypadku przed ponownym rzuceniem zaklęcia musi chwilę „ostygnąć”.

Raz, że niektóre żywioły nie chcą już ze sobą współpracować, dwa, że przestały one wchodzić w interakcję przy „ładowaniu” zaklęcia na różdżkę - robią to dopiero po jego rzuceniu. Powstająca z połączenia ognia i wody para nie jest już liczona jako jeden z pięciu możliwych do użycia składników zaklęcia, tylko jako dwa, co pozbawia nas szansy realizowania bardziej szalonych pomysłów. Nie obejrzymy też listy trwających rozgrywek sieciowych - gra skieruje nas do tej, do której zechce. Kłopot w tym, że jej uczestnicy nie zawsze mają ochotę na towarzystwo i często wypraszają nas sekundę po wejściu.

Wszystko to doskwiera tym bardziej, że zabawa okazuje się króciutką i brakuje w niej jakichkolwiek istotnych nowości. Owszem, tytuł wygląda znacznie ładniej niż część pierwsza i występuje tu mniej błędów technicznych, ale jest produkcją uboższą. Graczy nowych, którzy dopiero zaczynają przygodę z serią, zdoła urzec, ale u fanów pierwowzoru opadu szczęśliki nie wywoła. Zgrzytanie zębami - owszem. ■



ATARI 1040ST^{FM}

PIXELOZA

festiwal

FESTIWAL DAWNEGO OPROGRAMOWANIA PIXELOZA

LIPIEC - SIERPIEŃ 2015

Muzeum Techniki i Przemysłu NOT
(Pałac Kultury i Nauki w Warszawie)

Stare komputery,
dawne oprogramowanie,
gry retro

www.mtip.pl

Patronat Medialny

PIXEL

Festiwal dofinansowany przez:



Ministerstwo Nauki
i Szkolnictwa Wyższego

Hatred



PRODUCENT Destructive Creations Wersja PL: tak

Krooger

Postanowiłem, że pominię kwestię kontrowersji, jakie wzbudza Hatred, i przejdę od razu do rzeczy.

Trzeba przyznać, że grafika w tej produkcji stoi na wysokim poziomie. Cieszy też spora ilość elementów podatnych na destrukcję. Niestety, w parze z jakością nie idzie optymalizacja. Komputer, który poradził sobie z Project CARS, tu skapitulował, a przecież gra jest... czarno-biała. Choć może lepiej użyć terminu „monochromatyczna” - oprócz bieli i wielu odcieni czerni pojawiają się jeszcze barwy charakterystyczne dla wybuchów, ognia, różnego rodzaju świecących terminali czy kogutów na policyjnych radiowozach. Całość utrzymano w jednorodnej kolorystyce, w związku z czym praktycznie nic nie widać. Bieganie, strzelanie, przeładowywanie i zmiana broni są przez to mocno utrudnione, no chyba że jest się daltonistą i nie robi nam to różnicy...

Akcję zaprezentowano w rzucie izometrycznym, co ostatnio nie



✚ Egzekucje na powalonych przeciwnikach służą do podreperowania zdrowia głównego bohatera.

Nastroje

✚ Grze brakuje niestety klimatu. Wszystko dzieje się „od tak”, a teksty rzucające przez bohatera są na poziomie zbuntowanego amerykańskiego nastolatka.

✚ Bohater gry wygląda, jak z metra cięty - długie włosy, płaszcz i foch na cały świat.

zdarza się zbyt często i w tym przypadku jest to strzał w dziesiątkę. Wszystko wygląda mocno oldskulowo, przywołując na myśl najlepsze strzelaniny sprzed kilkunastu lat. Cóż jednak z tego, skoro sterowanie w prawo i w górę. Panuje przez to totalny chaos. Cel wskazujemy myszką, która równocześnie obraca



bohatera, który na tenże obrót potrzebuje chwili. Jeśli chcemy dokładniej wycelować (do czego służy osobny klawisz), nagle wszystko się oddala, a celownik zmienia swoje położenie. Gdyby nie to, że przed grą zdecydowałem, iż będzie mieć on kolor czerwony, autentycznie nic bym nie widział.

A dzieje się sporo. Bohater strzela do wszystkiego, co się rusza. Dosłownie. Zadanie jest jasne - wyeliminować określoną liczbę osób i odnaleźć wyjście. W międzyczasie na miejsce przyjeżdżają stróże prawa, cechujący się różną konfiguracją uzbrojenia, ale nie ma co liczyć na system reputacji czy gwiazdek (jak w GTA), czyniący spotkania z władzą bardziej ekscytującymi. Dreszczek emocji odczuwałem jedynie wtedy, kiedy kończyło mi się zdrowie lub amunicja, a tu okazało się, że zmiana broni czy też jej przeładowanie nie zostały zaprojektowane szczególnie intuicyjnie.

Hatred wydaje się pozycją zbyt powtarzalną, żeby wciągnąć na dłużej (interesująco jest mniej więcej do trzeciego etapu), zbyt infantylną, żeby przerażać (wolałbym, aby bohater po prostu milczał) i zbyt mało złożoną, żeby być czymś więcej niż zwykłą strzelaniną. Ktoś, kto odpuści sobie ten tytuł, absolutnie nic nie straci. Zagorzali fani pierwszego Postala powinni jednak sprawdzić debiutanckie dzieło polskiego Destructive Creations. ■



✚ Długie włosy mogą wskazywać na kobietę. Płomienie dookoła mogą wskazywać na PMS.



✚ Mimo czasem dużej liczby jednostek na planszy nadal zachowujemy nad nimi kontrolę.



Order of Battle: Pacific

■ PC ■ MAC ■ IOS ■ ANDROID

PRODUCENT The Aristocrats Wersja PL: nie

✚ Gregorius

Zaskakujące, jak dużo jest gatunków gier, które nie potrzebują jakichś specjalnych innowacji, by powstawały kolejne udane tytuły. Ulepszenia na siłę nikomu nie służą, co mogliśmy zaobserwować w przypadku wielu serii, których każda kolejna odsłona okazywała się coraz większą porażką. Inaczej jednak rzecz ma się z grami strategicznymi, którym kierunek wyznaczył Panzer General. Krótka charakterystyka: rozgrywka turowa, dwuwymiarowa plansza podzielona na heksagonalne pola, niewyszukana grafika, dość schematyczne i raczej nieanimowane jednostki oraz wysoki stopień trudności.

Od tego modelu nie odbiega najnowsza pozycja z rodziny hardkorowych gier strategicznych – Order of Battle: Pacific. Do autorstwa przyznają się aż trzy studia – Slitherine, Matrix Games i The Aristocrats, co oznacza, że produkcja powinna być udana. Do tych mniej fortunnych mało kto chce się przyznać...

Akcja Order of Battle: Pacific, jak sam tytuł wskazuje, toczy się na Oceanie Spokojnym. Obejmuje rzadko przedstawiany w grach okres drugiej wojny światowej, konkretnie

lata 1941-45 i zmagania Stanów Zjednoczonych z Japonią. Z pewnością jest to ciekawa odskocznia od mocno eksploatowanego tematu walk w Europie. Gra oferuje dwie duże kampanie dla obu stron konfliktu, z czego amerykańska jest bardziej zbliżona do historycznych realiów, japońska bowiem kończy się w 1946 roku fikcyjną inwazją na Australię.

Do boju możemy rzucić ponad 500 typów jednostek wiernie odwzorowanych przez autorów, w tym nawet te prototypowe, które nigdy nie ujrzały pola bitwy, oraz legendarne, takie jak pancernik Yamato. Jak wspominałem, zabawa odbywa się w turach – zatem najpierw my przedstawiamy

swoje jednostki na planszy (można wykonać ruch, strzał lub uzupełnienie jednostki z rezerwy), a potem robi to przeciwnik. Wymusza to planowanie kilku ruchów naprzód i bardzo sprytnie wykorzystywanie terenu, który daje duże bonusy do obrony. Kampania okazuje się świetna i mocno wciągająca, mimo że czasem frustrująco ciężka – na szczęście da się zapisywać stan gry...

Order of Battle: Pacific to jednak nie tylko kampanie – które są bardzo złożone nawet na niskim poziomie trudności, zaś samouczek nie wyjaśnia nawet 5% zawłości gry. Tytuł rozwija skrzydła w trybach sieciowych. Mamy tu do wyboru hot-seat, czyli zabawę na zmianę przy jednym komputerze, lub multi dla czterech graczy (2 na 2) w unowocześnionym systemie PBEM (Play By Email) poprzez serwery Slitherine'u. Gra się wtedy oczywiście dłużej, ale w końcu to nie shooter. Do tego dołożono całkiem sprawny edytor scenariuszy. Czego chcieć więcej? **L**

Arystokraci



Studio odpowiedzialne za grę składa się z miłośników gier bitewnych, fanów figurek i systemów RPG. Wcześniej współpracowali z takimi firmami jak Slitherine Software czy Matrix Games. Order of Battle: Pacific jest ich pierwszą własną grą i zarazem planowanym początkiem całej serii.



✚ Wypelzam statkami z za cypla mając nadzieję, że żadna łódź podwodna na mnie nie poluje...



✚ Wielka Wojna jako MMO? Czemu nie! Zwłaszcza że wcześniej nikt o tym nie pomyślał.



✚ Autorzy zadbali o to, aby uzbrojenie i umundurowanie były absolutnie wierne realiom sprzed stu lat.



✚ W czasie wielkiej wojny bywały też miłsze chwile, co autorzy gry także wzięli pod uwagę.

Verdun

PC MAC

PRODUCENT Blackmill Games, M2H Wersja PL: nie

✚ Piotr Pieńkowski



Nie wiecie tego, bo i skąd, ale dobrych kilka lat temu całymi dniami zagrywałem się w America's Army na przemian z Wolfensteinem: Enemy Territory. Jak przystało na prawdziwego maniaka, potrafiłem wtedy przesiedzieć przy komputerze 10-12 godzin, ginąc, odradzając się, znowu ginąc i znowu się odradzając.

Ech, na samo wspomnienie tamtego szaleństwa dostają gęsiej skórki, bo choć z racjonalnego punktu widzenia zmarnowałem wtedy mnóstwo czasu, to jednak płynąca z owych posiedzeń przyjemność była i jest nadal nie do zastąpienia. Nie dziwo, że od jakiegoś roku, kiedy mam nieco więcej czasu, zaczęło mi chodzić po głowie, żeby ponownie zaciągnąć się do wirtualnej armii. Niestety, okazało się, że to wcale nie takie proste, bo w Wolfenstein: Enemy Territory nikt już nie gra, zaś America's Army istnieje tylko w nowej wersji, która znajduje się dopiero

na wczesnym etapie produkcji (alfa). Na szczęście w świecie gier najwyraźniej są tacy, którzy mają podobne tęsknoty jak ja. O Verdun po raz pierwszy usłyszałem jakiś rok temu. Oto po udanej akcji crowdfundingowej dwie niewielkie firmy - M2H Game Studio i Blackmill Games - postanowiły wreszcie udostępnić graczom swoje dzieło w wersji beta (tak zwany wczesny dostęp) i niemal z marszu wzbudziło to wiele kontrowersji. Głównie dlatego, że Verdun okazało się przeciętną graficznie, pełną niedociągnięć, zabugowaną produkcją, która z pewnością powinna jeszcze poczekać i dojrzeć w siedzibie twórców. Niestety, stało się, co się stało - a ja wierzyłem pesyście (niektóre wideorecenzje nie zostawiały suchej nitki na tym tytule) i o grze zapomniałem. Aż do momentu premiery, która nastąpiła na przełomie kwietnia i maja tego roku - a wtedy to wyszło na jaw, że powiedzenie „pierwsze koty za płoty” wciąż w niektórych przypadkach jest aktualne.



✚ Maska gazowa ratuje nas przed śmiertelną chmurą iperytu, ale jednocześnie utrudnia walkę.



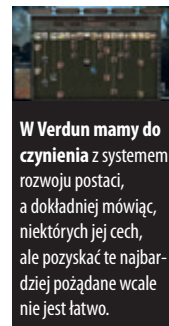
Jak zaklasyfikować Verdun? Najogólniej mówiąc, jest to gra MMO, a ściślej - sieciowy FPS, tyle że jego akcję osadzono w realiach... I wojny światowej. Już sam ten fakt powoduje, że atrakcyjność tytułu rośnie, bowiem pozycji o tej tematyce jest jak na lekarstwo. Co ciekawe, autorzy zaręczają, że zadbali o maksymalną wierność historyczną i faktycznie, w grze nie tylko umundurowanie i uzbrojenie okazują się zgodne z epoką, ale nawet bitwy umiejscowiono tam, gdzie rzeczywiście toczyły się walki pozycyjne w latach 1914-1918. A przechodząc do konkretów - do wyboru mamy sześć lokacji: Artois, Argonne, Picardie, Flanders, Vosges i Aisne, przy czym w każdej z nich znajdują się jeszcze osobne sektory. Oczywiście wszystkie te miejsca różnią się od siebie, niemniej wszędzie występują niekończące się okopy obydwu stron i pas ziemi niczyjej pełen zasieków, lejów po bombach i wraków zestrzelonych aeroplanów oraz czołgów.

Tytuł zasadniczo oferuje dwa tryby zabawy. Pierwszy, Rifle Deathmatch, to klasyczna nawalanka każdego z każdym i to od niej proponuję rozpocząć, aby oswoić się z grą. A jest się z czym oswoić, bo pierwsze wrażenie to poczucie kompletnego chaosu i niemocy. Przeciwnika nie widać, a kiedy już widać, najczęściej jest za późno, walka na bagnety to

norma, na zasiekach można utknąć i tam zginąć, a nieustanne krzyki naszych dowódców (po niemiecku lub francusku, w zależności od wybranej strony) szybko doprowadzają do szału, potęgując panikę. Drugim trybem - tym, który stanowi istotę Verdun - jest Frontline. I tu od razu powiem, że wariant ten bardzo przypomina to, co mieliśmy w America's Army, a jeszcze bardziej to, co w Wolfenstein: Enemy Territory. Dołączając do rozgrywki, musimy najpierw wybrać określoną lokację (z sześciu podanych wcześniej), a potem jedną ze stron (ententa lub trójprzymierze). Następnie decydujemy, do którego 4-osobowego zespołu chcemy dołączyć i z jaką „specjalizacją”. Tych ostatnich jest cztery, z czego trzy to w sumie zwykli szeregowcy robiący za mięso armatnie, zaś jedna to podoficer, który wskazuje podwładnym, gdzie atakować oraz obiera cele dla artylerii. To zresztą najtrudniejsza do pokierowania postać, bo poza lornetką dysponuje tylko pistoletem - owszem, szybkostrzelnym, ale o niezbyt dużym zasięgu.

Rozgrywka polega na tym, że każda ze stron musi naprzemiennie raz atakować okopy wroga, a raz bronić zajętej przez siebie pozycji,

Upgrade



✚ W Verdun mamy do czynienia z systemem rozwoju postaci, a dokładniej mówiąc, niektórych jej cech, ale pozyskać te najbardziej pożądane wcale nie jest łatwo.

✚ Atak gazowy to nic miłego - zwłaszcza kiedy do okopów przedrze się wróg.



przy czym autorzy zadbali, aby nie dopuścić do zbyt dużego rushowania (opuszczenie swoich linii jest traktowane jako dezercja i skutkuje śmiercią), a także kamienia (wyznaczone cele muszą zostać zdobyte, inaczej przegrywamy). Poza tym ludzkie życie w Verdun jest na wagę złota. Nie ma tu apteczki, a zginąć można już od jednego strzału w serce lub w głowę (w resztę ciała trzeba trafić 2-3 razy), nie mówiąc o śmierci w wyniku eksplozji granatu czy pocisku moździerzowego. Właśnie dlatego czasem wręcz czujemy strach przed wyjściem z okopów, a wyjść z nich musimy, bo inaczej przegramy - rewelacyjnie przerażające i przerażająco rewelacyjne. Oczywiście, kiedy polegniemy, przez kilka lub kilkanaście sekund możemy obserwować rozgrywkę oczami innych żołnierzy, a potem znów wracamy do akcji. Na koniec warto jeszcze dodać, że każdy sukces na polu walki nagradzany jest przyznaniem punktów (i odznaczeń, a jak!), które rozwijają dodatkowe umiejętności. To dzięki nim po jakimś czasie profesje stają się unikalne, a starcia coraz bardziej się różnicują.

Generalnie Verdun wypada naprawdę dobrze i z czystym sumieniem mogę polecić tę grę - zwłaszcza takim wariatom jak ja, którzy pocinali maniackalnie we wspomniane wcześniej dwa tytuły. Oprawa audiowizualna prezentuje przyzwoity poziom, a przy tym świetnie oddaje realia, całość poprawnie zoptymalizowano, zaś mechanika (atak, obrona, dowodzenie, skille) działa, jak powinna. Oczywiście przy tej ilości obiektów na ekranie czasem pojawia się jakiś pomniejszy błąd, ale nie rzutuje on na rozgrywkę. Poza tym cieszy fakt, że autorzy nie zamierzają spocząć na laurach i już teraz planują rozszerzenie walk o fronty południowy i wschodni (!), a to i tak ponoć dopiero początek rozbudowywania tej produkcji. Oby, bo gra na to zasługuje. ■



✦ W przyszłości służby siłowe nie bawią się w strzały ostrzegawcze ani informowanie o przysługujących prawach.

Technobabylon

PC MAC

PRODUCENT Technocrat Games **Wersja PL:** nie

User Jama

Jest rok 2087, megapolis Newton zarządza wszechobecna i - wydawałoby się - nieomylna sztuczna inteligencja o przyjemnym kobiecym głosie, zwana Centralą.

Dr Charles Regis oraz dr Max Lao są agentami CEL, policyjnej formacji, której zadanie stanowi rozwiązywanie spraw kryminalnych. Regis jest człowiekiem starej daty, nie ma implantów neuronowych i komunikuje się w archaiczny sposób za pomocą zmysłów, a Centrala nie cierpi. Za to Lao poszła z duchem czasów, w interakcje z siecią wchodzi poprzez bio-interfejs, ma nawet pewne zdolności hakerskie.

Oboje zostali wyznaczeni przez Centralę do poprowadzenia priorytetowej sprawy kosiarsza umysłów, nieuchwytnego faceta, który z wybranych przez siebie ofiar wysysa wszystkie dane pamięciowe. Nie wiadomo, po co rabuje pamięci innych, ale efektem ubocznym takiego wymuszonego transferu jest śmierć nośnika. Kolejnym celem kosiarsza ma być Latha Sesame. Dziewczy-

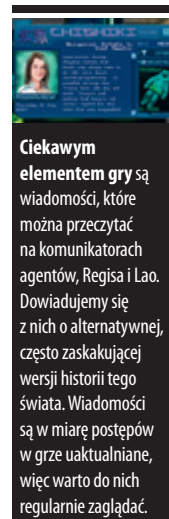
na mieszka w ciasnej kawalerce socjalnej w kiepskiej dzielnicy, co jej niespecjalnie przeszkadza, gdyż całe swoje życie prowadzi w sieci, od której jest uzależniona.

Technobabylon to przygodówka osadzona w realiach cyberpunku, zaawansowanego technologicznie świata oplecionego rozległymi mackami sieci, w którym funkcjonują syntetyczne organizmy oraz różnorodne sztuczne inteligencje. Gracz na zmianę steruje postaciami Regisa, Lao oraz Lathy, próbując odkryć tożsamość kosiarsza i go powstrzymać, a przy okazji rozwiązując kilka pobocznych spraw.

Początek Technobabylonu to poniekąd remake. James Dearden, twórca gry oraz założyciel studia Technocrat Games, wydał w latach 2010-2011 trzy kolejne darmowe miniprzygodówki pod wspólnym szyldem Technobabylon - Więzień losu, Waga świata oraz In nuntius veritas. Stanowiły one trzy pierwsze rozdziały większej całości zaplanowanej w sumie na osiem części. Gra zdobyła niespodziewaną przez autora popularność, więc zamiast tworzyć kolejnymi zrywami, porozu-

✦ Oto trzy sztuczne inteligencje: kucharz w procesorze jedzenia, barman w ściennym stojaku na wina oraz pokojówka w humanoidalnym robocie.

Tło



miał się z Wadjet Eye Games, wydawcą niezależnych tytułów, w wyniku czego powstał niniejszy produkt komercyjny.

Odróżnia się on od pierwowzoru stylizowaną na retro grafiką w stylu pixel art, a także profesjonalnie dobranymi i podłożonymi głosami postaci oraz efektami. Warstwa dźwiękowa pozwala w pełni zanurzyć się w świat gry, mimo w większości statycznych lokacji. Przede wszystkim jednak gracze dostali rozbudowaną fabułę w formie kompletnej, a nie prezentowanej etapami. Dużo tu elementów budujących klimat świata przyszłości, wplecionych w dialogi, w postaci rekwizytów czy wiadomości. Daje to do myślenia, na ile ta przyszłość naprawdę będzie lepsza. ▀



66

Jak rozumiano pojęcie „video game” w latach 70., gdy rodził się przemysł elektronicznej rozrywki? I kto wówczas był głównym rozdającym karty?



70

Autor *Flashback*, *Future Wars* i *Subject 13* opowiada nam o swojej karierze i o tym, co go skłoniło do zamieszkania swego czasu w Polsce.



44

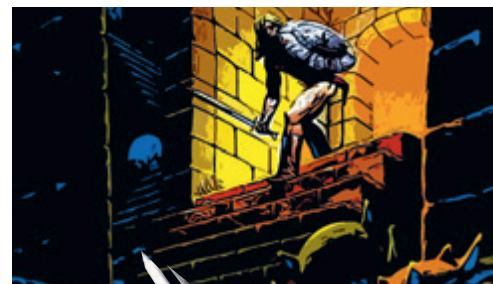
Losy serii *Wizardry*, część druga. Z epopeją Sir-Techu było jak z sinusoidą. Po okresie załamania nadszedł hit zatytułowany *Crusaders of the Dark Savant*.



56

Weteran Doliny Krzemowej opowiada o tym jak mu się pracowało w Atari i dlaczego zdecydował się założyć nową firmę z Tripem Hawkinsem.

HALL OF FAME



50

Wing Commander narodził się jako marzenie Chrisa Roberta, żeby sięgać gwiazd siedząc sobie wygodnie przed monitorem.

60

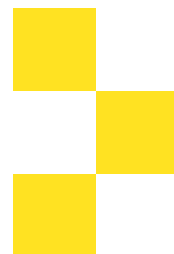
Looking Glass Technologies było Infocomem lat 90., miejscem gdzie tworzyło się w niemalże uniwersyteckiej atmosferze.



HISTORIE NAJWAŻNIEJSZYCH GIER, JAKIE KIEDYKOLWIEK POWSTAŁY I DZIEJE ICH TWÓRCÓW



PRZYPOMINAM SOBIE, ŻE BARDZO RZADKO ROZMAWIAŁEM PRZEZ TELEFON Z EUROPA, PONIEWAŻ ROZMOWY MIĘDZYNARODOWE BYŁY ZABÓJCZO DROGIE.



Wizardry

W poprzednim numerze Pixela opisaliśmy narodziny sagi Wizardry oraz pierwotną trylogię. Teraz przyszedł czas na przyjrzenie się dalszym, burzliwym losom serii.

■ Ziemek



✚ Mimo komputerowych korzeni Wizardry znakomicie odnalazło się na japońskim rynku konsolowym.

Dzieje Wizardry to fascynująca opowieść o dominacji, upadku i próbach restauracji monarchii, niegdyś wszechpotężnej, obecnie skazanej na wegetację w getcie wiernych fanów i zwolenników rozgrywki tak bardzo oldskulowej, że trudno uwierzyć, iż utrzymuje się na nią popyt. Niemniej seria wciąż powstaje, niejako wbrew głównemu nurtowi szukającemu nowych form ekspresji. Mój poprzedni materiał zamieszczony w Pixelu przedstawiał przyczyny wybuchu popularności Wizardry oraz jego wpływu na branżę. Dzisiaj przyjrzymy się okolicznościom utraty dominującej roli oraz dramatycznym staraniom o odzyskanie pozycji lidera. Staraniami, które - choć nie przyniosły oczekiwanych rezultatów - zaowocowały oryginalnymi rozwiązaniami i śmiałymi eksperymentami nie bez znaczenia dla całokształtu współczesnej sceny gier fabularnych.

Podsumowując krótko: Wizardry pojawiło się w 1981 roku i z miejsca zyskało status jednego z najważniejszych, jeśli nie najważniejszego tytułu RPG na komputery domowe. Pierwsza trylogia powstała w latach 1981-83, inspirowana zarówno twórców amerykańskich, jak i scenę japońską oraz wprowadzając wiele patentów stosowanych po dziś dzień. Przyczyny sukcesu były trojaki: profesjonalne wykonanie, perfekcyjne zrozumienie potrzeb graczy pasjonujących się papierowym D&D i szukających jego elektronicznej alternatywy oraz



✚ Wizardry 7 stanowiło potężną rewolucję w uniwersum. Autorzy postawili na otwarty świat i silne elementy SF.

rozbudowana i satysfakcjonująca mechanika. Niestety, wartości stanowiące o sile serii zostały pogrzebane gdzieś w okresie przypadającym na premierę trzeciej części, która - choć dobrze przyjęta - wyraźnie wskazywała, że twórcy nie mają pomysłu na dalszy rozwój. A był to dopiero początek kłopotów.

SPÓŹNIONA PREMIERA

Pierwszym błędem okazało się niewykorzystanie zdobytej na starcie przewagi. Wizardry 4: The Return of Werdna miało premierę cztery lata po Legacy of Llylgamyn - to szmat czasu, zważywszy na śmiało poczynającą sobie konkurencję. Gra wyglądem niewiele różniła się od poprzedniej odsłony cyklu, plasując się daleko za Might & Magic (1986) oraz Bard's Tale (1985), dwoma największymi rywalami, którzy

Zmiany



Wizardry 4: Return of Werdna wywróciło do góry nogami fabularne założenia serii i postawiło gracza w roli złego, dyszącego rządzającego zemsty czarnoksiężnika Werdny. Nawet flagowy dla Wizardry model drużynowy został zastąpiony możliwością przyzywania potworów nad którymi nie mieliśmy kontroli.

✚ Japońskie gry oparte na marce Wizardry od wielu już lat charakteryzuje znakomita mangowa stylizacja postaci.

WIZARDRY

CZ. 2

NIE MOGŁO ZABRAKNAĆ WIZARDRY NA ŻADNEJ JAPÓŃSKIEJ KONSOLI. WERSJE NA PLAYSTATION WYRÓZNIŁA PŁYNNĄ GRAFIKĄ 3D.

garściami czerpali z klasycznej serii firmy Sir-Tech, a teraz zdecydowanie ją wyprzedzili w rozmachu i jakości wykonania. Przede wszystkim jednak nowe Wizardry zrywało z typowymi rozwiązaniami, niestety, również z tymi decydującymi o sile sagi. Gracz wcielał się w postać Werdny, złego maga znanego z części pierwszej, uwięzionego tuż po odebraniu mu amuletu Trebora. Naszym zadaniem było odzyskanie mocy i wydostanie się z kurhanu nawiedzanego przez praworządne istoty (autorzy wykorzystali do tego celu zapisy gry wysyłane im przez graczy w ramach serwisu gwarancyjnego).



✦ Niektóre porty dostępne są wyłącznie w japońskiej wersji językowej (tutaj PC Engine).

✦ Wizardry 4 zrywało nie tylko z założeniami serii, ale również ze stylistyką okładek.



Jeszcze większe pogwałcenie zasad następowało w konstrukcji drużyny, będącej do tej pory znakiem rozpoznawczym marki. Otóż Werdna działał sam. Mógł co prawda przyzywać monstra, ale kontrola nad nimi była bardzo ograniczona, a znajomość ich zdolności wyniesiona z poprzednich części okazywała się niezbędna do przeżycia. W efekcie Wizardry 4 zalicza się dzisiaj do najtrudniejszych CRPG w historii, wymagających anielskiej cierpliwości i ogromnej inwestycji czasu.

O ile w przypadku pierwszej trylogii recenzenci i stara gwardia oddanych graczy fanatycznie bronili starzejących się rozwiązań, o tyle spóźniona premiera Wizardry 4 i karygodne niedostrzeżenie przez Sir-Tech zmian, jakim uległ w tym czasie rynek, wywołały konsternację wszystkich zainteresowanych. Do twórców dotarło, że należy zmienić podejście. Opracowanie Wizardry 5: Heart of the Maelstrom powierzono osobie, która miała w niedługim czasie zbudować swoją własną legendę - Davidowi Bradleyowi. Utalentowany programista doskonale rozumiał gatunek i nie bał się eksperymentów. Niestety, zarząd zgodził się tylko na kilka modyfikacji. W efekcie podziemia wypełniły się neutralnymi postaciami, z którymi





gracz mógł handlować, wykonywać misje, walczyć, a nawet wskrzeszać je, jeśli okazywały się kluczowe dla całej przygody. Grafika nadal jednak pozostawała na poziomie części trzeciej i była więcej niż anachroniczna.

W chwili premiery Heart of the Maelstrom w roku 1988 posiadacze Atari ST cieszyli się już ekskluzywnym objawieniem o nazwie Dungeon Master. Przepaść w warstwie technologicznej i wizualnej, a także w sferze dynamiki oraz jakości elementów logicznych i fabularnych pomiędzy dziełem FTL a pozostałymi RPG na rynku porażała. Wizardry z całą swoją legendarnością i pionierskością dreptało gdzieś na końcu tego wyścigu, nie mogąc złapać oddechu. Nawet fabularnie niewiele różniło się od części pierwszej (z wyjątkiem kilku pobocznych questów), a w gameplayu nadal królował mozolny grind i wielogodzinne przemierzanie korytarzy. Serię mogła uratować już tylko prawdziwa rewolucja.

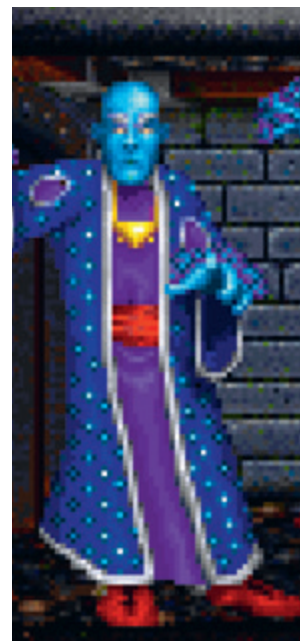
ŚMIAŁE ZMIANY

Nadszedł rok 1990. SSI zdążyło wyrosnąć na potentata w sektorze gier RPG, jego cykle Forgotten Realms i Dragonlance wyznaczały nowe standardy w popularyzacji systemu Dungeons & Dragons, a taktyczny model walki zbierał zasłużone pochwały. Doskonałą pozycję cieszyły

się również Dungeon Master i seria Might & Magic, a jakby tego było mało, za kilka miesięcy miał uderzyć meteor o nazwie Eye of the Beholder i skupić na sobie uwagę wszystkich. Przy każdym z tych tytułów ostatnia część Wizardry wyglądała jak projekt z zamierzchłej epoki. Sir-Tech w końcu poszło po rozum do głowy i David Bradley uzyskał pełnię twórczej swobody.

Wizardry 6: Bane of the Cosmic Forge okazało się totalną rewolucją w uniwersum gry i początkiem kolejnej wielkiej trylogii. Wszystko – od silnika graficznego po mechanikę RPG i fabułę poddane zostało potężnym zmianom. Zwiększyła się ilość parametrów, pojawiły nowe rasy i klasy, a system czarów napisano od nowa. Interesująco przedstawiały się także minigry występujące podczas otwierania zamków (nowość na skalę gatunku). Jedyne walkę i aspekt drużyny pozostawiono w dawnym kształcie – słusnie zresztą, bo mimo rosnącej mody na rozgrywkę odbywającą się w czasie rzeczywistym modele turowe wciąż miały rzeszę zwolenników.

Nawet tak śmiała rewitalizacja powiodła się tylko częściowo. Gra została dobrze przyjęta, doceniono gameplay i innowacje. Uwagę przyciągała fabuła: interesująca i dająca możliwość zakończenia przygody na kilka sposobów. Zwłaszcza ten ostatni element wniósł sporo świeżości do gatunku, lecz mimo to Wizardry nie udało się powrócić do czołówki. Karty rozdawano już gdzie indziej, bez oglądania się na produkcje firmy Sir-Tech. Bradleya to nie zniechęciło,



✦ Wizardry 7 zaskakiwało już od pierwszej sceny, w której pewna blondynka lądowała na skuterze. Potem było coraz ciekawiej...

✦ Wesje na SNES stanowią dzisiaj najlepszą okazję do zapoznania się ze starszymi tytułami z powodu dobrego sterowania i znakomitej grafiki.





Wizardry 7 łączyło znakomitą grafikę postaci...



...z klasyczną stylistyką fantasy...



...i bardzo śmiałymi projektami SF.

ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW SPRAWIAŁO WIELKĄ SATYSFAKCJĘ, A WOLNOŚĆ I POCZUCIE SPRAWSTWA ODRÓŻNIAŁY WIZARDRY 7 OD CAŁEJ ÓWCZESNEJ KONKURENCJI.



Heart of Maelstrom był pierwszą próbą wyjścia z kryzysu serii Wizardry.

mało tego - jego zapal wzrósł. Część siódma o podtytule Crusaders of the Dark Savant (1992) jeszcze bardziej eksperymentowała z formułą komputerowego RPG. Z jednej strony wiernie trzymała się żelaznych zasad serii, z drugiej wprowadzała elementy, na które mało kto w tamtej epoce odważał się porywać. Dotyczyło to szczególnie konstrukcji świata - otwartego, rozbudowanego, pełnego różnorodnych frakcji, labiryntów, pułapek i zagadek. Te ostatnie pokazywały dobitnie, jak skomplikowane było nowe Wizardry. Wskazówki do ich rozwiązania można było odnaleźć w najmniej spodziewanych miejscach, często na drugim końcu mapy. Niemniej rozwiązywanie problemów sprawiało wielką satysfakcję, a wolność i poczucie sprawstwa odróżniały Wizardry 7 od całej ówczesnej konkurencji.

Interesujące zabiegi formalne zastosowano też w konstrukcji opowieści. Przy imporcie drużyny z Bane of the Cosmic Forge system sprawdzał rodzaj wybranego zakończenia i lokował gracza w odpowiedniej sytuacji startowej. Sama fabuła również zaciekała. Oto lądowaliśmy na tajnym globie, stworzonym przez kosmicznego lorda Phoonzanga. Obdarzony boskimi mocami mędrzec ukrył na nim artefakt Astral Dominae pozwalający na kreowanie

i niszczenie światów, a samą planetę zabezpieczył, aby nigdy nie została odnaleziona. Niestety, splot wypadków, mający swój finał w poprzedniej części Wizardry, zdjął owo zabezpieczenie i na Lost Guardii pojawiły się żądne przygód grupy poszukiwaczy inspirowanych przez mrocznego i tajemniczego Dark Savanta. Ciekawym zabiegiem było występowanie innych awanturników w świecie gry, działających niezależnie i potrafiących utrudniać graczom osiągnięcie celu.

Swoboda wykonywania zadań, onieśmielająca skala oraz zaawansowany system reputacji i negocjowania z postaciami niezależnymi (pozwalający nawet na przekupstwo i groźbę) okazały się mieczem obosiecznym dla Wizardry. Gra była wciągająca i na wskroś inna od tytułów konkurencji, ale też przytłaczająca i trudna. Tak czy owak, nie sposób odmówić jej zasług w popularyzowaniu w mainstreamie schematu free roamingu oraz modularności świata i fabuły, którym tak wiele zawdzięczają Interplay (Wasteland, Fallout) oraz Bethesda (Elder Scrolls).

KŁOPOTY FINANSOWE

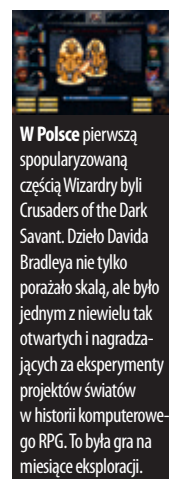
Tego, że seria zaczyna tracić grunt pod nogami, gracze mogli domyślać się już w połowie lat 90., kiedy z firmy odszedł David Bradley. Wizardry zostało bez wizjonera.

Wydanie w roku 1996 Wizardry Gold, będącego odświeżoną wersją Crusaders of the Dark Savant, tylko pogłębiło obawy, a gdy 2 lata później amerykański oddział Sir-Tech Software został zamknięty, losy sagi zdawały się być przypieczętowane. Na szczęście drugi oddział firmy, mieszczący się w Kanadzie, przejął projekt i w roku 2001 na rynku pojawiło się Wizardry 8. Już bez podtytułów. Była to ostatnia część zapoczątkowanej przez Bradleya kosmicznej trylogii i - o czym mieliśmy się wkrótce przekonać - pożegnanie z serią.

Fabule ósmej odsłony nie brakowało epickości. Drużyna po raz kolejny wyruszyła w poszukiwaniu magicznych artefaktów, tym razem jednak cel stanowiło otwarcie za ich pomocą ścieżki ku boskości. Środowisko znów było niczym nieograniczone, pełne frakcji i przygód, a końcówka bardzo satysfakcjonująca: Dark Savant okazał się być samym Phoonzangiem - konstruktorem światów, który za prometeuszowy występek został wygnany przez innych kosmicznych lordów. Teraz powrócił - odmieniony, lecz wciąż sprzyjający ludziom i ich dążeniom do opanowania wszechświata. To od niego gracz finalnie otrzymywał propozycję wspólnego działania, nagrodą za które było ubóstwienie członków drużyny.

Po niemal 10 latach od premiery poprzedniej części w samym systemie gry niewiele się zmieniło, nawet jeśli uwzględnić poważnie przebudowany silnik, stawiający na trójwymiarową prezentację świata oraz rezygnację z losowych spotkań z przeciwnikami. Mimo relatywnie dobrego przyjęcia w prasie Wizardry 8 nie odniosło sukcesu komercyjnego. Trudno się temu dziwić. W przespanej przez Sir-Tech dekadzie na polu komputerowych RPG wydarzyło się tak wiele, że poziom oczekiwań graczy osiągnął niebotyczne rozmiary. Przewaliła się już fala hitów Black Isle i BioWare, cykl Might & Magic zdołał wznieść się na wyżyny i znów zapaść w letarg, a świat miał już niedługo zwariować na punkcie Morrowinda. Na tym tle szara i ponura grafika ósmej części

Historia



W Polsce pierwszą spopularyzowaną częścią Wizardry byli Crusaders of the Dark Savant. Dzieło Davida Bradleya nie tylko porażało skalą, ale było jednym z niewielu tak otwartych i nagradzających za eksperymenty projektów światów w historii komputerowego RPG. To była gra na miesiąc eksploracji.

WIZARDRY 8 BYŁO OSTATNIĄ CZĘŚCIĄ ZAPOCZĄTKOWANEJ PRZEZ DAVIDA BRADLEYA KOSMICZNEJ TRYLOGII I NIESTETY POŻEGNANIEM Z SERIĄ. POŻEGNANIEM WYSTAWNYM, MOGĄCYM RYWALIZOWAĆ O TYTUŁ NAJLEPSZEGO RPG ROKU 2001. OD TEJ PORY WSZYSTKIE KOLEJNE CZĘŚCI POWSTAWAŁY JUŻ W JAPONII.

serii oraz archaiczne podejście do dynamiki zwyczajnie nie pasowały do realiów. Standardy ustanowione przez nowych liderów komputerowych role-playing wyznaczały zgoła odmienne kierunki. W efekcie tuż po premierze Sir-Tech Kanada zamknęło swe podwoje, kończąc historię serii. Kończąc zresztą pozornie, bo ta żyła już własnym, niezależnym życiem za oceanem.

DRUGA TOŻSAMOŚĆ

Japonia fascynowała się Wizardry od zawsze. Jeszcze na początku lat 80. amerykańskie kopie krążyły po wyspach, stając się (tuż obok Ultimy) inspiracją dla rodzimych twórców, nie mówiąc już o budowaniu bazy wiernych fanów. Kiedy w roku 1987 ASCII wydało zlokalizowaną wersję Proving Grounds of the Mad Overlord, szaleństwo rozpełtało się na dobre i w pewnej zamkniętej w bursztynie formie trwa po dziś dzień.

Można mówić o trzech nurtach obecności Wizardry w Japonii.



W Wizardry 8 znaleziono balans pomiędzy chodzeniem po lochach i w terenie otwartym. Znakomite jak na swój czas były efekty świetlne.



Wizardry 8 wprowadzało pełną swobodę ruchu...



...nadal oferowało ogromny świat...



...oraz szereg pobocznych zadań frakcyjnych.



Po pierwsze - regularnie wypuszczano przetłumaczone, klasyczne tytuły obejmujące porty na maszyny domowe pokroju MSX2 czy FM-77 oraz większość konsol. I tutaj spora niespodzianka - wydania na te ostatnie posiadały znacznie poprawioną, właściwie nową oprawę graficzną (wersja na SNES-a to mała artystyczna perełka). Nurt drugi dotyczy wpływu na rozwój japońskich RPG, i to wpływu równie poważnego jak w przypadku Ultimy. Dość powiedzieć, że sami twórcy Dragon Questa (1986) oficjalnie wskazują obie zachodnie serie jako podstawowe źródła pomysłów przy projektowaniu legendarnego hitu. Wreszcie nurt trzeci, najmniej oczywisty, to tworzenie oryginalnych gier opartych na marce Wizardry przy pełnych prawach do licencji.

Na przestrzeni ostatnich 25 lat powstało około trzydziestu niezależnych japońskich produkcji sygnowanych znakiem Wizardry. Pionierem było ASCII, firma zaczynająca jeszcze w latach 70. jako wydawca technicznych czasopism, oficjalny dystrybutor produktów Microsoftu od 1979 roku, współtwórca standardu MSX w roku 1983, w końcu wydawca i producent gier komputerowych. Dzięki niej, w czasie gdy David Bradley pracował nad Crusaders of the Dark Savant, w Japonii ukazała się pierwsza lokalna pozycja - Suffering of the Queen na monochromatycznym Game Boya (1991), nawiązująca do stylistyki i gameplayu pierwszej trylogii i będąca początkiem serii o nazwie Wizardry Gaiden. Warto zauważyć, iż cykl ten (obejmujący kilka tytułów, w tym jeden na SNES-a i jeden na PS2) z roku na rok pozbywał się zachodniego stylu graficznego, adaptując jednocześnie rozwiązania głównego nurtu wprowadzone przez Bradleya (w tym akcję w otwartym świecie).

W roku 1999 inny producent, Starfish, wszedł na rynek z własną marką Wizardry Empire. Kilka części wydano na GBA, PlayStation, PS2, a nawet na PSP. Tu również początkowe zachodnie motywy i klasyczny gameplay szybko ustąpiły projektom mangowym, a mechanika przeszła



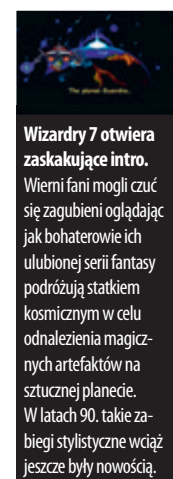
✦ Wysokiej jakości projekty postaci nie idą w parze z animacją, której na PS3 zwyczajnie nie ma.

znaną już metamorfozę. Niemniej dla przeciętnego odbiorcy Wizardry wciąż pozostawało Wizardry - mieszaniną przepastnych labiryntów, walk turowych, nieanimowanych przeciwników i mnóstwa grindu. Nie inaczej zresztą podszedł do sprawy kolejny twórca - Aeria IPM - ze swoją serią Wizardry Renaissance (NDS oraz PS3). Angielską wersję na PS3 można pobrać z PSN i samemu przekonać się, jak bardzo wiernie trzyma się ona standardów sprzed lat.

Warto jeszcze wspomnieć o zasłużonym dla popularyzacji ambitnych gier Atlusie, który zaproponował własną linię o podtytułe Busin, dostępną na PS2. Mocno wyróżnia ją trójwymiarowa grafika, dynamiczne kamery oraz ogromny nacisk na fabułę, chociaż to nadal stare dobre dungeon crawlery. Również ciekawie prezentuje się Wizardry Summoner autorstwa Media Rings, wykorzystujące pomysł chwytania i przyzywania potworów, a Wizardry Xth Michaelsoftu, z alternatywnym światem i podziemiami jako wirtualnym symulatorem walki w ramach szkoły dla młodych przywódców, to już przykład totalnego przerobienia marki na modłę japońską. Wysokiej pozycji, jaką w tamtym rejonie cieszy się Wizardry, dowodzi także wydanie przez Gamepot wieloosobowego

✦ Mimo graficznych możliwości PS3, nowe Wizardry wciąż przypominają produkty sprzed 20 lat.

Kanon



Wizardry 7 otwiera zaskakujące intro. Wierni fani mogli czuć się zagubieni oglądając jak bohaterowie ich ulubionej serii fantasy podróżują statkiem kosmicznym w celu odnalezienia magicznych artefaktów na sztucznej planecie. W latach 90. takie zabiegi stylistyczne wciąż jeszcze były nowością.

Wizardry Online w roku 2011. Reklamowane jako MMO dla twardzieli, faktycznie stanowi dość rozbudowane, choć standardowe free-to-play z walką w czasie rzeczywistym i widokiem TPP. Tytuł jest regularnie aktualizowany, aczkolwiek nie udało mu się zdomować w Stanach.

ŻYCIE W SKANSENIE

Rozwój serii Wizardry w Japonii można traktować dwojako: albo jako przykład niesamowitej żywotności, albo oznakę stagnacji. Obie interpretacje mają swoje uzasadnienie. To, że kultowa marka wciąż jest kontynuowana, bardzo cieszy, ale nic nie może ukryć faktu, że odkąd ASCII wyszło z inicjatywą niezależnych produkcji, wszystkie kolejne tytuły są klasycznymi dungeon crawlerami, nieznacznie tylko wykorzystującymi wizjonerskie rozwiązania Bradleya z początku lat 90. Można zapomnieć o free-roamingu i otwartych światach pełnych frakcji, polityki i dyplomacji. Pod tym względem japońskie Wizardry zatrzymało się na etapie sprzed ponad dwóch dekad i nie chce sprząść z miejsca.

Nie umniejsza to jednak zasług oryginalnej serii dla rozwoju gatunku gier fabularnych i to równolegle na dwóch najbardziej liczących się rynkach. Widok z perspektywy pierwszej osoby, otwartość rozgrywki, mieszanie konwencji SF i fantasy, wprowadzenie swobody do przynależności frakcyjnej, wielość zakończeń, a także popularyzacja narzędzi edycyjnych i drukowanych poradników ukształtowały sposób funkcjonowania cRPG w nurcie zachodnim.

Dla Wschodu największymi inspiracjami były: walka turowa traktowana jako oddzielny tryb (często prezentowana na osobnym ekranie), zabawa drużynowa, kluczowa rola mozolnego nabijania doświadczenia w strukturze rozgrywki oraz zmiany klas postaci w trakcie postępów w rozgrywce.

Tak naprawdę każde współczesne komputerowe RPG zawdzięcza coś dziełu firmy Sir-Tech, które - choć musiało zejść ze sceny - wciąż żyje w produkcjach naśladowców i kontynuatorów. **L**

WING COMMANDER

SAGA WŚRÓD GWIAZD

„W odległej przyszłości ludzkość toczy śmiertelną wojnę”
– w ten niezbyt oryginalny sposób zaczyna się jedna
z najstynniejszych i najbardziej niesamowitych kosmicznych sag
w historii gier komputerowych – Wing Commander.

 Bazyl



Odegra przyszłość w tym wypadku oznacza XXVII wiek, nim jednak zajmiemy się tym, co się wówczas wydarzyło, cofnijmy się w czasie. Jest rok 1986 i do znanej z serii Ultima firmy Origin dołącza ledwie 18-letni programista Chris Roberts. Na jednym ze spotkań zespołu chłopak oświadcza, że chce stworzyć trójwymiarowy symulator kosmicznego myśliciwa z urozmaicającymi rozgrywkę filmikami. Aby zobrazować swoją ideę, prezentuje fragment planowanego dzieła – prototyp pokazujący sekwencję lotu oraz animację, w której pilot biegnie do pojazdu, zakłada hełm i startuje. Wszyscy zgromadzeni są pod olbrzymim wrażeniem i nie mają wątpliwości, że projekt odniesie sukces. Ruszają więc prace nad kosmicznym symulatorem. Długo zastanawiano się, jak go ochrzcić – w grę wchodziły takie tytuły jak Squadron i Wingleader. Wreszcie padło na nazwę Wing Commander. Pudełka z takim napisem trafiły do sklepów we wrześniu 1990 roku i z miejsca stały się obiektem pożądania graczy. Nic dziwnego, gdyż Origin zaproponowało coś naprawdę rewelacyjnego.

Wyśmienita – jak na owe czasy – grafika była tylko jedną z atrakcji. Całości dopełniały bowiem równie dobra mechanika i wciągająca fabuła. Gracz zostawał przeniesiony do roku 2654 i rzucony w sam środek wojny między skupionymi w Konfederacji Ziemskiej mieszkańcami Błękitnej Planety a rasą obcych nazywaną Kilrathi. Ci ostatni to odpowiedź na pytanie, co by było, gdyby ten miły kotek, który zawsze kładzie się na klawiaturze, gdy musicie zrobić coś na laptopie, miał jakieś dwa metry wzrostu i przeciwstawne kciuki. Jak łatwo się domyślić, ludziom w konflikcie z włochatymi obcymi nie szło najlepiej. Zmienić miał to oczywiście główny bohater, którym był młody pilot nazywający się... tak jak sobie zażyczył gracz. To bowiem on wymyślał imię, nazwisko i ksywę dla dzielnego wojaka, którego poczynaniami miał kierować. Co ciekawe, w różnych źródłach z tamtego okresu

Autorzy realistycznie podeszli też do wykonywania misji. Jeśli jakiegos zadania nie udało się zrealizować, ale zdołaliśmy wrócić na okręt w jednym kawałku, to kampania trwała dalej.

pojawiały się różne dane personalne owego śmiałka. Na przykład w jednym z przewodników po grze figurował jako Carl T. „Prankster” LaFong, w wersji japońskiej nazywał się Lyle Starbuck, w porcie na Segę CD miał pseudonim Hotshot, a w Super Wing Commanderze, czyli remake’u na konsolę 3DO i Maca, zwał się Jason Armstrong. Żadne z tych imion nie przeszło do kanonu, ale część z nich nadano później innym postaciom sagi. Sami programiści i gracze o głównym bohaterze mówili „Niebieskowłosey” (Bluehair), gdyż właśnie taką ekstrawagancką fryzurę nosił ów heros.

Jego losy zaczynaliśmy śledzić wraz z przybyciem na lotnisko-wiec Tiger’s Claw. Między misjami można było poznać przesiadających w kantynie pozostałych pilotów. Rozmowy z nimi nie tylko stanowiły źródło informacji o toczącej się wojnie, ale także wiedzy na temat taktycznych sztuczek pomagających w walce z różnymi rodzajami wrogich pojazdów. A przy tym drugoplanowi bohaterowie nie byli wyłącznie nazwiskami, istniejącymi w grze jedynie dlatego, że wypadła, by miała ona fabułę. Każdy z nich okazywał się „jakiś”, dzięki czemu łatwo było ich polubić i tym głębiej wsiąknąć w przedstawiony w Wing Commanderze świat.

SÓL KOSMOSU

Świetnie prezentowało się także to, co jest solą symulatorów lotniczych, czyli misje. Generalnie sprowadzały się do tego, by nie dać się zestrzelić kocim przeciwnikom, ale szczyt do wszystkiego, co miauczy nie było naszym jedynym zadaniem. Niekiedy jeszcze większym wyzwaniem niż walka z wrogimi asami stawała się konieczność omijania asteroid czy min. Chwila nieuwagi mogła oznaczać, jeśli nie śmierć, to poważne uszkodzenie poszycia statku albo zniszczenie radaru. Także wyzna-

czane niebieskowłosemu pilotowi zadania były różnorodne. Raz należało przybyć na odsiecz będącym w tarapatkach sojusznikom, innym razem storpedować okręty liniowe wroga, a jeszcze kiedy indziej po prostu patrolować fragment kosmosu. Do tego dodać wypadła przyjazne, niemal intuicyjne sterowanie pojazdem, czym tytuł wyróżniał się na tle lubujących się w komplikacjach symulatorów lotniczych.

Zawalenie misji miało swoje konsekwencje – można było obejrzeć animację ze skutkami naszych działań, czyli na przykład płonącymi domami i triumfującymi Kilrathi. W zależności od sposobu zakończenia zadań inaczej rozwijała się fabuła, a więc i kolejne misje. Dzięki temu, aby zmierzyć się ze wszystkimi przygotowanymi przez Origin wyzwaniami, trzeba było zaczynać grę kilka razy. Czekaliśmy na nas też dwa finały przygody. Tytuł nie był jednak pozbawiony błędów. O jednym z najpoważniejszych gracze nie mieli bladego pojęcia. Otóż po wyjściu z programu pojawiała się sympatyczne pożegnanie: „Thank you for playing Wing Commander”. Tyle że programiści wcale nie mieli zamiaru umieszczać takiego komunikatu. Krótco przed premierą ekipę Origin gonili terminy, a jej członkowie nie potrafili rozwiązać irytującego problemu. Za każdym razem, gdy wyłączali grę, wyskakiwał błąd i nikt nie miał bladego pojęcia, co go powodowało, a tym bardziej – jak się drania pozbyć. Jako że czasu na walkę z bugiem nie było, postanowiono go schować. Na to salomonowe rozwiązanie wpadł programista Ken Demarest III, który ręcznie zmienił treść komunikatu i przerobił go na podziękowanie za grę. Błąd więc w dalszym ciągu się pojawiał, tyle że już nie wyglądał jak błąd.

Zgodnie z przewidywaniami Wing Commander i jego bohater szybko podbili serca oraz portfele graczy.

Film



Wing Commander wszedł do kin w 1999 roku, zbierając słabe recenzje. Graczom nie podobało się odejście od pierwowzoru, a reszta świata śmiała się z myśliczów wyglądających jakby zostały złożone z elementów znalezionych na śmietniku. Film kosztował „jedynie” 30 mln dolarów.

Nie dano więc fanom stęsknić się za pilotem o niebieskich włosach i wydano dwa zestawy dodatkowych misji. The Secret Missions i The Secret Missions 2: Crusade ciągnęły rozpoczęty wątek, zmuszając bohatera do zniszczenia potężnego działła grawitacyjnego obcych oraz walki w obronie mniej rozwiniętej rasy podobnych do ptaków firekkanów. Dodatki jednak stanowiły tylko preludium do kolejnej pełnoprawnej części rodzącej się sagi.

ORIGIN ROZPĘDZA SIĘ

Sukces „jedyńki” sprawił, że przy kontynuacji trzon zespołu rozrósł się z 5 do aż 25 osób, co przełożyło się na to, co zaproponowano graczom. Wydany już w 1991 roku Wing Commander II: Vengeance of the Kilrathi został podrasowany pod względem graficznym, a w warstwie dźwiękowej przeszedł prawdziwą rewolucję. W pierwszej odsłonie cyklu rozmowy ograniczały się do podpisów pod animacjami, w sequele pojawił się dubbing. Mocno rozbudowano także fabułę. Z intra dowiadaliśmy się, że choć wojna toczy się w najlepsze, to już przy nikłym udziale naszego bohatera. Ten bowiem został obarczony odpowiedzialnością za zniszczenie lotniskowca w poprzedniej części i za karę zdegradowany oraz wysłany na stację gdzieś na krańcu wszechświata. Jak to zwykle w bajkach - i grach - bywa, okazało się, że ów kosmiczny zaścianek przeistacza się w centrum wydarzeń, gdyż to właśnie tam przypuszczają ofensywę znane już wszystkim kotki. Znowu więc trzeba było zakasać rękawy i wskoczyć za stery, by stawić czoła włochatemu wrogowi. Zadbano o rozwój bohaterów oraz urozmaicenie wątków. Na arenie pojawił się Geoffrey Tolwyn, którego konflikt z protagonistą ciągnął się przez kolejne odsłony. Były więc zdrady,

zwroty akcji, a nawet romans. Co ciekawe, jeśli kogoś to nie interesowało, to w menu umożliwiono wyruszenie na kolejne misje bez oglądania przerywników prezentujących historię.

MULTIMEDIALNA GALAKTYKA

WCII nie tylko sprostał oczekiwaniom fanów, ale podniósł poprzeczkę. Podobnie jak pierwowzór sequel doczekał się dodatków - Special Operations 1 i 2. Po nich fani dostali dwa spin-offy - WC Academy i WC Armada, które nie kontynuowały opowiadanej przez Wing Comman-



dery historii. Na poznanie dalszych losów dzielnych pilotów Konfederacji trzeba było poczekać do 1995 roku, ale zdecydowanie było warto. Wing Commander III, opatrzony podtytułem Heart of the Tiger, był rewolucyjny niemal pod każdym względem. Ogromną metamorfozę przeszedł główny bohater, którego nie można już było dowolnie ochrzcić. W tej odsłonie zyskał oficjalne personalia i od tego momentu nazywał się Christopher Blair. Podobno nazwisko to powstało ze skrócenia przydomka „Bluehair”, z kolei imię dzielny pilot dostał po tatusiu - ojcu sagi Chrisie Robertsie. Bohater stracił też swój znak rozpoznawczy, czyli niebieską czuprynę. Chyba nikt nie miał tego programistom za złe, gdyż zyskała za to twarz Luke'a Skywalkera. Wcielił się w niego sam Mark Hamill, co może być pewną podpowiedzią dla

ludzi wybierających aktora do roli Daario Naharisa w „Grze o tron”. Hamill w Wing Commanderze wziął się stąd, że pojawiające się między misjami animacje zastąpiono filmami z żywymi aktorami. Nie szczędzono przy tym środków i oprócz gwiazdy „Gwiezdných wojen” wystąpili między innymi: Malcolm McDowell sławny dzięki „Mechanicznej porażce”, grywający przyjaciela Indiany Jonesa John Rhys-Davies, Thomas Wilson, czyli Biff Tannen z „Powrotu do przyszłości”, rozpoznawalny dla fanów „Miasteczka Twin Peaks” Chris Mulkey czy Ginger Lynn Allen znana wcześniej głównie z... filmów porno. Głosu jednemu z kilrathi użyczył Tim Curry, a stawkę uzupełnili aktorzy w hollywoodzkich produkcjach pojawiający się w rolach dalszoplanowych, choć przeważnie nieco ambitniejszych niż „pięte zwołanie od lewej”. Łącznie na czterech płytach z grą zmieszczono ponad trzy godziny filmików. Za kamerą stanął Chris Roberts, który zawsze marzył o karierze reżyserskiej.

Na dodatek w wielu miejscach pozwolono graczowi zdecydować o tym, co Blair powie lub zrobi. Dokonane w ten sposób wybory miały wpływ na rozwój fabuły. Na przykład danie kosza będącej mechanikiem pokładowym Rachel sprawiło, że ta strzelała focha i odmawiała przygotowywania uzbrojenia w myśliwcu bohatera. A właśnie - określenie uzbrojenia, modelu myśliwca, a nawet skrzydłowego, z którym chce się wyruszyć na misję, było kolejną nowością trafiającą do serc graczy z precyzją protonowej torpedy. Do tego dołożyć trzeba olbrzymi skok, jeśli chodzi o grafikę, oraz oczywiście dopracowane misje. Tradycyjnie ich przebieg decydował o rozwoju kampanii, ale było kilka pułapek i sparanie kluczowych zadań sprawiło, że chociaż rozpoczynaliśmy kolejne, to wynik wojny był już przesądzony - niezależnie od dalszych sukcesów i tak oglądaliśmy zagładę Ziemi. Jeśli jednak wszystko szło dobrze, to do historii przechodziła rodzinna planeta Kilrathi. Tak czy siak, wojna dobiegała końca. Wojna, ale nie przygody dzielnego Christophera Blaira.

✚ Ralgha nar Hhallas, czyli Hobbes - Kilrathi, który w WCII przeszedł na stronę ludzi. W kolejnej części zmienił jednak poglądy polityczne.





✦ Każda misja poprzedzona była odprawą i biegiem do maszyn.



✦ WC: Armada pozwalał grać po stronie ludzi lub kilrathi.



✦ W WC: Privateer gracz wciela się w najemnika. Musi nie tylko walczyć, ale także handlować, aby ulepszać swój statek lub wymienić go na potężniejszy.

✦ Główny bohater aż do WC3 miał charakterystyczne niebieskie włosy.

Seria oprócz głównych tytułów obejmuje także szereg spin-offów: Academy, Armadę, Privateer i Privateer 2: The Darkening. W tym ostatnim pojawili się między innymi Clive Owen, Jürgen Prochnow i Christopher Walken.



Przerywniki filmowe pochłonęły sporą część budżetów WC3 i WC4.



Kolorowy wszechświat stał się wizytówką WC: Prophecy.



Kantyna stanowiła miejsce spotkań pilotów w każdej części serii.



Dragon z WC4 to jeden z najwspanialszych statków w historii sagi. Miał potężne działka oraz system maskujący.



Ludzie z Origin wiedzieli, że jeśli kolejną częścią chcą jeszcze bardziej podnieść poziom, to nie stać ich na oszczędności. Budżet czwartej odsłony wyniósł 12 mln dolarów, co dziś może śmieszyć, jednak wówczas była to rekordowa kwota. Richard Garriott, założyciel Origin Systems, w jednym z wywiadów przyznał, iż wydanie takich pieniędzy na grę było ryzykowne, ale pomysły Chrisa Robertsa miały to do siebie, że choć wymagały ogromnych nakładów, zwracały się z nawiązką.

Oczywiście znów lwia część wspomnianej kwoty poszła na realizację filmowych przerywników. Już intro robiło niesamowite wrażenie i osobiście do dziś nie widziałem lepszego wprowadzenia w grę. Powiększyła się także obsada, do której dołączył między innymi Mark Dacascos, którego niedawno można było zobaczyć jako Kung Lao w serialu „Mortal Kombat: Legacy”. Grę nazwano Wing Commander IV: The Price of Freedom, podtytuł zapożyczając od XIX-wiecznego polityka Leonarda H. Courtneya, który twierdził, że ceną wolności jest nieustanne czuwanie. Skoro w poprzedniej części zakończono konflikt z Kilrathi, to teraz trzeba było wymyślić coś nowego. Szwarcharacterem została więc tajna organizacja, pchająca ludzkość ku wojnie domowej. Fabularnie znów było ciekawie i intrygująco. Zwiększono liczbę i długość sekwencji filmowych, a podjęte w trakcie nich decyzje miały jeszcze silniejszy wpływ na rozwój wydarzeń. Ba, nawet ostateczne losy Blaira i całej Ziemi rozstrzygał nie pojedynek lotniczy, tylko retoryczna potyczka, podczas której trzeba było wybierać odpowiednie kwestie, by zdemaskować zdrajców i nie trafić przed pluton egzekucyjny...

Jeszcze raz Roberts i Origin zdołali ulepszyć coś, co wydawało się idealne. O tym, jak dobry był WCIV, może świadczyć choćby fakt, że wytrzymał próbę czasu i znalazł się na liście 100 najlepszych gier wszech czasów przygotowanej w 2000 roku przez miesięcznik Świat Gier Komputerowych. Wybór uzasadniono tak: „Zdecydowanie najlepsza część

Końcówka lat 90. była czasem, gdy niemal każda seria gier próbowała korzystać z dobrodziejstw akceleratorów 3D, co często kończyło się klęską. Na szczęście nie w tym przypadku.

serii Wing Commander, która w chwili swojego wydania szokowała nie tylko jakością grafiki (w tym rewelacyjne filmy), dźwięku (jeden z pierwszych przypadków nagrania soundtracku przez orkiestrę), ale także liczbą kompaktów, których było aż sześć”.

Skoro w ten sposób wywołaliśmy temat muzyki, to warto wspomnieć, że George Oldziey, czyli kompozytor odpowiedzialny za melodie, które umilały grę w WCIII i WCIV, na Kickstarterze zebrał fundusze na nagranie orkiestrowych wersji utworów z Wing Commanderów. A jeśli zastanawiacie się, skąd jeszcze możecie go znać, to przypomnę, że Oldziey pracował przy filmach Quentina Tarantino i Roberta Rodriguez. W CV ma między innymi „Małych agentów” oraz drugie części „Kill Billa”, „Sin City” i „Desperado”.

ORIGIN PO ROBERTSIE

Wracając do Wing Commandera - rok 1996 upłynął serii pod znakiem ogromnego sukcesu, jakim okazała premiera czwartej części, ale też końca pewnej epoki, gdyż Chris Roberts opuścił Origin. Nie oznaczało to jednak zaniechania produkcji sagi. W międzyczasie firma trafiła bowiem pod skrzydła Electronic Arts, a EA znane jest z tego, że nie zamyka projektów, które można przekuć na dolary. Zakasano więc rękawy i wzięto się za prace nad piątą odsłoną cyklu. Ich efektem był Wing Commander: Prophecy, którego gracze dostali do rąk po koniec 1997 roku. Oprócz samej gry wydano także płytę z soundtrackiem, na której znalazły się między innymi utwory Fear Factory, Paradise Lost czy Rammsteina.

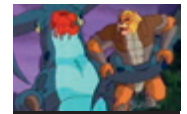
Wing Commander w nową erę wszedł w wielkim stylu. Tytuł wyglądał rewelacyjnie - cenę za to stanowiły oczywiście astronomiczne wymagania sprzętowe. Kosmos zrobił się dużo bardziej kolorowy, co było wizją ryzykowną, ale i ciekawą.

Niestety, pozostałe zmiany nie okazały się już tak pozytywne. Najpoważniejsza dotyczyła głównego bohatera. Blaira zastąpił Lance Casey - syn Icemana, pilota z pierwszego Wing Commandera. Dotychczasowy protagonista, wciąż grany przez Hamilla, zszedł na drugi plan, podobnie jak kilkoro innych starych znajomych. Pole do popisu dano głównie nowym bohaterom. Odebrano graczom także możliwość wyboru kwestii dialogowych i wpływania w ten sposób na fabułę, co czyniło zabawę bardziej liniową.

Autorom oberwało się też za uproszczenie latania. WC: Prophecy wytknięto, że przestał być symulatorem lotu, a uciekł w stronę strzelanki z elementami symulacji. Na szczęście wciąż broniła się fabuła, która tym razem przedstawiała konflikt z nową rasą zwaną Nephilim i przypominającą wyjątkowo wkurzone owoce morza. To właśnie jej pojawienie się zwiastowała tytułowa przepowiednia. Niestety, także tutaj padły zarzuty, głównie dotyczące zakończenia pozostawiającego kilka otwartych furtek i ogromny znak zapytania odnośnie losu Christophera Blaira. Niejasności owych nie rozwiązał zbiór dodatkowych misji, czyli Wing Commander: Secret OPS. Co ciekawe, tytuł ten nie stanowił stricte dodatku do Prophecy, gdyż do uruchomienia nie potrzebował podstawki, a dostępny był za darmo w internecie.

Tutaj, przynajmniej na razie, kończy się historia Wing Commandera. Czy będzie jakiś dalszy ciąg, nie wiadomo, ale pewne jest, że nie stworzy go już Origin, gdyż studio zostało zamknięte przez EA w 2004 roku. Elektrycy chyba jednak pamiętają, że mają prawa do słynnej sagi, o czym świadczy wydana w 2007 zrzecznościówka Wing Commander Arena, którą jednak z poprzednimi częściami łączy w zasadzie tylko tytuł. Magia kosmicznych wojaży pozostała w przeszłości. ■

Kreskówka



Wing Commander Academy, czyli serial na podstawie sagi powstał w 1996 roku i liczył 13 odcinków. Produkcja opowiadała o początkach karier głównych bohaterów. Głosów postaciom użyczyli ci sami aktorzy, którzy wcieli się w nich w grach.

PIXEL
WYWIAD

Z ATARI DO ELECTRONIC ARTS

Z Jeffem Burtonem
rozmawia Piotr Mańkowski

Urodzony w 1950 roku menedżer i przedsiębiorca działający od dekad w Dolinie Krzemowej.



Siedziba

Dzisiaj po ruchliwych niegdyś uliczkach Sunnyvale hula wiatr. Biurowiec na Borregas Avenue 1265, w którym za czasów Wamera stacjonowało Atari, najszybciej rozwijająca się firma w dziejach USA, jest obecnie do wynajęcia. Chętnych raczej brak. Cena: 2,35 dolara za metr kwadratowy. To sporo taniej niż biura w Warszawie!

P W jaki sposób trafił pan do Atari?

Działo się to w 1980 roku, gdy byłem świeżo po ukończeniu Stanford Business School. Zatrudniłem się w firmie zajmującej się sprzętem medycznym. Mój przyjaciel ze studiów, Trip Hawkins, w tamtym czasie pracował w Apple. Pewnego dnia odwiedziłem go w firmie i zobaczyłem w akcji komputer Apple II, a na nim uruchomiony arkusz kalkulacyjny VisiCalc. A ponieważ przez pewien czas pracowałem w biurze księgowym mojego ojca w rodzinnym Dallas, pamiętałem, że wszystkie zestawienia były robione ręcznie na papierze. Gdy zobaczyłem to na komputerze, pomyślałem sobie: „O mój Boże, to zmieni cały świat”. To był impuls, który spowodował, że postanowiłem wejść do branży informatycznej.

P Trip Hawkins nie zachęcał pana do zatrudnienia się w Apple?

Apple było już wtedy dużą korporacją, w 1980 roku weszło na giełdę. Nie jest łatwo odnaleźć się w strukturach, które są już ukształtowane. Wtedy dostrzegłem Atari, które w tamtym czasie zaczynało podbijać rynek komputerów, oferując modele Atari 400 i Atari 800. Ten drugi dysponował podłączaną stacją dysków, co robiło potężne wrażenie. Poza tym oba miały wbudowane chipsety, których nie posiadały ani Apple II,





ani Commodore PET. Wydawało się, że przed Atari otwierają się świetlane perspektywy i że znajdujemy się w szczególnym momencie dziejów informatyki.

Q Trafisz do Atari, poznał pan osobiście jego ówczesnego dyrektora generalnego, Raya Kassara? Oczywiście. Byłem drugą osobą zatrudnioną w międzynarodowym oddziale komputerowym. Pracowaliśmy w ogromnym pomieszczeniu, w osobnych boksach, oddzielonych od reszty ściankami działowymi, zaś na końcu korytarza, w rogu, znajdował się gabinet Raya Kassara. To było zabawne, gdyż zarówno ja, jak i człowiek, który mnie zatrudnił, siedzieliśmy w biurze już około 7:30. Niedługo potem zjawił się dowieziony z San Francisco przez szofera Ray, który musiał przejść obok naszych stanowisk, żeby dotrzeć do swojego gabinetu. Był bardzo uprzejmym człowiekiem o egipskich korzeniach, nigdy nie dochodziło do żadnych awantur, a on sam wydawał się dobrym przywódcą, przynajmniej w tamtym momencie. Wcześniej związany był z przemysłem tekstylnym, zdaje się, że z produkcją ręczników. Ale to wszystko szczegóły, bo tak naprawdę istotne jest to, że Ray Kassara podjął kilka bardzo ważnych strategicznych decyzji. Zatrudnił na przykład radcę prawnego Skipa Paula, który wcześniej pracował jako urzędnik w Sądzie Najwyższym. Był genialnym strategiem. To on sfinalizował umowę z Nintendo, która na pięć lat zapewniła Atari wyłączność na sprzedaż produktów tej firmy na terenie Ameryki. Pozwoliło to przez pięć lat trzymać Nintendo z dala od USA.

Q Ale nie uchroniło Atari przed krachem.

Pamięta pan tę ciszę przed burzą?

Dla mnie pierwszym sygnałem było podpisanie przez Stevena Rossa z Warner Communications wielomilionowej umowy ze Stevenem Spielbergiem na produkcję E.T. Nawiasem mówiąc, rok temu w pobliżu Alamogordo odkopano kartridże w tą grą...

Q A w 1983 roku wiedzieliście, że jest to zalewane cementem gdzieś w Nowym Meksyku?

Oczywiście, każdy w biurze o tym wiedział. Potem przez lata sprawa urosła do rangi mitu. Ale ważne jest to, co doprowadziło do całego tego fiaska. Trzeba cofnąć się do premiery Pac-Mana na Atari 2600. W tamtym czasie Atari miało na terenie USA kilkanaście niezależnych sieci zrzeszających przedstawicieli handlowych. Sprzedaż wyglądała tak, że zbierano od nich zamówienia i w ten sposób kalkulowano, ile wyprodukować kartridżów z grą. Podczas świąt 1981 roku wśród sprzedawców wybuchła panika. Pac-Man miał się pojawić w sklepach już wiosną kolejnego roku i bano się, że popyt przekroczy podaż. Wszyscy przedstawiciele handlowi złożyli więc profilaktycznie zamówienia na maksymalne ilości.



1 M.U.L.E. zostało zainspirowane powieścią Roberta A. Heinleina.

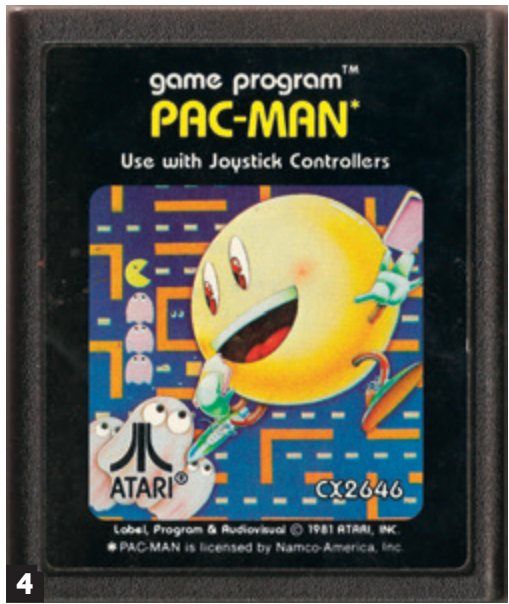
2 Steven Ross z żoną Courtney Sales i Stevenem Spielbergiem.

3 Pinball Construction Set był jednym z pierwszych hitów Electronic Arts.

4 Pac-Man w wersji na Atari 2600 okazał się bardzo źle wykonaną grą.

5 Reklama z 1982 r. O latach 1977-83 w Atari pisaliśmy w Pixelu #01.

6 Ekshumacja artefaktów, które zostały pogrzebane we wrześniu 1983 roku.



Problem tkwił w tym, że systemy przekazu informacji nie były wówczas zintegrowane i nikt nie zauważył, iż wolumen zamówień przekroczył liczbę dostępnych na rynku konsol Atari 2600! Dość podobnie było z E.T., którego wydanie zaplanowano na Gwiazdkę 1982 roku, kilka miesięcy po premierze filmu. Gra była bardzo zła, nie sprzedawała się, a duże sieci typu Toys „R” Us miały w umowach z Atari zagwarantowane pełne prawo zwrotu. I nagle te zwroty zalały magazyny naszej firmy. W kraj poszła zaś fama, że Atari nie jest już w stanie dostarczać dobrych produktów.

P A czy to nie było tak, że główny problem Atari stanowiła rozдутa struktura firmy?

To oczywiście też się przyczyniło. W ogóle zdajmy sobie sprawę, jak w 1982 roku wyglądała komunikacja. Internet? Nie. Telefony komórkowe? Nie. Przelewy bankowe realizowane samodzielnie? Nie. Przypominam też sobie, że bardzo rzadko rozmawiałem przez telefon z kimkolwiek z Europy, ponieważ rozmowy międzynarodowe były zabójczo drogie. Głównym narzędziem pracy pozostawał telex! Pisaliśmy też papierowe listy. Dostawy do Europy realizowało się w dość dziwny sposób. Otóż aby otrzymać zamrożone środki finansowe, trzeba było wysłać towar w określonym czasie, inaczej pieniądze by przepadły. Pamiętam nasze boje z firmami spedycyjnymi, żeby zdążyć na czas. To wszystko stwarzało wielką barierę dla normalnego handlu, w jego współczesnym rozumieniu. Do wspomnianych czynników, które spowodowały upadek Atari, dołożyło się jeszcze ujawnienie faktu, że Ray Kassar wykorzystywał wewnętrzne informacje do prywatnego obrotu akcjami, no i oczywiście spadek akcji Warner Communications po tym, gdy okazało się, że prognozy sprzedaży nie będą tak dobre, jak wcześniej zakładano, głównie z powodu zwrotów Pac-Mana i zmniejszonych zamówień na E.T. Mnie już zresztą wtedy nie było w Atari. Odszedłem w sierpniu 1982 roku.

P Ciekawi mnie ten moment, gdy Trip Hawkins zadzwonił do pana i zapytał: „Chcesz współtworzyć ze mną firmę?”.

Opowiem ci historię powstania Electronic Arts. Trip Hawkins był dyrektorem marketingu komputerów Lisa przygotowywanych przez Apple. Steve Jobs, którego mentorem był wówczas Mike Markkula, został przez inwestorów odsunięty od tego projektu, ponieważ obawiano się, że całość może przynieść firmie ogromne straty. No i pod koniec 1981 roku Steve zaczął zbierać ludzi do swojego nowego projektu, czyli Macintosha. Obaj z Tripem stanęli pod ścianą i wówczas Hawkins odszedł z Apple. Wyjechał na miesiąc do Europy, żeby odświeżyć głowę, a po tym, jak wrócił, zadzwonił do mnie i zapytał: „Czy jeśli odpalałbyś nową firmę, to taką produkującą software czy hardware?”. Odpowiedziałem, że oczywiście software. Znałem sporo ludzi z tej branży i wiedziałem, że bywają dziwni, ale wielu z nich to geniusze z ogromnym potencjałem. Taki na przykład Chris Crawford napisał genialną strategię wojenną

Eastern Front (1941) na Atari 2600. Razem z nim pojechałem do Europy, żeby rozmawiać z różnymi zespołami programistycznymi. Widząc entuzjazm, jaki tam panował, powiedziałem Tripowi: „Nie wchodź w hardware, bo to branża wymagająca dużego kapitału, długie terminy płatności, ryzyko wycieków technologii”. Trip się zgodził. W lipcu 1982 roku zadzwonił i zapytał, czy nie przyszedłbym na lunch do jego luksusowego domu.

P Czyli nie była to kolejna garażowa legenda?

Garaż był, tyle że stała w nim limuzyna. W tamtym czasie Trip był już bardzo zamożnym człowiekiem, ponieważ dołączył do Apple jako pracownik numer 50 i otrzymał niemały pakiet akcji. Gdy Apple weszło na giełdę, mógł to spieniężyć i dostał coś około 10 mln dolarów. Nie miał jeszcze 28 lat, a posiadał rancza, nieruchomości, luksusowe samochody, a przede wszystkim niezależność twórczą. Na tym słynnym spotkaniu w jego willi było sześć osób. Oprócz Tripa i mnie – Dave Evans i Pat Marriot z działu marketingu Apple. Poza tym najstarszy z nas Rich Melmon z VisiCorp, pracujący z jedną z najważniejszych osób w Dolinie Krzemowej, czyli Regisem McKenna, oraz Bing Gordon zatrudniony wówczas u Hal Riney. Trip, Bing i ja byliśmy kumplami z jednego roku Stanford Business School. To był taki wydłużony lunch trwający od godziny szóstej aż do północy, podczas którego zdecydowaliśmy, że uruchomimy firmę. Rich początkowo miał w głowie nazwę Software Arts, która wewoluowała do tej znanej dzisiaj. Trip razem z Richem zabezpieczyli kapitał na działanie firmy i w sierpniu Electronic Arts rozpoczęło działalność. Obciliśmy sobie sami pensje, przyznając zarazem opcje na akcje.

P Ale musiał się pan jeszcze zwolnić z Atari!

Poszedłem do człowieka, który był moim szefem, i oznajmiłem, że odchodzę. Powiedział, że Atari mnie potrzebuje i że to jest praca na całe życie. Wyjaśniłem mu, że kumple ze studiów zakładają nową firmę i idę razem z nimi. On wówczas na to: „W takim razie dołóż wszelkich starań, żebyś nigdy więcej nie dostał pracy w Dolinie Krzemowej”. Zostałem przeszukany i pod eskortą wyprowadzony z budynku.

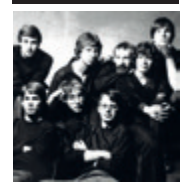
P Niech pan na koniec opowie o legendzie wczesnego Electronic Arts, czyli Danie Buntenie.

Był wspaniałym człowiekiem. Jego głównym dziełem było M.U.L.E. wyprodukowane przez jego firmę Ozark Softscape. I wiesz, co było najwspanialsze w M.U.L.E., bo w tamtych czasach grywałem w gry i akurat tę znałem bardzo dobrze? Będąc pozycją strategiczną, stanowiło odbicie osobowości Dana. To się czuło. M.U.L.E. było jedną z naszych najważniejszych gier, mimo że nie okazało się bestsellerem. Dan pojawił się na słynnej reklamie, na której nasi autorzy wystylizowani zostali na Beatlesów, a obok ich zbiorowego zdjęcia znajdował się tekst zaczynający się od słów: „Czy komputer może spowodować, że zapłaczesz?”. Od tej reklamy zaczęła się wielka kariera Electronic Arts. ■



✦ Trip Hawkins w początkach kariery uchodził za menedżera bez skazy. Wszyscy go lubili i cenili. Dopiero gdy w 1991 roku odszedł z EA, by założyć 3DO, popełnił swój pierwszy duży biznesowy błąd.

Beatles!



Fotografia, o której wspominał Jeff. Autorzy gier przedstawieni niczym artyści. Od lewej: Mike Abbott (Hard Hat Mack), Dan Bunten (M.U.L.E.), Jon Freeman (Archon), Anne Westfall (Archon), Bill Budge (Pinball Construction Set) Na dole: Matt Alexander (Hard Hat Mack), John Fields (Axis Assassin) oraz David Maynard (Worms?).

HISTORIA

LOOKING GLASS TECHNOLOGIES

Ludzie zakochani w starych grach cierpliwie znoszą wstukiwanie poleceń w tekstówkach, zgony bez ostrzeżenia w grach Sierry czy monotonię lochów w Eye of the Beholder.

■ Paweł Schreiber

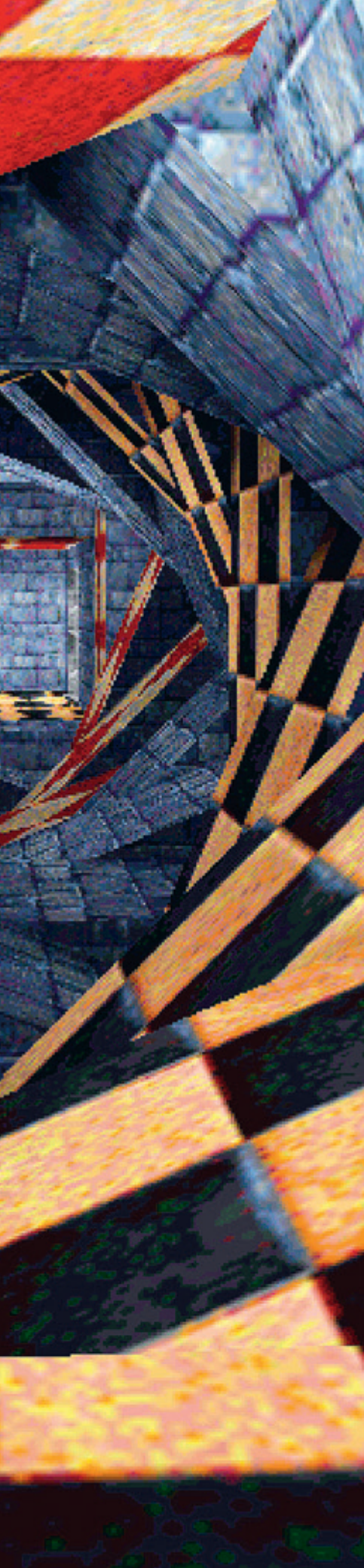
To przecież stareńkie gry, trzeba im więc co nieco wybaczyć. W głębi duszy wszyscy czujemy, że nie powinno się ich porównywać z najnowszymi produkcjami, bo byłyby z góry skazane na porażkę. Niech startują w swoich kategoriach. Prawda?

Kiedy tylko nachodzą mnie podobne myśli, wracam do Ultimy Underworld. Cenilem ją od zawsze - to znaczy od momentu, gdy zobaczyłem ją w zamierzonych czasach na ekranie komputera kolegi i przez długą chwilę nie byłem w stanie uwierzyć, że coś takiego w ogóle jest możliwe. Ale wtedy patrzyłem na nią jak na konkurencję dla Wolfensteina i Eye of the Beholder, zachwycając się przede wszystkim niesamowitą grafiką. Naprawdę doceniłem ją dopiero wówczas, kiedy usiadłem do niej wiele lat później, w czasach Deus Ex: Human

Revolution, Dishonored i Skyrima. Zdałem sobie nagle sprawę, że Ultima Underworld wcale nie należy do przeszłości. Kiedy przebijemy się przez archaiczną grafikę i interfejs, okazuje się, że to gra na wskroś współczesna - z ogromnym, dynamicznie reagującym na nasze poczynania światem, w którym czasem bawią nas wielkie zmiany i wydarzenia, a czasem drobne szczegóły. Obok swoich młodszych kolegów UU to nie staruszek, który z trudem stoi o własnych siłach, tylko pełnoprawna konkurencja. Nic dziwnego - tę grę zrobiła grupa ludzi, którzy zawsze wybiegali myślą w przyszłość. Działalność rozpoczęli jako Blue Sky Productions, ale na kartach historii zapisali się pod swoją późniejszą nazwą - Looking Glass Studios.

Założyciel firmy, Paul Neurath, pracował wcześniej dla Origin Systems, gdzie stworzył wykorzystujące grafikę

■ Wnętrze posiadłości Constantine'a z Thief: The Dark Project nie grzeszą funkcjonalnością. I właśnie o to chodzi.



3D kosmiczne RPG zatytułowane Space Rogue. Zamarzyło mu się, żeby swobodę, jaką dawały graczowi gry pokroju SR, połączyć z konwencją pierwszoosobowego cRPG fantasy - był zafascynowany takimi dziełami jak chociażby Dungeon Master. Pierwszy projekt Blue Sky (studio to Neurath powołał do życia wspólnie z Nedom Lernerem), zatytułowany początkowo po prostu Underworld, miał je naśladować, ale jednocześnie wkroczyć na zupełnie nowe terytorium. Graczy przyzwyczajonych do skokowego ruchu i krzyżujących się pod kątem prostym korytarzy miał wprowadzić w pełną, pokrytą teksturami przestrzeń 3D. Przygotowane przez Blue Sky demo technologiczne robiło ogromne wrażenie - wzbudziło zachwyt między innymi Warrena Spectora. Firma Origin pokładała wtedy nadzieje przede wszystkim w pełnych rozmachu filmowych opowieściach, które zwiastowała premiera Wing Commandera (pierwszego, jeszcze bez żywych aktorów, ale z fabułą prezentowaną w dialogowych przerywnikach), a Underworld był przykładem zupełnie innej filozofii przedstawiania historii i tworzenia gier, niemniej trójwymiarowe podziemia okazały się na tyle przekonujące, że cały projekt trafił pod skrzydła Originu, a przed nazwą „Underworld” stało dumne „Ultima”, gwarantujące produktowi debiutującej firmy natychmiastową rozpoznawalność.

MIECZE NA STÓŁ

Imponująca grafika to jednak dopiero początek. Była ona bowiem tylko środkiem do dużo ciekawszego celu - ekipa Blue Sky chciała wykreować maksymalnie wiarygodny świat, w którym opowieści powstają nie na bazie z góry przygotowanego scenariusza, tylko na podstawie indywidualnych doświadczeń graczy, za każdym razem nieco innych. W Wolfensteinie można chodzić i strzelać. W Ultimie Underworld z napotykanymi stworami można też rozmawiać i handlować. Jeśli należą do jakiegoś stronnictwa - wesprzeć je albo przeszkodzić mu w działalności. Leżące w kątach śmieci i skarby da się nie tylko podnosić, ale i rzucać nimi



✦ Z pałacu Lorda Britisha prosto do lodowych jaskiń - tylko w Ultimie Underworld 2, gdzie zamiast kolejnych pięter lochu czekają na nas kolejne światy do zbadania.

na różne odległości - system fizyki dba, żeby spadały jak trzeba. Bohater, znany z serii Ultima Avatar, stopniowo głodnieje i się męczy - musi spać i jeść (choćby pieczone mięso, które psuje się wolniej od surowego, albo popcorn, przygotowany za pomocą kolby kukurydzy i pochodni). Wiele problemów da się rozwiązać na różne sposoby - z przeciwnikiem jedni będą negocjować gładkimi słówkami, drudzy mieczem, a jeszcze inni odpuszczą sobie negocjacje, bo wolą skorzystać z cienia i wytrychów. Już na pierwszych piętrach natrafiamy na wojujące ze sobą plemiona goblinów, chciwego króla krasnoludów i gromadkę rozpaczliwie próbujących przeżyć ludzi - a każda z tych grup ma sprzeczne żądania i interesy. Dalej robi się tylko ciekawiej.

Wrażenie realności i skomplikowania świata sprawia, że fabuła schodzi na drugi plan - historia poszukiwań córki możnowładcy z Britannii, porwanej w zaludnione od pokoleń, a teraz odcięte od świata podziemia, nie jest w sumie ani ciekawa, ani oryginalna. Scenariusz gry powstawał w atmosferze specyficznego luzu, który miał się później stać znakiem rozpoznawczym Looking Glass - autorzy gry tworzyli poszczególne piętra niezależnie od siebie, a dopiero kiedy były one z grubsza gotowe, uspojniano całość, budując między nimi powiązania w fabule i dialogach. W rezultacie Ultima Underworld jest przede wszystkim miejscem, a dopiero w drugiej kolejności opowieścią. A może inaczej - miejscem, w którym opowieść przygotowana przez twórców grzecznie ustępuje potem swoim znajomym.

Sukces UU dojrzał powoli - początkowo tytuł nie zapowiadał się na wielki przebój, ale w miarę jak wieści o tym, co ma do zaoferowania, rozchodziły się wśród graczy, wyniki

Ultima



Pierwotnie seria Underworld nie miała mieć nic wspólnego ze światem Ultimy, ale kiedy firma Origin zaproponowała twórcom wykorzystanie znanej marki, nie wahali się długo. W pierwszej części wyraźnie widać, że wątki z Ultimy są sztucznie doklejone do fabuły, ale druga jest już całkowicie zanurzona w świecie serii o Avatarze.



sprzedaży szły w górę. Na dobre narodził się nowy gatunek gier, łączących fabułę z symulacją wiarygodnego świata, przez swoich twórców ochrzczony mianem „immersive sim”.

LABIRYNT ŚWIATÓW

Druga część *Ultimy Underworld*, *Labyrinth of Worlds*, była już dużo lepiej zintegrowana z serią matką - jej akcja rozgrywała się pomiędzy wydarzeniami z *Ultimy VII* i dodatku do niej, zatytułowanego *Serpent Isle*. Jak zwykle zawzięty *Guardian*, wściekły z powodu porażki poniesionej w siódmej części gry, postanawia otoczyć zamek Lorda Britisha kopułą, której nijak nie da się zniszczyć. Ratunku trzeba szukać pod ziemią - *Avatar* odkrywa tam bramy prowadzące do innych światów. Najwyraźniej twórcom spodobała się luźna struktura *UU*, bo tym razem poszli jeszcze dalej - od pewnego momentu każde piętro to kawałek zupełnie innej rzeczywistości, od lodowych jaskiń, przez otchłanie zalane ławą, po pustkę eteru, po której poruszamy się, chodząc po zawieszonych w ciemności kolorowych pomostach. Wszystko to składa w jedną całość zamek

Rozwiązano problem dialogów: na stacji kosmicznej Cytadela, gdzie rozgrywa się akcja kolejnej gry studia, *System Shocka*, nie ma już z kim porozmawiać.

Lorda Britisha, do którego co chwile powracamy, żeby poinformować o swoich postępach i otrzymać rady albo kolejne zadania do wykonania. Mnóstwo tu starych znajomych - poza *Lordem* można porozmawiać choćby z wiernym towarzyszem *Iolo* czy niezbyt sympatycznym burmistrzem miasta *Britain*, *Pattersonem* (który w „siódemce” nie dość, że paktował z tymi złymi, to jeszcze zdradzał żonę). *Ultima Underworld II* powstaje już pod szyldem *Looking Glass Technologies*, a na liście płac pojawia się coraz więcej osób, które będą kiedyś tworzyć legendę *LGS* - do *Neuratha* i *Douga Churcha* dołączają choćby *Marc LeBlanc* czy *Tim Stellmach* (testerzy pierwszej *UU*, którzy okazali się cennymi nabytkami dla firmy).

TWORZYMY CYTADEŁĘ

Perfekcjoniści z *Looking Glass* wciąż nie byli jednak zadowoleni. Jedną z rzeczy, które najbardziej im w *UU* przeszkadzały, stanowiły dialogi. Żeby je prowadzić, trzeba było wyrwać gracza ze środowiska 3D, bo stanięcie twarzą w twarz z rozpixselowanym sprite'em to niezbyt dobry odpowiednik spojrzenia komuś w oczy. Ale kiedy trójwymiarowy świat gry zniknął, a w jego miejsce pojawiały się dwa portreciki i kolejne akapity tekstu, magia spójnego uniwersum przyskała. Rozwiązanie tej kwestii wybrane przez ludzi z *Looking Glass* okazało się dość radykalne - na stacji kosmicznej *Cytadela*, gdzie rozgrywa się akcja kolejnej gry studia, legendarnego *System Shocka*, nie ma już z kim porozmawiać. Po korytarzach walają się urwane głowy i ręce dawnych członków załogi, którym nie udało się przeżyć, a ci, którzy pozostali przy życiu, też nie są skorzy do pogawędki, bo zmienili się w krwiożercze mutanty. Dialog nawiązuje z nami tylko *SHODAN* - jeden z najupiorniejszych czarnych charakterów w historii gier, sztuczna inteligencja, która zapano-

✚ Korytarze stacji *Cytadela* kiedyś rozbrzmiewały gwarem tłumów ludzi. Dzisiaj słychać w nich tylko głos *SHODAN*.

Prezes



Paul Neurath zaczął w *Origin Systems*. Po sukcesie gry *Space Rogue* założył z przyjacielem *Nedem Lernerem* studio *Blue Sky Productions*, które przekształciło się w *Looking Glass*. Po upadku firmy stworzył *Floogdate Entertainment*, które współtworzyło między innymi *Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide*. Potem zostało wykupione przez *Zynga*. Obecnie *Neurath* pracuje nad *Underworld Ascendant*.

wała nad Cytadelą i wymordowała jej załogę. Od jej delikatnego kobiecego głosu przechodzą ciarki po plecach - to jedyna w swoim rodzaju mieszanka łagodności i okrutnej pogardy, jaką niemal wszechmocna półbogini żywi do pełzającego po jej domenie insekta. Inne głosy, jakie słyszymy w grze (przynajmniej w wersji CD, gdzie rzeczywiście je słycać), należą do umarłych - wszędzie znajdujemy ich ciała, zapiski i pozostałe po nich nagrania, opowiadające, co wydarzyło się na Cytadeli. Inspiracją dla tego rozwiązania była żelazna pozycja z amerykańskiej listy lektur szkolnych: „Spoon River Anthology” Edgara Lee Mastersa, tomik wierszy pokazujących niewielkie miasteczko przez pryzmat epitafiów z miejscowego cmentarza. W budowaniu atmosfery Cytadeli ten patent okazuje się dużo skuteczniejszy niż zwykłe dialogi - jeszcze bardziej potęguje poczucie osamotnienia gracza i wszechobecności SHODAN.

Ultima Underworld kładła nacisk na symulację, która lepiej od



📌 Japoński przewodnik do Ultima Underworld.

📌 Kłapa

System Shock sprzedał się w skromnym nakładzie nieprzekraczającym 200,000 egzemplarzy. Ukazały się wersja dyskiety oraz CD-ROM, zawierająca digitalizowaną mowę oraz wyższą rozdzielczość.

grafiki pozwalała uwierzyć w realność mrocznych podziemi. W System Shocku ta tendencja rozwinęła się jeszcze bardziej - w grze funkcjonuje zaskakująco skomplikowany system fizyki, obliczający nie tylko to, jak powinna upaść rzucona przez bohatera rzecz, ale również na przykład to, jak odskoczy głowa naszej postaci uderzona przedmiotem o takiej, a nie innej masie. Chociaż animacje upadku ciał przeciwników są dość siermiężne, to przewracają się oni z uwzględnieniem kierunku, jaki nakazują prawa fizyki. Można powiedzieć, że SS nie potrzebuje tak skomplikowanego systemu fizyki - wystarczyłoby przecież obliczanie trajektorii rzuconych granatów. Ale to właśnie dzięki takim szczegółom świat System Shocka stał się dla wielu graczy z połowy lat 90. najbardziej wiarygodną przestrzenią, z jaką się zetknęli.

Pierwsze immersive sims autorstwa Looking Glass zajęły się jednym z najważniejszych problemów, jakie do dziś spędzają sen z powiek projektantom

gier - jak stworzyć kompromis między pozostawieniem graczowi jak największej swobody w wiarygodnym świecie a wtłoczeniem go w ramy opowieści, która będzie go prowadzić konkretnym szlakiem i wpływać na jego emocje. Luźno skonstruowane fabuły Underworldów i System Shocków w połączeniu z ogromem szczegółów i szczegółików do dzisiaj stanowią w tym przypadku jedno z najlepszych rozwiązań. Ich światy są na tyle skondensowane, że nie da się w nich uciec od głównego wątku (jak na przykład w Skyrimie), a jednocześnie na tyle różnorodne i wielotorowe, że nie czujemy się w nich jak w ciasnym wagoniku efekciarskiej kolejki górskiej (jak choćby w BioShock Infinite).

LEPSZY NIŻ FLIGHT SIMULATOR

Zespół Looking Glass dopiero się jednak rozkręcał. Odpowiedzialny za świetną fizykę System Shocka Seamus Blackley sfinalizował wreszcie w 1995 roku swoje ambitne przedsięwzięcie - stworzenie symulatora lotu, który jak żaden inny dałby graczom złudzenie siedzenia w kokpicie prawdziwej maszyny. Rzucał w ten sposób rękawicę szacownej serii Flight Simulator Microsoftu, która właśnie przeszła z wersji 4.0 do 5.0.

Cykl Microsoftu kuśił odbiorców startami z lotnisk na całym świecie, zmiennymi porami doby i warunkami pogodowymi. Flight Unlimited działało na dużo mniejszą skalę, proponując kilka niezbyt imponujących rozmiarów scenarii, odwiedzanym niezmiennie w dzień. Rzecz w tym, że lokalnie w grze to nie garść kresek i kilka tekstur na krzyż, tylko naniesione na trójwymiarowy model terenu zdjęcia satelitarne. Nową jakość stanowiło też niesamowicie dokładne jak na owe czasy odwzorowanie zachowania samolotów. A zatem - dużo mniejsza skala, ale i dużo większa szczegółowość.

Można powiedzieć, że pod wieloma względami Flight Unlimited powtarzało formułę wcześniejszych przebojów Looking Glass, wybierając bardziej kameralną przestrzeń, ale za to dając graczowi poczucie, że przeniósł się w inną, niemal namacalną, piękną rzeczywistość.

Odpowiedzialny za fizykę System Shocka Seamus Blackley sfinalizował swoje ambitne przedsięwzięcie – stworzenie symulatora lotu, który jak żaden inny dałby graczom złudzenie siedzenia w kokpicie prawdziwej maszyny.



📌 Wszystkich marzących o fotorealizmie informujemy, że są trochę spóźnieni, bo gry osiągnęły go w roku 1995. A przynajmniej tak im się wydawało.

WŚRÓD MECHÓW

Tytuł Terra Nova: Strike Force Centauri większości graczy pewnie niewiele mówi, ale ci, którzy pamiętają tę produkcję, zwykle uśmiechają się na jej wspomnienie od ucha do ucha. To jedno z najlepszych i zarazem najbardziej zapomnianych dzieł LGS – kiedy wyszło, odstraszało wymaganiami sprzętowymi, a potem trudno było je uruchomić na nowszych systemach operacyjnych. Idea TN to nic nowego – pojedynki przydzielanych w mechaniczne zbroje żołnierzy na dalekich planetach.

Wykonanie – jak zwykle w grach LGS – okazało się zachwycające. W żadnym innym ówczesnym tytule nie było tak pięknie pofalowanych i pełnych detali krajobrazów obcych światów. Walczyliśmy wśród zieleni, w miastach, na lodowych pustyniach czy księżycach ze zredukowaną grawitacją. Członkom drużyny można było wydawać rozkazy (na przykład rozmieszczając ich na strategicznych wzniesieniach), do wyboru był szereg broni i opcji taktycznych. Ale tak naprawdę klucz do sukcesu stanowiło jedno – plecaki raketowe. Wystarczyło nacisnąć spację, a nasz wojak wyskakiwał kilkadziesiąt metrów w górę – żeby zrobić rekonesans albo znieśc uderzyć na wroga lub po prostu dla niezemskiej przyjemności, jaką to w TN dawało. Wielkie bitwy wyglądały tu na bezstroską zabawę. Gromadki zakutych w metal żołnierzy zmierzały ku sobie w radosnych podskokach, przecinając powietrze promieniami laserów i pociskami.



Rozrywce towarzyszyły jednak jak najbardziej poważne taktyki i skwapliwe wykorzystywanie ukształtowania terenu. Nikt przedtem tak pięknie nie posłużył się motywem plecaka raketowego – a wszyscy, którzy nadeszli potem, poczynając od serii Tribes, mają u Looking Glass dług wdzięczności.

O ŁOTRACH

Powoli zbliżamy się do gry, którą wielu uznaje za opus magnum firmy – droga do powstania Thiefa była jednak długa i kręta. Ken Levine (który również zaczynał w LGS) wspomina o krążących po studiu zwiariowanych pomysłach, które w końcu miały doprowadzić do narodzin złodzieja Garretta. Jednym z nich był na przy-

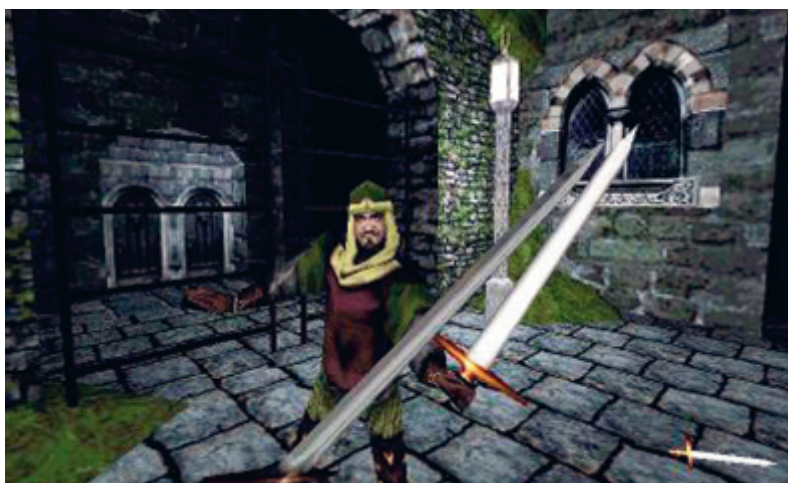
kład projekt Better Red than Undead, który miał łączyć zimnowojenną historię szpiegowską z motywami zombie i pierwszoosobową walką bronią białą. Nikt nie wiedział do końca dlaczego i po co, ale właśnie w takim twórczym chaosie powstawały wizje Looking Glass. Kiedy wszyscy uznali, że to jednak wyjątkowo głupkowaty pomysł, niemniej koncepcję pierwszoosobowej walki na miecze warto zachować, narodził się projekt Dark Camelot. Jego akcja miała rozgrywać się w świecie legendy arturiańskiej, ale zaprezentowanej z dość przekornej perspektywy: głównym bohaterem byłby nie Artur, a jego zbuntowany przeciwko ojcu syn Mordred, pokazujący mroki Camelotu, które zakochani w Arturze dzieje- i mitopisarze pominęli. W końcu ktoś (według relacji Levine'a – sam Neurath) stwierdził, że można by z tego zrobić grę o skradającym się i kryjącym w cieniu złodzieju – i w ten sposób mroczny projekt Looking Glass zmienił się w legendarną grę Thief: The Dark Project, po której powstał jeszcze Thief 2: The Metal Age.

Inspiracje

Ken Levine projektując założenia Thiefa, miał w głowie swoje ulubione gry: ośmiobitowy Castle Wolfenstein oraz Diablo. Według autora gra miała być symulatorem walki mieczem, jednak dział marketingu zamordowało ten pomysł.

W życiu każdego złodzieja przychodzi moment, kiedy postanawia wyjść z cienia. Zwykle potem tego żałuje – tak jak w Thief: The Dark Project.

Zacznijmy od sprawy zupełnie podstawowej – bezimienne miasto, które przemierza złodziej Garrett, przede wszystkim brzmi, a dopiero potem wygląda. Grafika jest funkcjonalna i ładnie symuluje efekty światła i cienia, ale naprawdę zanurzamy się tu w dźwiękach – stukaniu obcasów



na bruku, szumie wiatru w ciasnych uliczkach, niesionych z daleka dziwacznych głosach. W świecie gier wideo nic już potem nie dorównało oprawie dźwiękowej, którą na potrzeby serii Thief stworzył Eric Brosius. Nie istnieje tu ścisły podział na muzykę i efekty - jedno płynnie przechodzi w drugie. Jednocześnie precyzja odwzorowania dźwięku jest taka, że znając rozkład przestrzenny okolicy, na podstawie odgłosów kroków można dokładnie odtworzyć trasy patroli strażników. Oprawie audio dzielnie sekunduje fabuła (w której proporcjonalnie przemieszano skomplikowane intrygi miejskich cwaniaków, mitologię i elementy grozy) oraz projekty poziomów (które nie prowadzą gracza jak po sznurku, tylko inspirują do kreatywnych rozwiązań). Wisienką na torcie stanowią wspaniałe animacje nieodżałowanej firmy Rustmonkey, łączące ręcznie rysowaną grafikę z elementami teatru cieni. Chociaż od czasów pierwszego i drugiego Thiefa wciąż powstają komputerowe skrandanki, żadna nie osiągnęła podobnego poziomu.

PIONIERZY MUSZĄ ODEJŚĆ

W trakcie prac nad rozszerzoną wersją Thiefa 2 ekipa Looking Glass dowiedziała się, że to już koniec. Sukces Thiefa i pozytywna reakcja krytyków na System Shocka 2, przygotowanego wspólnie z założoną przez Levine'a firmą Irrational Games, nie wystarczyły, by wyostać się z finansowego dołka.

Można by wskazać kilka przyczyn tego stanu rzeczy. W LGS panowała dość szalona atmosfera, która mogłaby spędzić sen z powiek najbardziej cierpliwemu księgowemu. Studio miało na koncie kilka drogich, ale skrajnie niedochodowych projektów - jedną z jego największych komercyjnych klęsk była Terra Nova. Były też projekty planowane i przygotowywane, z których w ostatniej chwili wycofywał się kluczowy inwestor czy współpracownik. Tak czy inaczej, ostateczny koniec LGS nastąpił 24 maja 2000 roku. Takie ekipy nigdy jednak nie znikają bez śladu. Miarą wielkości Looking Glass może być również to, co wyrosło z dziedzictwa

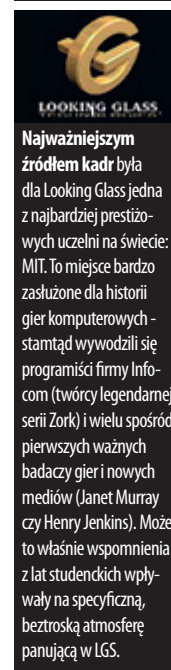
firmy. Jej wizję kontynuowały przede wszystkim Ion Storm i Irrational Games, rozwijające w różnych kierunkach koncepcję immersive sim. W ten sposób narodziły się serie Deus Ex i BioShock. To oczywistość. Podobnie oczywista jest ciągłość między dorobkiem LGS a grami studia Arkane - najpierw tylko inspirowanymi tym, co zrobił wielki poprzednik (Arx Fatalis), a potem przygotowywanymi wspólnie z wywodzącymi się stamtąd ludźmi (Dishonored).

Dawni członkowie Looking Glass pojawiają się wszakże w wielu innych miejscach świata gier. Seamus Blackley współtworzył pierwszego Xboksa. Rich Carlson i Iikka Keränen założyli Digital Eel, jedną z pierwszych ważnych firm tworzących gry niezależne na początku XXI wieku. Czarodziej stojący za światem dźwięków w Thiefach - Eric Brosius - pracował potem przy cyklach Guitar Hero i Rock Band. Emil Pagliarulo trafił do Bethesdy, gdzie między innymi był głównym projektantem Fallouta 3.

LGS stanowi prawdopodobnie najlepsze odzwierciedlenie tego, co działo się w branży gier wideo w latach 90. Galopujący rozwój maszyn do grania nie tylko inicjował wtedy postęp w grafice i dźwięku, okazał się też źródłem ryzykownych pomysłów ludzi, dla których gry komputerowe były nie tylko zabawkami, ale również autonomicznymi światami, w które można wsiąknąć aż po uszy. Lata dwutysięczne zmiotły tego rodzaju wizjonerów - z mapy branży zniknęły firmy takie jak LGS czy Origin, gorzej

Sukces Thiefa i pozytywna reakcja krytyków na System Shocka 2, przygotowanego wraz z założoną przez Levine'a firmą Irrational Games, nie wystarczyły, by wyjść z finansowego dołka.

Firma

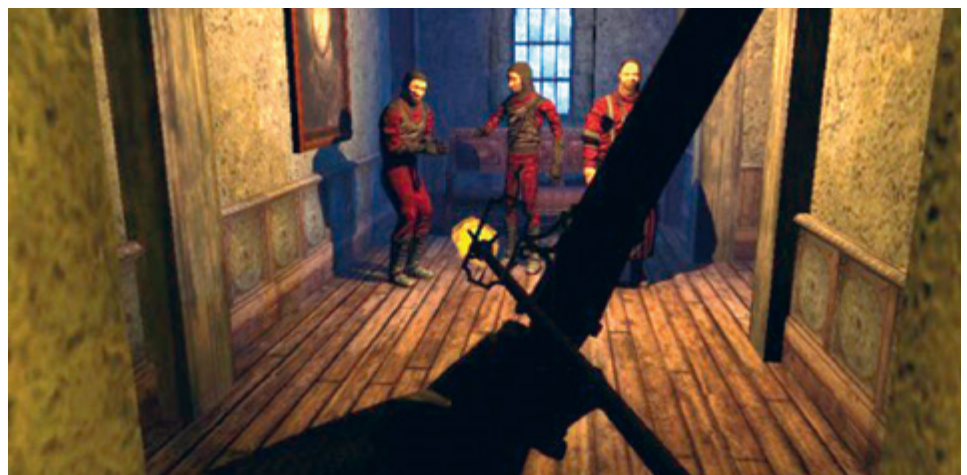


➤ Po zniknięciu LGS, dziedzictwo serii Thief kontynuowała firma Ion Storm - niestety, z nieco mniejszym powodzeniem, czego dowodziło Deadly Shadows.

sobie radzące na rynku, na którym liczyła się przede wszystkim ładnie opakowana wtórność.

A MOŻE JESZCZE RAZ?

Do niedawna takie historie kończyły się ponurym westchnieniem „To se ne vrati” i kolejnym odpaleniem gry sprzed kilkunastu lat. Dzisiaj przeważnie znajdują dalszy ciąg w postaci sentymentalnego projektu na Kickstarterze. Panie i panowie, kierownikiem Underworld Ascendant jest Paul Neurath. W roli jednego z głównych projektantów występuje Tim Stellmach. Zespołowi doradzają Austin Grossman (był w Looking Glass od czasu drugiej Ultimy Underworld) i Warren Spector (roztaczał parasol Originu nad serią UU, a potem na podstawie wypracowanych przez LGS rozwiązań tworzył Deus Ex). Najnowsze wcielenia flagowych serii wywodzących się z Looking Glass - BioShock Infinite, Thief i Deus Ex: Human Revolution, chociaż widowiskowe i niewątpliwie ciekawe, z modelu immersive sim odrzuciły słówko „sim”. A ja wciąż tęsknię za prawdziwymi światami po drugiej stronie lustra monitora. Bo zanurzyć się na chwilę w świecie gry to jedno, a uwierzyć w niego tak, jak wierzy się w przypadku gier LGS - to zupełnie inna sprawa. ■





KRYPTONIM: VIDEO GAMES

czyli jak historia zatoczyła koło

Czy klasyfikowanie gier jako konsolowych i komputerowych ma w ogóle sens? Przecież równie dobrze moglibyśmy pozwolić sobie na unifikację i nazywać je telewizyjnymi, elektronicznymi lub po prostu grami wideo.

 Piotr Pienkowski

W życiu jakoś tak jest, że bardziej skupiamy się na teraźniejszości i przyszłości, zaś do przeszłości wracamy z rzadka, niekiedy nawet wręcz niechętnie. Czasem zresztą do tego stopnia, że zapominamy o wydarzeniach, które kiedyś były dla nas ważne. A to umknie nam wspomnienie młodości, to znów zatrze się w pamięci fakt, że byliśmy kiedyś w czymś bardzo dobrym lub bardzo złym.

Głupio się przyznać, ale mnie także dopadła ta dziwaczna demencja i dopiero na fali przeróżnych wspomnień z lat 70. i 80., jakie ostatnio coraz częściej pojawiają się w telewizji i internecie, nagle olśniło mnie, że przecież połowę młodości spędziłem w salonach gier i budach z elektrycznymi bilardami (czyli tak zwanymi

„flipperami”, bo poprawnego terminu „pinball” nikt wówczas nie używał). Boże, ile ja kasy na to zmarnotrawiłem, ile czasu, ile energii...

PRZYBYWAJĄ PIONIERZY

W rodzinnej Bydgoszczy właśnie wtedy po raz pierwszy zetknąłem się z przeciekawymi maszynami, które w niczym nie przypominały elektrycznych bilardów. Były to duże, najczęściej czarne, pudła z krzykliwymi napisami i kolorowymi obrazkami, wyposażone w jakiś dziwny drążek na pulpicie oraz różnobarwne przyciski, no i w ogromny telewizor, mieszczący się w głębi za ochronną szybą. A na ekranie... Ech, co tylko sobie dusza zamarzy! A to kosmici atakujący Ziemię, to znów ukochana księżniczka, którą trzeba uratować przed szalonym gorylem albo

widowiskowy lot tunelem podprzemysłowym. A na koniec lot helikopterkiem pracowicie bombardującym górzysty teren.

Oczywiście nie mogłem wtedy wiedzieć, że rozrywka tego typu popularna jest w cywilizowanym świecie od dobrej dekady. A wszystko zaczęło się od nieżyjącego już Ralpha Baera, który jeszcze w 1966 roku wpadł na pomysł wykorzystania telewizora do nowego rodzaju gier – gier wideo. W założeniu miały one być instalowane w odbiornikach konkretnego typu, co odróżniałoby te urządzenia od pozostałych dostępnych na rynku i w ten sposób oczywiście zwiększało sprzedaż kosztem konkurencji. Niestety, firma, z którą wówczas Baer był związany, nie zgodziła się na taką innowację, ale na szczęście on sam prac nie przerwał, dzięki czemu już rok później miała

miejsce premiery jego pierwszego dzieła pod tytułem Ping Pong, które opatentowano 15 stycznia 1968 roku pod tą właśnie nazwą. W istocie mowa o dwóch prostokątach poruszających się pionowo w górę i w dół, które „odbijały” kwadrat, co miało imitować grę w tenisa stołowego.

Ponieważ pierwowzór prezentował się naprawdę skromnie, jeszcze w tym samym roku zademonstrowano specjalne, przezroczyste nakładki, które poprawiały jakość grafiki i kolorów (dodawały pole udające boisko, dzięki czemu gra ze zwykłego ping-ponga mogła zamienić się w siatkówkę lub futbol). Oczywiście na tym Baer nie poprzestał i wciąż udoskonalał swój wynalazek, skutkiem czego w roku 1972 na rynku amerykańskim ukazała się pierwsza na świecie konsola (o nazwie Odyssey Magnavox) podłączana do telewizora z aż 10 grami bazującymi na Ping Pongu. O eksplozji popularności tego urządzenia niech zaświadczy fakt, że w przeciągu jednego tylko roku sprzedano je w liczbie około 100 tysięcy egzemplarzy, a do końca roku 1975 – w ponad 350 tysięcy. Nowy termin – „gry wideo” – zaistniał w popkulturze, po czym upowszechnił się w świadomości społecznej.

PING PONG OKIEŁZNANY

Niezależnie od Baera nad projektami podobnych urządzeń ślęczyli inni wizjonerzy, jak choćby Nolan Bushnell i Ted Dabney. Ich koncepcja także zakładała, że gry wideo powinny dotrzeć do masowego odbiorcy, ale nie jako dodatek do telewizorów, tylko w postaci płatnych automatów ustawianych w sklepach i barach. Wspomnianej dwójce cel udało się osiągnąć w roku 1971, a to dzięki firmie Nutting Associates, która została strategicznym inwestorem. Niestety, wyprodukowana w ilości półtora tysiąca egzemplarzy maszyna nie zyskała spodziewanej popularności, a całe przedsięwzięcie okazało się katastrofą finansową. Główną przyczyną niepowodzenia była ponoć zbyt skomplikowana obsługa. Na szczęście ta bolesna porażka



Pierwsza konsola Magnavox Odyssey zrewolucjonizowała życie wielu rodzin, dostarczając elektroniczną rozrywkę z salonów gier do domów.

nie zraziła obu panów do dalszego działania. Zatrudniwszy Allana Alcorna, już w ramach firmy Atari, ledwie rok później stworzyli automat z grą Pong.

Co ciekawe, do złudzenia przypominała ona wspomnianego wcześniej Ping Ponga Baera, choć Bushnell jeszcze w roku 2011 uparcie twierdził, że inspiracją była dla niego pierwsza wersja tenisa elektronicznego działającego na komputerze PDP-1, którą widział podczas studiów na uniwersytecie w roku 1964 (choć niewątpliwie był też na targach, na których w roku 1971 prezentowano Odyssey Magnavox i dobrze znał dzieło swego konkurenta). Początkowo Baer przymyślał oczy na ten fakt, zwłaszcza że Pong faktycznie oferował sporo innowacji w stosunku do pierwowzoru (coraz szybszy lot „piłki”, widok „boiska”, a przede wszystkim niezwykle atrakcyjny jak na tamte czasy dźwięk), no i był automatem typu coin-op, a nie konsolą. Jednak kiedy w 1974 roku Atari zaczęło pracować nad wersją domową pod nazwą Home Pong (wydaną zresztą rok później), sprawa rzekomego plagiatu trafiła do sądu. Ostatecznie udało się doprowadzić do ugody – Baer zaproponował Atari sprzedaż licencji za 700 tysięcy dolarów i zakończenie konfliktu, na co wspomniana firma koniec końców

przystała, chcąc oszczędzić sobie kosztów procesu szacowanych na półtora miliona dolarów. Nie był to zresztą wielki wydatek, bowiem automaty przyniosły do tej pory Atari ponad 8 milionów dolarów doходу, zaś jeszcze większe wpływy prognozowano ze sprzedaży konsol Home Pong (ledwie kilka miesięcy po premierze do rąk graczy trafiło aż 150 tysięcy egzemplarzy).

ZŁOTY WIEK

Jak widać, historia gier wideo rozpoczęła się od plagiatu, pozwu sądowego i ugody, co by jednak nie mówić, zarówno Bear, jak i Bushnell, Dabney oraz Alcorn bez wątpienia przyczynili się do powstania i rozwoju zupełnie nowej branży. No i nowej nazwy. Wszystko, co wydarzyło się później, było już tylko tego logiczną konsekwencją. Automat Atari generował czterokrotnie większe zyski niż automaty mechaniczne oraz flippery, szybko więc pojawili się naśladowcy i wkrótce rynek dosłownie zalały urządzenia podobnego typu, rozpoczynając wieloletni okres prosperity ich wytwórców. Tak powstały i szybko umocniły swoją pozycję na rynku firmy Namco, Nintendo, Konami czy Williams.

Wśród hitów z tamtych lat na szczególną uwagę zasługują: Galaxian (1977), Space Invaders (1978),



✦ Reklama automatu z Galaxian, który począwszy od 1979 roku ostro rywalizował ze Space Invaders.

Ojciec gier



Ralph Baer (1922-2014) był amerykańskim inżynierem pochodzenia niemieckiego, pionierem branży gier wideo, twórcą pierwszej na świecie konsoli Magnavox Odyssey. Niemal do ostatnich swoich dni wymyślał nowe wynalazki z różnych dziedzin nauki.



Termin „gry wideo” ukuł już w 1973 roku amerykański dziennikarz Eddie Adlum z magazynu Cash Box, zmieniając tym samym bieg historii – wcześniej mówiono bowiem o „TV games”.

Asteroids (1979), Pac-Man (1980) oraz Donkey Kong (1981), które z powodzeniem upowszechniły nowy rodzaj gier. O sukcesie świadczą zresztą fakt tworzenia filmów i powieści poruszających ów temat. Pierwszy z brzegu przykład to choćby „Tron” z 1982 roku, którego produkcja rozpoczęła się jeszcze w roku 1976. Reżyser i scenarzysta, Steven Lisberger, wielokrotnie przyznawał się do fascynacji Pongiem i grami wideo w ogóle (choć akcja filmu toczyła się przecież w systemie operacyjnym superkomputera, a nie w automacie z salonu gier). Inny znany obraz to debiutujący dwa lata później „Ostatni gwiazdny wojownik” („The Last Starfighter”). Bohater tej historii przedstawiony jest z kolei jako zapamiętały gracz, który usiłuje pobić rekord w pewnej grze wideo, a kiedy mu się to udaje, zostaje porwany przez kosmitów monitorujących ów automat w celu wyłonienia idealnego ziemskiego wojownika. Nawet popularna powieść Orsona Scotta Carda „Gra Endera” (1985) w stocie nawiązuje do mody na tego typu rozrywkę, będąc po prostu ekstrapolacją owego zjawiska.

10 LAT OPÓŹNIENIA

W Polsce automaty z grami wideo zaczęły pojawiać się dopiero w latach 80. i w 100% pochodziły z importu. Niemniej także nasz kraj miał swój wkład w rozwój nowej branży,

bowiem w roku 1978 Wrocławskie Zakłady Elektroniczne „Elwro” wypuściły na rodzimy rynek legendarne urządzenie o nazwie TVG-10. Jego twórcy mało o nim dziś mówią, jakby nie doceniali wartości własnego dzieła, dlatego znamy niewiele faktów. Wiadomo tylko, że konsola zawierała 10 gier, a wyprodukowano ją w łącznym nakładzie około 100 tysięcy sztuk (do połowy lat 80.), co i tak okazało się kroplą w morzu oczekiwań, bowiem grono graczy z roku na rok rosło w zastraszającym wręcz tempie. Naturalnie nie bez znaczenia była tu także popularność legendarnego magazynu Bajtek, propagującego ideę gier wideo nawet wśród tych, którzy nie mieli o nich zielonego pojęcia.

Na szczęście wkrótce wszystko miało się zmienić, bowiem nadchodziły lata 90., a wraz z nimi era popularyzacji konsol, ale tych prawdziwych, z wymiennymi kartridżami, a także mikrokomputerów, które szybko stały się komputerami. Jednocześnie termin „gry wideo” zaczął zniknąć z powszechnego użycia, a jego miejsce zajęły precyzyjniejsze określenia, czyli „gry telewizyjne”, „konsolowe” i „komputerowe” - determinantą było tu urządzenie, na którym je uruchamiano.

W sumie nie ma w tym niczego złego - takie postawienie sprawy wydaje się funkcjonalne i pozwala od razu zorientować się odbiorcy,

z czym ma do czynienia i czy dany produkt przeznaczony jest właśnie dla niego. Zasada ta obowiązuje zresztą do dzisiaj, bowiem do wspomnianych określeń doszły przecieży: „gry komórkowe”, „tabletowe” lub wspólnie - „na urządzenia mobilne”. Nomen omen, ten ostatni zwrot sugeruje powrót do unifikacji. Zresztą w głównym nurcie także coraz częściej słyszymy o „grach multiplatformowych”, co oznacza, że dany tytuł ma swój port tak na komputery PC, jak i konsole marki Xbox i/lub PlayStation.

Nie lepiej sięgnąć po prostu po stary, wypróbowany termin „gry wideo”? Warto pamiętać, że ukuł go już w 1973 roku amerykański dziennikarz Eddie Adlum z magazynu Cash Box, zmieniając tym samym bieg historii - wcześniej mówiono bowiem o „TV games”.

Określenie „video games” wkrótce stanie się jeszcze bardziej uzasadnione, bowiem już teraz do grupy multiplatformowej coraz częściej dołączają tablety (Baldur’s Gate czy Icewind Dale) oraz smartfony (Fallout), a w kolejce czekają gry VR.

NAPRZÓD W NIEZNANE!

Poza tym wszystko wskazuje na to, że następna dekada nie będzie należeć do konsol czy komputerów, ale czegoś pomiędzy, co podłączone do telewizora będzie jednocześnie stacją do gier (z tytułami wypożyczanymi z netu i z sejmami w chmurze), jak i zwykłym odbiornikiem TV, kinem domowym, komunikatorem, terminalem internetowym, biblioteką, salonem prasowym i Bóg wie czym jeszcze. To nieuniknione. Dlatego osobiście preferuję używanie właśnie owego pierwotnego, określenia „gry wideo”, bowiem w pełni ujmuje ono istotę rzeczy, a ponadto w jakimś sensie jest zabawne. W końcu już teraz gołym okiem widać, że oto właśnie historia zatacza koło i wraca do tego, od czego zaczęła - czyli do grania na telewizorze. Oczywiście bogatsza o doświadczenia ponad czterech dekad i gotowa do nowych wyzwań. Być może zresztą do zataczenia kolejnego koła? ■

Pan od Atari



Nolan Bushnell to czołowy amerykański konstruktor i projektant gier, pomysłodawca Computer Space oraz współzałożyciel Atari. Przez całą dekadę lat 70. niemalże w pojedynkę dyktował trendy w amerykańskiej branży automatów.

LITERATURA / NAUKA / KOMIKS / FILM / GRY

**Noczkin / Wegner / Jadowska / Gołkowski / Komuda / Orbitowski / Ćwiek
Vetulani / Montagliani / SurmaBros / Gawronkiewicz / Potma / Dineen**



/ Wrocław

// 26-28 czerwca 2015

facebook.com/DniFantastyki

www.dnifantastyki.pl

II Złot Fanów Gry o Tron

Gwiezdne Wojny

Władca Pierścieni

Horror i Groza

Multimedia i Youtube

Planszówki

Cosplay

PIXEL
WYWIAD

WOJNA O PRZYSZŁOŚĆ



Z **Paulem Cuissetem**
rozmawia Jacek Marczewski



P Paul, podobno mieszkałeś przez jakiś czas w Polsce. To prawda czy tylko plotki?
Faktycznie mieszkałem, choć było to dawno temu. Mój ojciec pracował we francuskiej ambasadzie i spędziłem z rodzicami pięć lat w Warszawie. Kiedy przyjechałem, miałem trzynaście lat, było to w 1977 roku. Wyjechalśmy w roku 1981, tuż przed wielkimi przemianami. Od tego czasu nie byłem w Polsce, choć do dzisiaj mam kilku polskich przyjaciół.

P Po powrocie do Francji zostałeś współzałożycielem studia Delphine Software International. Jak wtedy wyglądała branża gier?
Rok 1988 to była inna epoka. Świat komputerowy był wtedy bardzo mały. Z jednej strony trudniej wydawało się gry, bo istniał bardzo skromny rynek. Z drugiej - mieliśmy dużo wolności twórczej, mogliśmy swobodnie próbować różnych rzeczy, wtedy kreatywność sprzedawała produkt, a wydawcy byli bardziej skłonni do ryzyka i eksperymentowania.

P Ile osób pracowało w Delphine?
Kiedy pracowaliśmy nad grą Future Wars z Érikiem Chahim, było nas tylko dwóch. Potem zespół powiększył się do czterech osób, a zanim się obejrzelśmy, rozrósł się do siedemdziesięciu. Praca w tak dużej grupie ma zupełnie inny charakter, potrzeba więcej menedżerów, żeby wszystkim zarządzać.

P Éric Chahi znany jest z gry Another World. Wasza współpraca była bardziej partnerska czy raczej twórczo rywalizowaliście?
To była zdecydowanie kooperacja, pracowaliśmy razem i nieźle nam to wychodziło. On jest bardzo utalentowanym facetem. Nadal utrzymujemy kontakty, choć oczywiście nie są one tak częste jak kiedyś, bo każdy z nas zajmuje się innymi projektami. Éric mieszka na południu Francji, przeżnie spotykamy się więc na konwentach branżowych.

P Twój pierwszy wielki przebój, Flashback z 1992 roku, trafił do „Księgi rekordów Guinnessa” jako najlepiej sprzedająca się francuska gra. Co było źródłem jego fenomenalnego sukcesu?

To się zdarzyło w 1996 roku, teraz palmę pierwszeństwa dzierży pewnie jakaś inna gra. Flashback miał oryginalną jak na swoje czasy, bardzo płynną animację, dzięki zastosowaniu technologii rotoscopingu, ale wydaje mi się, że ważniejsza była narracja. Sposób, w jaki opowiedziana została ta historia, oraz fakt, że była to historia dojrzała. Na konsolach przyzwyczajono nas do dziecinnych bajeczek w rodzaju Sonica. A fabuła Flashbacka była inspirowana filmami z tamtych czasów, takimi jak „Terminator” czy „Blade Runner.”

P Co się wydarzyło po Flashbacku?
Jego naturalnego następcę stanowiło Fade to Black, choć to zupełnie inna gra. Bardziej przyziemna, jako że nie można było w niej skakać między poziomami, za to była to pierwsza gra z ruchomą kamerą pokazującą widok z perspektywy trzeciej osoby. Wtedy było to tak nowe, że uczyliśmy się dopiero, jak to zrobić. Zmagaliśmy się z problemami w zakresie programowania i projektowania, które obecnie są już dawno rozwiązane.

P A kolejne produkcje?
Przestawiliśmy się na nową konsolę, Segę Mega Drive. Miała większe możliwości niż komputery domowe, można było na niej robić nowe rzeczy, gry bardziej dynamiczne, z większą ilością akcji. Zbiegło się to w czasie z zastojem na rynku pecetów. Na konsoli grało się trochę inaczej, z wykorzystaniem kontrolera. Staraliśmy się przenieść na nią pewne mechanizmy z komputerów, jak na przykład inwentarz. Tak było chociażby w grze Operation Stealth.

P Tworzyłeś różne gatunkowo pozycje - przygodówki, wyścigi, horrory, gry akcji. Masz swój ulubiony gatunek?

Biografia



Paul Cuisset (ur. 1964) – projektant, reżyser i programista gier znad Sekwany. Ten człowiek orkiestra opowiada o początkach swojej twórczej drogi w latach 90., jak również o swej najnowszej grze – Subject 13, którą recenzujemy w tym numerze Pixela.



✦ Cruise for a Corpse odwoływało się do wielu utworów literackich, takich jak „Przygody Tintina” czy „Morderstwo w Orient Expressie” Agaty Christie.



✦ Z dzisiejszej perspektywy patrząc, Future Wars jawi się nieskalaną awangardą francuskiej fali, która zalała świat gier przygodowych w latach 90.



✦ Flashback okazał się rekordem sprzedaży Delphine Software i jedną z najbar-dziej pamiętnych gier w ogóle.



✦ Fade to Black wyprzedziło Tomb Raidera, jednak problemy z kamerą spowodowały, że wielu graczy straciło cierpliwość do tego odważnego koncepcyjnie dzieła.



✚ Jeśli przypomni sobie amerykański podtytuł Flashbacka - Quest for Identity i porównamy go z hasłem reklamowym Subject 13 „Can you escape from the prison of your past”, brzmi to dość znajomo...

Najbliższe są mi przygodówki. Lubię, kiedy gra opowiada jakąś historię, kiedy jest to przeżycie interaktywne i mam wpływ na to, co się dzieje, kiedy coś zależy od moich decyzji. W takich grach mamy okazję niejako wejść w nowe życie, które jest inne od naszej codzienności. Nie mam za wiele czasu na granie, ale ostatnio wsiąknęłam w Elite: Dangerous. Pierwotnie Elite zostało wydane w 1984 roku, w teraz pracowałam przy realizacji jego remake'u. To bardzo wciągająca gra, symulacja całej Drogi Mlecznej.

P Co jest najważniejsze w dobrej grze?

Po pierwsze - historia, o czym już mówiłem. Na drugim miejscu jest coś, co nazywam duszą gry. Gra może mieć dobrą mechanikę, świetną grafikę, a mimo to polec. Potrzebne jest dodatkowo to coś specjalnego, jakaś wizja całości. Nie jest to łatwe, wymaga dużo pracy, wielokrotnych, mozolnych prób i błędów, żeby trafić w dziesiątkę.

P Jak sprawdzasz swoje gry pod kątem trafności pomysłów i zastosowanych rozwiązań?

Lubię robić prototypy, które rozdaję znajomym. Potem oglądam, jak grają w moją grę, i zwracam uwagę, jak reagują na jej różne elementy - zależnie od tego coś zmieniam. Obecnie wydawcy wolą, żeby pomysły rozwijać najpierw na papierze. Ja nie przepadam za papierem, wolę programować, sprawiać, że pomysł ożywa. Jedyny naprawdę dobry sposób na przedstawienie komuś swojej wizji gry, to zademonstrowanie jej na komputerze. Dlatego miło wspominać dawniejsze czasy, kiedy pracowaliśmy w małych zespołach i nie było tyle papierzysk. W tej chwili narzędzia są tak rozwinięte, że znowu można robić fajne gry w małych zespołach, nawet dwuosobowych.

P Subject 13, to zasadniczo dzieło jednej osoby?

Tak, pracowałam nad nim w sumie 14 miesięcy. Zaprojektowałam, wymyśliłam wszystkie zagadki oraz zająłam się programowaniem. Jedynie grafikę zleciłam zewnętrznemu studiu. Chciałam wrócić do starych dobrych czasów, kiedy garstka osób tworzyła grę. Jeśli był jakiś błąd, to był to mój błąd.

✚ Paul w wywiadzie przyznaje, że inspiracją dla niego stanowiły filmy sci-fi. Tutaj chyba zagrały „Bliskie spotkania trzeciego stopnia” i góra, którą budował Richard Dreyfuss.

Realizacja gry to złożone zadanie i pracując w pojedynkę, trzeba mocno pilnować samodyscypliny i zdołać okiełznać pomysły, żeby projekt za bardzo się nie rozrósł.

P Co stanowiło inspirację dla Subject 13?

Jestem fanem science fiction, czytam i oglądam z tego gatunku różne rzeczy. Lubię myśleć, że istnieją inne wymiary i światy alternatywne. Rozmyślałam czasem, jak pojedyncze wybory mogą zmienić nasze własne życie, a także ludzi wokół nas. W Subject 13 chciałam opowiedzieć historię faceta, któremu zmarła żona, bo nie dojechał na czas na spotkanie i wydarzenia wymknęły się spod kontroli. Nagle budzi się w laboratorium i słucha głosu, który do niego mówi. W trakcie gry dowiemy się, jak mogłoby się wszystko potoczyć, gdyby pewne rzeczy wcześniej zrobił inaczej.

P Subject 13 w oryginalny sposób traktuje przedmioty w inwentarzu, dlaczego?

Inwentarz w klasycznych przygodówkach to statyczne przedmioty, które się po prostu nosi ze sobą i używa w odpowiednim miejscu. Wydaje mi się, że to przestarzałe podejście, chciałam dać graczom więcej swobody. W mojej grze inwentarza nie należy traktować jak czarnej skrzynki. Gdybyśmy naprawdę znaleźli się osamotnieni na wyspie, patrzylibyśmy na posiadane przedmioty inaczej. Być może wykorzystalibyśmy je w nowy sposób, rozłożyli na części i ich użyli bądź zbudowali z nich nowe narzędzia. Tak też robi bohater Subject 13.

P Skąd wybór silnika Unity?

Unity jest wieloplatformowe i cechuje je duża dostępność wtyczek. Można za niewielkie pieniądze kupić gotowe „klocki”, z którymi da się szybko budować różne części gry. W przeszłości korzystałem z silnika Unreal 3, a potem Unreal 4, ale to jest zbyt kosztowne rozwiązanie dla małych studiów.

P Jakie kolejne projekty planujesz realizować?

Obecnie jestem zaabsorbowany przygotowaniem konsolowych edycji Subject 13, konkretnie wersji na PS4 oraz Xboxa One, które ukażą się pod koniec tego roku. Wydaje mi się, że pozostanę w domenie gier przygodowych, ale jeszcze za wcześnie, by mówić o tym, jaka będzie ta nowa produkcja. ■

Podróż



Przemieszczanie się w czasie i przestrzeni stało się we francuskich grach popularne od czasu Future Wars. Zarówno Another World, jak i Frashback, Fade to Black czy Heart of Darkness korzystały z tego motywu! Tak naprawdę całą falę francuskich gier lat 90. uruchomił Paul Cuisset. On był pierwszym, najważniejszym twórcą.



TEMATY OKOŁOGROWE, PRZEGLĄD STARYCH KOMPUTERÓW, KOSMOS I FILM

secret



74

Jacek Ciesielski, legenda rodzimego świata gier planszowych, w ekskluzywnym wywiadzie opowiada o swojej karierze.



79

Nowojorskie flippery nie są taką potęgą jak dawniej, ale wciąż żyją i w niektórych miejscach wręcz kwitną.



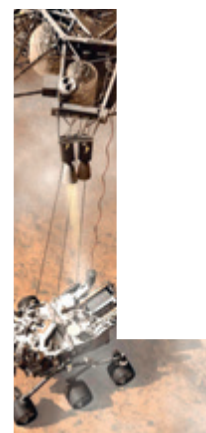
82

Kompozytorzy muzyki do gier często pozostają anonimowi dla odbiorców. Odkryjmy więc największe muzyczne sławy.



86

Przełęcz Diatłowa jest miejscem na Uralu, gdzie rozegrała się tragedia, do której nawiązuje fabuła gry Kholat.



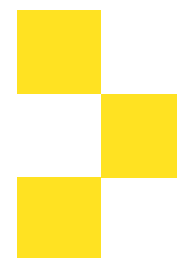
88

Lądowanie na Marsie czy Wenus to nie kaszka z mleczkiem, a najbardziej liczą się ostatnie metry.



Śledzi w swoim nowym felietonie zadaje fundamentalne pytanie: czy gry są sztuką?

MUSZĄ WYHAMOWAĆ PĘDZĄCĄ MASĘ W KOLEJNYCH, CORAZ MNIEJSZYCH PODSKOKACH NA TWARDYM, KAMIENISTYM I OSTRYM PODŁOŻU.



PIERWSZY WYWIAD OD 20 LAT

PIXEL
WYWIAD

CZŁOWIEK, KTÓRY PRZYNIÓSŁ GRY

Z **Jackiem Ciesielskim** rozmawia
Piotr Mańkowski

P Interesuje mnie prekambry, czasy sprzed lat 80. Co pana fascynowało jako młodego człowieka? Fascynowały mnie te same tematy, które dzisiaj fascynują młodych ludzi, czyli głównie muzyka. Powiem natomiast, jak trafiłem do gier. Zaczynałem od szaradziarstwa, rozwiązywałem mnóstwo krzyżówek, ale szybko mnie znudziły i zająłem się grami logicznymi. Najpierw jako konsument szukałem książek i opisów. Mając 17 lat, zacząłem publikować. Przygotowałem teczkę z materiałami i poszedłem do redakcji Sztandaru Młodych, w którym dostałem własną rubrykę. Później, w czasie studiów, prowadziłem podobny dział w Młodym Techniku. To ciągle były jakieś abstrakcyjne gry logiczne czy zadania. W końcu trafiłem na gry planszowe. Omijałem szachy, bo ta gra była dla mnie „zajęta”, a ja preferowałem takie, w których można było jeszcze coś ciekawego odkryć, udostępnić polskiemu czytelnikowi albo po prostu je rozwijać. W pewnym momencie zainteresowałem się pozycjami bardziej współczesnymi, ale nie pamiętam dokładnie, kiedy to nastąpiło.

P Gdzie zobaczył pan te nowe gry, na Zachodzie? Po raz pierwszy - w Anglii. Po skończeniu studiów w Polsce od razu wyjechałem do Londynu na studia podyplomowe z zakresu prawa autorskiego. Zakładałem, że będę prawnikiem w zachodnim wydawnictwie. Wyjechałem w przeddzień podpisania porozumień sierpniowych w 1980 roku. Pierwsze wizyty w sklepach w Londynie otworzyły mi oczy na to, co jest dostępne na rynku.

P A jakie to konkretnie były sklepy? Wystarczyło się przejść do Hamleys, gdzie było całe piętro z grami, żeby oszaleć na sam ich widok.

Jacek Ciesielski (ur. 1956), miłośnik i popularyzator gier logicznych i planszowych. Był pomysłodawcą rubryk w Przeglądzie Technicznym i Razem, w których przedstawiał zachodnie planszówki. Potem zaczął opracowywać własne tytuły. Wychował całe pokolenie ludzi, dla których gry oznaczały coś więcej niż tylko kółko i krzyżyk.





Zresztą byłem tam kilka dni temu, na Regent Street. Chyba tylko w Zurychu jest podobnej wielkości sklep z grami. Właśnie to oraz zetknięcie się z książką Lecha Pijanowskiego „Podróże w krainie gier”, co dało mi podbudowę historyczną do takich rzeczy jak Monopoly, stanowiło początek mojej drogi do gier planszowych. Potem w moje życie wkradła się polityka. W 1981 roku wróciłem do Polski, bo miało mi się urodzić dziecko i z powodu stanu wojennego nie mogłem przez trzy lata wyjechać. Studia podyplomowe kończyłem eksternistycznie, równocześnie rozpoczynając pracę jako dziennikarz. Moją pierwszą stałą posadą było zajmowanie się działem gier w Krajowej Agencji Wydawniczej w 1984 roku. Wydawaliśmy tam jedne z pierwszych polskich gier komputerowych, jeszcze na kasetach magneto-fonowych. Gdy już pracowałem w KAW-ie, ponownie wyjechałem do Anglii, gdzie zetknąłem się z grami fantastycznymi, typu Fighting Fantasy. Po epizodzie z KAW-em trafiłem do redakcji tygodnika Razem.

P Jak się pan tam znalazł?

Tak samo jak wcześniej w Sztandarze Młodych. Przygotowałem materiał do całostronicowej rubryki na kilkadziesiąt numerów. Siedziałem przy maszynie do pisania przez długie tygodnie i tworzyłem. Zakontraktowałem nawet własnych rysowników - jednym z nich był komiksowiec Witold Parzydło, a drugim Rafał Sikora od „Pomysłowego Dobromira”. Sekretarz redakcji byłby naprawdę głupi, gdyby tego nie przyjął. Prowadziłem tam rubrykę poświęconą grom i rozrywkom umysłowym. Wtedy z powodu Scrabble pojechałem znów do Anglii...

P Scrabble? W tym też pan uczestniczył?

Tak, opracowałem polską wersję, przystosowałem punktację liter. Scrabble wydawało mi się fantastyczną grą i uwielbiałem w nią grać, uzyskałem zgodę od właściciela praw na Polskę, więc wszystko zostało przeprowadzone lege artis. Była to publikacja na łamach tygodnika Razem, a nie produkt sklepowy. Trzeba było samemu wyciąć literki i dopiero wówczas można

✚ Hamleys jako firma istnieje od XVIII wieku. Punkt przy Regent Street został otwarty w 1881 roku. Pozostaje największym sklepem z zabawkami na świecie, o powierzchni 5000 m².



Przygotowałem materiał do całostronicowej rubryki na kilkadziesiąt numerów. Sekretarz redakcji tygodnika Razem byłby naprawdę głupi, gdyby tego nie przyjął.

było grać. Zorganizowałem też kilka mistrzostw Polski w scrabble. Pierwszym mistrzem został Arkadiusz Karasiński, lekarz z Tarnobrzega. Scrabble pozwoliło mi powrócić do Anglii, gdzie musiałem z producentem uzgodnić zasady współpracy. Trafiłem wówczas do Oxfordu, do sklepu Games Workshop i wsiąknąłem w temat gier fantastycznych. Poprosiłem wydawców, żeby przysyłali mi gry do recenzji.

P Czyli właśnie Fighting Fantasy?

Też, ale mówię głównie o Warhammerze czy innych dużych grach. Nie wiem, czy cała moja miesięczna pensja starczyłaby na jedno pudełko. Takich przysłanych mi z zagranicy gier recenzowałem w Razem coś około dwudziestu.

P To wtedy pisywał pan jako Hardy?

Książkę zatytułowaną „Gra w figury” o grach geometrycznych opublikowałem pod tym właśnie pseudonimem, raz na jakiś czas pisałem też coś jako Hardy w prasie. Chciałem chyba zrobić karierę ogólnosiwiatową, więc wymyśliłem sobie pseudonim, który jest uniwersalny.

P Opowiedzmy o pańskim związku ze Światem Młodych. Poznałem pana i trafiłem do Klubu Mądrych Gier - określanego przez nas samych mianem Groteki - w 1986 roku właśnie dlatego, że w którymś z weekendowych „czerwonych” wydań ŚM była zamieszczona informacja o klubie w Pałacu Młodzieży w PKiN. Tak naprawdę wszystko zaczęło się od małego klubu osiedlowego przy ulicy Ciasnej na Nowym Mieście w Warszawie. Jego kierownikiem był pan Tadeusz Urbanowicz.

Jan Adamski



Założyciel firmy
Encore wydającej począwszy od 1982 roku gry planszowe. Sam nie był znawcą gier ani systemów RPG, ale okazał się wspaniałym organizatorem i sprawnym przedsiębiorcą. Encore zakończyło działalność pod koniec lat 90. a sam Adamski zaczął pracę w PLL LOT.

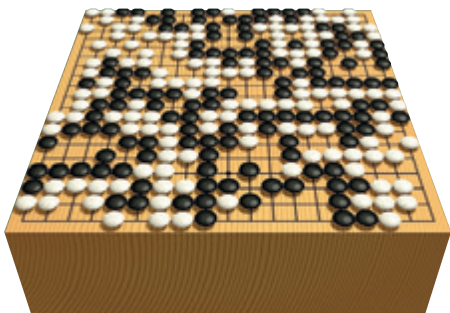
Myślę, że inicjatywa, żeby zrobić coś z grami w klubie, była jego. Natomiast sama formuła i pomysły Groteki były moje. Chodziło o bawienie się w gry mało znane, starożytne oraz takie, których można nauczyć się w trzy minuty. Do tego była muzyka. Stąd Groteka – będąca połączeniem gier i dyskoteki, a nie gier i biblioteki. Młodzież tam przychodziła po to, żeby się pobawić i potańczyć. Była jedna sala do zabawy oraz druga do łamięłówek i szybkich gier. Pomysł się sprawdził, więc Tadeusz Urbanowicz poszedł z nim do Staromiejskiego Domu Kultury i oni to kupili, przejęli ideę oraz jego samego. Tam się to ładnie rozwijało przez kilka lat, a następnie Groteka została przeniesiona do byłej kawiarni Kaprys przy dworcu Powiśle. Mnie już wtedy przy tym nie było. Z tego, co pamiętam, uczestniczyłem w tym ruchu do 1980 roku. Jeśli zaś chodzi o Świat Młodych, trafiłem tam dzięki Wandzie Kobyleckiej, która była zastępcą redaktora naczelnego. I zająłem się publikowaniem gier, a po pewnym czasie pomysły na nie zaczęły przychodzić w listach.

P A jak było z Pałacem Młodzieży? Moje wspomnienie z dzieciństwa, to widok pana z torbą podróżną w dłoni, którą stawiał pan na stole, rozsuwał suwak i wyjmował cuda typu Risk czy Stratego.

To się łączyło ze Światem Młodych. Przyznam, że pałacowy Klub Mądrych Gier powołałem trochę dla swoich potrzeb. Potrzebowałem kontaktu z użytkownikami, chciałem zobaczyć, jak młodzi ludzie grają. I mimo że moją naczelną misją nie było wcale wychowywanie młodzieży, to sprawiała mi przyjemność, że mogę się podzielić tymi grami. Wiele z nich musiałem kupować sam, bo Stratego nikt by mi nie przysłał. Związek Pałacu ze Światem Młodych był też taki, że mogliśmy niektóre z tych gier recenzować.

P W pałacowej Grotece na własne oczy widziałem Wojciecha Pijanowskiego czy Jana Adamskiego z Encore. Czy wy w tamtym czasie stanowiliście paczkę przyjaciół?

Nie, nie byliśmy żadną paczką. Byliśmy bardzo wąskim gronem ludzi, którzy się zajmowali grami. Wojtek bardzo szybko poszedł w kierunku telewizji – od ojca przejął nie



✚ Tradycja powiada, że grę w go wymyślił cesarz Yao ponad 2000 lat p.n.e. Celem zabawy jest otoczenie kładzionymi kamieniami jak największego terytorium.

tylko zamiłowanie, ale również wiedzę o grach. Janek z kolei był przedsiębiorcą. Niezwykle go cenię, ponieważ w tych trudnych czasach potrafił wydawać swoje produkty na wysokim poziomie, dbając o każdy detal. Bardzo lubię takich ludzi. Był też Marek Penszko, który bardziej oscylował w stronę szaradziarstwa i z tego, co wiem, nadal się tym zajmuje.

P Pewnego dnia oznajmił nam pan w Grotece, że będzie organizowany w PKiN turniej go. Ta gra była pańską fascynacją?

Go miało już wówczas swoich animatorów, więc zbytnio się w to nie angażowałem. Wystartowało przed Scrabble i miało silniejszą pozycję. Ja zresztą nigdy nie byłem wielkim graczem. Postrzegałem swoją rolę jako popularyzatora gier, nie zależało mi, żeby sprawiać przyjemność samemu sobie.

P Pamiętam, że potem przestałem uczęszczać do Groteki, wyjechałem z rodzicami na wieś i tam główną atrakcją był kiosk. I właśnie latem 1987 roku wpadło w moje ręce Razem, a wraz z nim Dreszcz. Skąd wziął się pomysł na tę epokową grę?

Tak, to się ukazało latem, bo wtedy dostawałem zwykle więcej miejsca w magazynie z powodu wakacyjnych rozjazdów kolegów. Sam model Dreszcza został wzięty z Fighting Fantasy, co zresztą było podane w opisie. Będąc kiedyś w Londynie, kupiłem kilka książeczek zjadających się w dziale gier, kompletnie nie wiedząc, o co w nich chodzi. Przejrzałem je w samolocie i pomyślałem sobie: „Jezu, jakie to jest proste do adaptacji i publikacji w tygodniku”. Wtedy musiałem myśleć kategoriami, jak przenieść produkt sklepowy do produktu medialnego, jakim było czasopismo. W przypadku gamebooków mamy gotową grę, a pamiętajmy, że Scrabble trzeba było wycinać, więc dla mnie była to kolosalna różnica. Wymyśliłem oryginalną grę, bo do głowy by mi nie przyszło, żeby to tłumaczyć. Gdy Dreszcz ukazał się w Razem, nie było jeszcze w Polsce wolnego rynku. Dopiero w lutym 1989 roku pojawiła się słynna ustawa Wilczka o działalności gospodarczej. Natychmiast założyłem firmę Ultima, która zaczęła od wydawania gier i Dreszcz był pierwszy z 30 tysiącami nakładu. Nawiasem mówiąc, bardzo trudno było to sprzedać, bo sklepy nie rozumiały, że gra nie musi być w pudełku. Dla nich gra to były warcaby, ale nie coś, co jest książeczką. Oczywiście przetarł tu szlaki Janek Adamski z Encore, ale on też miał ogromne problemy z dystrybucją. Ja postawiłem na sprzedaż wysyłkową i – jak szacuję – jakieś 90% Dreszcza sprzedaliśmy właśnie tą drogą. Ultima wkrótce potem zajęła się nie tylko grami, ale również hurtem zabawek.

P A jak to było z czasopismem Joker? Wydawał je pan na początku lat 90. i z tego, co wiem, ukazały się tylko dwa numery. Fani byli podobno rozczarowani, że pan – legenda gier planszowych – stworzył pismo przeznaczone w dużej mierze dla szaradzystów.



✚ Książka o grach karcianych Andrzeja Hamerlińskiego.



✚ Bodaj największy sukces firmy Encore.



✚ O publikacji Dreszcza pisaliśmy w Pixelu #01.



✚ Jedyna jak dotąd książka Jacka Ciesielskiego.



✚ Drugi i zarazem ostatni numer czasopisma Joker.

Wyrosłem z szaradziarstwa i głównie zajmowałem się zabawami logicznymi. Może byłem kojarzony z grami fantastycznymi, ale nigdy nie stanowiły one głównego nurtu mojej działalności. Joker był właśnie odbiciem tej tendencji. Wydawcą była państwowa firma o nazwie Krajowe Wydawnictwo Czasopism. Ja robiłem tam wszystko, zakontraktowałem nawet grafika, ale nie uczestniczyłem w zyskach. Ukazały się tylko dwa numery, ponieważ trafiliśmy na okres prywatyzacji prasy i wydawnictwo się rozsypano. Nawiasem mówiąc, to był ponury czas. Nie zachowały się żadne wartości - ani na poziomie firm, ani produktów. Samo Razem, które miało szansę przetrwania - jako marka zostało sponiewierane i zniknęło. Szkoda mi było Jokera, gdyż miałem przygotowany program wydawniczy na trzy lata, a poza tym w wydawnictwie był świetny dyrektor, Maciej Hoffman. Wzorowaliśmy się na amerykańskim czasopiśmie Games, które potrafiło wypracować kompromis pomiędzy poważnymi artykułami a zabawą.

P W pewnym momencie porzucił pan wymyślanie gier...

Po prostu z dziennikarza stałem się przedsiębiorcą. Po tym, jak w 1989 roku zakończyłem współpracę z Razem, prowadziłem Ultimę, a dalej firmę o nazwie Joker, co zabierało mi prawie cały wolny czas. Joker został polskim dystrybutorem gry Scrabble i co ciekawe, na pierwszych bodaj 10 tysiącach sztuk Scrabble ma na sobie logo Jokera - dla kolekcjonerów są to dziś najcenniejsze egzemplarze. Następnie brytyjska firma, która udzielała mi praw, została przejęta przez Mattela i w ten sposób w 1995 roku mój Joker był dystrybutorem produktów dwóch największych konkurentów w branży zabawkowej na świecie: Mattela właśnie i Hasbro.

P Nie burzyli się?

Wiedziałem, że to nie potrwa dłużej niż sześć miesięcy. Prowadziłem z obydwoma firmami rozmowy dotyczące przejęcia mojego biznesu. Przyjąłem ofertę Hasbro i aż do 2002 roku kierowałem jego polskim oddziałem, który powstał na bazie Jokera. W ten sposób automatycznie rozstałem się ze Scrabble.

P Wielu fanów zadaje sobie pytanie, dlaczego Dreszcza nie miał braci i dlaczego nie wyszedł nigdy w wersji na komputery? Czuł pan dystans wobec gier wideo?

Pamiętajmy, kiedy to się działo. W czasach premiery Dreszcza nie było w Polsce rynku gier wideo. Poza tym byłem ciągle zajęty czymś innym - w latach 90. to Scrabble stanowiło 80% mojego biznesu. Być może nie dostrzegłem potencjału gier wideo. Nie wiem, jakoś nigdy mnie one nie zafascynowały. Zresztą w latach 90. byłem głównie przedsiębiorcą, sprzedawcą, a swoją kreatywność w dziedzinie gier ograniczałem do takich rzeczy jak poprawienie polskiej edycji Monopoly, które wydawaliśmy jako Hasbro. Wtedy jeszcze przygotowy-



wałem opisy do prostych nawet gier, bo wolałem to robić osobiście, żeby tłumacz niczego nie zepsuł.

P Obecnie zajmuje się pan czymś zupełnie innym, dostarczaniem treści naukowej przez internet. Czy gdy po skończonej pracy siada pan w fotelu, myśli pan jeszcze czasem o grach? Planszówki w Polsce zaczęły się mocno odradzać!

Mam, niestety, złą wiadomość dla wszystkich, którzy będą czytać ten wywiad: jestem w innej galaktyce. Z gier interesuje mnie wyłącznie historia gier. Z racji wykonywanego zawodu mam dostęp do wielu baz danych, więc kilka lat temu zbudowałem sobie, myślę, że największą na świecie bazę publikacji na ten temat. Jest tam około 100 tysięcy pozycji naukowych, zindeksowanych i gotowych do wertowania. Zamierzałem napisać fantastyczną historię gier, taką jak Lech Pijanowski. Nie znam publikacji z ostatnich kilkunastu lat, ale gdybyśmy rozmawiali w latach 90., to bym powiedział, że „Podróże w krainie gier” Lecha Pijanowskiego to najlepsza książka na świecie. Napisał ją nie tylko fanatyk gier, ale również fantastyczny autor oraz poeta. Jest jeszcze druga pozycja, Andrzeja Hamerlińskiego-Dzierzoyńskiego „O kartach, karciazach, grach poczwych i grach szulerskich”, i ona jest jeszcze lepiej napisana.

P Tylko sam temat taki sobie...

Temat uwielbiam. Jest niesamowicie związany ze społeczeństwem, a mnie to zawsze bardzo interesowało: jaką rolę pełni gra w samym społeczeństwie jako element życia. Ja sam zacząłem jako autor gier, potem działałem jako przedsiębiorca, byłem szefem Fujifilm, czyli zajmowałem się elektroniką użytkową oraz sprzętem medycznym. Później wszedłem w branżę wydawnictw akademickich, a teraz rozważam debiut w zupełnie innym sektorze, który rządzi się całkowicie odrębnymi prawami. Więc pewnie dopiero gdy skończę pracę zawodową, będzie szansa na ewentualny powrót do gier.

P Życzę powodzenia i bardzo dziękuję za rozmowę, która była dla mnie wycieczką do najwspanialszych chwil dzieciństwa. ■

♣ Scrabble wymyślił w 1931 roku amerykański architekt Alfred Butts (1899-1993). Początkowo grę nazwał Lexico. Obecnie właścicielem praw do Scrabble pozostaje amerykański koncern Mattel.

Prasa



Świat Młodych ukazywał się latach 1949-1993.

Z tygodnika przekształcił się w pismo ukazujące się we wtorki, czwartki i soboty. Najpopularniejszymi rubrykami był zamieszczany na ostatniej stronie komiks, zagadki logiczne Bena Akiby oraz opowiadający o muzyce i filmie Gwiazdozbiór.



Modern

PINBALL NYC



Staroszkolne logo największego klubu flipperowego w Nowym Jorku.

Łukasz Działkiewicz

Wielkie Jabłko naszpikowane kulkami, łapkami i grzybami, czyli comeback flipperów na przykładzie nowojorskim.



Nie ma wątpliwości, iż zręcznościowe maszyny do gry, zwane oryginalnie pinballami, wracają, tyle że nie jest to powrót w te same miejsca.

Flippery stały dawniej w salonach gier, pubach, klubach, dyskotekach itp. Obecnie pojawiają się tam nadal, ale również całkiem gdzie indziej. W Nowym Jorku są to: wyłącznie im poświęcony lokal, knajpy pełne automatów niczym dawne salony gier oraz sklepy skejtowy i pralnia!

W przypadku tego ostatniego przybytku nie mam na myśli miejsca, jakie zwykle kojarzy się z praniem brudnych pieniędzy, ani też jedynie ustawiania pinballi w towarzystwie pralek, jak dawniej robiono z automatami arcade video. Sunshine Laundromat to najprawdziwsza pralnia i to w sercu polskiego Greenpointu (choć coraz mniej polskiego, bo rodaków ubywa, gdyż życie w tej modnej okolicy drożeje). Zacznijmy jednak od renesansu, renesansu tych maszyn.

MADE IN USA

Pinballe wymyślili Amerykanie, ale po pewnym czasie automaty te zaczęto wytwarzać także w innych krajach. Jednak od drugiej połowy lat 90. powstawały już wyłącznie w USA. W 1999 roku firma Stern Pinball - zgodnie ze swoim późniejszym

sloganem reklamowym - została jedynym na świecie producentem pinballi.

Prawdziwy konkurent, mimo wcześniejszych prób i planów, pojawił się dopiero w 2011 roku, z nowojorskiego punktu widzenia za miedzą, bo w sąsiednim stanie New Jersey. Tam właśnie umiejscowiono Jersey Jack Pinball, założone przez związanego z branżą flipperową od 1975 roku Jacka Guarnieriego. Dwa lata temu firma zaprezentowała pierwszą maszynę - z grą The Wizard of Oz, powstałą na podstawie legendarnego w USA filmu (z 1939 roku) pod tym samym tytułem. Wspominam o tym wszystkim nie bez powodu. Nawiązujących do geografii odniesień będzie jeszcze więcej, zaś bez rzeczonego odrodzenia nie byłoby tylu flipperów, także tych w Nowym Jorku.

Obecnie w tej metropolii można natknąć się na ponad 70 punktów z tymi automatami, co jest liczbą naprawdę imponującą. W dużej części pojawiły się one właśnie ostatnimi laty na wzbierającej fali powrotu pinballi do łask.

PRAĆ I/LUB GRAĆ

W 2013 roku, będąc na Greenpoincie, zdumiony zobaczyłem trzy neony nad niepozornymi drzwiami: napis „pinball” oraz logo Williams i Bally (dwu wiodących flipperowych marek). Towarzyszyło im parę tematycznych



Klasyczny grzyb flipperowy zwany oryginalnie bumperem.



Rodzina Soprano w wersji flipperowej produkcji Stern Pinball z 2005 r.



100
POINTS

➤ Superflippery w towarzystwie zwykłych prałek, czyli Sunshine Laundromat.



➤ Kolejny przebojowy serial zaadoptowany przez Sterna (2014).

naklejek, zaś całą witrynę zajmował polski zegarmistrz, a jak się później okazało - zegarmistrzyni! To, co zastałem w środku, sprawiło, że opadła mi szczęka, niczym co poniektórym na skutek fatality w Mortal Kombat. Otóż na niedużej powierzchni upchnięto praktycznie kilkanaście flipperów, i to jakich! Większość z nich to maszyny najwyżej cenione w branżowym świecie, w tym na przykład mający za bohaterów klasyczne potwory Monster Bash, westernowy Cactus Canyon, utrzymany w klimatach fantasy Medieval Madness czy traktujący z przymrużeniem oka o inwazji obcych Attack from Mars. Jakby tego było mało, w czerwcu zeszłego roku do tych perełek dołączyło Big Bang Bar. Wyprodukowane w 1996 roku, pierwotnie w liczbie zaledwie 14 sztuk, w 2007 doczekało się 191 egzemplarzy remake'u. Na eBayu obecnie wystawione są dwa, jeden za 20 tysięcy dolarów, drugi o 10 tysięcy droższy!

➤ Autor w towarzystwie Steve'ów z Modern Pinball NYC - po prawej Zahler, po lewej Epstein.



Pod względem liczby flipperów (17 sztuk) Sunshine Laundromat zajmuje w Nowym Jorku drugą pozycję, jednak biorąc pod uwagę wybór automatów, bezapelacyjnie należy mu się palma pierwszeństwa. Poza tym dla mnie i na pewno dla wielu innych równie ważny jest klimat tego miejsca - to, jak pulsuje ono życiem. Oczywiście w amerykańskich pralniach ciągle jeszcze można spotkać maszyny arcade, lecz nie w takiej ilości i nie takie cuda. Zresztą coś tego typu i kalibru powstało prawdopodobnie po raz pierwszy.

Właściciel Peter - operator (osoba wystawiająca automaty arcade w różnych miejscach; w Polsce w branży też używa się tego określenia), ale i miłośnik flipperów - opowiedział mi, że lokal stanowi rozwinięcie jego hobby. Zbierał automaty, ale że nie miał ich gdzie trzymać, a i chciał odzyskać część zainwestowanych pieniędzy, zaczął umieszczać je w przejętej pralni. Poza tym według niego inni operatorzy nie dbali wystarczająco o stan udostępnianych maszyn. Ostatecznie cztery lata temu postanowił zaofiarować „the best pinball experience in New York City”. I to mu się udało! W jego lokalu nie brakuje ludzi, którzy tak jak ja przyjeżdżają tu wyłącznie dla flipperów. Co prawda więcej jest piorących, ale część z nich, włączywszy prałki, gra właśnie na pinballach, a nie komórkach czy tabletach. Owa różnorodność klienteli i fakt,

że niejeden z użytkowników pralni widzi flippery pierwszy raz w życiu, dodaje całości kolorytu. Jesteśmy tu świadkami zderzenia zwyczajnego życia z rozrywką, która najlepsze lata ma już za sobą i która z egalitarnej stała się elitarną.

MODERNISTYCZNA FLIPPEROWNIA

O ile w pralni Petera płacimy za zabawę, wrzucając monety lub wsuwając banknoty (gra kosztuje przeważnie 50 centów, 75 na nowych sternach, jednego dolca w przypadku BBB), o tyle w Modern Pinball NYC uiszczamy opłatę za czas pobytu - do godziny, do trzech lub za cały dzień. Jest to odpowiednio 12, 19 i 29 USD (za osobę dorosłą) i można grać do woli na każdym z 30 pinballi. To model płatności znany z muzeów flipperowych i innych poświęconych maszynom arcade.

Modern i Sunshine łączą flippery, w tym organizowane w obu punktach turnieje, ale już nie lokalizacja. Rzecz jasna Greenpoint to Nowy Jork i jest on - jak wspomniałem - coraz mniej prząśny i kapuściano-pierogowy, a coraz bardziej modny, z nowymi apartamentowcami i pełen hipsterów. I choć niedaleko, bo po drugiej stronie cieśniny East River, leży Manhattan, to mimo wszystko jest to Brooklyn. Tak więc oba pinballowe raje usytuowane są na dwóch przeciwległych brzegach. Dotarcie z jednego miejsca do drugiego na nogach, plus przeprawa promem, nie powinno zająć więcej niż godzinę - jak na nowojorskie warunki to dość blisko.

Modern Pinball NYC mieści się na Trzeciej Alei w Midtown, czyli środkowej części Manhattanu. Na stronie internetowej tego lokalu czytamy, że to party & event venue oraz interactive showroom. Co do pierwszego określenia - oznacza ono, że można zorganizować tu dowolną imprezę: integracyjną, firmową, szkolną czy też prywatną, choćby z okazji urodzin. Rzecz jasna główną atrakcją stanowią flippery, które tworzą ów interaktywny salon, salon gier, a zarazem sprzedaży, bowiem każda maszyna ma podaną cenę. Jest jeszcze jeden wymiar tego miejsca - edukacyjny, i to całkiem serio, co potwierdza stosowny



oficjalny dokument. Pinballe służą tu jako wyjątkowe narzędzie do lekcji poglądowych z zakresu mechaniki i fizyki (między innymi dotyczących magnetyzmu).

Jednak dla większości odwiedzających Modern Pinball to przede wszystkim największa w Nowym Jorku flipperowa gralnia. Przy czym, o ile Peter szczyli się udostępnianiem tytułów najwyżej cenionych w fachowych zestawieniach, o tyle Modern stawia także na nowości. Dlatego zagramy tu na paru sternach (zeszłorocznym The Walking Dead, a także Avengers czy Avatarze), ale i WOZ-ie. Ofertę uzupełniają szlagiery, takie jak Funhouse, The Addams Family, Twilight Zone i White Water. Lokal ten prowadzi dwóch Steve'ów, nawiasem mówiąc - obaj mieszkają w New Jersey.

Starszy, Epstein, to postać bez mała legendarna. Ten dobijający siedemdziesiątki jegomość przez lata związany był z branżą flipperową - zajmował się między innymi testowaniem tych maszyn, a do 1997 roku prowadził słynny nowojorski salon gier Broadway Arcade, w którym bywał. Ma się rozumieć stały tam i flippery. Drugi Steve, Zahler, zbliża się do pięćdziesiątki. Zajmuje się tworzeniem stron WWW i marketingiem mediów społecznościowych, do tego jest aktywnym graczem turniejowym. Z końcem 2013 roku panowie stworzyli Modern Pinball.

Flippery można upychać, ale jak widać niektórych w ogóle one nie ruszają!

Renesans

Liczba firm flipperowych ostatnio gwałtownie wzrosła, aktualnie istnieje ich około 17! Tyle tylko, że zdecydowana większość nie zaczęła jeszcze produkcji. Prawie gotowy i udany jest Big Lebowski oparty na słynnym filmie z 1996 roku. Nie brakuje i innych niezwykle projektów sięgających do przeszłości. Jeden z nich zakłada stworzenie prawdziwego automatu z istniejącym tylko w postaci gry wideo Pro Pinball: Timeshock! (1997). Prace trwają.



KUP PAN DESKE

Trzecim niezwykle nowojorskim obiektem z większą liczbą maszyn jest działający od 2009 roku Reciprocal. Pod szyldem tym kryje się skate-shop. Otworzył go Jon Ehrlich po 12 latach bycia maklerem na Wall Street. Od samego początku stały w nim flippery. Gdy pierwszy raz zjawili się w Reciprocalu, było ich kilkanaście i wypełniały całkowicie jedną z dwu sal. O renomie tego miejsca niech świadczy choćby fakt, że w turnieju Pinferno w styczniu 2013 roku wzięty udział 64 osoby i to nie tylko z USA. Mnie udało się załapać wyłącznie dlatego, że ktoś nie dojechał. A czy flippery pasują do deskorolek?

Niech wypowie się sam Jon: - Wszyscy moi pracownicy grają na flipperach. Na marginesie dodam, że powstały trzy pinballe poświęcone skateboardowi.

Reciprocal Skateboards dzieli od Modern zaledwie 20-minutowy spacer na południe Manhattanu. W okolicy mieści się mało znane, nieduże (za to świetne!) muzeum amerykańskich gangsterów i słynny park Tompkins Square. To tam Janusz Głowacki osadził akcję „Antygony w Nowym Jorku”, dramatu dziejącego się w środowisku bezdomnych.

Wracając do Jona - sklep mu nie wystarczał i z końcem 2013 roku otworzył flipperowy bar Jackbar. Działa on w supermodnym rewirze, hipsterskiej mekce - Williamsburgu (jakieś 2 km

na południe od Laundromatu; nadal Brooklyn). Knajpa Jona ma obecnie na stanie 9 maszyn - tyle samo, ile jego sklep. W brooklyńskiej dzielnicy niepodzielnie rządzi wśród barów z flipperami. Poza nią podobną liczbą pinballi mogą się pochwalić Creek and Cave (Long Island City na Queensie) oraz na Manhattanie Two Bits Retro Arcade. Ten drugi lokal poza 10 flipperami oferuje znacznie więcej klasycznych maszyn arcade, na przykład Street Fighter II, Paperboya, Froggera czy Ms. Pac-Man!

FUTURE PINBALL

Peterowi przyświeca jasny cel: - Powiększę lokal oraz zakupię nowe pralki, które mają niewiele mniejszą pojemność, za to zajmują połowę miejsca. Zapewnimy tę samą zabawę i przyjazną atmosferę, ale przybędzie miejsc siedzących, dłużej czynne.

Zahler jak na razie nie przewiduje rozwoju Modern Pinball NYC, ale jeśli prowadzony przez dwóch Steve'ów salon wypali, panowie rozważą tę opcję: - Marzy mi się prawdziwy powrót flipperów, by były tak popularne jak w latach 70. i 80. Byłoby super pójść do zwykłego sklepu, na lodowisko czy popularnej restauracji, a tam stałby flipper czy dwa.

Żaś Jon opowiada: - Nie planuję rozbudowy sklepu, za to chciałbym otworzyć więcej lokali takich jak Jackbar. W sumie mam jakieś 50 flipperów, więc wstawienie dobrych maszyn nie stanowiłoby problemu.

Jak na razie Jon był zmuszony po ponad pięciu i pół roku działalności z bólem serca zamknąć Reciprocal.

Mówi się, że jeśli czegoś nie ma w Nowym Jorku, to nie ma tego w ogóle, że jest on stolicą świata oraz że USA to taki kraj na zachód od NY. Potwierdzam to wszystko, co nie zmienia faktu, że Wielkie Jabłko nie dzierży korony głównego królestwa flipperów! W USA, a prawdopodobnie i na świecie, na pierwszym miejscu plasuje się Portland - 228 lokalizacji! Więcej niż Nowy Jork ma ich także Chicago (83), Seattle (96) i Twin Cities (Minneapolis-Saint Paul - 122). Ciekawe, jakie niezwykle miejsca z automatami można tam znaleźć... ■



Ośmiu wsłaniałych

Od amatorów nagrywających płaskie 8-bitowe melodie po profesjonalistów komponujących orkiestrowe suitry – historia muzyki z gier wideo ma wielu niezwykłych bohaterów. Zapamiętajcie te nazwiska.

■ Spektor

Na półce obok pudełkowych wersji ulubionych gier trzymasz też oryginalne ścieżki dźwiękowe? W drodze do pracy nastawiasz się bojowo, słuchając „Hell March”, a po powrocie relaksujesz przy motywie z Tristram? Generalnie muzyka w grach ma dla ciebie wielkie znaczenie? W takim razie żadna z poniższych postaci nie powinna być ci obca. Niestety, należysz do mniejszości.

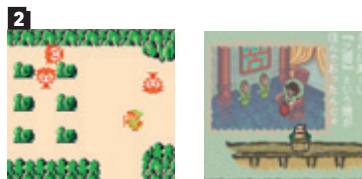
Choć wielu twórców komponuje do tytułów sprzedających się w tej samej liczbie co albumy Michaela Jacksona, to ich nazwiska nadal pozostają w cieniu sukcesów osiągniętych przez same gry. A przecież muzyka, która potrafi przekazać niesamowitą ładunek treści i emocji, jest równie ważna jak gameplay czy grafika. Wyobraź sobie ulubione RPG ze znacznie lepszą oprawą wizualną, ale bez dźwięku.

To nie to samo. Historia muzyki do gier wideo to przede wszystkim historia niezwykłych osobowości z pionierskimi wizjami. To historia artystów, którzy nie ograniczali się wyłącznie do komponowania, ale starali rozwijać technologie, by ich dźwiękowe opowieści były coraz bogatsze i bardziej niezwykle.

Świetnie pokazuje to dokument „Diggin’ in the Carts”, nakręcony przez Red Bull Music, jeden z najlepszych na temat branży komputerowej. Film rozpoczyna zdanie: „Wielu z nas dorastało przy dźwiękach tej muzyki, która w tamtych czasach gościła w naszych domach częściej niż jakkolwiek inna”. Każdy gracz pamiętający lata 80. i 90. może się pod tymi słowami podpisać. Autorzy filmu dotarli do kultowych twórców muzyki z powstających w tamtym okresie gier – od Space Firebirda po Metal Gear Solid 2. Ujawnili ich inspiracje,

warsztat pracy oraz historie towarzyszące poszczególnym tytułom. Co najważniejsze, w dokumencie czołowe postacie muzyki elektronicznej i hip-hopu, jak Flying Lotus czy Dizzee Rascal, przyznają, że nie tworzyliby jej dzisiaj, gdyby nie setki centów i pensów pożartych przez automaty do gier z Contra i Street Fighterem. Do dziś pamiętają każdy dźwięk.

Poniższe zestawienie nie stanowi żelaznego kanonu najważniejszych autorów muzyki do gier wideo. To temat na obszerną monografię. Jeśli ktoś czuje się na siłach, by ją opracować, chętnie uścisknę mu dłoń i poklepie po plecach. Poniższa opowieść to losy kilku nazwisk, które dzięki swoim dokonaniom nie zetrą się w naszej pamięci za 10, 20 czy 100 lat. Przy okazji warto napomknąć, że Japonia nie ma monopolu na zdolnych kompozytorów. Niemniej właśnie tam rozpoczynamy naszą podróż. ■



Świetnie się bawiłem. Niewiele różniłem się od dziecka w piaskownicy.

Hirokazu Tanaka

Wielki Elektronik

Imię i nazwisko: Hirokazu Tanaka

Gry: Donkey Kong, Duck Hunt, Kid Icarus, Super Mario Land, Metroid, Tetris

Zasługi: Zakończył erę dźwięków, rozpoczął czas muzyki (za pomocą lutownicy)

W okresie kiedy Bob Marley i The Wailers bujali całą Jamajką, na innej wyspie, oddalonej o 12 tysięcy kilometrów na zachód, Hirokazu Tanaka fascynował się muzyką reggae. Gdy w 1980 roku dołączył do Nintendo, pulsujące jamajskie rytmy przemycił do gier. Początkowo chciał zostać twórcą oprogramowania, skorzystał jednak z wolnej posady specjalisty od udźwiękowiania (w tamtych czasach trzech brzmień granych na różnych częstotliwościach nie nazywano jeszcze muzyką). Zaczynał od laserowych wystrzałów w Space Firebirdzie, później dołączył do ekip pracujących nad Donkey Kongiem, Mario, a także Metroidem i Tetrisem. Od początku mocno angażował się w rozwój technologii – za pomocą lutownicy, metodą prób i błędów, tworzył układy, które znalazły zastosowanie w konsolach NES i Game Boy. Po latach wspominał: – Świetnie się bawiłem. Niewiele różniłem się od dziecka w piaskownicy. Dzięki tym zabawom muzyka w grach wideo nabrała kształtu.

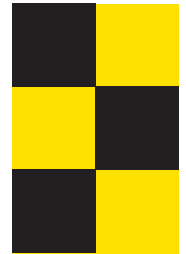
Ojciec Chrzestny

Imię i nazwisko: Koji Kondo

Gry: Super Mario Bros., The Legend of Zelda i ich sequele

Zasługi: Stworzył przeboje, pokonał Madonnę

Szefowie Nintendo mieli nosa, zatrudniając w 1983 roku Kojiego Kondę. Choć muzyk nie przedstawił żadnych nagrań demo, z miejsca dostał robotę w wymarzonej firmie. Kredyt zaufania spłacił już dwa lata później. Super Mario Bros. z 1985 roku to pierwszy tytuł, do którego wymyślił motyw przewodni, który w dodatku od razu stał się wielkim hitem, a sama gra bez niego po prostu nie istnieje. Rok później powtórzył ten sukces z The Legend of Zelda, produkcją osadzoną w zupełnie innych, bardziej epickich klimatach. Obie gry sprzedały się w kilkudziesięciu milionach egzemplarzy i choć dziś trudno podać ostateczną liczbę, to za wstydziłaby ona największe gwiazdy pop tamtych lat. Kondo to przykład rzemieślnika, który procesowi tworzenia poświęca mnóstwo czasu: – Przy komponowaniu musisz odwalić sporo pracy domowej. Dostajesz zlecenie, spędzasz wiele godzin nad grą i wreszcie rodzi się pomysł. W końcu napisanie melodii na 8-bitową maszynę, która grana w kółko przez wiele godzin nie sprawi, że maszyna ta wyleci przez okno, to prawdziwa sztuka.



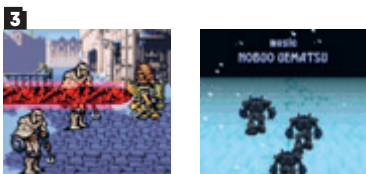
1

Hirokazu Tanaka poza muzyką do wielu kulturowych gier wymyślił także odgłosy, między innymi dźwięk kroków i skoków Mario.

2

Tanaka rozwijał technologię, z kolei Koji Kondo teorię. Napisał podręcznik z informacjami jak programować muzykę na konsoli NES.

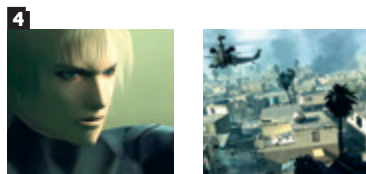




Władca Melodii

Imię i nazwisko: Nobuo Uematsu
Gry: Final Fantasy I-XI, XIV, Chrono Trigger, Blue Dragon, Lord of Vermilion, The Last Story
Zasługi: Płaskie dźwięki zamienił w głębokie emocje

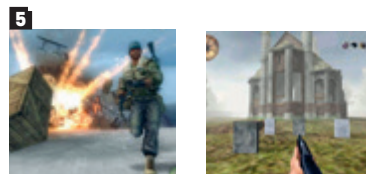
Jeśli traficie kiedyś do filharmonii na koncert muzyki z gier wideo, możecie być pewni, że obok Mario i Zeldy żelaznym punktem programu będzie Final Fantasy. Nobuo Uematsu, samouk, który za grę na pianinie wziął się w wieku 22 lat (bo – jak sam mówi – chciał zostać Eltonem Johnem), stworzył serię najbardziej charakterystycznych soundtracków w historii gier. Jego znakiem firmowym stały się wyraziste, chwytające za serce utwory. Jak sam przyznaje: - Dwadzieścia lat temu mogłeś korzystać z trzech elektronicznych brzmień. Nie dało się odtworzyć szumu wiatru czy wody. Melodie były jedynym sposobem, by gra nabrała wyrazistości. Zwłaszcza do pierwszych części Final Fantasy autor stworzył prawdziwe arcydzieła, korzystając z mocno ograniczonych środków. To kopalnia pięknych piosenek i kompozycji, które świetnie radzą sobie również poza kontekstem gry, jak cudne „The Boundless Ocean”, powalające „Dancing Mad” czy przebojowe „Eyes on Me” (które rozeszło się na singlu w liczbie 400 tysięcy egzemplarzy).



Muzyczny Rambo

Imię i nazwisko: Harry Gregson-Williams
Gry: Metal Gear Solid II-V, Call of Duty 4
Zasługi: Pożenił Hollywood z grami wideo

Na przykładzie serii Final Fantasy widać doskonale, jak gry wideo, napędzane przez coraz szybsze konsole i pecety, od strony wizualnej i fabularnej zaczęły z czasem przypominać filmy. I to nie te z niszowych kin, ale wielkie hollywoodzkie blockbustery. Takie założenie towarzyszyło Metal Gear Solid 2. Oprawa gry rodem z najlepszego szpiegowskiego thrillera wymagała również elektryzującej muzyki. Hideo Kojima z Konami postawił na brytyjskiego twórcę ze studia Hansa Zimmera, który muzyką do takich filmów jak „Wróg publiczny” czy „Shrek” podbił Hollywood. Kojima pokochał ścieżkę z „Zabójczego układu” i chciał uzyskać podobny efekt. Williams, mieszkający w Kalifornii, otrzymał scenariusz, szkice przerywników filmowych i zabrał się do pracy. W przeróbce głównego motywu, wzbogaconej o dynamiczne breakbeatowe rytmy, orkiestrowe aranżacje (oczywiście imitowane przez syntezatory) i ambientowe tła, słychać było nową jakość. Jego muzyka była mroczna, tajemnicza, a przy tym agresywna.



General

Imię i nazwisko: Michael Giacchino
Gry: Seria Medal of Honor, Call of Duty, Mercenaries: Playground of Destruction
Zasługi: Zamienił pole bitwy w epicką symfonię

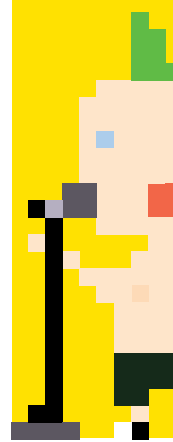
Williams przyznawał otwarcie, że ostatnią grą, w jaką grał, był Pong, i nigdy nie sprawdzał, jak jego muzyka brzmi w Metal Gear Solid. Granie go po prostu nudziło. Michael Giacchino stanowi jego przeciwieństwo. To człowiek, który grami pasjonował się od zawsze i to one otworzyły mu drogę do Hollywood. Kiedy J. J. Abrams zadzwonił do Giacchino z propozycją skomponowania muzyki do serialu „Alias”, ten nie krył zdziwienia. Do tej pory tworzył oprawę audio do produkcji studia DreamWorks, z których warte uwagi jest w zasadzie tylko Medal of Honor z 1999 roku. To wystarczyło, żeby Abrams zaprosił Giacchino do długiej i owocnej współpracy. Razem budowali klimat „Zagubionych”, „Mission: Impossible III” czy „Star Trek”. Kompozytor nie pożegnał się jednak z grami. Jego nazwisko stało się wyznacznikiem jakości muzyki w nowoczesnych tytułach FPS. Orkiestrowe utwory z pierwszych części Medal of Honor i Call of Duty nie były tylko melodiami tła, ale niesamowicie budowały klimat i napięcie.



3 Piosenki Uematsu z Final Fantasy świetnie radziły sobie na listach przebojów. Singel „Eye on Me” sprzedał się w liczbie 400 tys. egzemplarzy.

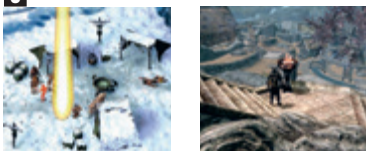
4 Muzyka Gregsona-Williamsa z MGS 2 pojawiła się głównie w przerywnikach filmowych. To rozgrywki to dzieło Norihiko Hibino.

5 W 1997 roku Giacchino nagrał muzykę do gry The Lost World: Jurassic Park. Do świata dinozaurów powrócił dzięki filmowi „Jurassic World”.





6



Mistrz RPG

Imię i nazwisko: Jeremy Soule

Gry: Secret of Evermore, Total Annihilation, Harry Potter, Icewind Dale, Guild Wars, Skyrim

Zasługi: Nie tworzy kompozycji, tylko nowe muzyczne światy

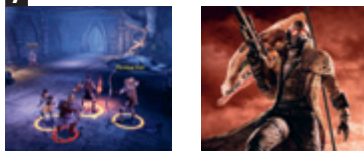
Wielu kompozytorów zaliczyło awans ze świata gier wideo do świata filmów. Wielu ma po temu wszelkie predyspozycje, jednak taki przeskok ich nie interesuje. Jeremy Soule należy do grona czołowych muzyków wiernych cyfrowym uniwersom.

- Gry są trójwymiarowe, nieliniarne i nieprzewidywalne. W dodatku prace nad nimi trwają do ostatnich dni. Często muszą komponować do niedokończonego produktu - mówił w wywiadach.

Soule w wieku 19 lat napisał muzykę do Secret of Evermore, dwa lata później pracował z orkiestrą przy Total Annihilation. Kamieniem milowym stała się lodowata w wydźwięku oprawa Icewind Dale (motyw z Kuldahar!). Do Forgotten Realms wracał jeszcze przy okazji Neverwinter Nights. I choć świetnie czuje się zarówno w grach RTS (Company of Heroes), jak i zręcznościówkach (Harry Potter), to właśnie dzięki RPG z serii The Elder Scrolls zyskał przydomek „Johna Williamsa muzyki z gier komputerowych”. Słuchając takich kompozycji jak „Dragonborn”, pozostaje tylko chylić czoła.



7



Kombinator

Imię i nazwisko: Inon Zur

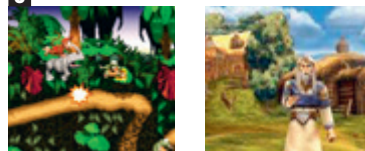
Gry: Men of Valor, Lionheart, Syberia II, Dragon Age: Origins, Dragon Age II, Fallout: New Vegas

Zasługi: Wierny klasyce, choć odważnie sięga po nowe brzmienia

Oglądaliście „Power Rangers” lub „Digimona”? W takim razie Inon Zur powinien być wam dobrze znany. Nie, nie występował w roli Zordona - stworzył muzykę do blisko 360 odcinków tych seriali. W telewizji nie zagrał jednak miejsca zbyt długo, szybko przeczucił się na gry komputerowe, które dawały mu znacznie więcej swobody i możliwości rozwoju. Inon Zur podbił świat gier muzyką do takich produkcji jak Dragon Age II, Syberia II czy kontynuacja Fallouta. Podobnie jak Soule świetnie czuje się w realizowanych z rozmachem RPG. Jednak jeśli przejrzymy jego portfolio, okaże się ono znacznie bardziej urozmaicone. W Prince of Persia sięga po muzykę orientálną, z kolei w Falloucie, poza klimatycznymi ambientowymi utworami pasującymi do scenerii postapo, zaproponował kilka klasycznych przebojów z lat 40. z Billie Holiday i Rayem Brownem. To człowiek, który odważnie wychodzi poza schematy i chwala mu za to.



8



Perfekcjonista

Imię i nazwisko: David Wise

Gry: Donkey Kong Country, Wizards & Warriors, Battletoads, Star Fox Adventures

Zasługi: Wise nie tworzy muzyki, on jest muzyką

Jeremy Soule w jednym z wywiadów wyznał: - Marzę o tym, żeby napisać muzykę do Donkey Konga lub innej gry Shigeru Miyamoto. Są doskonale. Póki co nie ma jednak na to szans. Z tytułem tym od 20 lat związany jest David Wise (zaczynał w 1994 roku z Donkey Kong Country). Co ciekawe, kompozytor ten z każdą kolejną produkcją udowadnia, że daleki jest od jakiegokolwiek wypalenia. Jego najnowsze dzieło, powstałe do Donkey Kong Country: Tropical Freeze, to jedna z najlepszych ścieżek dźwiękowych w karierze tego muzyka. Wise wypracował to, co udało się niewielu - charakterystyczny styl, nie do podrobienia. Jego kompozycje to nie tylko melodie grane na syntezatorach, ale kombinacje różnego rodzaju dźwięków i odgłosów inspirowanych przyrodą. Utwory takie jak „Stickerbrush Symphony” czy „Aquatic Ambiance” to jego znaki firmowe, które na YouTube doczekały się setek przeróbek. Gdy fani piszą: „Grałem w ten poziom 8 razy tylko po to, żeby posłuchać jednej piosenki”, to coś jednak znaczy.



6

Soule stworzył ścieżkę dźwiękową do gry „Harry Potter i Kamień Filozoficzny” nie znając muzyki Johna Williamsa napisanej do filmu.

7

Muzyka Inona Zura pojawia się w ostatnich rozdziałach serii Baldur's Gate (dodatek Tron Bhaala) i Icewind Dale (druga część gry).

8

Soundtrack do Wizards & Warriors, jedna z pierwszych produkcji Davida Wise'a, to rzecz ponadczasowa.





✚ Jurij Diatłow, 23-letni student wydziału radiowego był za pan brat z wędrownkami po trudnym terenie. Dziś miałby 79 lat.

Upiorna przełęcz

Była to najbardziej zagadkowa śmierć w całej historii ZSRR. Do dzisiaj nie wiadomo, co pewnego feralnego lutowego dnia wydarzyło się na Uralu.

■ Micz

Historia rozpoczęła się jesienią 1958 roku, w ponurym okresie eskalacji zimnej wojny. Igor Diatłow, student wydziału radiowego Politechniki Uralskiej w Jekaterynburgu, wraz z ósemką znajomych ze studiów zorganizował wyprawę górską, która miała dotrzeć do położonej w obwodzie swierdłowskim góry Otorten. To jedynie 1234 metry n.p.m. Jednak sąsiedztwo tej góry jest, jakby to powiedzieć, dość anormalne.

W języku lokalnego ludu Mansów nazwę szczytu tłumaczy się jako „nie idź tam”. Sąsiaduje on z górą Cholat-Sjajk, której nazwa z kolei oznacza „górze zmarłych”. W okolicy notuje się fenomeny magnetyczne, a skały emitują podobno co jakiś czas nagłe efekty akustyczne.

✚ Do przełęczy Diatłowa dotarła ekipa ratownicza z widocznym na zdjęciu E. P. Masiennikowem.



Studenci wiedzieli, gdzie idą, uczestniczyli już w tego typu wyprawach, a na dodatek zabrali ze sobą doświadczonego przewodnika górskiego. Nie byli naiwnymi turystami. I tak oto 23 stycznia 1959 roku dziesięcioosobowa grupa wyruszyła ku swemu przeznaczeniu.

Po dojeździe z Jekaterynburga (dawniej Swierdłowska) do miasta Iwdiel, a następnie przejeździe ciężarówką do ostatniej zamieszkałej na trasie osady Wiżaj dokładnie 27 stycznia ekipa założyła narty i ruszyła w kierunku Otorten. Jeden z uczestników wyprawy, Jurij Judin, doznał kontuzji nogi. Zawrócił do Wiżaju, oddał swój sprzęt kolegom i życzył im udanej wyprawy. Nie mógł wówczas wiedzieć, że przypadek uratował mu życie.

Po czterech dniach intensywnej marszruty ekipa dotarła do podnóża góry Cholat-Sjajk. Pogoda zaczęła się pogarszać. Na rozległej przełęczy z pięknym widokiem na Ural studenci rozbili namiot i spożyli wspólną kolację. Byli na otwartej przestrzeni, półtora kilometra od skraju lasu. Jak się okazało, nie zdołali opuścić tego miejsca. To, co wiemy dziś o całym przebiegu tragicznej wyprawy, zarejestrował aparat jednego z uczestników. Do tego dochodzą dokonane później oględziny na miejscu zdarzenia.

W lutym 1959 roku sytuacja rozwijała się następująco: Diatłow

umówił się ze znajomymi z uczelni, że po zdobyciu szczytu i powrocie do Wiżaju wyśle telegram. Żadna wiadomość do nikogo nie dotarła, więc w połowie miesiąca znajomi powiadomili władze politechniki, a te - rodziny uczestników wyprawy. Ratownicy wyruszyli w kierunku Otorten, by dokładnie 26 lutego dotrzeć na miejsce tragedii. To, co zobaczyli, wyglądało jak scena z najgorszego horroru.

Obszerny namiot był rozcięty, jak się okazało - od wewnątrz. W odległości od kilkudziesięciu do kilkuset metrów leżały ciała. Diatłow leżał bez żadnych ran, zamrożony na kość. Niektóre ofiary nie miały skarpetek, były w nocnych ubraniach. Nie było krwi ani śladów walki. Ostatnie zdjęcie, jakie zostało zrobione przez uczestników wyprawy, jest niewyraźne. Wydaje się, że zrobiono je w środku namiotu, za płótnem którego widać coś przypominającego świecącą kulę. Bez cienia wątpliwości powstało w wielkim pośpiechu. Fotografowi udało się jednak ustawić prowizoryczny statyw, a na nim wierną Zorkę. To ostatnie zdjęcie przez wiele lat spoczywało ukryte głęboko w archiwach. Dopiero w 2009 roku natrafili na nie rosyjscy badacze.

Rekonstrukcja wydarzeń tragicznej nocy doprowadziła do wniosku, że uczestnicy wyprawy z niewiadomego powodu uciekli z namiotu



Ural



Pasma górskie, w skład którego wchodzi Cholat-Sjaki stanowi umowną granicę pomiędzy Europą a Azją. Najwyższy szczyt wznosi się na niecałe 1900 metrów n.p.m. Roślinność jest tu tundrowa, niestety, w wielu miejscach poważnie skażona przez odpady radioaktywne.

■ Najdziwniejszą formacją w Uralu są skały Manpupuner, czyli siedem liczących od 30-60 metrów potężnych maczug.

Oficjalny werdykt sowieckich służb brzmiał zagadkowo. Otóż „śmierć uczestników wyprawy nastąpiła w wyniku działania nieznaney siły”. Szczegółowe wyniki śledztwa utajniono.

i dotarli do odległej od niego o około półtora kilometra sosny. Tam rozpalili ognisko i próbowali ogrzać przemarznięte nogi. Wchodząc na drzewo, prawdopodobnie chcieli sprawdzić, co dzieje się w pobliżu namiotu. Potem się rozdzielili. Umierali osobno, z wycieńczenia i przemarznięcia. Na śniegu znajdowały się wyłącznie ich własne ślady. Nie było śladów tego czegoś, co wywołało wśród nich panikę lub ich zaatakowało.

Pięć ciał odnaleziono od razu. Cztery kolejne dopiero po dwóch następnych miesiącach - w niewielkim parowie, przysypane czterometrową

warstwą śniegu. Ofiary znalezione w tym miejscu miały wyraźne obrażenia wewnętrzne. Były to urazy charakterystyczne dla zderzenia się z obiektem przemieszczającym się z bardzo dużą szybkością. Jedna z uczestniczek wyprawy nie miała połowy twarzy ani języka. Pewne było jedno - sprawcą takich obrażeń nie mógł być ani człowiek, ani żaden drapieżnik.

Oficjalny werdykt sowieckich służb brzmiał zagadkowo. Otóż „śmierć uczestników wyprawy nastąpiła w wyniku działania nieznaney siły”. Szczegółowe wyniki śledztwa utajniono. Według ustaleń badaczy

ciało jednego z uczestników zostało napromieniowane, a osoby obecne przy pochówku przekazały informacje, że twarze ofiar były pomarańczowe. Świadkowie znajdujący się tamtej nocy w odległości około 50 kilometrów od grupy Diatłowa zeznawali, że widzieli w okolicy góry pomarańczowe światła.

Mimo że sceptycy od lat powtarzają uparcie, że jedynym możliwym wytłumaczeniem zdarzenia jest lawina, to inna ważna hipoteza wiąże je z prowadzonymi tam rzekomo eksperymentami wojskowymi. Świadczyć o tym miały choćby fakt, że wojsko wszczęło śledztwo na cztery dni przed powiadomieniem władz politechniki. Jednak przeciwnicy tej teorii argumentują, że w rejon góry nie dolatywały żadne samoloty wojskowe, w okolicy nie było również żadnego poligonu. Inna rzecz, że teren zdarzenia został na kilka lat zamknięty, a wyniki śledztwa odtajniono dopiero w latach 90. Ich lektura przyniosła więcej pytań niż odpowiedzi.

Alternatywna teoria wskazuje na działanie jakiegoś fenomenu o podłożu magnetycznym lub innym, jak choćby ścieżka wirowa von Karmana. Jakkolwiek by nie było, wykluczono udział w mordzie Mansów i uznano, że w interesie ZSRR nie leży nagłaśnianie tej sprawy. Podobnie jak kilka innych niewytłumaczonych przypadków trafiła do zamrażarki i przeleżała w niej aż do 1989 roku.

Potem o Diatłowie i jego grupie napisano kilka książek. Uczestników tragedii upamiętniono, nazywając równinę u stóp Cholat-Sjaki Przełęczą Diatłowa. Jurij Judin zmarł w 2013 roku. Zgodnie z jego ostatnią wolą został pochowany w Jekaterynburgu wraz ze swoimi dawnymi towarzyszami. ■

■ Na wykonanym przez członków wyprawy zdjęciu widzimy pożegnanie: z lewej Igor Diatłow, w środku Jurij Judin, obejmowany przez jedną z koleżanek.



Dylemat ostatnich metrów

Zejście z górnej warstwy atmosfery na powierzchnię Czerwonej Planety to dla kontroli misji na Ziemi kilka minut autentycznej grozy. Poza wszystkimi trudnościami technicznymi Mars jest po prostu pechowy, pokazuje to długa historia wysyłanych tam sond i orbiterów z Rosji, USA i Europy. Ponieważ planeta ma szczątkową atmosferę, co nie sprzyja spowalnianiu lądowania, w pierwszej fazie opadania używa się spadochronów. Bliżej powierzchni do dalszego wytracania prędkości wykorzystywane są silniki rakietowe. Natomiast w przypadku krytycznych ostatnich metrów przetestowano już różne patenty.

PIANKA

Pierwsze udane miękkie lądowanie na Marsie zostało przeprowadzone w grudniu 1971 roku przez Rosjan w ramach misji Mars 3. Kapsuła z instrumentami badawczymi miała kształt kuli o średnicy trochę ponad metra. Po wyhamowaniu spadochronami oraz silnikami nastąpiło przyziemienie amortyzowane tylko przez piankę pokrywającą lądownik od zewnątrz. Mars 3 spotkał się z powierzchnią Czerwonej Planety z prędkością około 75 km/h. Gdyby przy takiej szybkości samochód zderzył się z betonową ścianą, to jego przód zostałby całkowicie sprasowany, jak więc można nazwać takie lądowanie miękkim? Niemniej prędkość ta to powolny spacer w porównaniu z chyżością lądownika (rzędu 20 000 km/h) przy wejściu w atmosferę Marsa.

Po lądowaniu rozłożyły się płatki, które odsłoniły aparaturę pomiarową, a jednocześnie posłużyły do doprowadzenia całości do pionu. Jakkolwiek samo posadzenie kapsuły było niesamowitym sukcesem, komunikacja z lądownikiem została przerwana już po niecałych piętnastu sekundach. Mars 3 zdążył przesłać niekompletne zdjęcie z powierzchni, po czym zamilkł. Na jego pokładzie znajdował się mały, ważący 4,5 kg łazik na 15-metrowym kablu, który miał być wyladowany przez mecha-

Po latach przygotowań, poniesieniu miliardowych kosztów, sześciu miesiącach lotu i pokonaniu 55 milionów kilometrów kosmicznej próżni tak naprawdę o sukcesie misji na Marsa zadecyduje kilkanaście ostatnich metrów do gruntu.

■ User Jama

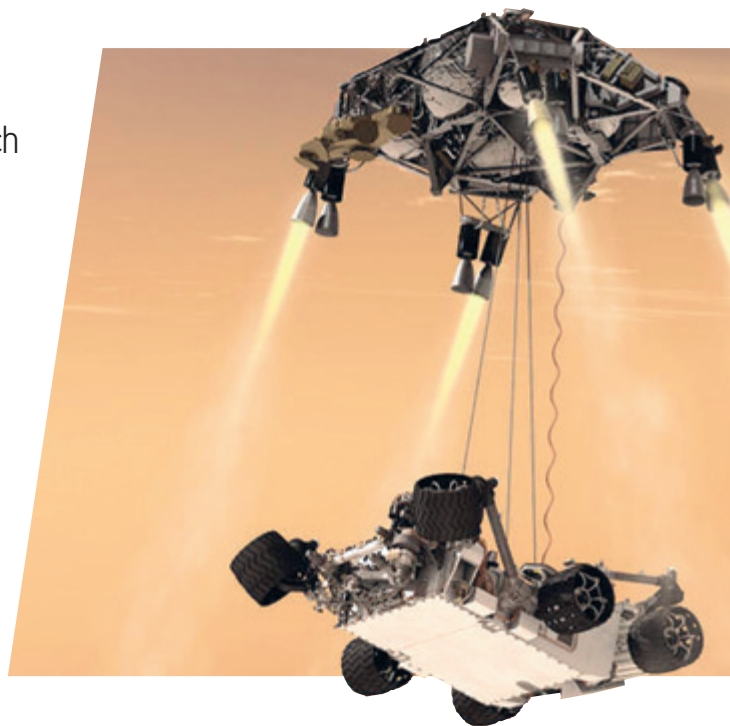
niczne ramię. Ze względu na zanik sygnału nie został uruchomiony.

NOGI

Amerykański Viking 1 wylądował na Marsie w lipcu 1976 roku. Tutaj prędkość podczas spotkania z gruntem wyniosła bardzo przyzwoite niecałe 9 km/h, a siłę uderzenia złagodziły trzy nogi lądownika. Nogi stanowią metodę prostą i elegancką. Na ich końcach montuje się kontakty, które odcinają silniki w momencie zetknięcia się z podłożem. Wymaga to jednak dobrych warunków do lądowania, w miarę równego terenu oraz braku dużych kamieni. Ponieważ łazik znajduje się na podwyższeniu stanowiącym przez nogi, musi z niego zjechać, co odbywa się po wysuwanych rampach, z reguły dwóch, na wypadek gdyby jeden z kierunków zjazdu był zablokowany przez kamienie.

PODUSZKI POWIETRZNE

Kiedy ładunek jest w miarę lekki, można wyhamować w ostatniej fazie lądowania, wykorzystując wielkie kuliste poduszki powietrzne. W taki sposób usiadły na Czerwonej Planecie bliźniacze amerykańskie łaziki Spirit oraz Opportunity w odstępnie trzech tygodni w styczniu 2004 roku.



Łaziki ważyły po 180 kg, co stawia wysokie wymagania odnośnie wytrzymałości powłok wspomnianych poduszek. Muszą wyhamować pędzącą masę w kolejnych, coraz mniejszych podskokach na twardym, kamienistym i ostrym podłożu, a jednocześnie same powinny być bardzo lekkie. Spirit odbijał się w sumie 28 razy, zanim spoczął na dobre, a pierwsze odbicie wyniosło go na wysokość mniej więcej czwartego piętra.

Poduszki powietrzne chronią ładunek ze wszystkich stron, więc eliminują problem stabilności lądowania. Jeśli nastąpi ono na nierówności, całość w końcu sturla się na płaski obszar. Jeśli spadnie na duże kamienie, to ma szansę się od nich odbić. Kiedy łazik przestaje się odbijać, konstrukcja przyjmuje pozycję pionową w wyniku odpowiedniej sekwencji opróżnienia poduszek.

FRUWAJĄCY DŹWIG

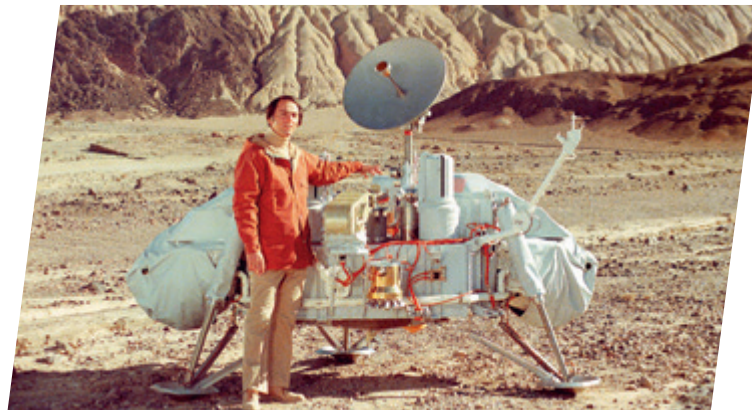
Cięższe lądowniki wymagają zastosowania innej metody miękkiego lądowania. Łazik Curiosity, czyli ważące blisko tonę laboratorium do badań

Poduszki



Do powłok zewnętrznych poduszek NASA wykorzystwała tworzywo sztuczne o nazwie Vectran. Jest on jednocześnie lekki, dwa razy bardziej wytrzymały od kevlaru, używanego między innymi w kamizelkach kuloodpornych oraz dobrze wytrzymuje niskie temperatury na jakie sonda narażona jest w trakcie przelotu na Marsa.

rów



✚ Amerykański astronom Karl Sagan w Dolinie Śmierci w Kalifornii przy modelu w pełnej skali sondy Viking. Bliźniacze sondy wykonały udane lądowania na Marsie w odstępie dwóch miesięcy.

✚ W pewnym uproszczeniu powietrzny dźwig na to taka kosmiczna, przemysłowa wersja drona dowożącego pizzę.

naukowych na kółkach, posadzono na powierzchni Marsa w sierpniu 2012 roku z wykorzystaniem manewru zwanego Sky Crane - dźwigiem na niebie. Nazwa i sposób inspirowane są helikopterem do przewożenia ciężkich ładunków Sikorsky CH-54, również określanym powietrznym dźwigiem.

W takim układzie lądownik zostaje odseparowany od właściwego ładunku, który jest podwieszony pod nim na linach. W przypadku Curiosity „dźwig” wytracił prędkość, wykorzystując cztery silniki manewrowe, a sam łazik

wisiał 7,5 m poniżej. Silniki są zdublowane, jest ich w sumie osiem, więc awaria któregoś z nich nie spowoduje utraty ładunku. Po udanym manewrze uwalnia się liny, a lądownik odlatuje na bezpieczną odległość od łazika, by tam wykonać twarde lądowanie.

Umieszczenie łazika pod lądownikiem rozwiązuje kwestię zjazdu z przyblokowanych ramp. Dźwig może opuścić łazik na dużo bardziej nachylone tereny niż w przypadku pozostałych metod i zapewnić przy tym sporą precyzję miejsca lądowania. Ładunek zostaje posadzony łagodnie i stabilnie od razu na kołach - gotowy do jazdy.

PODUSZKI Z WENTYLEM

Europejska Agencja Kosmiczna prawdopodobnie pójdzie inną drogą w planowanej na rok 2018 misji Exo-Mars. Zamiast fruującego dźwigu rozważa zastosowanie mimo wszystko tańszej od niego metody z poduszkami powietrznymi. Jednak nie otacza się w niej lądownika wieloma nadmuchiwanymi piłkami, tylko wkłada go do środka jednej wielkiej poduchy w kształcie obwarzanka.



Mars 3

Rosyjska sonda jako pierwsza wylądowała cała na Marsie. Od 1971 roku do dzisiaj spoczywa w okolicy krateru Ptolomeusz, przykryta zapewne grubą warstwą rdzawego pyłu i kurzu. Entuzjaści z Rosji znaleźli podobno jej spadochrony na zdjęciach wysokiej rozdzielczości wykonanych przez Mars Reconnaissance Orbiter w 2007 roku.

Podczas lądowania silniki rakietowe doprowadzają do wyhamowania lądownika mniej więcej 15 metrów nad powierzchnią, po czym następuje nadmuchiwanie poduchy i spadek swobodny. Poduszka ma sześć komór, a każda z nich posiada zawór, który wypuszcza gaz przy przyziemieniu. Całość jest sterowana przez komputer. Dzięki temu wylądowanie następuje od razu, a nie w wyniku niekontrolowanych podskoków. System poduszek z wentylem jest dodatkowo lżejszy od tradycyjnych okalających obiekt poduszek powietrznych, a odpowiednie stopniowanie wypuszczania gazu z komór pozwala na bardziej precyzyjne lądowanie na nachyleniach.

SUPERSPOWALNIACZ

Innym pomysłem rozważanym przez NASA jest rozwiązanie kwestii ostatnich metrów, szczególnie w przypadku ciężkich ładunków, poprzez jeszcze skuteczniejsze hamowanie w wyższych partiach atmosfery. W tym celu testowana jest konstrukcja o wymyślnej nazwie Low-Density Supersonic Decelerator, która stanowi coś w rodzaju latającego spodka z przytwierdzonym bardzo szerokim płaskim balonem o promieniu 6 m, a nawet 8 m. Balon znacząco zwiększa powierzchnię natarcia, a więc również opór aerodynamiczny, przy czym osiąga to dzięki lekkiej technologii, która oczywiście stawia duże wymagania materiałowe. Jak na razie superspowalniacz jest testowany w ziemskiej stratosferze. Być może pojawi się w amerykańskiej misji Mars 2020. ■

✚ Przyszłe misje załogowe NASA na Marsa prawdopodobnie będą wykorzystywały analog dryfkotwy na dawnych żaglowcach. Nadmuchiwany płaski balon wyhamuje statek w górnych partiach rzadkiej atmosfery na tyle, by ciężki ładunek mógł być dalej spowalniany tradycyjnymi spadochronami.



KDP⁶



JAK CZŁOWIEK SOBIE W LAS POJEDZIE, IRONICZNIE POMIESZKAĆ W DOMKU TYPU BRDA...

NA TE SZYSZKI POPATRZY, OPADŁE JAK KONDYCJA. PTACTWA SIĘ OSŁUCHA, WDEPNIE BOSĄ STOPĄ NA KAMIEŃ...

DLA CIEKAWSKICH

- CZYSTE 40%.
- JAKIŚ SZPRAJT
- WODA GAZOWANA
- KILKA PŁASTERKÓW ŚWIEŻEGO OGÓRKA



*polecam!
Miękkie na tym
jedząc hydrolizami!*



TO ZACZYNA SOBIE CZŁOWIEK ZADAWAĆ PYTANIA NATURY FUNDAMENTALNEJ.



CZY GRY SĄ SZTUKĄ?



CÓŻ, NIE TYLE SĄ, CO BYWAJĄ. SZCZEGÓLNI JEŚLI ZAPUSZCZĄ SIĘ NA TERENY ZAREZERWOWANE DLA INTERAKTYWNYCH WIDEO INSTALACJI.

AKURAT CMOKANIE NAD TYM JEST TAKIE SOBIE - GRY NIE MUSZĄ UDAWAĆ WYNALEZKÓW, WYWODZĄCYCH SIĘ Z KINA CZY RZEźBY.



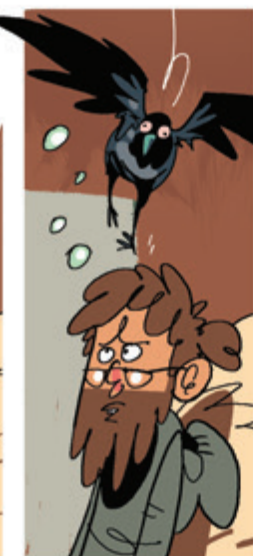
BAWIMY SIĘ MEDIUM, KTÓRE ZACZEŁO Z SIEBIE DRWIĆ ORAZ, CO WAŻNIEJSZE, CYTOWAĆ SIĘ, TWORZĄC KANON DO POWIELANIA I DEKONSTRUKCJI.

SORB!



DOPÓKI HISTORIK CZY KRYTYK SZTUKI NIE SPOJRZY NA PONGA JAK NA WYJŚCIE ROBOTNIKÓW Z FABRYKI BRACI LUMIERE, JAK NA BIG BANG DANEGO MEDIUM, DOPÓTY BĘDZIEMY SIĘ ZMAGAĆ Z TYM PYTANIEM.

BĘDZIE DOBRZE. MIELIŚMY TO SAMO ĆWICZENIE Z KOMIKSEM I JUŻ JEST LUZ.



KRAI

KRAI

CMUKA TAM LUZI!

Amiga jako temat idealnie pasuje do Credits, bo to właśnie tutaj spoglądamy subiektywnym okiem na historię sprzed lat, często starając się wskazać na zasługi dawno zapomnianych pionierów. Sama Amiga oczywiście pozostaje w naszej pamięci, ale niektóre tytuły, jakie zrodziła, trzeba wydobywać niczym perły z głębokich wód.

W okresie świetności Amigi, czyli w latach 1989-92 większość najważniejszych tytułów powstawało właśnie na ten komputer. Gry dostarczali tacy giganci jak LucasArts, Sierra On-Line, Electronic Arts czy Bullfrog. Jedynie amerykański Origin Systems od początku pozostawał sceptyczny. Potem dołączyło do niego id Software i amigowcy zorientowali się, że dzieje się coś niedobrego... Ale po latach wybieramy raczej te miłe wspomnienia. Oprócz Amigi polecamy również nietuzinkowy tekst wymieniający najciekawsze ukryte smaczki w grach. No i felietony, plus wykopaliska Bartka Kluski.

”

DEFENDER OF THE CROWN ROBIŁ OGROMNE WRAŻENIE. NAWET W POLSCE POKAZYWANO GO W DZIENNIKU TELEWIZYJNYM JAKO PRZYKŁAD POSTĘPU W TECHNOLOGII KOMPUTEROWEJ.



92

Jak doszło do powstania Amigi? Co siedziało w jej wnętrznościach?
Przeglądamy się temu szczególnie momentowi w dziejach, gdy nowy komputer tak dalece zostawił w tyle wszystko to, co znajdowało się na rynku.



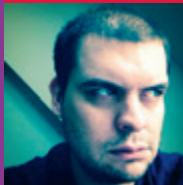
105

Gier dostępnych wyłącznie na Amigę jest całkiem sporo, ale my przypominamy te, które najlepiej zniosły próbę czasu.



102

Wspomnienia z amigowej przeszłości pióra piątki redaktorów Pixela.



109

Skąd się wziął pomysł na umieszczanie w grach ukrytych smaczków? No i jakie były najbardziej znane Easter eggs w dziejach? Właśnie o tym jest ten artykuł.



114

Jeśli Borka naszło na wspomnienia z redakcji Top Seretu, to znaczy, że coś się bardzo mocno dzieje. Jak zawsze jest to też felieton ze słodko-gorzką puentą.



95

Gdy Amiga została już zaprezentowana zdziwionemu światu, pojawiły się gry. I to od razu takie, które brutalnie komunikowały ośmiobitowemu sektorowi, że pora zwiijać żagle.



108

Jak zwykle ze sporą dozą nostalgii, ale tym razem MRW dociera do granic, zapytując niczym John Carmack czy aby na pewno gry odróżniają się od filmów porno?

104

Felieton nostalgiczny, cofający nas do czasów, gdy redakcja Świata Gier Komputerowych uruchamiała pionierski sklep internetowy.



112

Bartek Kluska w swoim przeglądzie dziwności bierze na warsztat grę ekonomiczną, która całkiem sprawnie symulowała działanie światowego rynku finansowego.

COMMODORE AMIGA 30 LAT MINĘŁO

Komputer legenda. Niezbyt droga, szybka maszyna multimedialna, która mogła dosłownie wszystko. Obsługiwała grafikę, dźwięk i animacje w sprinterskim tempie. Mimo że wyprzedzała swoją epokę, świat nie wiedział o jej istnieniu...

■ Duddle

Ale cofnijmy się do okresu, kiedy pojawił się pomysł jej skonstruowania. Jednym z głównych twórców Amigi był Jay Miner, znany dotąd jako ojciec konsoli Atari 2600, w tym słynnego układu TIA (ang. Television Interface Adapter). Miner był rozczarowany kierunkiem, który obrało Atari po odejściu Nolana Bushnella. Opuścił je więc w 1980 roku i wraz z kilkoma inżynierami, którzy odeszli razem z nim, zajął się projektowaniem rozruszników serca we własnej firmie o nazwie Hi-Toro. I pewnie tak by już pozostało, gdyby nie telefon, który Jay Miner odebrał dwa lata później. Zadzwonił do niego Larry Kaplan, również jeden z byłych pracowników Atari, który – podobnie jak David Crane i Alan Miller – rozstał się z tą firmą rok przed Minerem.

Tu warto zaznaczyć, że w tamtych czasach nie było niezależnych twórców gier. Tworzyły je firmy, które opracowywały systemy. Kaplan i inni, niezadowoleni ze sposobu, w jaki Atari traktuje autorów gier (przypominało to sytuację muzyków i wytwórni muzycznych), postanowili rozkręcić własny biznes, zajmujący się produkcją gier, a może nawet i systemów do nich. Tak powstało znane miłośnikom wirtualnej rozrywki Activision. Wystąpił jednak problem z finansowaniem, stąd pomysł kontaktu z Minerem. Ten szybko podchwycił ideę i firma Hi-Toro została podzielona na dwie sekcje: pierwsza miała pracować nad peryferiami do konsol Atari 2600 i ColecoVision (aby zapewnić środki

dla drugiego zespołu), a druga przygotowywać nieco utajniony projekt supernowoczesnej konsoli 16-bitowej w oparciu o wydajny procesor Motorola 68000. Maszyna otrzymała nazwę kodową Lorraine. Postanowiono, że grafika będzie na poziomie gier arcade lub lepsza, a procesor musi zostać odciążony, aby sprzęt miał odpowiednią wydajność – zatem zamiast zastosować komponenty ogólnodostępne, do wykonywania różnych zadań należy stworzyć dedykowane układy specjalizowane. Czyniło to komputer znacznie droższym niż sprzęt konkurencji, ale jednocześnie – o wiele lepszym.

NARODZINY FIRMY AMIGA

W 1983 roku nastąpiła jednak nieoczekiwana restrukturyzacja Hi-Toro, spowodowana kryzysem na rynku gier wideo. Zlikwidowano pierwszą sekcję, która zajmowała się peryferiami i grami na konsole. Firma zyskała nowe imię – Amiga. Przede wszystkim dlatego, że już istniała japońska firma (ogrodnicza) Toro, a chciano uniknąć pomyłek. Po drugie, nazwa miała brzmieć przyjaźnie, żeby budzić miłe skojarzenia – stąd hiszpańskie słowo „amiga” oznaczające „przyjaciółkę”. Plotka głosi też, że nazwa miała pojawiać się w spisach alfabetycznych przed Atari...

Koncepcja konsoli do gier została zarzucona – do projektu dodano klawiaturę i myszkę, otrzymując pełnoprawny komputer domowy. Zatrudniono dodatkowe osoby do stworzenia nowego systemu operacyjnego, nazwanego Intuition. We wrześniu 1983 roku prace nad Lorraine zostały ukończone. Komputer był jednak

zbyt duży jak na sprzęt domowy. Składał się z szeregu sporych rozmiarów płytek połączonych taśmami. Były to prototypy pierwszych trzech układów specjalizowanych, znanych później jako Agnus, Denise i Paula.

Całość przypominała raczej komputery mainframe, takie jak VAX czy DEC PDP-11. Z tym, że one były sprzedawane za setki tysięcy dolarów, a Lorraine miała kosztować mniej niż 2 tysiące. W 1984 roku firma szykowała się do ujawnienia swojego tajnego projektu na targach CES w Chicago. Lorraine była wciąż w fazie prototypu i nie wyglądała zbyt imponująco. Jednak demo, które tam pokazano, by pokazać jej graficzne możliwości, wywołało zachwyt odwiedzających. Była to znana wszystkim miłośnikom Amigi słynna animacja z odbijającą się piłką.

ATARI AMIGA?

I właśnie ono okazało się wystarczającym argumentem, by przekonać jedną z firm, że warto zainwestować w ten projekt pieniądze i rozpocząć produkcję. Jak na ironię, firmą tą było... Atari – były pracodawca Minera, Kaplana i spółki. Co ciekawe, Atari było zainteresowane raczej układami specjalizowanymi niż całym komputerem. Zaoferowało zakup miliona akcji Amigi, po trzy dolary za każdą. Aby zapewnić płynność finansową firmie, pożyczko jej także pół miliona dolarów do czasu, aż cała papierkowa robota związana z emisją akcji zostanie zakończona. Był to trick... Atari zdawało sobie sprawę, że Amiga nie będzie w stanie spłacić tej pożyczki, więc zwlekało z zakupem akcji,

■ Słynne oryginalne logo Amigi na debiutanckim modelu 1000.



■ Promując na starcie Amigę, spece od marketingu skrupulatnie unikali kojarzenia z nią nazwy Commodore. Magazyn BYTE spekulował, że nowy komputer tak bardzo wyprzedza swą epokę, że nawet najwięksi fachowcy od sprzedaży nie wiedzą, co z nim zrobić.

przeciągając kwestie formalne. W międzyczasie obniżyło swoją ofertę do 98 centów za akcję... Wyglądało na to, że Atari dąży do przejęcia całej firmy za okazijną kwotę, nie zamierzając wcale ukończyć komputera i zrealizować marzenia Jaya. Na szczęście w międzyczasie Amiga zdołała znaleźć innego partnera – przedsiębiorczą firmę, która była zainteresowana zapłatą uczciwej ceny za projekt Lorraine, jak i pomocą w jego rozwinięciu i rozpoczęciu produkcji.

COMMODORE AMIGA!

Tą firmą było oczywiście Commodore, które pojawiło się w zasadzie w ostatniej chwili, oferując 4,24 dolara za akcję oraz milion dolarów na spłatę zadłużenia wobec Atari.

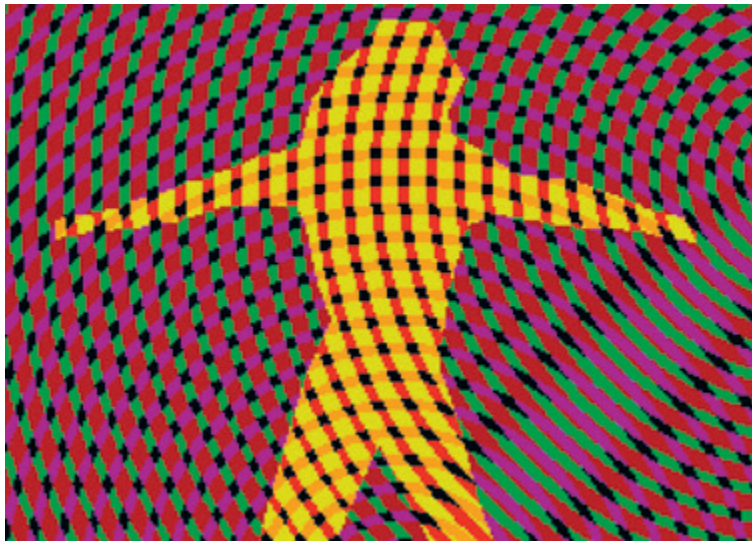
Łącznie Amigę zasilono sumą 17 milionów dolarów, co pozwalało ukończyć projekt, a układy specjalizowane zostały zmniejszone do akceptowalnych rozmiarów – układu scalonego. Commodore dysponowało fabryką MOS, która bez problemu mogła zająć się ich produkcją (właśnie dzięki temu komputer C64 okazał się hitem). Układy otrzymały tajemnicze imiona, aby nie do końca było wiadomo, jaka jest ich rola. Denise był koprocesorem graficznym, Paula generowała dźwięk i kontrolowała porty zewnętrzne, a Gary zajmował się różnymi operacjami.





➤ W pewnym momencie nawet wielki Jean Giraud aka Moebius został włączony w kampanię promocyjną.

➤ Jedno z najbardziej popularnych dem na Amigę.



Najważniejszym i jednocześnie największym układem scalonym był Agnus.

Główne jego zadanie polegało na zarządzaniu dostępem do pamięci RAM na płycie, ale zawierał on również dwa koprocесory, znane jako Copper i Blitter. Pozwalały Amidze wyświetlać zapierającą dech w piersiach grafikę, z której ostatecznie zaszłyneła. Copper zawiadywał ośmioma duszkami „sprite” w każdym miejscu na ekranie, a Blitter był odpowiedzialny za przemieszczanie grafiki bitmapowej w pamięci – o wiele szybciej, niż byłby w stanie zrobić to główny procesor.

Od strony programowej nastąpiła zamiana nazwy Intuition na AmigaDOS. Sam system składał się z dwóch części: Kickstartu, który zajmował się podstawową obsługą operacji wejścia/wyjścia i pozwalał załadować dowolny program z dyskietki, oraz Workbenchu, który z kolei był GUI – okienkowym systemem operacyjnym, oferującym prawdziwy multitasking lata wcześniej niż komputery PC...

AMIGA 1000 NADCHODZI

23 lipca 1985 roku Amiga 1000 została po raz pierwszy pokazana publicznie. Miało to miejsce w Lincoln Center w Nowym Jorku. W samej uroczystości wzięli udział Andy Warhol i Debbie Harry.

Mistrzem ceremonii był wiceprezes firmy Commodore – Bob Trukenbrode, który szybko przekazał pałeczkę dyrektorowi sekcji oprogramowania, Robertowi Pariseau. Ten, ubrany w elegancki strój, z długimi włosami związanymi w koński ogon, poprowadził prezentację niczym

maestro dyrygujący orkiestrą symfoniczną. Każdy ruch jego ręki stanowił sygnał dla współprowadzących do zademonstrowania kolejnej funkcjonalności Amigi.

– W Amidze to użytkownik kontroluje wykorzystanie czasu, a nie komputer – powiedział, gdy jego asystent przedstawiał możliwości nowiusieńkiego i rewolucyjnego w tamtym okresie interfejsu użytkownika. U uruchomił edytor tekstu Textcraft i pokazał, jak używać GUI w codziennej pracy: edytor miał rozwijane menu, przyciski na pasku narzędzi i linijkę z ustawianymi marginesami i tabulatorami. Może byłoby to oczywiste w roku 1995, ale przecież działo się dekadę wcześniej!

Następnie zaprezentowano możliwości układu graficznego, zdolnego wyświetlić 4096 kolorów. Komputery PC oferowały w tamtych czasach 4 kolory na karcie CGA (16 w trybie znakowym) lub 16 na karcie EGA! Standard VGA, zdolny wyświetlać 256 kolorów, został ustanowiony dopiero w roku 1987, a więc dwa lata po premierze Amigi 1000. Widać z powyższych danych, jak duży dystans do nadrobienia mieli przed sobą konstruktorzy pecetów.

Od obrazów statycznych Pariseau przeszedł do animacji – największego atutu Amigi. Układy specjalizowane, zawierające sprzętowe rozkazy, na przykład wypełniania dowolnych wielokątów czy obszarów, robiły to wielokrotnie szybciej niż chociażby Photoshop na PC, który wykorzystywał wyłącznie moc CPU. Akceleratory sprzętowe Amigi potrafiły wypełniać wiele przecinających się i krzyżujących trójkątów w różnych kolorach, podczas

gdy te obracały się na ekranie, a wszystko to z prędkością 30 klatek na sekundę! Na tym samym pokazie przedstawiono także zalety multitaskingu – cechy nieznaną komputerom w 1985 roku. Nie mały zachwyt wzbudziła demonstracja syntezy ludzkiego głosu. Również możliwości dźwiękowe nie pozostawiały wątpliwości, że jest to jedno z najbardziej zaawansowanych urządzeń pod tym względem, a PC są daleko w tyle. Zresztą Amiga nie posiadała, tak jak inne komputery (na przykład Atari ST), ogólnodostępnych układów dźwiękowych typu Yamaha YM2149 czy AY-3-8912. Opracowano dla niej specjalne przetworniki cyfrowo-analogowe, oferujące 4 kanały ośmiobitowe i 6-bitową głośność dla każdego z nich. Dawało to niesłychane możliwości tworzenia ścieżek dźwiękowych. Dźwięk był stereofoniczny, co w tamtych czasach nie występowało nigdzie u konkurencji.

W sumie cały hardware okazał się bardzo zaawansowany. Stacja dyskietek była 3,5-calowa o pojemności 880 KB, komputery PC posługiwały się raczej standardem 5,25”, a 3,5”/720 KB było rzadko spotykane. Co ciekawe, Amiga nie posiadała kontrolera stacji dyskietek jako takiego – konkurencja używała układów Western Digital, NEC czy Intel. Natomiast projektanci Amigi do sterowania napędem zastosowali porty 8520. Było to bardzo dobre posunięcie, gdyż dzięki temu Amiga mogła odczytać dowolny format zapisany na dyskietce. Wyposażono ją w komplet złącz – RS-232, złącze Parallel, zewnętrznej stacji dyskietek, złącze do monitora, które umożliwiło podpięcie także monitorów CGA od PC, stereofoniczne wyjście dźwięku, gniazda myszy/joysticka. Jedyny mankament Amigi 1000 stanowiła mała ilość pamięci RAM – 256 KB (można ją było rozszerzyć poprzez zewnętrzny slot), co nie wystarczało do wygodnej pracy. Na szczęście Commodore szybko poprawiło ten błąd w kolejnych modelach.

Historia Amigi rozwijała się bardzo dynamicznie, maszyna zyskiwała na popularności, pojawiało się mnóstwo programów, a wkrótce potem – kolejne modele tego komputera. Zapewne Atari żałowało swego posunięcia, które doprowadziło do utraty szansy wejścia w posiadanie supernowoczesnych chipsetów Amigi. Bo to jednak Amiga wygrała tę bitwę... ■



Jay Miner



Określany mianem ojca Amigi, pochodzący z Arizony technologiczny guru (1932-1994). Karierę zaczął w Atari, gdzie stworzył układ TIA stanowiący serce konsoli Atari 2600. Potem rozpoczął własną działalność, początkowo pod nazwą Hi-Toro.

DEKADA AMIGI

Z Amigą jest jak z pierwszą miłością: każdy miał swoją. Ciężko o niej pisać w sposób neutralny, a jeszcze trudniej o obiektywną analizę. Jedno, czego można być pewnym, to fakt, iż nie ma takiego posiadacza Amigi, który nie uważałby się za jej wybitnego znawcę.

■ Ziemek



■ Amiga 1000
- pierwszy dostępny na rynku model Amigi z roku 1985.

Emocjonalność w traktowaniu Amigi, zaskakująco silna nawet jak na świat gier, w którym długotrwałe fascynacje nikogo przecież nie dziwią, jest zjawiskiem typowo europejskim. Większość amigowców w tej części globu żyje w przekonaniu, że ich maszyna stanowiła najważniejszą platformę do gier w okresie od końca lat 80. do połowy 90. Moje zdanie na ten temat jest nieistotne (mam je, ale mam też instynkt samozachowawczy), niemniej pozwólcie, że przestawię dzisiaj zarys trendów definiujących amigowy rynek gier od początku istnienia tego komputera do momentu utraty liczącej się pozycji na rzecz innych platform. Postaram się być bezstronny i niech każdy wyciągnie z tego tyle, ile zechce.

Pierwszy komercyjny model legendarnego sprzętu – Amiga 1000 – pojawił się w sprzedaży pod koniec roku 1985, nie od razu jednak zdobył wystarczającą popularność, aby stworzyć żyjący rynek oprogramowania. Prawdę mówiąc, mało kto rozumiał możliwości oryginalnej konstrukcji, nie wspominając o jej odpowiednim wykorzystaniu. Tym samym większość gier powstałych w 1986 roku to produkcje logiczne (karty, warcaby) oraz tekstówki, wypuszczane masowo przez ówczesnego lidera gatunku – Infocom. Bardzo charakterystyczna dla tego okresu jest dominacja producentów amerykańskich. Obok Infocomu potencjał rynkowy Amigi szybko zauważyło MicroProse, portując z 8-bitowców swój hit – Silent Service, oraz Electronic Arts, serwujące smaczne, choć nieco odgrzewane danie z C64 – The Bard's Tale. Na rynku europejskim było znacznie gorzej



■ Amiga 500
- ten najpopularniejszy model rozpoczął swoją karierę w 1987 roku.

i tylko Psygnosis inwestowało poważniejsze pieniądze w nową platformę. Nic w tym zresztą dziwnego. A1000 kosztowała dwa razy więcej od konkurencyjnego Atari ST (na dodatek w wersji bez monitora), a przy tym kreowano ją na sprzęt do zastosowań biznesowych. Elitarność Amigi mocno ograniczała jej zasięg.



■ Amiga 4000
- marzenie każdego amigowca; dzisiaj drogi sprzęt kolekcjonerski.

PIERWSZE HITY

Sytuacja zmieniła się w roku 1987. Commodore poszło się do głowy i wypuściło uproszczoną, przeznaczoną do zastosowań domowych Amigę 500. W rozumieniu przeciętnego użytkownika otrzymywał on imponujące możliwości A1000 za cenę o ponad połowę mniejszą (499 funtów), na dodatek w poręcznej, kompaktowej obudowie, nawiązującej do stylistyki popularnych mikrokomputerów 8-bitowych.



🚩 Legenda z roku 1986 - Defender of the Crown, która zmieniła sposób postrzegania Amigi jako platformy do gier.

🚩 Wiele gier z platform 8-bit zostało skonwertowanych na Amigę w podrasowanych wersjach graficznych. Na zdjęciu widzimy tętniące kolorami Starquake.

Na początku lat 90. Amiga nie tylko stała w czołówce platform oferujących znakomitą grafikę 2D, ale posiadała silne zaplecze twórców specjalizujących się w dedykowanych produkcjach. Gods od Bitmap Brothers (zdjęcie powyżej) to przykład doskonałości projektu i wykonania cechującego gry tamtego okresu.



Wraz z obniżką cen pojawiły się pierwsze oznaki zainteresowania ze strony brytyjskich producentów, co zaowocowało wysypem gier. Niestety, głównie budżetowych, czyli portów z maszyn poprzedniej generacji. Mimo wszystko rynek nabierał życia i amigowcy mogli zagrać w podrasowane graficznie wersje Feuda, zręcznościowego Kickstarta czy wreszcie w imponującą grafiką wektorową: Sentinelę, Drillera i Elite. Był to też prawdopodobnie najlepszy okres dla gier arcade, masowo przenoszonych przez europejskie studia na komputery domowe. Amiga świetnie radziła sobie z zaawansowaną grafiką 2D, toteż Ikari Warriors, Alien Syndrome, Buggy Boy, Flying Shark, Bubble Bobble i Operation Wolf konsekwentnie budowały sławę „pięćsetki”, szczególnie kiedy porównywało się jej arcade'owe porty z wersjami z innych mikrokomputerów.

Aktywizacja rynku europejskiego przyczyniła się do zauważalnego wzrostu sprzedaży komputera firmy Commodore, wciąż jednak pierwsze skrzypce w produkcji wysokiej klasy amigowego oprogramowania grały firmy amerykańskie. Lider w dziedzinie przygodówek, Sierra On-Line, fantastycznie odnalazł się w możliwościach technicznych sprzętu i jeszcze w 1987 wypuścił King's Quest 2 i 3, Police Quest oraz Leisure Suit Larry. Sekundowało mu Lucasfilm Games z Zackiem McCrackenem, a wirtualni piloci mogli przebierać

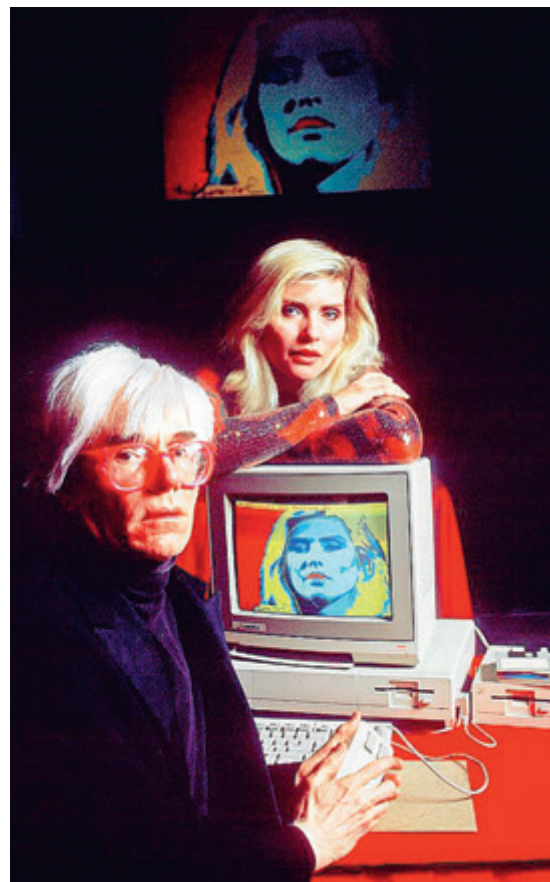
w ofercie rozbudowanych i płynnie animowanych tytułów, takich jak F/A-18 Interceptor, Falcon, Flight Simulator czy Gunship. Co ciekawe, najważniejszy projekt tego okresu pojawił się w efekcie tytanicznych wysiłków stawiającego pierwsze kroki na rynku Cinemaware. Studio zaskoczyło wszystkich strategią z elementami zręcznościowymi o nazwie Defender of the Crown i mimo iż bardzo atrakcyjna wersja tego hitu została wydana również na C64, to właśnie Amiga zbierała pochwały za niesamowity klimat, grafikę nowej generacji oraz wciągający gameplay. Premiera Defender of the Crown przyczyniła się znacząco do popularyzacji tej maszyny. Gra robiła ogromne wrażenie. Nawet w Polsce pokazywano ją w Dzienniku Telewizyjnym jako przykład postępu w technologii komputerowej. Niestety, nie uchroniło to Amigę od zabrnienia w ślepią uliczkę w kraju, z którego pochodziła i gdzie jej szanse pozornie były największe. Rynek amerykańskich producentów zwyczajnie zdystansował się od platformy. Co prawda Sierra On-Line, MicroProse czy Lucasfilm Games nadal zasypywały ją znakomitymi grami, a Electronic Arts wręcz się z nią utożsamiało, lecz nawet ich aktywne sprzyjanie Amidze nie zmobilizowało pozostałych. Tym samym w USA sprzęt firmy Commodore miał już na zawsze utknąć w głębokiej niszy, podczas gdy Europę (szczególnie Anglię, Niemcy i Francję) stopniowo ogarniało amigowe szaleństwo.

NA STYKU DWÓCH GENERACJI

Rynek amigowych gier w latach 1989–90 cechował zauważalny dualizm. Funkcjonowały na nim produkcje pokroju Savage, Exolonu czy Last Ninja, będące – i owszem – znakomitymi grami, ale wciąż stojącymi jedną nogą w 8-bitowej estetyce. Z drugiej strony był to też czas pierwszych hitów dedykowanych wyłącznie komputerom szesnastobitowym, z ponadczasową klasyką włącznie. Pomijając drugą generację konwersji z arcade, bardziej wymagającą graficznie i zauważalnie nadwyrażającą techniczne możliwości domowych maszyn (R-Type, Darius+, Silk Worm, Golden Axe, Pang), Amiga zyskała oryginalne produkcje, wśród których lśnił cechujący się otwartym światem Midwinter, rozbudowany i klimatyczny Cadaver, wizjonerski



➤ Speedball 2 uważany jest za czołową grę sportową na Amidze i jeden z najważniejszych tytułów w historii tego komputera. Do dzisiaj wygrywa w większości plebiscytów typu „Top 10 gier na Amigę”.



➤ Andy Warhol i portret Debbie Harry (Blondie) wykonany podczas premiery Amigi w 1985 roku.

(a przy tym polski) Street Rod, przezbawne North & South i na wskroś oryginalny Populous. Nie zabrakło też ani świetnej symulacji (Silent Service 2, F-19 Stealth Fighter), ani przygody (It Came from the Desert, Indiana Jones and the Last Crusade), ani gier niedających się jednoznacznie zakwalifikować, z fenomenalnymi Wings, Pirates! i Lost Patrol na czele. A już w dziedzinie cRPG zapanowało totalne szaleństwo, z fundamentalnymi dla gatunku Chaos Strikes Back, Elvirą, cyklem Krynn autorstwa SSI i Wizardry 6. Gdyby jednak chcieć wskazać ten jeden jedyny tytuł definiujący całą epokę, byłaby to produkcja angielskiego Psygnosis o nazwie Shadow of the Beast. Budząca dzisiaj kontrowersje gra zręcznościowa (często krytykowana za nieciekawą grę) stała się objawieniem roku 1989, dowodem, na co naprawdę stać Amigę w dziedzinie muzyki i grafiki, oraz jednym z tych powodów, dla których Europejczycy masowo porzucali starą generację mikrokomputerów, zaopatrując się w nowiutkie egzemplarze A500 dostępne w znakomitej ofercie dzięki staraniom Commodore UK.

RJ Mical



Genialny programista i jedna z najważniejszych historycznych postaci branży gier. Oprócz ogromnego wkładu w tworzenie oprogramowania systemowego Amigi oraz legendarnego Defender of the Crown, Mical współprojektował Atari Lynx oraz wiele rozwiązań dla 3DO oraz PlayStation 3.



➤ Nawet dzisiaj ilustracje z Agony (A500) robią potężne wrażenie.



➤ Zespół Team 17 jest odpowiedzialny za amigowy hit wszech czasów - Worms.

➤ Prehistorik ze studia Titus Software został napisany przez Oliviera Diaza, który pracował potem przy Raymanie oraz Beyond Good & Evil.



Siłę Amigi stanowiła różnorodność gier. Platforma oferowała znakomite tytuły arcade, świetne platformówki, rozbudowane RPG-i, przygodówki i symulacje. Do 1993 roku trudno było o bardziej wszechstronny komputer.

✦ Seria Ishar od francuskiego Silmarils powstała głównie dzięki pracy braci Rocques oraz Michela Pernota.



✦ Zool był kreowany na system-sellera. Mimo kilku niedoskonałości wciąż pozostaje świetną platformówką.

✦ Klasyczna amigowa produkcja - Dune łączyła elementy przygody ze strategią i grą ekonomiczną.



➤ Za piękne lokacje z Curse of Enchantia odpowiadał niemiecki artysta Rolf Mohr.



Do połowy lat 90. Amiga stanowiła docelową platformę dla szeregu gier przygodowych. Lucasfilm Games, Sierra On-Line, Westwood Studios i kilka mniejszych zespołów było odpowiedzialnych za największe (objętościowo) gry na tą maszynę.

Oddział ten funkcjonował zdecydowanie bardziej dynamicznie od swego amerykańskiego odpowiednika, doskonale rozumiejąc lokalny rynek i wychodząc naprzeciw oczekiwaniom ze sprzętem w przyciągających wzrok zestawach i w bardzo konkurencyjnych cenach. Uznaje się, że dzięki jednemu tylko Batmanowi Packowi – komputer z grami Batman (Ocean), Interceptor, Newzealand Story oraz Deluxe Paintem 2.0 – sprzedaż A500 w ciągu roku wyniosła w Europie ponad milion sztuk.

DOJRZAŁOŚĆ

Najlepsze lata Amiga miała dopiero przed sobą. Okres 1991–93 można podsumować w trzech słowach: totalna ilość i jakość. Co miesiąc w ofercie pojawiało się 20–30 tytułów, z których co piąty kwalifikował się do miana hitu. Był to czas, kiedy amigowcy czuli, że znajdują się w centrum wydarzeń i chociaż przekonanie to okazało się nieco złudne, bo nieuwzględniające rewolucji konsolowej, to jednak w obszarze gatunków gier przynależnych komputerom domowym trudno było o lepszy wybór niż ta właśnie maszyna.

W kontekście informacji o nierównej dynamice rynków USA i Europy nie dziwi wcale fakt, że najważniejsze dokonania tych lat przypisać należy twórcom ze Starego Kontynentu, którzy budowali swoją niezależność, a często też międzynarodowe kariery, zaczynając właśnie od Amigi. Do legendy przeszły Sensible Software, Team17, Bullfrog, Digital Illusions i DMA (dwa ostatnie zespoły funkcjonują zresztą do dzisiaj i święcą spektakularne sukcesy). Wymienienie, choćby pobieżne, najważniejszych tytułów z okresu 1991–93 zajęłoby całą przestrzeń przeznaczoną na niniejszy artykuł, skupmy się więc na rzeczy najważniejszej, mianowicie – dojrzałości sceny deweloperskiej. Kilka lat zabrało opanowanie technicznych możliwości platformy oraz zbudowanie produkcyjnego know-how i cały ten ładunek wiedzy i umiejętności, wsparty ogromnym głodem sukcesu, wybuchł wreszcie, owocując legendarnymi produkcjami o ponadczasowym charakterze. DMA przedarło się do popkultury z grą Lemmings, którą od pierwszego kontaktu pokochał cały świat. Sensible Software kreowało bardzo uni-



➤ Kula z dema Boing stała się symbolem filozofii Amigi i jej nieoficjalnym logo.



➤ Nie tylko Psygnosis potrafiło zadbać o oprawę graficzną pudełka. Tutaj: Disposable Hero od Gremlin Graphics.

kalne i bardzo własne tytuły, nienależące właściwie do żadnego gatunku (Sensible Soccer tylko pozornie jest grą sportową). Éric Chahi stworzył od podstaw nową estetykę w Another World, zapisując się złotymi zgłoskami w annałach branży. Studio Westwood z Dune II ustawiło benchmark dla gier RTS, podobnie zresztą jak Blue Byte z The Settlers. Kto mógł, eksperymentował z gameplayem, czego efektem były niesamowite produkcje: Centurion, Eye of the Beholder, Civilization, Mega Lo Mania, Populous 2, Prince of Persia, The Secret of Monkey Island – można by tak w nieskończoność. A przecież w drugiej linii funkcjonowały tytuły nieco mniej znane, ale równie wielkie: wizjonerski i klimatyczny Myth autorstwa studia System 3, Pinball Dreams wywracające do góry nogami rynek komputerowych pinballi, Robocop 3, Gods, Moonstone, Walker, sequel Amberstara – Ambermoon, Ishar...

KRYZYS

Festiwal kreatywności w dość niespodziewany sposób skończył się wraz nastaniem ery Amigi 1200z oraz gier 3D

symbolizowanych przez Wolfensteina i Ultimę Underworld (oba tytuły na PC). Wielu amigowców przegapiło ten moment, choć objawy zaczęły występować już w roku 1993. Twórcy nadal zasypywali rynek znakomitymi produkcjami, będącymi jednak w dużej mierze kontynuacją hitów sprzed roku czy dwóch. Wbrew oczekiwaniom zarządu firmy Commodore również niewielu deweloperów pokusiło się o wykorzystanie dodatkowych możliwości Amigi 1200, sprzętu – jakby nie było – 32-bitowego, z większą paletą kolorów i rozbudowaną pamięcią. Sam fakt, iż dopiero po roku od premiery następcy A500 wydana została gra przeznaczona wyłącznie na nowe kości graficzne AGA (Overkill), sygnalizowała, że Amiga wypada z rynkowej czołówki. Dla posiadaczy „pięcsetki”, wciąż rozpieszczanych kilkudziesięcioma nowymi gramami na miesiąc, zmiany te były jednak zbyt abstrakcyjne, żeby kogokolwiek stresować. Tylko nieliczni zdawali sobie sprawę z przenoszenia się awangardy na PC, o umacniającej się roli SNES-a i Segi Mega Drive nie wspominając.

Mimo wszystko jeszcze do połowy 1993 roku sytuacja nie wyglądała tragicznie. Tym większa nastąpiła frustracja, gdy wraz z nadejściem kolejnego roku coraz więcej miejsca w prasie ogólnogrodowej zaczęto poświęcać pecetowi, a Doom zawładnął wyobraźnią całej sceny. Nawet fanatycy Amigi musieli przyznać, że coś jest nie tak. Strategie wyniosły się zupełnie z tej platformy, znajdując bezpieczną przystań na czymś, co do niedawna nie funkcjonowało nawet jako maszyna do gier. Podobny los spotkał przygodówki, nie mówiąc o RPG, odkąd SSI po prostu nie wydało amigowego portu Eye of the Beholder III. Nawet duma amigowców – platformery, mimo całkiem dobrego roku (Ruff'n'Tumble, Bubba'n'Stix, Brian the Lion), wyglądały niepoważnie wobec ofensywy SNES-owego Donkey Kong Country. W takiej sytuacji mało pocieszających fakt stanowiły premiery Cannon Foddera 2, Theme Parku czy UFO. Życie toczyło się już gdzie indziej, co bolało tym bardziej, że jeszcze tak niedawno to amigowcy stali w pierwszym szeregu.

ZAPAŚ I PRÓBY REANIMACJI

Kolejne dwa lata przyniosły wyjątkowo szybkie pogłębianie się kryzysu rynku



➤ Worms stanowi fenomen kulturowy, porównywalny do Angry Birds i Tetrisa. Co ciekawe, gra ukazała się bardzo późno, bo w 1995 roku.

➤ Kolejny ponadczasowy tytuł dedykowany pierwotnie Amidze. Lemingi przedarli się do popkultury; doczekały się piosenek, pomnika i szeregu kontynuacji.



gier amigowych, przerywane od czasu do czasu radykalnymi działaniami na rzecz zaszczepienia na nim produkcji 3D mających rywalizować z Doomem. Problem nie leżał jednak wyłącznie w szybkości procesora, bo to starano się naprawić za pomocą kart turbo. Dużo poważniejszą kwestią było niewielkie usieciwienie Amigi. Już wtedy pecet kojarzył się z grą w LAN-ie, o MUD-ach i internecie nie wspominając. I gdy użytkownicy PC globalnie otwierali się na nową epokę, amigowe czasopisma z konieczności skupiały się na tytułach pokroju Pinball Illusions, Valhalla, Shadow Fightera czy naszej rodzimej Cytadeli i Za Żelazną Bramą. W tym całym, nieco już zamulającym, bajorku zdążyła pojawić się jednak rzecz wybitna. I to do tego stopnia, że jako jedyna oryginalnie amigowa marka nadal jest rozwijana i uwielbiana przez miliony. Mowa oczywiście o Worms ekipy Team17 z Andym Davidsonem na czele, dziele na wskroś ponadczasowym, przekonwertowanym prawdopodobnie nawet na kasy fiskalne.

Jon Hare



Współzałożyciel studia Sensible Software zaczął przygodę z produkcją gier jeszcze na C64, gdzie zasłynął trudnym do sklasyfikowania tytułem Wizball. Jon aktywnie działa na scenie retro. Jego obecność (i fenomenalny koncert) uświetniły Pixel Heaven w 2014 roku. Na zdjęciu Jon na lotnisku w Modlinie.

Jako główne powody rynkowego upadku Amigi podaje się brak sprzętowego wsparcia dla grafiki 3D oraz bankructwo firmy Commodore w 1994 roku. Przyczyn oczywiście znalazłoby się znacznie więcej, kto wie, czy nie ważniejszych. Otóż Amiga była sprzętem niszowym i wyjątkowo mało popularnym na najważniejszych rynkach gier tamtego okresu, czyli w USA i Japonii. Prosta kalkulacja: wszystkich maszyn sprzedano łącznie około 4,1 mln sztuk, z czego aż 3,7 w Europie, a pozostałe 0,4 w USA i Kanadzie. Przy 20 mln sprzedanych C64 liczby te są zastraszające, a jeszcze goręcej robi się, kiedy zauważamy, iż takiej Nokii udało się zbyć porównywalną ilość, bo 3 mln, N-Gage, sprzętu uznawanego przecież za historyczną wpadkę. W tym samym czasie na całym świecie klientów znalazło 50 mln egzemplarzy SNES-ów i 40 mln Segi Genesis. To 90 mln sztuk konsol wobec 4 mln Amigi, na dodatek obarczonej klątwą piractwa tak potwornego, że nawet najbardziej wierne firmy wycofywały się ze wspierania tego sprzętu.

Z drugiej strony otwartość platformy i swoboda kopiowania softu stworzyły kulturę, która choć w nieświadomy sposób przyczyniała się do zabijania Amigi jako zyskowej platformy do gier, to jednak ukształtowała ludzi wyprzedzających swoją epokę sposobem, w jaki traktowali komputer w życiu codziennym. Łatwość tworzenia zaawansowanej grafiki (Deluxe Paint), muzyki (tracker) czy animacji i efektów specjalnych okazywała się już nie tylko domeną profesjonalistów, ale również zwykłych pasjonatów. Tak zwana multimedialność, szumnie anonsowana wraz z nastaniem Windowsa 95, była dla amigowców czymś naturalnym ponad pół dekady wcześniej. W ten sposób ukształtowane doświadczenie otwierało młodym ludziom szereg dróg, również zawodowych.

Amiga nie stanowiła nigdy zwyczajnego narzędzia, lecz partnerkę z krwi i kości, która wprowadzała w świat nowych, fascynujących technologii. Choćby dlatego nie było i prawdopodobnie już nie będzie komputera traktowanego równie personalnie i z taką miłością. ■



ALP

Robert Łapiński

Dla posiadacza C64 ujrzenie Amigi 500 w akcji było szokiem.

Ja swój przeżyłem gdzieś na początku lat 90. Stosunkowo późno, ale tak jak Warszawa była zapóźniona wobec Zachodu, tak Elk był dodatkowo zapóźniony wobec Warszawy.

Tego dnia w „kopiarni” zlokalizowanej naprzeciwko budynku policji zobaczyłem na kolorowym monitorze marki Commodore grę The Lost Patrol oraz – uwaga! – Red Sector Megademo. Po takim ciosie nic już nie mogło być takie samo. Na własną A500 jeszcze trochę przyszło mi poczekać, a do tego czasu emocjonowałem się każdą namiastką amigowej jakości, którą próbowałem serwować Commodore 64, na czele z demem wyświetlającym ekran startowy Kickstarta 1.3 oraz digitalizowanym zapętlonym refrenem z „Money for Nothing”. W końcu „przyjaciółka” pojawiła się i u mnie. Budżet rodziców został mocno nadszarpnięty, więc była wciąż podłączona do zielonego Neptuna 156, który służył mi od czasów ZX Spectrum. To jednak nie mogło przeszkodzić w przeżywaniu sportowych emocji przy Speedball 2, Sensible Soccer czy TV Sports Basketball oraz po raz pierwszy mocno się wzruszyć podczas gry – mowa o zakończeniu Another World.

A soundtrack z The Lost Patrol włączam sobie czasem do dziś.

AMIGA WE WSPOMNIENIACH

Przywiązanie do komputera wyprodukowanego przez Commodore jest do dziś silne u wielu fanów także w redakcji Pixela, rzecz jasna.

Michał R. Wisniewski

Nie wybrałem mojego pierwszego komputera.

Ale z drugim, Amigą, było już inaczej. Marzyłem o Amidze, odkąd zobaczyłem u kolegi strzelankę Silk Worm. Ekran dosłownie eksplodował: kolorami, animacją i realistycznymi wybuchami. Coś takiego przeżywa się tylko raz.

Moje marzenie spełniło się w 1992 roku – dostałem na urodziny Amigę 600. Tak, był to model ekonomiczny (na rynku pojawiła się już przecież genialna A1200), ale jednocześnie nowoczesny i kompaktowy. I wciąż fajniejszy od peceta, smutnego metalowego pudła z arkuszami kalkulacyjnymi i gramy bez kolorów oraz porządnego dźwięku. Multimedialna rewolucja i produkcje 3D dopiero miały nadejść – ja tymczasem cieszyłem się niezliczonymi tytułami zręcznościowymi, Diune, Lotus II, Lemmings czy Cannon Fodder. Godzinami malowałem w programie graficznym Deluxe Paint IV, jednym z najlepszych w historii. A potem schowałem ją w szafie. Aż okazało się, że wróciła w wielkim stylu – można podłączyć czytnik kart SD. I w końcu wykorzystac mityczne złącze PCMCIA.

Bartłomiej Dramczyk

Przynosiła do domu świąty znane z ekranów automatów.

Trudno mi jednoznacznie określić, w jakiej roli Amiga sprawdzała się lepiej: konsoli, wymagającej tylko włożenia do napędu dyskietki, czy komputera. Zawsze żałowałem, że w czasach świetności tej królowej gier nie stać mnie było na zakup high-endowych modeli, pewnie mniej bym przeklinał skromną przestrzeń do rozbudowy we własnej A1200. Z perspektywy czasu – Amiga 500 oczarowała mnie od pierwszego spojrzenia na (początkowo) monochromatyczny monitor. Stała się centralnym punktem elektronicznej rozrywki i zmuszała do rozwoju. Dzięki A500 zrozumiałem, czym jest demoscena, zacząłem stawiać pierwsze kroki w elektronicznej muzyce (w efekcie powstała między innymi płyta „Władca pierścieni”, wydana w Polsce) i kupiłem swój pierwszy profesjonalny edytor tekstu (CygнусED). Przesiadka na A1200 była kolejnym krokiem w przyszłość. Ale prawdziwy pazur pokazały dopiero A3000 i A4000, odkrywające zupełnie nowy świat. I tak pozostało do dziś. Wciąż jeszcze jest wiele leveli w Killing Grounds do ukończenia, wciąż wiele trackrów do okiełznania, a wyjątkowe chwile zawsze można spędzić, bijąc rekordy w Deluxe Galadze czy Pinball Dreams.

Bartek Czartoryski

Ta nazwa przeplata się przez całe dzieciństwo.

Amiga. Słowo wytrych – choć jedno z mnóstwa! – nieodmiennie kojarzące mi się z czasem kolektywnego przeżywania rozrywki, gadkami w wypożyczalniach kaset, kilkugodzinnymi sesjami nad planszą Magii i miecza oraz wizytami w lokalnym sklepie Amigos. Kilku chłopca nagrywało tam na X-Copy świeżynki przywiezione gdzieś z warszawskiej giełdy, a cena gry zależna była od liczby dyskietek. Częstokroć nie miałem zielonego pojęcia, co biorę, a moim jedynym przewodnikiem po ofercie miejscowej świątyni elektronicznej rozrywki był album z powycinanymi z zagranicznych gazet kartkami z kolorowymi reklamami nowości. I rzecz jasna Top Secret oraz Secret Service. Amiga to połamane przy Street Fighter II dżostiki, poranne partyjki w Dogs of War (oczywiście z wyłączonym głosem, żeby nie obudzić starszego brata) i nieuczciwe naparzanie w klawisz M przy budowaniu drużyny marzeń w którejś odsłonie Sensible Soccer. A potem do moich drzwi zapukało PlayStation, a do Amigosu policja. I skończyło się dzieciństwo.

”

Godzinami malowałem w programie graficznym Deluxe Paint IV, jednym z najlepszych w historii.

”

Stała się centralnym punktem elektronicznej rozrywki i zmuszała do rozwoju.

Michał Król

Od tego komputera zaczęła się nowoczesność.

Amiga to moja pierwsza prawdziwa miłość i wspomnienie wymarzonej młodości. Żał po pozbyciu się A800XL i C64 minął sekundę po uruchomieniu pierwszej dyskietki, a lży ocierałem dziesiątkami znakomitych hitów. Tysiące godzin zabawy, wyprawy do Berlina po dodatkowe stacje dyskietek (Mortal!), wielogodzinne sesje z kumplami w X-Copy, no i co najważniejsze – gry. Po dziś dzień uważam, że to właśnie wtedy miałem styczność z najlepszymi tytułami, z jakimi obcowałem w życiu. Ewenement czasów, w których studia hurtowo produkowały znakomite, ba, wybitne dzieła. Wystarczy wspomnieć Project-X, Superfrog, Wormsy i inne genialne pozycje Team17, Mega Lo Manię, Sensible Soccer, Emotikon Heart czy Cannon Foddera autorstwa Sensible Software, Another World, Moonstone, flippery Digital Illusions, jedyne, w jakie grałem w życiu, piękne produkcje LucasArts, niesamowite wyścigi... Wymieniać mógłbym długo, a większość tych tytułów jest w moim prywatnym Top 100. Najlepsza platforma, jaką miałem. Tęsknię. Bardzo.



Piotr Pieńkowski

Były naczelny Świata Gier Komputerowych,
poeta, bard, autor gry planszowej
Atak Zombie.

COŚ SIĘ KOŃCZY, COŚ SIĘ ZACZYNA...

Ostatnimi czasy mocno bierze mnie na wspominki. Nie wiem, czy to kwestia wieku, czy może okoliczności, w jakich się znalazłem (zacząłem uczyć innych) – dość powiedzieć, że co rusz to i owo staje mi przed oczyma jak żywe.

Przypomina mi się na przykład, jak w początkach Świata Gier Komputerowych, czyli w latach 1993–1995, prowadziliśmy sklep wysyłkowy. Tak, tak, pomimo szalejącego na rynku piractwa myśmy dzielnie kombinowali, jak zarobić na tym, na czym zarobić było ciężko. Wyglądało to tak, że w środku, na rozkładówce, z jednej strony dawaliśmy plakat, zaś z drugiej spis tytułów, jakimi dysponowaliśmy. W istocie w przeważającej liczbie przypadków byliśmy tylko pośrednikami, a nasze źródło stanowiły pierwsze małe firmy dystrybucyjne, takie jak choćby... CD Projekt. Nawet mieli u nas wtedy osobną reklamę – ledwie na 1/8 strony, ale na więcej nie było ich stać. Aż dziw bierze, że dzisiaj ten sam CD Projekt to giełdowy moloch wart około 2 mld zł. Dane te wziąłem z sieci i szczerze mówiąc, aż mi się wierzyc nie chce, że ta niedysiejsza firemka urosła do takich rozmiarów. Z drugiej strony, zważywszy na koszty produkcji Wiedźmina 3, które ponoć wyniosły grubo ponad 100 mln zł, jestem skłonny uwierzyć w każdą informację na ten temat.

Swoją drogą przyznacie, że od mniej więcej roku polska branża gier ma w ogóle świetną passę. Dosłownie zalewani jesteśmy kolejnymi hitami o ogólnoświatowej randze i zasięgu: Lords of the Fallen, The Vanishing of Ethan Carter, Dying Light, This War of Mine, a teraz Wiedźmin 3. I znów – pamiętam, jak polski rynek raczkował, a w recenzjach krajowych produkcji nieodmiennie zaznaczano: „świetna rzecz... jak na nasze możliwości”. Dzisiaj ani w głowie komuś pisać coś takiego. Nabraliśmy takiej chrapki, że wręcz ujmą byłoby użyć tego sakramentalnego zwrotu. Teraz co najwyżej narzekamy: „tylko bardzo dobrze, a my chcemy więcej, chcemy światowej czołówki, ever”.

Prawdę mówiąc, trochę to złudne i zgubne wierzyć, że zawsze będzie się udawało. W całym tym opętańczym tańcu już teraz nawet dzieje się wiele złych rzeczy. Nie każda przecież produkcja okazuje się strzałem w dziesiątkę i nie każdy producent osiąga wyżyny. Jest nawet gorzej, bo tu i ówdzie zdarza się, że znika z rynku coś wartościowego. Jakiś czas temu ogromnie zasmuciła mnie na przykład wiadomość, że swoją działalność zakończyło znakomite studio Reality Pump – jakby ktoś nie pamiętał, twórca takich przebojów jak Earth 2150, Polanie II, a przede wszystkim dylogii Two Worlds, będącej alternatywą dla serii Gothic. To byli naprawdę wspaniali i utalentowani ludzie, ale nawet takim osobom czasem zdarza się porażka. A może to nie porażka, tylko zwykła kolej rzeczy? Bo wszystko na tym świecie rodzi się, żyje i umiera. Właśnie dlatego, kiedy coś się rozpoczyna, warto pamiętać, że nie będzie trwać wiecznie – zwłaszcza gdy osiągamy sukces, jak teraz nasz polski rynek gier. A kiedy już czas dobiegnie końca, nie trzeba zaraz rozdzierać szat, rozliczać, szukać winnych, tylko mieć w pamięci dobre chwile i liczyć, że z całego tego rozgardiaszu, jak zwykle wkrótce wyłoni się coś nowego, być może nawet lepszego. Bo w życiu zawsze coś się kończy, a coś zaczyna. I za to akurat mogę ręczyć. ■



DZIESIĘCIU WIERNYCH DO KOŃCA

Dekada rządów Amigi przyniosła tysiące dedykowanych produkcji z czego ponad 130 to tytuły ekskluzywne. Przyjrzyjmy się dziesiątce tych wciąż grywalnych w roku 2015.

■ Ziemek



AMBERMOON

JEDNO Z DWÓCH W ZESTAWIENIU DZIEŁ NIEMIECKIEGO THALIONU. Kontynuacja lubianego, ale nieszczerólnie wyróżniającego się Amberstara, wykonana z rozmachem i jakością przypominająca najlepsze produkcje konsolowe. Obszerny świat, duża swoboda eksploracji, grafika w 32 kolorach (znakomicie zresztą wykorzystanych przez Henka Nieborga), a przede wszystkim powodujący opad szczęki tryb 3D – płynny, elegancki, funkcjonalny i dostępny na zwykłej Amidze 500. Jeśli dodamy do tego lakierowane pudełko, świetną mapę na czerpanym papierze i 10 dyskietek zawartości, możemy tylko wyobrazić sobie, jaką przyjemnością było granie w Ambermoona w roku 1993. Na uwagę zasługują dopracowane elementy RPG, w tym mechanika i system walki. Absolutna klasyka. ■



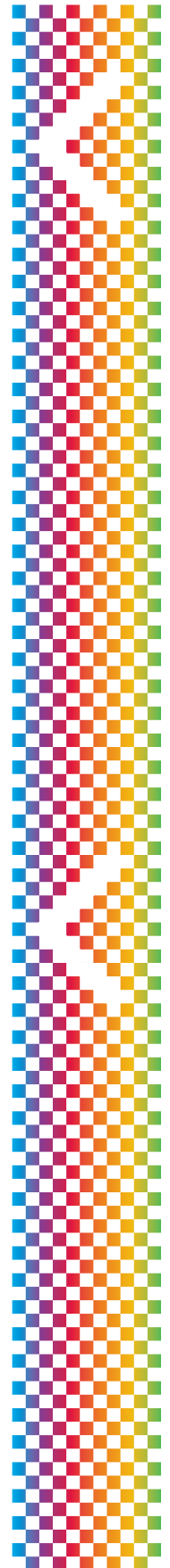
APIDYA

POTENCJAŁ AMIGI W DZIEDZINIE GRAFIKI 2D UWIDACZNIĄŁ się we wszystkim, co potrzebowało szybkiego przesuwu ekranu, nie zaskakuje więc wysyp gier z gatunku shoot'em up, trwający przez całe życie tej platformy. Wiele z nich, niestety, pochodziła ze studiów europejskich, mających małe doświadczenie w gatunku. Na tym tle Apidya z niemieckiego studia Kaiko jawiła się jako ósmy cud świata. Bogate i różnorodne tła, wyśrubowany stopień trudności, a przy tym znakomicie pomyślane wzory zachowań przeciwników i świetne projekty poziomów, trzymające w napięciu od początku do końca. Kaiko w całej swojej krótkiej i niezbyt szczęśliwej historii garściami czerpało z japońskiej estetyki. Europejska była za to oprawa dźwiękowa Chrisa Hülsbecka, legendy sceny muzycznej tamtych lat. Wszystko to sprawia, że Apidya, jak dobre wino, z wiekiem nabiera tylko smaku. ■



BANSHEE

BANSHEE POJAWIŁO SIĘ W ROKU 1994 NA AMIGĘ 1200 i przez pewien czas było najlepszym powodem do zainteresowania się tą maszyną. Zorientowany pionowo shoot'em up zachwycał oprawą graficzną i bogactwem pełnoekranowych efektów pogodowych. Gameplayem już mniej. Co ciekawe, trzon zespołu twórców wywodził się z Danii, co znalazło swój wyraz w warstwie fabularnej, gdzie z wrogim imperium Styx mierzy się wynalazca, superpilot i w ogóle geniusz o oryginalnym nazwisku Sven Svardensvart. Jednak poza tą fanaberią projekty graficzne nawiązywały do znanej estetyki steampunku i być może dlatego produkcja ta tak mocno zapadła w serca graczy. Banshee jest uznawane za topowy tytuł amigowy, nawet jeśli to tylko klon 1942 Capcomu. ■





BENEFACTOR

DIGITAL ILLUSIONS (DZISIEJSZE DICE) WYPRODUKOWAŁO W ROKU 1994 ORYGINALNY TWÓRCY MIESZANKĄ PLATFORMERA I PUZZLI, którego wydaniem zajęło się dynamiczne w owym czasie Psygnosis. Ratowanie pociesznych strażników generatora tęczy porwanych z ojczystej planety brzmi może nieco infantylnie, ale poziom zabawy, świetnie pomyślane wyzwania i doskonała animacja głównego bohatera, Bena E. Factora, przykuwały do komputera na całe godziny. Jeden z tych zapomnianych, ale niechcących się zestarzeć tytułów. Wielka szkoda, że firma nie zdecydowała się na rozwijanie serii. ■



BODY BLOWS GALACTIC

AMIGA RADZIŁA SOBIE Z BIJATY-KAMI JEDEN NA JEDNEGO DOŚĆ PRZECIĘTNIE. Znaczną przeszkodą w traktowaniu tej platformy jako priorytetowej było wszechobecne piractwo i fatalny standard kontrolera. Jeden przycisk (przy wymaganych sześciu do Street Fightera) zmuszał do stosowania karkołomnych sztuczek projektowych. Ale tam, gdzie nie sprawdzały się gry arcade, z pomocą przychodzili europejscy producenci. Studio Team17 miało znaczny wkład w rozwój gatunku, wypuszczając tytuł Body Blows, którego wersja Galactic jest amigowym exclusive'em. Niestety, bardzo dobra grafika i muzyka nie były w stanie przykryć mizerii systemu walki, satysfakcjonującej jak na komputer domowy, ale zupełnie nieprzystającej do tego, co działo się na bardziej zręcznościowych platformach. Tak czy inaczej, dla amigowców tytuł ważny. Głównie z powodu legendarnego twórcy. ■



BREATHLESS

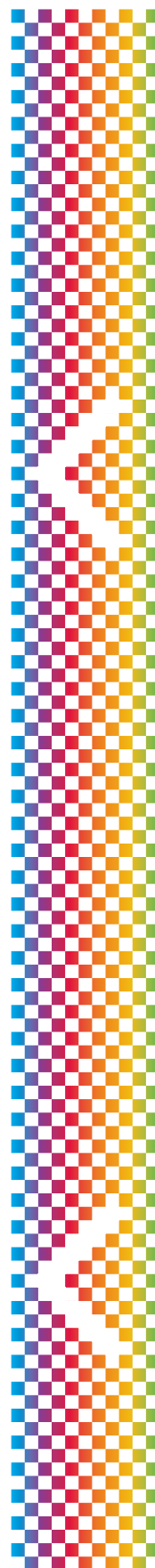
KIEDY WSZYSCY JUŻ USŁYSZELI, ŻE „NIE DA SIĘ STWORZYĆ DOOMA NA AMIGĘ”, a kolejni wydawcy opuszczali do niedawna priorytetową platformę, rękawy zakasały zespoły indie, rekrutujące się często z demoscenowców, dla których „nie da się” stanowiło jedynie zachętę do wysiłku. Włoska ekipa Fields of Vision eksperymentowała z niezależnymi, drobnymi produkcjami, zanim zmierzyła się z legendą Doom a i w pięknym stylu udowodniła potęgę amigowej sceny. Breathless wyglądało znakomicie: ostre tekstury, płynny przesuw, bujanie przy ruchu, wielopoziomowe plansze – technicznie nie brakowało niczego. Gdyby jeszcze zadbano o charyzmę przeciwników (rzecz najtańsza) i ciekawszy projekt poziomów... Niestety, Breathless nie spopularyzowało amigowych akceleratorów w sposób, w jaki wszyscy sobie tego życzyli, ale to i tak znakomita zabawa, jeśli posiada się A1200 i względnie przyzwoitą kartę turbo. ■

WALKER



ROK 1993 PRZYNIÓSŁ AMIDZE JEDEN Z NAJDOSKONALSZYCH EXCLUSIVE'ÓW. Dzieło DMA Design czerpało garściami z wcześniejszego hitu studia – gry Lemmings. Dziesiątki małych postaci biegały po ekranie, wspinały się po linach, obsługiwały ciężki sprzęt bojowy, a nawet prowa-

dziły desant z powietrza. Wszystko po to, by zniszczyć przerażającą maszynę kroczącą z przyszłości. Cała zabawa polegała na tym, że to my kierowaliśmy ową maszyną i mogliśmy do woli raczyć się widokiem masakrowanych żołnierzy. Oryginalne sterowanie i doskonale wzorce zachowań przeciwników stały Walkera na równi z najlepszymi grami z maszyn arcade, a niebanalny temat i niejednoznaczne intro pobudzały wyobraźnię. Niestety, tytuł nigdy nie doczekał się kontynuacji. ■





BRIAN THE LION

UPOWSZECHNIA SIĘ OD JAKIEGOSZ CZASU KRYTYCZNA POSTAWA WOBEC AMIGOWEGO DOROBKU W DZIEDZINIE PLATFORMERÓW, podkreślająca wady sterowania za pomocą joysticka oraz pogoni europejskich twórców za technologią przy braku wycucia do gatunku. Apologeci z kolei zwracają uwagę na różnorodność rozwiązań i bogactwo tytułów. Tak czy owak, Brian the Lion autorstwa Reflections (Shadow of the Beast) jest typowo angielskim produktem. Świetnej grafice i demoscenowym sztuczkom, w tym programowej symulacji osławionego Mode'a 7 z SNES-a i 182 kolorom na ekranie (na zwykłej A500), towarzyszy nieszczęśliwie atrakcyjny projekt poziomów i raczej monotonna rozgrywka. W swoim czasie jakość jednak robiła swoje i Brian dawał się lubić, tym bardziej że był rok 1994 i lubienie stanowiło kwestię światopoglądu w obliczu naporu PC. ■



LIONHEART

JESZCZE JEDEN DOWÓD NA TO, ŻE W NIEMIECCY TWÓRCY GIER POSIADALI SWÓJ ODRĘBNY STYL. Przygody łowcy Valdyna i jego smoka jakością wykonania, projektami poziomów oraz specyfiką rozgrywki nawiązywały do osiągnięć najlepszych gier konsolowych. Stosunkowo proste do zapamiętania przestrzenie (jakże różne od przesadnie złożonych i abstrakcyjnych etapów typowych dla angielskiej szkoły projektowania), bezwzględne wymagania wobec timingu w walce i elegancja wykorzystania prostych elementów przy konstruowaniu trudnych wyzwań – z takim potencjałem Lionheart musiał zachwycać. Mistrzostwo stanowi grafika autorstwa Henka Nieborga, kojarzonego głównie z Psygnosis. Ciekawostka: gra powstała, by zweryfikować sens produkcji wysokobudżetowych tytułów na niszczoną przez piractwo platformę. Eksperyment się nie powiódł i zespół Thalionu rozpadł się. ■



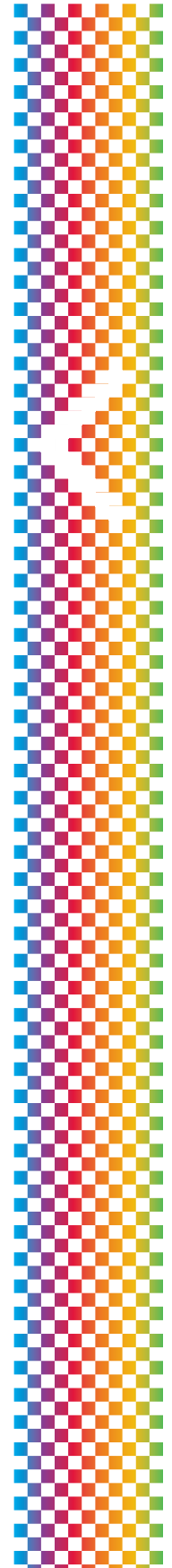
PERIHELION

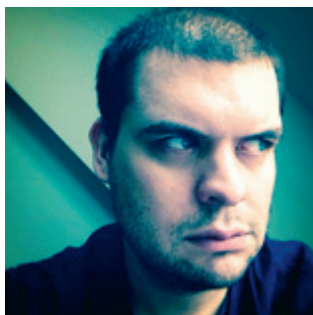
OKULTYZM, ODRADZAJĄCY SIĘ BOGOWIE, CYBERPUNKOWA TECHNOLOGIA, inżynieria genetyczna, magia – Perihelion łączył wiele stylistyk, ale robił to wyjątkowo umiejętnie, podkreślając ów rozmach artystyczną oprawą audiowizualną. Dyrektor artystyczny Periheliona przyznał w jednym z wywiadów, że za całokształtem tego niezwykle go klimatu stoi zaledwie jedna grafika: Microdrive II autorstwa Johna HARRISA. Niestety, sama rozgrywka wzbudzała już mniejszy zachwyty. Niewiarygodnie skomplikowany system RPG, konieczność rzucania czarów przez niewygodne wpisywanie run, a zwłaszcza liniowość (w najgorszym tego słowa znaczeniu) odstraszały mniej odpornych graczy. Niemniej dla wielu osób Perihelion pozostaje obiektem osobliwego kultu. Made in Hungary (Budapeszt). ■

Tytuły tak klasycznie amigowe jak Super Frog czy Wings przestały być dostępne wyłącznie na ten komputer za sprawą konwersji na PC czy GBA, tym samym tracąc zaszczytne miano „exclusive”.

Jako że lista jest subiektywna, wspomnę na koniec o tytułach z konieczności pominiętych, choć równie ważnych. Przede wszystkim amigowe FPS-y prezentowały naprawdę solidny poziom, w tym Fears, Gloom i klimatyczne Alien Breed 3D. Również w gatunku RPG znajdzie się kilka perełek: Black Crypt i Crystal Dragon nawiązywały do najlepszych wzorców i często pojawiały się na top listach. Pominąłem Agony,

wielką ikonę Amigi, ale trzeci shoot'em up w zestawieniu byłby nadużyciem. No i bijatyki: Fightin' Spirit, Elfmania, Shadow Fighter – kto wie, czy nie lepsze od dzieła Team17, choć na pewno mniej znane. Lista jest długa, co tylko utwierdza mnie w przekonaniu, że „przyjaciółka”, przy całej swojej specyfice, zgromadziła wokół siebie wielu wybitnych twórców świetnie rozumiejących jej możliwości i potrzeby. ■





Michał R. Wiśniewski

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

GRY JAK PORNO

A pamiętacie, jak pięć lat temu nieżyjący już słynny krytyk Roger Ebert chlapanął, że gry nie mogą być sztuką?

Gwałtu rety, co to się działo, ile oburzenia naprodukowali gracze. Polemika, którą zamieścił jeden z polskich portali o grach, była osiem razy dłuższa od tego felietonu.

Temat powraca wciąż jak bumerang. Czy gry to sztuka? Pytają tak zakompleksieni fani, którzy chcieliby, aby doceniono ich hobby; w światku miłośników komiksu japońskiego dyżurnym tematem było „czy manga to sztuka”. Pytają tak twórcy gier, którzy pewnie z chęcią przytuliliby ministerialne dotacje. Pytają tak ludzie, którzy są ciekawi, co można wycisnąć z tego medium (patrz – recenzja gry *Sunset* w tym numerze). Sam sobie nieraz zadawałem to pytanie, zwłaszcza oglądając niektóre eksponaty w berlińskim Muzeum Gier Komputerowych.

I wreszcie zrozumiałem, że gry są jak pornografia.

Zbierzmy fakty na temat porno. Głównymi odbiorcami są czternastoletni mężczyźni i na realizacji ich potrzeb koncentruje się branża. Czasem sięgają po nie starsi, żonaci faceci, chociaż muszą wtedy gęsto tłumaczyć się połowicom. Twórcy porno oczekują, że konsument będzie aktywnie uczestniczył w odbiorze dzieła. Scenariusz, scenografia i gra aktorska – dobrze, kiedy są, ale najbardziej liczy się miodność. Seans służy dostarczaniu szybkiej przyjemności. Porno najszybciej przyswaja nowinki techniczne. DVD? Internet? Blu-ray? Rzeczywistość wirtualna? 3D? Porno spenetrowało te dziedziny na długo przed

głównym nurtem. Chociaż branża nastawiona jest na zaspokajanie upodobań mężczyzn, niektóre kobiety również znajdują w tym przyjemność. A dla reszty powstają specjalne pornole; funkcjonuje nawet nurt feministyczny. Porno przenika do mainstreamu, w serialach z HBO czy filmach kinowych. Istnieje wreszcie porno artystyczne, które można uznać za sztukę i tak jest traktowane przez krytyków.

A co wiemy o grach? Głównymi odbiorcami są czternastoletni mężczyźni i na realizacji ich potrzeb koncentruje się branża. Czasem sięgają po nie starsi, żonaci faceci, chociaż muszą wtedy gęsto tłumaczyć się połowicom. Twórcy gier wiedzą, że konsument będzie aktywnie uczestniczył w odbiorze dzieła, immersja stanowi podstawę medium. Scenariusz, grafika i gra aktorska – dobrze, kiedy są, ale najbardziej liczy się miodność. Sesja służy dostarczaniu szybkiej przyjemności. Gry najszybciej przyswajają nowinki techniczne. DVD? Internet? Blu-ray? Rzeczywistość wirtualna? 3D? Wiadomo. Chociaż branża skupia się na upodobaniach mężczyzn, produkując krwawe strzelaniny o mięśniakach, lubią je również niektóre kobiety. A dla reszty powstają specjalne produkcje (*Hidden Object Games*); funkcjonuje nawet nurt feministyczny. Gry trafiają także do zwykłych odbiorców, przez Facebooka czy smartfony. Istnieją wreszcie gry artystyczne, które można uznać za sztukę i tak też są traktowane przez krytyków.

Sami widzicie. Do tego, jak twierdzi kontrowersyjny psycholog Philip Zimbardo (ten od zamykania studentów w więzieniu), zarówno gry, jak i porno robią kuku mózgom współczesnej młodzieży. Gry są jak porno!

I proszę docenić, że powstrzymałem się od porównania gestu trzymania joysticka i... oj, jednak się nie powstrzymałem. Przepraszam. Zimbardo chyba ma rację! ■



G R Y

Z S E K R E T A M I

Gry wideo potrafią być wielowarstwowe. Złożoność niektórych produkcji czasami sięga nawet poza wielowątkową fabułę, skomplikowaną mechanikę czy mnogość trybów rozgrywki. Uważny gracz może dostrzec, że pewne tytuły posiadają ukryte treści, nazywane w branży elektronicznej rozrywką Easter eggami.

■ Marcin M. Granat

Termin pochodzi z języka angielskiego i jest związany z zabawą dla dzieci organizowaną w okresie wielkanocnym. Polega ona na ukrywaniu pisanek oraz czekoladowych lub sztucznych jajek wypełnionych słodyczami w takich miejscach, aby mogły później zostać odnalezione przez maluchy.

Pierwszy Easter egg w grze wideo pojawił się w tytule **Adventure** stworzonym przez Warrena Robinetta. Była to przygodowa produkcja z elementami akcji, w której trafialiśmy do labiryntu zamieszkiwanego przez smoki. Aby odkryć sekret, gracz musiał znaleźć w ścianie jednego z poziomów specjalny piksel, a następnie zabrać go ze sobą, tak jakby był on zwykłym przedmiotem w grze. Dzięki tej zdobyczy można było dostać się do niedostępnego wcześniej pomieszczenia, w którym widniał napis: „Created by Warren Robinett”. Ten tajny przekaz jako pierwsza odkryła osoba z Salt Lake City, która natychmiast pochwaliła się tym Atari, zamieszczając w liście do firmy instrukcję opisującą, co należy zrobić, by zobaczyć ów tekst. Wydawca zarządził poszukiwania kodu odpowiedzialnego za cyfrowy żart Robinetta. Gdy jeden z pracowników firmy zlokalizował źródło Easter egga, oznajmił, że zamiast go usuwać, wolałby raczej zmienić napis na „Fixed by Brad Stewart”, co uwieczniłoby jego nazwisko. Ostatecznie jednak Atari

■
Cameos

Tradycja Easter eggs przywędrowała do gier z literatury i filmu.

Jednym z pierwszych reżyserów lubiących mrugać do widza był wielki Alfred Hitchcock, który miał zwyczaj pojawiać się w epizodach swoich filmów. Wysyp odwołań i smaczków nastąpił w Kinie Nowej Przygody. Dla przykładu w „Powrocie do przyszłości” Marty McFly trafia do domu obok którego stoi skrzynka na listy podpisana Peabody. Jest to nazwisko jednego z komiksowych bohaterów podróżujących w czasie. Poszukiwanie ukrytych treści w wirtualnej rzeczywistości zostało potraktowane jako temat przewodni książki science fiction „Ready Player One”. Szczęśliwy znalazca otrzymał w nagrodę znany z „Powrotu do przyszłości” kultowy samochód DeLorean.

podjęło decyzję o niedokonywaniu zmian w grze. Z **Adventure** związane jest także powstanie terminu „Easter eggs” w odniesieniu do owej specyficznej zawartości produkcji wideo. Jeden z pracowników Atari porównał odnajdywanie tychże niespodzianek w grach do zwyczaju poszukiwania jajek wielkanocnych i tak już zostało.

Pomysł na ukrywanie ciekawostek najwyraźniej spodobał się kalifornijskiej firmie, bo trafiły one także do dwóch gier Howarda Scotta Warshawa wydanych na Atari 2600. W roku 1982 powstał prosty shmup **Yars' Revenge**. Gracz wcielał się w nim w przypominającą owada postać, której zadaniem było unikanie pocisków wroga i zlikwidowanie go, zdobywając przy tym jak największą liczbę punktów. Aby cieszyć się Easter eggiem, należało pokonać przeciwnika, gdy ten znajdował się w odpowiedniej fazie ataku. Skutkowało to wybuchem, ale na ekranie dawało się też dostrzec pionową linię. Ulokowanie postaci w specjalnym miejscu na owej linii, w momencie gdy eksplozja dobiegała końca, pozwalało na zobaczenie tekstu „HSWWSH”, będącego inicjałami autora napisanymi normalnie i od tyłu. Warshaw zawarł także Easter eggi w okrytej hańbą grze **E.T. the Extra-Terrestrial**. Podczas zabawy można było spotkać trzy losowo rozmieszczone kwiaty ukryte w dołkach w ziemi. Po odnalezieniu tych roślin dokonywała się ich przemiana w odlatującego owada lub postać Indiany Jonesa. Z kolei po odszukaniu

kwiatów na trzecim poziomie gry cyfry w liczniku punktów zmieniały się w napis „HSW3”. Jaja wielkanocne w tej produkcji nawiązują do gier, w tworzeniu których maczał palce Warshaw. Dlatego owad wygląda jak bohater **Yars' Revenge**, Indiana Jones nawiązuje do tytułu **Raiders of the Lost Ark** ze słynnym archeologiem w roli głównej, a cyfra 3 w ostatnim Easter eggu przypomina, że przygody E.T. są trzecią z kolei grą tego twórcy.

Wielkanocne jaja nie ominęły również dzieł Sierry. Zapoczątkowana w latach osiemdziesiątych seria **Space Quest** potrafiła zaskoczyć gracza niejednym ukrytym przesłaniem. Według mnie najciekawszą niespodzianką stanowiła możliwość wpisania komendy „cheat” w drugiej odsłonie cyklu, by cieszyć się alternatywnym zakończeniem gry. W napisach końcowych twórcy chwalili gracza za przebiegłość, a wynik wynosił absurdalne 255 punktów na 250 możliwych. Sierra nie omieszkła też zaserwować tego typu atrakcji w innej swojej serii, zapoczątkowanej w roku 1987. Chodzi oczywiście o przygodę słynnego flirciarza Larry'ego Laffera. Na przykład w **Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards** można było dodzwonić się do biura tego producenta. Z kolei po obejrzeniu w barze wypchanej głowy łosia pojawiał się komentarz, że jest to pozostałość po grze **King's Quest III**.

Również inna firma tworząca gry wideo, to jest LucasArts, nie zamierzała pozostać dłużna konkurencji





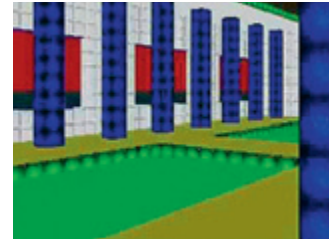
✚ Nie dajcie się zmylić wizualnej prostocie. Patrzycie na pierwszego Easter ega w historii gier wideo.



✚ Pomysł na ukrycie gry w grze wykorzystany przez Day of the Tentacle nawiązywał do oryginału.



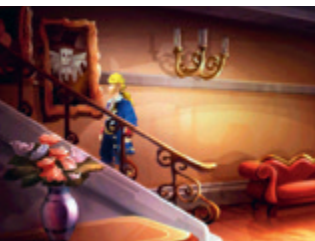
✚ Podczas strzelania w Johna Romero na jego twarzy pojawiał się bolesny grymas.



✚ Hall of Tortured Souls stanowił miłe oderwanie od arkusza kalkulacyjnego.



✚ W Secret of Monkey Island jeden ze spotkań w Scumm Barze piratów reklamował Looma.



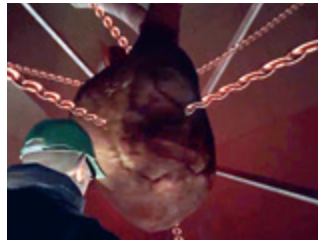
✚ Odświeżona wersja Secret of Monkey Island 2 - na ścianie wisi portret z Grim Fandango.



✚ W oryginalnym Pac-Manie jedynymi wrogami były duchy. W wersji od id Software także naziści.



✚ Sądząc po kolorze jaja, twórcy GTA Vice City szukali w dzieciństwie tych czekoladowych.



✚ W GTA IV można było dotrzeć do ukrytego, tętniącego serca miasta. I to było całkiem dosłowne serce!



✚ w Talos Principle można było odwrócić Księżyc, żeby zobaczyć jego ciemną stronę... znaną z Portalu.



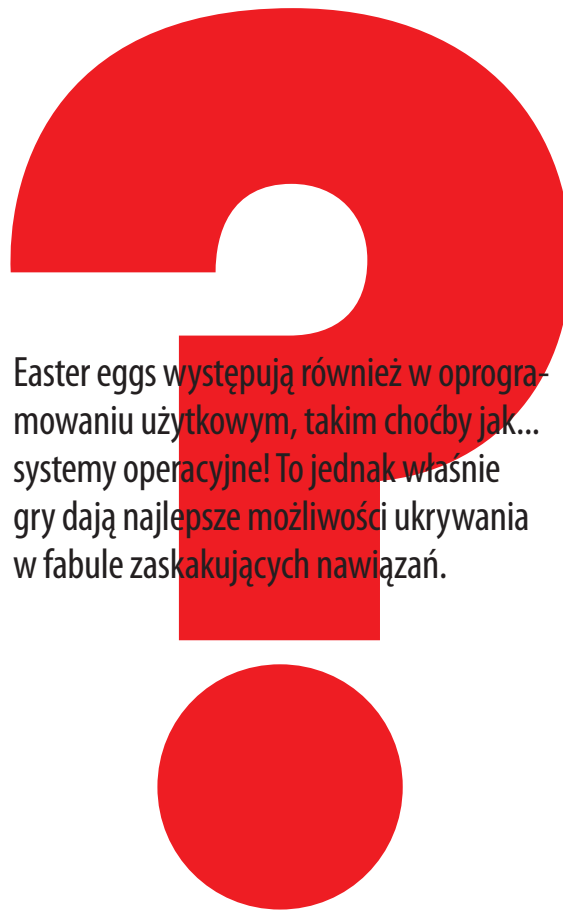
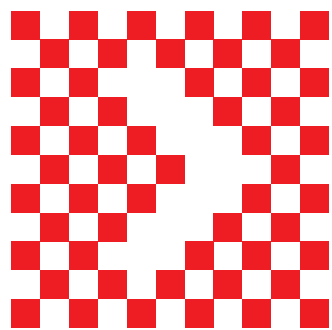
✚ W Space Quest 4 można było spotkać byłego programistę Sierry, Boba Andrews.



✚ Z kolei sam Guybrush Threepwood otrzymał cameo w Star Wars: The Force Unleashed II.



✚ Ten Easter egg z Mafii ujrzany za pierwszym razem wydaje się zupełnie nierzeczywisty.



Easter eggs występują również w oprogramowaniu użytkowym, takim choćby jak... systemy operacyjne! To jednak właśnie gry dają najlepsze możliwości ukrywania w fabule zaskakujących nawiązań.

w wymyślaniu ukrytych przekazów. W wydanym przez studio w 1987 roku klasycznym już dzisiaj dziele **Maniac Mansion** występowała roślina zwana Chuckiem. Jej obecność stała się później eastereggowym motywem wykorzystywanym w kilku kolejnych grach LucasArts. Roślina ta została zapamiętana przez innych twórców i pojawiła się chociażby w powstałym wiele lat później **The Elder Scrolls III: Morrowind**.

Pierwsze eksperymenty z Easter eggami zostały przyjęte przez graczy pozytywnie, toteż nie było powodu, by zrezygnować z umieszczania ich w grach po wkroczeniu w lata dziewięćdziesiąte. W związku z tym w wydanym w 1993 roku **Day of the Tentacle** Easter eggów nie brakuje – gracz co chwilę natrafia na nawiązania do „Gwiezdných wojen”, wizerunek Maksa z uniwersum cyklu Sam & Max, a na jednym z komputerów da się nawet zagrać w **Maniac Mansion**.

Na początku tej dekady rozpoczęło swoją działalność id Software. W nowo powstałej firmie odbyła się dyskusja na temat obecności Easter eggów w przyszłych tytułach. Ponieważ wszyscy lubili szukać sekretów w grach, decyzja zapadła szybko. **Commander Keen** był pierwszą produkcją studia i zawierał ukryte miasto, do którego gracz mógł się dostać po wykonaniu sekwencji określonych ruchów. Poza tym podczas zabawy można było natknąć się na znaki obcego alfabetu, tłumaczenie których znajdowało się w ukrytym pomieszczeniu.

Niedługo potem id Software rozpoczęło prace nad **Wolfenstein 3D**. Tom Hall i John Romero zaczęli nakłaniać Carmacka, aby zaprogramował w grze przesuwane ściany, za którymi gracze szukaliby sekretów. Jednak ten ostatni nie chciał się na to zgodzić, ponieważ takie rozwiązanie wydawało mu się nieestetyczne. Niemniej naciski ze strony dwóch zwolenników owej koncepcji nie słabły. W efekcie kwestie związane z Easter eggami doprowadziły do pierwszego konfliktu w id Software. Po długim czasie Carmack przyznał ostatecznie rację swoim kolegom i odpowiednio przerobił grę. Dzięki temu gracze zyskali dużo do odkrycia, włącznie z sekretnym pozio-

W Maniac Mansion występowała roślina zwana Chuckiem. Jej obecność stała się później eastereggowym motywem wykorzystywanym w kilku kolejnych grach LucasArts. Pojawiła się również w Morrowind.

mem wzorowanym na Pac-Manie. Warty uwagi Easter egg znalazł się w tytule **Doom II: Hell on Earth** z 1994 roku. Używając kodu pozwalającego przenikać przez ściany podczas konfrontacji z ostatnim przeciwnikiem, można było dostać się do jego wnętrza i zobaczyć krwawiącą, nabitą na pal głowę Johna Romero. Będący obiektem żartu twórca sam znalazł tego Easter egga w niemal ukończonej już wersji gry. W odpowiedzi dorzucił jeszcze niespodziankę od siebie. Były to niezrozumiałe brzmiące słowa wypowiedane przez wspomnianego bossa. Gdy jednak ktoś zadał sobie trud puszczenia ich od tyłu, słyszał zwrot: „To win the game, you must kill me, John Romero”.

W tym okresie jaja wielkanocne były już tak popularne, że gracze spodziewali się ich w niemal każdej produkcji. Można je znaleźć w powstałych w drugiej połowie lat 90. hitach, takich jak **Tomb Raider**, **Thief: The Dark Project** czy **Grand Theft Auto 2**. Mało kto jednak spodziewał się, że związany z grami sekret zostanie przemycony do **Excels 95**. Było nim Hall of Tortured Souls, prosta gra graficznie przypominająca Doom, zawierająca między innymi zdjęcia twórców programu.

Z rokiem 2000 na komputery trafiło **Diablo II**, w którym Easter egga stanowił cały poziom z atakującymi gracza uzbrojonymi krowami. Z kolei Rockstar w grach wydanych w nowym tysiącleciu podszedł do ukrytych treści w sposób bardzo bezpośredni. W **GTA: Vice City** występowało jajko wielkanocne podpisane „Happy Easter”. Zaś w kolejnej odsłonie serii, **GTA: San Andreas**, na szczycie ogromnego mostu – miejscu idealnym na niespodziankę – znalazł się napis: „There are no Easter Eggs up here. Go away”. Grając w inny tytuł akcji, **Mafia: The City of Lost Heaven**,

można było natomiast spotkać spacerującego sobie spokojnie przechodnia z głową psa. W tej poważnej grze z dojrzałą fabułą i doskonale odwzorowanymi mafijnymi realiami obecność takiego Easter egga nadawała przedstawionemu światu mocno surrealistyczny wydźwięk. Inne współczesne pozycje często nawiązywały do historycznych gier wideo, doceniając w ten sposób ich wkład w kształtowanie branży. Przykładem może być **Dishonored**, w którym tak właśnie uczczono pierwszego **Thiefa**.

Obecność Easter eggów w grach wideo ma różne przyczyny. Może to być chęć podkreślenia własnego wkładu w tworzenie danego tytułu, jak w przypadku **Adventure**. Z kolei jaja wielkanocne nawiązujące do filmów, seriali, utworów literackich lub innych gier mogą mieć na celu zwrócenie uwagi gracza na inspiracje autorów. Ukryte treści są często kojarzone z żartami. Faktem jest, że wiele z nich powstało wyłącznie w celu rozbawienia gracza, ale uważam, że nie można tego powiedzieć o wszystkich sekretach. Niektóre nie mają humorystycznego charakteru, a ich funkcją jest wzbogacenie świata gry o elementy podkreślające klimat danej produkcji. Za przykład niech posłuży ukryta lokacja Stracha na Wróble w **Batmanie: Arkham City**. Niektóre Easter eggi wydają się tworzyć specyficzną więź między twórcami a odbiorcami, ponieważ za ich odkrycie czeka nagroda. Taka sytuacja ma miejsce w mało znanym survival horrorze **Penumbra: Requiem**, w którym po odnalezieniu wszystkich tego typu atrakcji pojawia się rozszerzona wersja zakończenia gry.

Bogactwo ukrytej zawartości w danym tytule może też stanowić zachętę dla gracza do jego ponownego przejścia. Ze względu na fakt, że autorzy Easter eggów są nieograniczeni w swojej twórczości, trudne jest przewidzenie przyszłości wielkanocnych jaj w grach wideo. Przypisanie ich konkretnym gatunkom też byłoby ryzykownym posunięciem. Pewne jest jednak, że spośród wielu elementów składających się na grę wideo Easter eggi zawsze będą wyróżniać zamierzona drugoplanowość i trud, jaki trzeba sobie zadać, do ich odszukania. ■

Adventure



Wielokrotnie będzie mi pisac w Pixelu o Adventure, w tym miejscu dość powiedzieć, że gra sprzedała się w nakładzie miliona egzemplarzy, stając się jednym z największych hitów w historii konsoli Atari 2600. Wielki sukces jak na niechętnościową grę! Po przejęciu Atari przez Warner Communications w firmie zaczęły się typowo korporacyjne nieczyste zagrania. Jednym z nich było zabronienie twórcom podpisywania się pod stworzonymi przez siebie grami. Warren Robinett znalazł jednak sposób, aby pokazać co myśli o takich praktykach. Przy okazji przeszedł do historii.



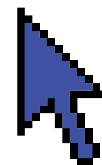
Amiga 500, AMOS, DeluxePaint i dobry pomysł wciąż wystarczają, aby stworzyć grę, jakiej nie napisał nikt inny.

Recepta na sukces? Po prostu pisałem takie gry, w jakie sam chciałem zagrać - mówi Artur Hałaczkiwicz.

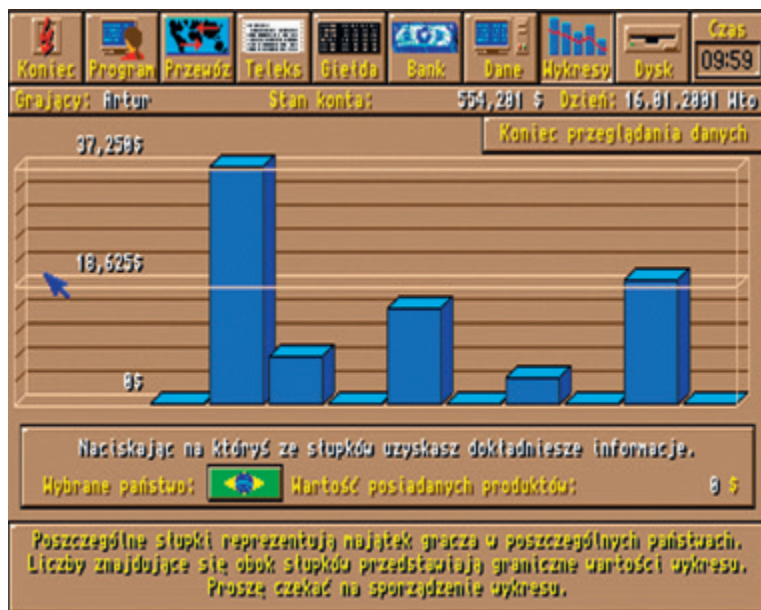


Każdy liznąłby tego światka

Jest rok 1994. Po wielu latach oczekiwania w życie wchodzi ustawa o prawie autorskim, która ma chronić także twórców programów komputerowych. Duże nadzieje z tym wydarzeniem wiążą również producenci gier.



Bartłomiej Kluska



Od IPS CG otrzymałem kopię języka AMOS z adnotacją „Review sample”. Napisałem do producenta programu list z pytaniem, czy mogę go używać, a oni odpowiedzieli, że tak. W ten sposób stałem się jednym z nielicznych polskich posiadaczy legalnej kopii AMOS-a - opowiada Hałaczkiwicz.

W roku 1994 Amiga okazuje się znakomitym narzędziem pracy dla osoby chcącej zarządzać światowym przedsiębiorstwem.

Wprawdzie kilka firm, takich jak LK Avalon, Mirage czy IPS Computer Group, skutecznie radzi sobie na rynku, na którym ponad 90% oprogramowania to kopie pirackie, niemniej większość młodych pasjonatów informatyki znacznie lepiej zarabiałaby, łamiąc i sprzedając cudze gry na giełdach, niż pisząc własne. Teraz powinno się to wreszcie zmienić.

– Kilka procesów pokazowych z pewnością napędzi strachu krnąbrnym osobnikom – przekonuje redaktor naczelny Bajtka.

23-letni Artur Hałaczkiwicz posiada wówczas Amigę 500 bez dysku twardego, umie programować w języku Amos oraz obsługiwać Deluxe Painta. Wierzy, że to wystarczy, aby utrzymać rodzinę z tworzenia gier komputerowych.

Ambitny autor nie jest nowicjuszem, na koncie ma już kilka amigowych aplikacji: wariację na temat znanego z telewizji „Koła fortuny”, zestaw prostych gier dla dzieci oraz program do obsługi wypożyczalni kaset wideo. Nadchodzi jednak czas na zdecydowanie większą produkcję. Choć doświadczenie biznesowe Hałaczkiwicza ogranicza się do kierowania firmą zajmującą się usługami informatycznymi, postanawia stworzyć grę, w której można prowadzić interesy na skalę globalną.

– Wykorzystałem wiedzę ze szkolnych zajęć z mikro- i makroekonomii, na podstawie The Wall Street Journal ustaliłem stosunki cen różnych towarów, a z atlasu z mapami zasobów naturalnych wybrałem państwa, w których różne produkty mogą być najtańsze – wspomina Hałaczkiwicz.

W efekcie powstaje gra Giełda światowa, pozwalająca wcielić się w biznesmena, który na giełdach towarowych w różnych państwach handluje kilkudziesięcioma produktami (od alkoholu przez diamenty aż po zboża), zarządza ich transportem między krajami, ubezpiecza cenny ładunek, opłaca cła i – co szczególnie bolesne – wszelakie podatki (VAT, dochodowy, obrotowy, od wynagrodzeń, wyrównawczy i od luksusu). Ponadto zaciąga kredyty, zarządza filiami swojego międzynarodowego przedsiębiorstwa, obsługuje

zamówienia rządowe oraz nieustannie analizuje płynące zewsząd informacje, aby przewidzieć ruch cen. Oczywiście nie zawsze się to udaje, bowiem kto mógłby odgadnąć, że rosyjska Duma wbrew woli obywateli przyjmie ustawę o wychowaniu w trzeźwości, nakładając na alkohol gigantyczny podatek? Szczęście do wydarzeń losowych, podobnie jak w życiu, jest wirtualnemu rekinowi biznesu bardzo potrzebne.

Co ciekawe, nowoczesny biznesmen zarządza swoim finansowym imperium w ramach ośmiogodzinnego dnia pracy – nie ruszając się z biurka, ponieważ komputer Amiga okazuje się idealnym narzędziem do prowadzenia nie tylko wypożyczalni wideo, ale również międzynarodowych interesów. Co więcej, na jednej maszynie z realiami światowego handlu może zmierzyć się aż pięciu graczy jednocześnie.

Z niemal gotową grą Hałaczkiwicz zgłasza się do krakowskiej firmy Twin Spark Soft, znanej amigowcom głównie z programów użytkowych, takich jak AmiSłownik, AmiTekst czy Firma.

– Poznałem ich na targach Komputer Expo w Pałacu Kultury. Po prostu podszedłem i powiedziałem, co piszę. Później wysyłałem w listach dyskietki z kolejnymi wersjami programu. W mieszkaniu nie miałem nawet telefonu, więc wszystko załatwiałem korespondencyjnie. W siedzibie TSS byłem tylko raz, żeby podpisać umowę – wspomina autor.

Efekt końcowy mieści się na jednej dyskietce i jest w całości dziełem Hałaczkiwicza, który zadbał nie tylko o oprawę graficzną programu, ale nawet o muzykę.

– W antykwaracie kupiłem nuty do utworów Jeana-Michela Jarre’a i postanowiłem je wykorzystać. Ale ponieważ chciałem, żeby wszystko było legalnie, napisałem do kompozytora list z pytaniem, czy mogę tych nut użyć w grze. O dziwo, ktoś z jego biura odpowiedział, że tak – opowiada autor Giełdy światowej. – Inna sprawa, że to, co zrobiłem z tej muzyki, raczej nie przypominało oryginału – dodaje.

Pomysł na grę okazuje się trafiony, a do tego unikatowy. Pozostałe tytuły handlowe na Amigę umożliwiają zarabowanie w światach fantazy (Kupiec) lub science fiction (Dynatech), a jedynie Giełda światowa pozwala zmierzyć się



✦ Autor Giełdy światowej, odwiedzając giełdy komputerową przy ul. Grzybowskiej, otrzymał propozycję, aby kupić piracką kopię swojej gry. - Bardzo wtedy nakrzydzałem na sprzedawcę - mówi.



Lekcja



Moja przygoda z Amigą to lekcja pokory - wspomina Hałaczkiwicz. - Dowiedziałem się, że napisanie nawet dobrej gry nie gwarantuje jeszcze sukcesu finansowego, a pomysł i umiejętność programowania czasem nie wystarczą.

z tematyką ekonomiczną we współczesnych realiach.

– Zrobiłem to z lenistwa – tłumaczy swoją decyzję Hałaczkiwicz. – Relację cen złota do węgla mogłem zaobserwować w rzeczywistości, dzięki czemu odpadał proces ustalania, ile kosztowałoby działo laserowe w porównaniu z międzygwiazdowym pojazdem o napędzie fotonowym przy założeniu, że kilogram kryptonu kosztuje 100 kredytów intergalaktycznych.

– Każdy z chęcią liźnąłby tego światła i choć przez moment stał się rekinem handlu na arenie międzynarodowej – melancholijnie stwierdza recenzent Secret Service Wicik, po chwili dodając jednak, że dla zdecydowanej większości graczy Amiga będzie jedyną okazją, by zdobyć takie doświadczenie życiowe.

Autor Giełdy światowej szacuje, że stało się ono udziałem przynajmniej kilkudziesięciu tysięcy graczy.

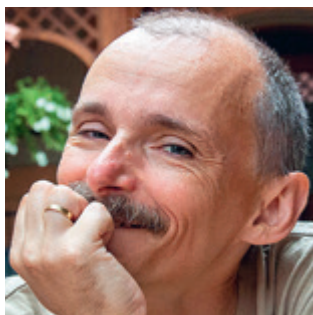
Niestety, tylko garstka z nich wykorzystywała w tym celu legalne kopie tytułu. Oczekiwania, jakie z wejściem ustawy o prawach autorskich wiąże branża nie spełniają się, a proceder kopiowania – czy to w gronie znajomych, czy też zarobkowo przez handlarzy – trwa w najlepsze.

Młody autor pisze jeszcze kolejne programy: przeróbkę Monopoly zatytułowaną „Co do grosza” oraz Top DAT, złożony organizator zastępujący posiadaczom Amigi kalendarz, notes i adresownik. Zaczyna również prace nad Giełdą światową II, która wirtualnym interesom miała nadać już międzygwiazdowy charakter. Okazuje się jednak, że programowanie nie pozwala mu utrzymać rodziny.

– Choć sprzedałem kilkanaście tysięcy sztuk programów, przez pewien czas musiałem korzystać z pomocy opieki społecznej – mówi. – Gdy urodziła mi się córka, ostatecznie porzuciłem marzenia i podjąłem pracę na etacie.

Twórcę Giełdy światowej pokonają giełdy komputerowe. Co ciekawe, międzynarodowe interesy staną się natomiast udziałem recenzenta gry z Secret Service – Wicika, czyli Bogdana Wicińskiego. Po zakończeniu kariery dziennikarskiej w magazynie Neo Plus założył on firmę Manta Multimedia, specjalizującą się w produkcji i handlu sprzętem elektronicznym.

Marzeniem Artura Hałaczkiwicza wciąż pozostaje Giełda światowa II. ■



Marcin Borkowski
Dziennikarz, autor gier, były redaktor naczelny
Top Secretu, komentator spraw bieżących,
postać znana i lubiana.

TO SIĘ NIE MIAŁO PRAWA UDAĆ

Pytają mnie co i rusz ludzie, dlaczego Top Secret upadł. Wersja oficjalna (można wyguglować) jest taka, że Agrobank, że włamanie, że koszty papieru.

To wszystko zresztą prawda. Ale jest też wersja nieoficjalna. Postaram się ją przedstawić, opisując dzień pracy redakcji.

Pierwsza przychodziła pani Jadwiga. Pani Jadwiga to była ta osoba, która – kiedy ktoś usiłował złapać któregoś z członków redakcji telefonicznie – mówiła, że nikt nie wie, gdzie go szukać. Była jedyną osobą siedzącą w robocie od 8 do 16. Cała reszta funkcjonowała od przyjścia do wyjścia.

Ja zjawiałem się w redakcji jako jeden z pierwszych, około dziewiątej. Nie dlatego, że taki ze mnie ranny ptaszek albo że jestem taki pracowity, co to to nie, ale byłem już żonaty, dzieciaty, rozwoziłem po drodze rodzinę do szkół, więc z musu wybywałem z domu dość wcześnie. Byłem przez chwilę w redakcji sam, teoretycznie mogłem pracować, ale mi najlepiej pisze się wieczorami. Cedziłem więc czas przez palce do momentu, kiedy zjawiał się Haszak. Chyba że akurat się nie zjawiał, bo miał zaimprovizowane naprędce spotkanie w IPS-ie. Albo w Mirage. Albo improwizował zakup nowych spodni, bo poprzednie nowe spodnie zniszczyła guma do żucia przyklejona pod biurkiem przez jakiegoś nigdy niewykrzytego palanta. Jak się nie zjawiał, czas przeciekał mi indywidualnie przez palce dłużej. A jeśli przyszedł, czas przeciekał przez

palce nam obu. Haszak czasem w coś grał, więc przynajmniej udawał, że jemu przecieka służbowo.

Trochę konkretnie niekiedy wprowadzała Dobrochna, potrzebująca materiałów do numeru. Wtedy trzeba było poszukać plików, żeby móc jej coś dać. Gdzie są pliki, miał wiedzieć Emil, który albo już był, albo go jeszcze nie było. Z tym że nawet jak był, wcale niekoniecznie wiedział, gdzie są pliki. Na szczęście w improwizacji był prawie tak dobry jak Haszak.

Ten stan trwał do południa, kiedy zaczynali się schodzić współpracownicy. Czasem przynosili teksty, wtedy przynajmniej przez chwilę odbywało się kopiowanie, ale częściej wpadali ot, tak sobie. Tych współpracowników było całe stado, od znanych, jak Aleks, Gawron, Kaczor, Piasek czy Rooshkeen (niech mi wybaczą pominieci), po niepiszących, jak nasz fotograf Marek. Jak już go przegonili z innych redakcji na mieście, przychodził do nas. Marek kiedyś rozbawił wszystkich jednym beknieniem, więc sami rozumiecie, że w tym momencie przejawy działalności pracopodobnej kończyły się definitywnie, a zaczynała się ruja i porubstwo.

Nie, nie, nie, żeby nie było, że wszyscy teraz pomyślą, że piwo, orzeszki i puszczaliśmy sobie pornosy. Jakbym napisał, że się to nigdy nie zdarzyło, to bym skłamał. Ale to były sytuacje incydentalne. Generalnie każdy siedział przy swoim komputerze, chyba że ktoś nie miał komputera, to siedział przy pustym biurku, a jak nie miał biurka, to siedział albo stał pod ścianą, i gadaliśmy o dupie Maryni. Czasem zamówiliśmy pizzę. Nie miał nas kto zagonić do roboty, bo powinienem ja, ale gonienie do roboty to jedna z rozlicznych rzeczy, na których zupełnie się nie znam.

To się nie miało prawa udać na dłuższą metę.

PS Jeżeli któryś z uczestników tamtych wydarzeń uważa, że mu nie pasują do CV, proszę o kontakt. Zamieszczę sprostowanie, że był nudny, nie miał poczucia humoru i wstydził się z nami siedzieć. ■



RETRO STORIES

18 – 20 / 09 / 2015
Warszawska Szkoła Filmowa

REJESTRUJ SIĘ NA
PIXELHEAVENFEST.COM

pixelheavenfest.com

facebook.com/pixelheaven



KHOLAT

W ROLI GŁÓWNEJ ANDRZEJ CHYRA

Tragedia na Przełęczy Diatłowa to prawdziwe zdarzenie, do którego doszło zimą 1959 roku. Dziewięcioro wprawnych alpinistów wybrało się na wędrowkę po północnej części Uralu. Żadne z nich nie przeżyło, a ich ciała znaleziono rozrzucone po zboczach góry Chołatczachl.

CZY UDA CI SIĘ ZNALEŹĆ ODPOWIEDŹ?

CZY ZBLIŻYSZ SIĘ DO PRAWDY?

CZY UDA CI SIĘ PRZEŻYĆ?

Instrukcja

już od
44⁹⁹
zł



Ekskluzywne pudełko



Komiks



Gra



Ścieżka dźwiękowa



Przypinka



Plakat dwustronny

12

www.pegi.info

© 2015 IMG.N.PRO with it's headquarter in Bielsko Biala, Poland. All trademarks are property of their rightful owners. All rights reserved.

TVGN

UNREAL

cdp.pl

GRĘ POLECAJĄ:

ŚWIET WIEDZĄCY

PIXEL

ZAMÓW GRĘ Z DARMOWĄ DOSTAWĄ NA  cdp.pl

PIXEL 6 - Plik PDF dla: lukas.krawczyk83@gmail.com. Plik podpisany cyfrowo.