

WYDARZENIE MIESIĄCA: PIXEL HEAVEN 2015

PIXEL

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

INSIDE

Rewelacje gamescomu
King's Quest
Submerged
Historia Diablo
The Talos Principle
Need for Speed
Symulatory lotnicze
11 bit studios
Kazimierz Kaczor
Dzieje postapo

METAL GEAR HISTORIA SERII

pixel-magazine.com

ISSN 2391-7962 INDEKS 404098

08>

7



9 772391 796503



CENA 14,50zł (w tym 8% VAT)
WZROSIEN 2015 (NUMER 7)

Puhalski

PIXEL HEAVEN

2015 RETRO & INDIE
GAMING FEST

25 – 27 / 09 / 2015

WARSZAWSKA SZKOŁA FILMOWA

UL. GENERAŁA ZAJĄCZKA 7

01-518 WARSZAWA

METRO DWORZEC GDAŃSKI / PKP WARSZAWA GDAŃSKA

pixelheavefest.com facebook.com/pixelheaven

PATRONAT
HONOROWY



PREZYDENT MIASTA STOLECZNEGO WARSZAWY

PARTNER
ORGANIZACYJNY



PARTNER
STRATEGICZNY



PARTNER
RETRO



MAGIA
PAPIERU



PRZYJACIELE



AMIGA™

30TH ANNIVERSARY EDITION

**OSTATNIE
DOSTĘPNE
STOISKA!**

GOŚCIE SPECJALNI

- » Jon "Jops" Hare
- » Jeff "Yak" Minter
- » Dino Dini
- » Sam Barlow
- » Andrew Barnabas
- » Ian "Hoffman" Ford

- » 8 / 16 BIT PLAYZONE
- » RETRO STORIES & DEV.CONNECT
- » INDIE BASEMENT & PIXEL AWARDS
- » AFTERPARTY I NOC Z DEMOSCENĄ
- » KOMIKSY I PLANSZÓWKI

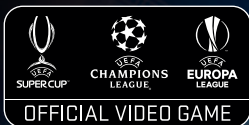
SPRAWDŹ PROGRAM
I REJESTRUJ SIĘ NA
PIXELHEAVENFEST.COM

SPONSORZY



MEDIA





KONAMI



PES 2016

PRO EVOLUTION SOCCER

17.09.2015



KOCHAJĄC PRZESZŁOŚĆ, ROZGRYWAJ PRZYSZŁOŚĆ



PS4

PS3
PlayStation 3

XBOX ONE

XBOX 360

All UEFA Champions League, UEFA Europa League and UEFA Super Cup names, logos and trophies are the property, registered trademarks and/or copyright of UEFA. All rights reserved. adidas, the 3-Stripes logo, the 3-Stripes trade mark, adizero, Predator, Climacool, Nitrocharge and adizero are registered trademarks of the adidas Group, used with permission. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and are used under license from Microsoft. "PS", "PlayStation", "PS2" and "PS3" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company. "Blu-ray Disc" and "Blu-ray" are trademarks of the Blu-ray Disc Association. All Rights Reserved. Trademarks are property of their respective owners. ©2015 Konami Digital Entertainment Inc.

pes.konami.com | pesleague.com | facebook.com/pes | youtube.com/officialpes | [twitter: @KONAMI](https://twitter.com/KONAMI)

ZAMÓW Z DARMOWĄ DOSTAWĄ W  cdp.pl



Dzień dobry

STARCIE NOWEGO ZE STARYM WISI W POWIETRZU NICZYM BURZA.

■ Micz

Na gamescomie dało się odnieść wrażenie, że w rywalizacji mainstream - indie zwycięzca może być tylko jeden. To do stoisk wielkich studiów ustawiały się wielometrowe kolejki, żeby pograć w trzecią i piątą częśći znanych hitów.

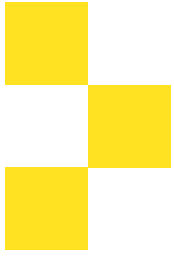
A jednak. W położonej poza obrębem głównego korytarza hali numer 10 działo się coś niezwykłego, czego na targach w takiej skali jeszcze nie widziałem. Nostalgia za latami 80. wraz z miłością do retro kwitły tam w najlepsze. Kilka lat temu w Kolonii była zacna wystawa starych komputerów. Teraz te komputery wypełzły z gablot do ludzi.

Do Niemiec przyjechał chudszy o 20 kilogramów Ron Gilbert, by zapowiedzieć, że współtworzony wraz z Garym Winnickiem duchowy następca Maniac Mansion ukaże się w wersji na Xboksa One. Odwiedził też halę 10, żeby spotkać się z fanami. Autor książki o początkach Nintendo sprzedawał swoje dzieło, podobnie jak programista chwalać się nową grą na C64, zaś portale zajmujące się starymi produkcjami rozrzucaly ulotki. Życie płynęło tam wolniej niż w hałaśliwych halach 6-9. Nie zmienia to faktu, że oaza pikseloży pośród zalewu nowoczesności stale się rozrasta. Sony i Microsoft szukają w niej kolejnych perełek, a ostatnio dołączył do nich Wargaming, chcący wspomagać twórców niezależnych. Wspomniane wcześniej obie strony barykady albo zewrą się ze sobą w „clash of the titans”, albo po krótkiej szarpaninie przejdą do koabitacji i będą sobie istnieć wspólnie, co wydaje się znacznie bardziej prawdopodobne.

Miałem w miarę wolny lipiec, mogłem się więc na spokojnie przyjrzeć temu, co dzieje się w świecie kolekcjonerów. Dobre sobie. Dzisiaj każdy zbieracz złomu mieni się kolekcjonerem, no bo przecież skoro ma parę szafek kupionych po dwa funty gier, to ma kolekcję, ergo - jest szanowanym kolekcjonerem. Owo zaskoczenie wynika z faktu, że ciągle nie ma znaczącego popytu na stare gry w pudełkach czy na kasetach. Pomijam, że większość spectrumowych rzeczy warta jest grosze, niemniej poza kilkoma wyjątkami, typu Zak McKracken czy Martian Memorandum, również pudełkowe edycje gier pecetowych kosztują sporo mniej niż podczas premier. Czasem zdarza się wariat żądający 600 funtów za stary promocyjny dysk LucasArts, ale takie kosmiczne ceny stanowią właśnie efekt nieustabilizowania rynku, gdzie nie wiadomo, co ile powinno kosztować - zupełnie inaczej niż na przykład w numizmatyce. Ze sprzętem jest trochę lepiej, jednak pamiętajmy, że C64 nawet po obniżeniu przez Jacka Tramiela ceny kosztował 200 dolarów, a obecnie da się go kupić za mniej niż 200 złotych. Oznacza to, że albo gry oraz peryferia były i są za drogie, albo po prostu konsumenci nie czują potrzeby posiadania i przywiązywania się do nich.

To temat na dłuższą dyskusję, którą może zainicjujemy na łamach Pixela. Tymczasem powracamy z dużą porcją artykułów przekrojowych i niewieloma recenzjami, bo wakacje zredukowały premiery nowych rzeczy. Przyjmijcie pozdrowienia od twórcy Pillars of Eternity, Josha Sawyera, i wypatrujcie w kioskach kolejnego numeru Pixela już 24 września! ■





INSIDE

7-30

LOADING

31-46

PLAY THE GAME

47-76

HALL OF FAME

77-90

SECRET LEVEL

91-114

CREDITS



Wyczekiwany Skylake wystartował razem z targami gamescom, lecz w testach okazuje się, że szósta generacja procesorów Intel Core nie powala poprzedników osiąganymi w stopniu takim, jak się tego spodziewano. A szkoda, bo to już cztery generacje bez wyraźnego skoku. (MK)



VentureBeat ujawniło ile płacą mobilni producenci za pozyskanie użytkownika do gier typu Clash of Clans. Półtora dolara to tylko początek drabinki, na wiernego gracza trzeba wydać około 15 dolarów, a i tak nie ma gwarancji, że będzie płacił. Złote lata social gamingu zakończone? (ZP)



Z okazji 25. rocznicy wróciłem do koncertu „The Wall” Rogera Watersa z Berlina. Na ziemi niczyjej, gdzie dziś pyszni się Sony Center, odbył się jeden z najlepszych rockowych spektakli w historii. Uniwersalna metafora muru okazała się wciąż aktualna. (MRW)



Jest taki wysyp gier indie, że zaczynam wracać do źródeł – ostatnie dwie noce grałem w Nethacka. Jeżu, jakie do wciągające i trudne! Frustrujące i dołujące! Odpaliłem potem Angry Birds, dochodząc do wniosku, że świat jednak schodzi na psy... (GM)



Upał. Póki co przy życiu utrzymuje mnie jedynie myśl o nadchodzącej premierze osadzonego w zimowej scenarii horroru Until Dawn. Mięsiasty amerykański slasher, który mogę przeżyć (albo i nie) z padem w łapie? Tylko nie zawiedz mnie, drogie Sony! (BC)

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 Czartoryski, Marek
Czerniak, Bartłomiej Dramczyk,
Marcin M. Drews, Jerzy
Dudek, Łukasz Działkiewicz,
Marzena Falkowska, Mirosław
Filićki, 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 Pocz-

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

Opieka graficzna
Szczepsss
DTP
Dawid Chabior
Ilustracje Tomasz Kleszcz
Korekta i redakcja
Anna Nowopolska

Reklama
Marlena Kwiatkowska
reklama@pixel-magazine.com

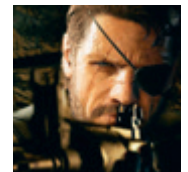
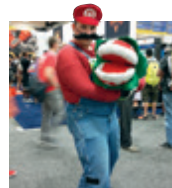
Prenumerata
Tomasz Kiewel
prenumerata@pixel-magazine.com

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. Spotkamy się we wrześniu w Warszawie podczas Pixel Heaven 2015! Kolejny numer Pixela już 24 września.



LOADING



08

Pixel Heaven 2015 chce w tym roku swym zasięgiem objąć nie tylko graczy, lecz również szeroko rozumianych miłośników popkultury. Pod koniec września zapowiada się wielkie święto, któremu patronuje Pixel!

12

Gamescom jak to gamescom - setki gier o których piszą wszystkie serwisy. Staraliśmy się podejść do tematu nietuzinkowo i wylapać kilkanaście wydarzeń, o których opowiedzieliśmy w stylu "dziennikarstwa wcieleniowego".

22

Pixel w osobie Sir Haszaka brał udział w prezentacji nowej Cywilizacji. Miesiąc temu rozmawialiśmy z twórcami Rising Ride, teraz mieliśmy okazję przetestować ich dzieło.

23

Również XCOM 2 trafił pod naszą lupę. Firaxis przygotowuje coś, co zdeklasuje dotychczasowe odsłony serii - może poza niedoścignionym oryginałem.

Przypominamy imprezę, która odbyła się co prawda w czerwcu, ale była na tyle wyjątkowa, że warta jest wspomnienia.

24

Pixel dotarł za ocean i był na największym obecnie światowym święcie popkultury. Odbywający się w San Diego Comic-Con obserwowaliśmy głównie pod kątem wydarzeń ze sfery elektronicznej rozrywki.

26

Nie omieszkaliśmy zawitać na warszawską Pragę, by sprawdzić jak się miewa ekipa 11 bit studios po oszałamiającym sukcesie, jakim było This War of Mine.

30

Jeszcze niedługo, a z listy przebojów CDP.pl zrobi się odpowiednik hitów z Top Secretu. To ciekawe zestawienie daje pojęcie o tym, jakie gry są faktycznie na topie w naszym kraju.

„**POJECHAŁEM DO KRAKOWA I ZAPŁACIŁEM 3 TYSIĄCE DOLARÓW ZA PUDEŁKOWY EGZEMPLARZ C++.**”

WEEKEND 25-27 WRZEŚNIA TO CZAS POWROTU DO XX WIEKU



PIXEL HEAVEN

2015 RETRO & INDIE
GAMING FEST



Z organizatorem Pixel Heaven, **Robertem „Łapuszem” Łapińskim,** rozmawia Marek Wilk.

Podczas tegorocznej edycji odbędzie się znacznie więcej spotkań i paneli niż rok temu.

P Od czego zaczęła się twoja przygoda z komputerami i grami wideo?

Mój pierwszy sprzęt to wspaniałe ZX Spectrum+, od razu z interfejsem (więc mogłem używać w grach joya, a nie tylko klawiatury) oraz zielonym (nie chodzi tu o kolor obudowy) monitorem Neptun. Potem był C64 i na koniec oczywiście Amiga 500. Wychowałem się na prowincji i jeszcze zanim dostałem swój pierwszy komputer, w magiczny świat gier komputerowych wprowadzały mnie pierwsze polskie czasopisma o tej tematyce: Bajtek i Top Secret. Wypatrywałem ich w kioskach z niecierpliwością i każdy numer kartkowałem trzęsącymi się rękoma. To była magia. Poza tym z tamtych czasów pamiętam jeszcze tylko mundial w Meksyku.

P Skąd pomysł na organizowanie Pixel Heaven?

Pomysł kołatał mi się po głowie od dawna, a na konkrety przyszedł czas na przełomie 2012 i 2013 roku. Wcześniej kilka razy widziałem „strefy retro” organizowane niezależnie, tudzież przyklejone do większych wydarzeń. Działy się tam często naprawdę fajne rzeczy. Wyobraziłem sobie idealną z mojego punktu widzenia imprezę i zabrałem się za robotę. Założyłem, że nie będę jedynym, któremu spodoba się taki event, i jak się później okazało, nie pomyliłem się. Oczywiście rolę grają zarówno sentymenty, jak i fakt, że nadal lubię gry.

P Jak oceniasz dotychczasowe edycje imprezy?

Pozytywne szaleństwo! Trzeba pamiętać, że Pixel Heaven powstało, a następnie rozrosło się niejako „oddolnie”.

Nie jest imprezą wymyśloną i zaplanowaną przez jakąś agencję eventową - to prawdziwe „indie”. To moim zdaniem ogromna wartość i cenna cecha tego wydarzenia. Poza tym dzięki Pixel Heaven poznałem wielu wspaniałych ludzi, w tym twórców moich ulubionych czasopism z dawnych lat. Kiedyś zagrywałem się po lekcjach w Sensible Soccer czy Speedball 2, a po latach na moją imprezę przyjechali założyciele Sensible Software, czyli Jon Hare, oraz Bitmap Brothers, czyli Mike Montgomery. Jops dał do tego koncert na żywo! Zwiedzałem z ciarkami na plecach komnaty w Alone in the Dark - a dzięki PH poznałem twórcę tej gry, Freda Raynala. Pierwsze Pixel Heaven było nominowane do tytułu imprezy roku 2013 w konkursie Nocne Marki magazynu Aktivist! Czego chcieć więcej?

P Jakich atrakcji możemy spodziewać się podczas najbliższej edycji Pixel Heaven?

Będzie tego trochę. Oczywiście nie może zabraknąć elementów, od których wszystko się zaczęło - czyli największej w Polsce strefy 8/16 BIT organizowanej wspólnie z Muzeum Historii Komputerów i Informatyki w Katowic (ponad 100 stanowisk retro gotowych do grania non stop), turniejów w największą klasykę, flipperów, automatów arcade. Do tego tradycyjne święto niezależnych twórców gier, czyli Indie Basement 3.0, na które złożą się wystawa PIXEL.EXPO, konkurs PIXEL.AWARDS, a także część „konferencyjna” - DEV.CONNECT i szkolenia Unity oraz Unreal. W tym roku mamy do dyspozycji przestronne wnętrza Warszawskiej Szkoły Filmowej oraz mieszczącego się na jej terenie wspaniałe odrestaurowane Kina Elektronik.

PIXEL
WYWIAD



To właśnie w sali kinowej wysłuchamy RETRO STORIES, czyli wspomnień z pierwszej ręki na temat starych dobrych czasów - bezpośrednio od osób, które brały udział w początkach elektronicznej rozrywki. Do tego dyskusje na całkiem współczesne tematy związane z kulturą gier wideo, gamedevem, biznesem i sztuką. Będą spotkania z co najmniej dwiema redakcjami - współczesną ekipą magazynu Pixel oraz załogą miesięcznika Commodore & Amiga. No i oczywiście rozmowy z gośćmi specjalnymi. Po raz pierwszy w końcu znajdzie się miejsce na strefę komiksową oraz gry planszowe, a także specjalnie wydzielony obszar dla najmłodszych gości Pixel Heaven. Red Bull dostarczy tor, na którym rozegramy kapslowy Wyścig Pokoju. Zorganizujemy Giełdę Bajtka w klimacie starych giełd komputerowych - każdy gość może zgłosić swój udział, przynieść sprzęt i rozstawić się w specjalnie wydzielonym miejscu. Aha - skoro mamy do dyspozycji kino, to będą też pokazy filmów. Zaprosimy więc uczestników na prezentację Thank You For Playing - dokumentu o pierwszych polskich czasopismach grojących oraz From Bedrooms to Billions - to z kolei dwie i pół godziny wspomnień osób, które tworzyły gigantyczny brytyjski rynek gier od podstaw (polska premiera z polskimi napisami!). Na pewno nie wymienię wszystkich atrakcji...

P A kto tym razem wystąpi w roli gości specjalnych?

Z gości zagranicznych w tym roku Pixel Heaven odwiedzą między innymi Jeff Minter, Dino Dini, Jon Hare, Andrew Barnabas, Sam Barlow i Ian „Hoffman” Ford. Nie mogę nie wymienić w tym gronie również Tadeusza Baranowskiego,

Wojciecha Pijanowskiego czy założyciela firmy Encore, Jana Adamskiego.

P Opowiedz jeszcze trochę o części wieczornej, czyli tak zwanym afterparty.

Tegoroczne Pixel Heaven odbywa się w fajnych wnętrzach, ale należy pamiętać, że to jednak jest uczelnia. Tak więc w sobotni wieczór opuszczamy Warszawską Szkołę Filmową i przenosimy się do pobliskiego klubu Spółdzielnia Dom Kultury. Co ważne - jest to to samo miejsce, w którym odbyła się pierwsza edycja PH! Wieczór rozpoczniemy rozmową z legendą amigowej demosceny - Ianem „Hoffmanem” Fordem. Następnie amigowy set zaprezentuje Aceman, którego występ poprzedzi tegoroczną gwiazdę wieczoru: duet, jaki stworzą Jon „Jops” Hare i Andrew „Barn” Barnabas. Po nich sceną zawładnie Ian Ford. I wówczas przyjdzie też czas na kolejną odsłonę Nocy z Demosceną - tradycyjnie pod wodzą Voyagera. Oczywiście temu wszystkiemu towarzyszyć będą optymalnie zaopatrzone bary oraz - mam nadzieję - pozytywny klimat.

P Czy jako organizator w trakcie imprezy znajdujesz czas, żeby choć na chwilę oderwać się od obowiązków i cieszyć nią jak zwiedzający?

Dotknąłeś mojego największego problemu związanego z Pixel Heaven! Jak już wcześniej wspomniałem, impreza powstała w oparciu o moje osobiste wyobrażenie eventu, na którym chciałbym spędzić cały weekend. I spędzam, tylko że jako organizator właśnie. Co roku cierpię z tego powodu. ■

Pod względem ilości stanowisk ze starymi komputerami Pixel Heaven śmiało powalczy z gamescomem.

Zarejestruj się na

www.pixelheavenfest.com

PRZEDSTAWIAMY SYLWETKI ZAGRANICZNYCH GWIAZD TEGOROCZNEGO PIXEL HEAVEN

Goście specjalni Pixel Heaven 2015

Najstarszy z nich zaczął działalność jeszcze w latach 70. Najmłodszy – osiągnął w ostatnich miesiącach wielki sukces na rynku gier niezależnych. Wszyscy trzej wiedzą jak się tworzy gry i zamierzają o tym opowiedzieć warszawskiej publiczności.

■ Paweł Schreiber, Sir Haszak, Voyager



Sam Barlow



■ Autor Her Story rozpoczął swoją karierę od gier tekstowych. W roku 1999 zabrał się za niezwyklej eksperyment – Aisle.



Jeff Minter



■ W czasach, gdy coin-upy pozwalały wpisywać pseudonimy składające się z trzech liter, Jeff Minter wymyślił swoją ksywkę: Yak.



Dino Dini



■ Brytyjski projektant, programista i wykładowca o włoskich korzeniach, znany jest z piłkarskich produkcji: Kick Off, Kick Off 2, Goal i Player Manager.

Sam

Graczom przyzwyczajonym do wielkich, egzotycznych przestrzeni do eksploracji i długich ciągów zagadek zaszerwował grę prozaiczną do bólu (miejsce akcji to okolice sklepowej półki z makaronami), a do tego kończąca się po wpisaniu jednego polecenia. Ale kiedy przeczytamy już tekst zakończenia, zostajemy zachęcani do zagrania jeszcze raz - inaczej. Jak w filmie „Dzień Świstaka” wypróbujemy coraz dziwniejsze zachowania (zjedz surowy makaron, podskocz, rzuć butelką sosu w przechodzącą obok kobietę). Z każdą kolejną czynnością dowiadujemy się coraz więcej o naszej postaci i jej przeszłości. Taką formę narracji trudno osiągnąć poza gramami - tajemnice odkrywamy, nie przewracając kartki, tylko działając. Po jakimś czasie Barlow zatrudnił się w firmie Climax, w ręce której w pewnym momencie trafiła seria Silent Hill. W Silent Hill: Origins nie widać jeszcze przeblysków geniuszu (choć przeniesienie klimatu cyklu na maleńką konsolkę PSP było nie lada wyczynem). Ale przy Silent Hill: Shattered Memories (2009) Barlow nareszcie w pełni rozwinął skrzydła. Tworząc remake pierwszej części cyklu, zagrał *va banque* - pozbył się niemal wszystkich elementów okultystycznej bajeczki o nawiedzonym mieście. Podobnie jak SH2, SH:SM to przede wszystkim podróż w głąb ludzkiej psychiki, złożonej z rozspanych fragmentów i obrazów. Zredukowane elementy horroru stanowią tylko pretekst dla poruszającej historii o rodzinie, stracie i żałobie, w przestrzeni przypominającej „Twin Peaks” Lyncha, gdzie największa groza kryje się w najzwyczajniejszych sprawach. Rok później branża zachwycała się dojrzałością fabuły gry Heavy Rain, która - trzeba uczciwie przyznać - jest szyta dużo grubszymi nićmi niż opowieść zawarta w SH:SM. David Cage brylował w mediach, a Barlow pozostał w cieniu. ■



Jeff

Jak (zwierzak) podobno jest niechlujną, włochatą bestią, podobną do... Jeffa (jak sam o sobie mówi). A może Jeff Minter po prostu żyje blisko natury i czterokopytnych i stąd czerpie inspiracje do gier? Przedstawia siebie jako człowieka upartego i wytrwałego. Podobnie jego dzieła - są dla ludzi upartych i wytrwałych, ale też podatnych na oryginalny (brytyjski) humor. Uczył się pisać programy na PET-ach. Po założeniu Llamasoftu zabrał się między innymi za remake Defendera na VIC-20, zatytułowany Andes Attack (zamiast kosmitów walczymy z lamami), zaś pierwszym poważnym sukcesem okazał się Gridrunner. Wszystkie gry Llamasoftu powstawały w assemblerze, a portfolio szalonych tytułów (najczęściej z czterokopytnymi bohaterami) szybko rosło: Hover Bovver, Attack/Revenge/Return of the Mutant Camels, Laser Zone, Mama Llama, Metagalactic Llamas Battle at the Edge of Time, Sheep in Space. Kiedy szczyt popularności ośmiobitowce miały już za sobą, Jeff Minter pracował dla Atari, między innymi nad Defenderem 2000 i Tempestem 2000. Stworzył także Virtual Light Machine, oprogramowanie umożliwiające wyświetlanie barwnych efektów na ekranie podczas odtwarzania muzyki z CD-Audio na przystawce Jaguar CD. Jeff Minter odpowiada również za gry Space Giraffe na Xboksa 360 i PC (klon Tempesta), Space Invaders Extreme (PC), a także Gridrunner Revolution (PC). Tytuły Llamasoftu wyszły też w wersji na system iOS. Jednak ostatecznie Yak powrócił do konsol do gier, proponując posiadaczom PS Vita produkcję TxK, czyli kolejną wariację na temat Tempesta. W przyszłości pewnie czeka nas jeszcze wiele Llamasoftowych, kolorowych, szalonych twórców z czterokopytnymi w roli głównej z dobrze wizualizowaną muzyką. ■

Dino

Zaczął w 1979 roku od napisania w kodzie szesnastkowym gry na komputer bez wyświetlacza i assemblera. Był to tytuł inspirowany taktem (nie dwutaktem) i choć nawiązywał do muzyki, to melodii w nim zabrakło. Rok później Dini opracował program na komputer Acorn Atom taktowany zegarem 1 MHz i mający 6 KB pamięci. Sprzedał go za 400 funtów i wtedy właśnie postanowił, że zostanie zawodowym programistą. W 1987 roku miał już na koncie kilka niedużych produkcji i kilka takich, które go zachwyciły: Aviator, Star Riders, Starship Command, Encounter, Elite. Wybrał się do małego, lokalnego wydawcy Anco, który zlecił mu stworzenie gry piłkarskiej. Diniego piłka nie interesowała. Nie lubił w nią grać ani w realu, ani na komputerze, nie śledził rozgrywek ligowych. Czasem oglądał występy reprezentacji narodowych, podczas których kibicował Anglii i Włochom. W szkole był nerdem, który chętnie wychodził do ubikacji, by rozwiązywać zadania w układzie dwójkowym. Mimo to podjął wyzwanie. Pierwszego stycznia 1988 roku na Atari ST rozpoczął prace nad grą znaną później jako Kick Off. Złamał przy tym wiele reguł panujących w branży. Nie sprawdził, jakie programy są na rynku, jakie powstały wcześniej i czego oczekują gracze. - Rynek nie wie, czego chce - mówił wiele lat później. - To projektant ma mu pokazać, czego oczekuje. Gdybym spytał w trakcie projektowania, czy chcą grę piłkarską, w której trudno kontrolować piłkę i lata ona trzy razy szybciej niż w rzeczywistości, raczej nie byłoby chętnych. Jednak gdy po 15 miesiącach zakończył prace, chętnych było mnóstwo. Gra okazała się wielkim przebojem i została wydana na siedem platform sprzętowych. Kick Off i Kick Off 2 uczyniły go specjalistą od tytułów piłkarskich. ■

Mirror's Edge: Catalyst

Po siedmiu latach przerwy powraca najbardziej nietuzinkowy tytuł giganta z Redwood City.

■ Micz

Czekam na konferencję Electronic Arts, a tu nagle obok mnie siadają dyrektor generalny tej firmy Andrew Wilson i dyrektor marketingu Chris Bruzzo. Nie słyszę dokładnie, o czym rozmawiają, ale nietrudno zauważyć, że są w świetnych humorach. Zwłaszcza Bruzzo, który zna tu wszystkich - po chwili spaceruje między rzędami i rozmawia ze swoimi ludźmi. Można odnieść wrażenie, że jest wodzirejem, numerem jeden w firmie, jednak to Wilson, który najważniejsze stanowisko w EA objął w 2013 roku po Johnie Riccitiello, zostawiając w pokonanym polu Petera Moore'a, wychodzi jako pierwszy na scenę.

Dobre, wyczone przemówienie o nowym Need for Speed zalicza Marcus Nilsson, ale i tak czekam na prezentację Mirror's Edge: Catalyst, dokładając do tego później jeszcze pokaz gry za zamkniętymi drzwiami. Oryginał z 2007 roku był pozycją genialną, takim Assassin's Creed EA, czyli wyjściem poza utartą formułę



■ Oprócz nowego Mirror's Edge, EA zwracało także uwagę „włóczkową” platformówką 2,5D – Unravel.

Faith wraca

■ Podążaj za czerwienią - pozostało naczelną zasadą gry.

dojenia „franchise”, odskoczną i próbą zrobienia czegoś spoza bezpiecznego kanonu.

Miasto w Mirror's Edge wyglądało jak nierzeczywiste, lekko rozmyte, otoczone mgiełką. Miało to swój urok, stanowiło sprytnie wdrożoną konwencję, dzięki czemu pod względem graficznym gra się praktycznie nie zestarzała. W Catalyst przedstawia się to już nieco inaczej. Wszystko stało się diabelnie sterylne, dokładne. Czuć chłód szkła i gładkość aluminium. W prezentowanym fragmencie widać, jak Faith Connors przemieszcza się w pustych pomieszczeniach, skacząc w swoim stylu po wnętrzach nowoczesnego wieżowca. Potem następuje scenka przerwy, dobrze napisana scenariuszowo, z mocną puentą.

Dalej Faith musi już uciekać, wykonując naskoki na strzelających do niej delikwentów.

Jak powiedział mi Tymon Smeektała z Techlandu, główny problem Mirror's Edge stanowiła nieintuicyjność gry. Nie było praktycznie szansy, żeby nową lokację przejść z marszu. W Catalyst będzie zapewne podobnie, ale czy to aby na pewno wada? Bezsprzecznie warto wyczekiwać początku 2016 roku. Pytani przeze mnie producenci, czy córka Terry'ego Pratchetta, Rhianna, która była scenarzystką oryginału, pracuje przy Catalyst, robią wielkie oczy - z czego wnioskuję, że nie pracuje. Obecna w Kolonii Sara Jansson już jakiś czas temu zapowiedziała, że Catalyst nie będzie ani prequelem, ani powtórką z Mirror's Edge. Ekipa DICE ma ambicję stworzyć zupełnie nową opowieść. ■



Wirtual przez duże „W”

Gry obsługujące sprzęt VR nie są nowością, ale TAKIE gry jak to, do czego przymierza się niemiecka firma, zapowiadają przełom.

Mimo że plakat do gry już jest, twórcy unikają podawania jakiegokolwiek terminów.



Sytuacja wygląda nieciekawie. Nie zdołałem przed targami przebić się do Cryteka, a tu siedząca w recepcji Chinka ze słodkim uśmiechem oznajmia, że nie ma szans na nic. Na szczęście Polacy są wszędzie i okazuje się nawet, że pani Ola kojarzy Pixela, dzięki czemu stanowisko z Robison: The Journey staje przede mną otworem. Siada się w fotelu mogącym swobodnie obracać się o 360 stopni, zakłada najnowszą wersję okularów Oculus i trafia do świata, jakiego w grach jeszcze nie było.

Podnoszę głowę i widzę nad sobą jeszcze ze sto metrów pionowej ściany. Trzeba chwycić się orczyków i przemieszczać. Odwracam głowę, a tu ze świstem skrzydeł przelatuje pterodaktyl. Jeden, drugi, trzeci strąca z urwiska kamienie, które odbijając się od skalnych ścian, śmigają tuż obok mnie. Wspinam się dalej, patrząc na jaja dinozaurów, roje motyli, muszek oraz lekko falujące liście roślin oddane z dokładnością, o której

Wiedźmin 3 może tylko pomarzyć. Do końca ściany jest już tylko kilka metrów, podciągam się i oto mam przed sobą najładniejszy widok w grach, coś, czego dawno nie oglądałem, coś poruszającego wyobraźnię i urzekająco pięknego. Stoję na półce skalnej, a przede mną w oddali, wśród gór, znajduje się dziwna struktura architektoniczna, gdzieś na pobliskim grzbiecie spoczywa wrak pojazdu kosmicznego, a niemal tuż obok mnie brontozaur pałaszuje paprocie i inne zielsko. Obracam się na wszystkie strony, spoglądam w dół i nie mogę nasycić się tym, co widzę. To właśnie to, do czego dążymy, czego oczekujemy od gier - tworzenie wirtualnej rzeczywistości, w której odkrywamy tajemnicę i chcemy podążać za Carrollowskim królikiem. Pytam prowadzącego prezentację, o co chodzi w fabule gry Robison: The Journey. Opowiada, że może ujawnić tylko tyle, iż jest to historia o chłopcu, który przybywa na obcą planetę, a jego statek ulega katastrofie. To pewnie ta machina, którą

Oto widok roztaczający się z góry, na którą się wspiąłem.

Fiesta



Oculusowi na szczęście brakuje efektów pulsowania czy drgania, bo wówczas spadające na głowę odłamki skalne byłyby jeszcze bardziej nieprzyjemne. Prezentacja trwała kwadrans, podczas którego doznawało się wrażeń podobnych do oglądania intra Heart of Darkness 20 lat temu.

kraina
3D

widziałem na skale. A data premiery tego cuda? „Gra wyjdzie, gdy będzie gotowa” - mówi z uśmiechem mój rozmówca. Dopytany, potwierdza, że raczej nie wcześniej niż za trzy lata. Na razie Crytek wyprodukował zaprezentowane mi krótkie demo, formalnie nazywające się Back to the Dinosaur Island 2, i pokazuje, do czego zdolna jest okiełznana przez to studio technologia. Założyciele Cryteka, bracia Yerli byli na gamescomie, ale ograniczali swą działalność głównie do rozmów biznesowych, poszukiwania partnerów do choćby tego właśnie projektu.

To, co zobaczyłem, wydało mi się drzwiami do XXI wieku. Wiem, że technologia VR jeszcze nie jest doskonała, jednak Crytek przygotowuje ten projekt nie tylko na Oculus, ale także na każdy inny popularny sprzęt do VR. To, o czym gawędziliśmy z Userem Jamą podczas naszych dyskusji 20 lat temu, staje się wreszcie rzeczywistością. Pamiętajcie o Robinsonie, bo choć jeszcze odległy, jest to horyzont, do którego mogą dotrzeć gry wideo. ■

NOSTALGIA ZA DOBRYMI STRATEGIAMI

PIXEL
WYWIAD

O swojej strategicznej drodze do Master of Orion założyciel studia Wargaming, **Wiktor Kisłyj**, rozmawia z Piotrem Mańkowskim.

P Jakie były pańskie pierwsze fascynacje growe? Urodziłem się w Mińsku. Gdy miałem siedem lat, ojciec posłał mnie do szkoły szachowej i tam nauczyłem się taktycznego myślenia. Pewnego dnia pracujący naukowo ojciec zabrał mnie do laboratorium, gdzie po raz pierwszy zobaczyłem komputer. Była na nim gra, w której chodziło o władanie królestwem poprzez oddelegowywanie wojsk do różnych zadań. Wtedy pomyślałem sobie: „Ta maszyna jest sprytna!”. Potrafiła też grać w szachy, co wydawało mi się sztuką właściwą ludziom. Niedługo potem zrozumiałem, że to nie szachy stanowią przyszłość ludzkości, a komputery. Ojciec przekonał mnie, że bym zdmączył na fizykę. W trakcie wymiany akademickiej w połowie lat 90. pojechałem do USA i stwierdziłem, że Zachód mi się podoba. Wtedy już wiedziałem, że chcę robić gry. Grało się wówczas w Civilization, Doom 2, Red Alert, Master of Orion czy SimCity.

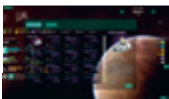
P A jak rozpoczął pan działalność jako autor gier? Zaczęliśmy działać z paczką znajomych ze studiów. Pierwszą naszą produkcją była strategia turowa w stylu Riska, w której wysyłało się na serwer swój ruch i trzeba było czekać na ruch przeciwnika. Wtedy byliśmy sypialnianymi programistami, firmę założyłem w 1998 roku. Zauważyłem też, że sztuczna inteligencja w grach typu Doom czy Red Alert jest bardzo słaba. Urządzaliśmy „LAN parties”, grając w to w sieci lokalnej, i dopiero wówczas można było czerpać przyjemność z zabawy. Jak pamiętasz, w Risku o rozgrywkę decydowały rzuty kostkami, tymczasem ja chciałem zredukować do minimum ten element i spowodować, żeby wszystko

odbywało się na poziomie strategicznego planowania. Sprzedając grę, korzystaliśmy z popularnego wówczas modelu shareware. No i dorobiliśmy się pierwszego gro na użytkowników... pięciu, nie licząc nas samych. Ponieważ musieliśmy mieć legalne oprogramowanie, trzeba było zdobyć skądś kopię C++. Pojechałem do Krakowa i zapłaciłem 3 tysiące dolarów za pudełkowy egzemplarz C++. Z kolei na Węgrzech mój pracownik kupił Windowsa 3.1 na bodaj 25 dyskieciech, mieliśmy więc również licencjonowany system operacyjny - po węgiersku. To był okres, gdy zmagaliśmy się próbując swoich szans.

P Co było pierwszym dużym krokiem na drodze do kariery?

Cały czas stawialiśmy na rozwój. Nasza gra sieciowa ze średniowiecznymi rycerzami, DBA Online, miała już sześciu użytkowników, a każdy z nich płacił miesięcznie 25 dolarów. System przesyłania ruchów na serwer przez e-mail udoskonaliliśmy w kierunku wykonywania ruchu bezpośrednio. W końcu zyskaliśmy graczy z całego świata, którzy mogli bawić się w odpowiednik gry planszowej bez konieczności zwoływania kolegów do domu, kupowania chipsów i zarywania całej nocy. Naszym kolejnym tytułem było wydane w 2003 roku Massive Assault, czyli jeszcze jedna sieciowa strategia turowa. W tym czasie komputerowe strategie turowe umarły - ostatnimi wielkimi tytułami były Master of Orion i Panzer General II. Zrobiliśmy więc Panzer Generała w konwencji SF. Dzięki Massive Assault staliśmy się znani w świecie gier. GameSpot, IGN i inni zainteresowali się nami. Wypuszczaliśmy następne wersje tego tytułu, a współpracujący z nami

Pan Oriona



Gra wydana przez MicroProse w 1993 roku uznawana jest wraz z Civilization za przedstawiciela gatunku 4X. Oznacza to, że celem gry jest eksploracja, ekspansja, eksploatacja oraz eksterminacja. Ukazały się dwie części Master of Orion wypuszczone przez MicroProse oraz jedna sygnowana przez Infogrames.

Wiktor Kisłyj w pewnym momencie rozmowy rzucił do swoich współpracowników „Czy można prosić, żeby otoczenie było nieco mniej hałaśliwe?”



Dwa lata temu dotarła do nas informacja, że będzie mieć miejsce aukcja. Atari wyprzedawało wszystkie swoje zasoby. Jeden z naszych ludzi wskoczył do samolotu, poleciał do Nowego Jorku i włączył się do licytacji.

wydawcy stawali się coraz więksi i poważniejsi, jak choćby Dreamcatcher. Jednocześnie w tamtym czasie Wargaming zaczął pracować nad oprogramowaniem dla branży reklamowej. To temat na dłuższą opowieść - powiem tylko, że w pierwszych latach po 2000 roku każdy niezależny producent gier otrzymywał jasny przekaz: „Chcesz robić gry? Nawet nie próbuj”. My próbowaliśmy, ale ponieważ nie miałem pojęcia, czy sukces finansowy nadejdzie za trzy, czy może za dziesięć lat, musieliśmy mieć na boku dodatkowy biznes. Wszystkie uzyskane fundusze przeznaczaliśmy od razu na grove projekty. Naszym ostatnim dużym tytułem przed World of Tanks był RTS Order of War, dystrybucją którego zajęło się Square Enix. Cały czas myśleliśmy o grach sieciowych, bo to eliminuje problemy pokroju piractwa, kłopotów z dystrybucją czy kalkulowania ceny detalicznej.

Ale gry sieciowe nie miały łatwych początków. Ultima Online została skasowana przez Electronic Arts i dopiero World of Warcraft pokazało, że mogą one zarabiać wielkie pieniądze. Czy właśnie WoW stał się dla pana sygnałem, że nadszedł właściwy moment? Nie grałem w WoW-a ani sekundy. Grałem cały czas w Civilization. Ale ludzie w biurze mieli zainstalowanego WoW-a, mój brat i jego żona stali się jego fanami, więc przyglądałem się, na czym to polega. Pomysł mi się podobał, aczkolwiek nie jestem miłośnikiem fantasty. Tyle że WoW miał abonament, a mnie pewien rozumny człowiek o imieniu Slawa doradził, żeby zastosować model free to play. Na początku planowaliśmy stworzyć MMO z orkami i elfami, ale znów ktoś sprytnie podpowiedział,

że wówczas otrzymalibyśmy jedną z wielu podobnych gier. Padło wtedy, żeby zrobić grę o samych czołgach. Z początku wydawało mi się to szalone. Jednak Slawa, który także jest fizykiem, przygotował biznesowy model i okazało się, że to może zadziałać.

Dla mnie sytuacja jest o tyle ciekawa, że symulatory były w latach 90. awangardą gier. Miały najbardziej wymagającą grafikę, kosztowały zwykle więcej i były przeznaczone dla starszych wydadczy. Potem umarły, a po kolejnej dekadzie Wargaming dostarczył świetnie zrobiony symulator za darmo.

To było ryzyko. Ale zawsze jest tak, że nie wiesz, jakie będą konsekwencje, dopóki czegoś nie zrobisz. Charakterystyczne jest moim zdaniem to, że gdy okazuje się, iż ludzie nie chcą grać w twoje dzieło, które kosztowało cię dużo potu i pieniędzy, to zwykle nie wiesz dlaczego. Tutaj mieliśmy na pokładzie 80 osób, w tym dwóch genialnych programistów, którzy odpowiadali za serwer, i chcieliśmy spalić za sobą wszystkie mosty, by zacząć od nowa, stawiając na czołgi. Mieliśmy trochę odłożonych pieniędzy z pobocznych programistycznych biznesów. Konfiguracja gwiazd okazała się sprzyjająca i dlatego World of Tanks odniosło sukces.

Gdy patrzę na ostatnie lata World of Warcraft, widzę, że liczba abonentów maleje. Czy to nie oznacza, że gry MMO osiągnęły już sufit?

To nie jest dokładnie tak, jak mówisz. Po każdym wydaniu dużego dodatku ludzie powracają. Poza tym obecnie mamy mnóstwo gier sieciowych, w tym wiele free to play. Zwiększyła się konkurencja, ale cały czas rośnie też liczba ludzi grających w MMO.

A dlaczego kupił pan licencję Master of Orion?

Dwa lata temu dotarła do nas informacja, że będzie mieć miejsce aukcja. Atari wyprzedawało wszystkie swoje zasoby. Jeden z naszych ludzi wskoczył do samolotu, poleciał do Nowego Jorku i włączył się do licytacji. Udało nam się wygrać Master of Orion, ale to była niespodzianka. Od razu przyszła myśl, żeby nie robić z tego free to play, bo to nie jest ten styl. Pamiętasz, co mówiłem o szachach? Że były to dla mnie pierwsze lekcje strategii. Master of Orion okazało się bardziej złożone od szachów. Trzeba było budować, dbać o ekonomię, eksplorować teren, walczyć. I co najważniejsze, nie było jednego łatwego sposobu na zwycięstwo. Jeśli wygenerowałbyś za dużo wojska, załamałaby ci się gospodarka. Dla mnie Master of Orion stanowiło coś w rodzaju MBA. Pragnąłem przywrócić do życia legendę, wiedziałem jednak, że nikt nie będzie chciał grać w oryginalną wersję. Dlatego włożyliśmy w to mnóstwo pieniędzy, wynajęliśmy dodatkowe studio z Argentyny, żeby odświeżyć ten genialny pomysł. Wargaming to inteligentne gry. Mogą być zorientowane na akcję jak World of Tanks, ale nie są tak szybkie jak Counter-Strike. Robimy Master of Orion po to, żeby dać coś ludziom, zachęcić ich do główkowania. Premiera już w przyszłym roku. ■

Zgodnie z zapowiedziami wszystkie podkładane postaciom głosy mają być na poziomie AAA.



Dying Light: The Following

To jedna z lepiej zorganizowanych prezentacji, jakie zaliczyłem. Prowadził ją ten sam człowiek, który rok temu entuzjazmował się grą Hellraid, ale to przecież nie jego wina, że projekt trafił do lodówki.

Zostaję posadzony z niemieckim dziennikarzem do gry w kooperacji. Razem ruszamy poprzez skalne półki i skaczemy do wody, płynąc ku ranchu opanowanemu przez zombiaki. Staje się jasne, że w świecie Dying Light pojawił się tajemniczy kult, którego przejawy widzimy na przydrożnym ołtarzyku. Trzeba odnaleźć broń, a także samochody, których z kolei strzegą bardziej niebezpieczni od nieumarłych bandyci. Potem następuje rajd w stylu Carmageddonu.

The Following miało skromne założenia, które z czasem uległy rozszerzeniu. Przygotowywana jest jedna



solidna mapa, powierzchnią odpowiadająca w przybliżeniu całemu terenowi, jaki można było eksplorować w Dying Light. Pytam producenta gry, Tymona Smektałę, dlaczego po raz kolejny po Dead Island jego firma eksploatuje tematykę zombie. Ten odpowiada, że poza jedną popularną serią komiksową oraz jednym seria-

➤ Mniej miast, więcej dzikiej natury.

żywe trupy

lem, powstałym zresztą na kanwie tej pierwszej, nie ma wcale aż tak dużo żywych trupów na popkulturowym widelcu. Tymon stwierdza, że zombie stanowią pretekst do opowiedzenia kilku rzeczy o kondycji ludzkości oraz do stworzenia ciekawych, dramatycznych sytuacji. Ale - jak zauważa - nie można przegiąć, jak to miało miejsce w przypadku BioShock Infinite, gdzie fabułę zaprawiono ciężką dawką filozofii, a i tak „w grze chodziło o to, że facet biegał z karabinem i strzelał”.

The Following nie będzie więc przesadnie skomplikowane. Zdaniem Techlandu ma stanowić podziękowanie dla posiadaczy Dying Light, których według szacunków opartych na sprawdzaniu sieciowych aktywacji jest co najmniej pięć milionów. Wszystkie osoby, które kupiły Season Pass, otrzymają The Following za darmo. ■

NAJDROŻSZA I DYSONUJĄCA OTWARTYM ŚWIATEM PRODUKCJA CI GAMES

Sniper 3

Alek Sajnach z CI Games pracował wcześniej przy Dying Light. Teraz pełni funkcję „narrative designera”, czyli z grubsza rzecz ujmując - człowieka dbającego o to, żeby opisany przez scenarzystę szkic opowieści został sprawnie zespolony z procesem realizacji gry.

To Alek współprowadzi prezentację, podczas której pierwszym zaskoczeniem jest fakt, że nikogo tu nie mordują! Snajper wypuszcza drona i obserwuje cały teren, dzięki czemu mamy podgląd na położoną wśród

➤ W grze spotykamy wiele neutralnych postaci. To już nie te czasy, gdy środowiska 3D wypełniały same cele dla karabinu snajperskiego.

dobry strzał



gruzińskich gór lokacją. Przygotowaną na ładnym, standardowym poziomie Far Cry 4, do którego zresztą twórcy chcą chyba trochę nawiązać.

Sniper: Ghost Warrior 3 korzysta z nowej wersji CryEngine, która umożliwia tworzenie większych map niż poprzednie, dzięki czemu autorzy

mogą mówić o „otwartym świecie”, co zresztą stało się obecnie modą w strzelaninach 3D. Cóż można więcej powiedzieć? Zapowiada się znacznie ciekawsza produkcja od bolesnie liniowego Snipera 2. Czy okaże się godnym przeciwnikiem dla Call of Duty: Black Ops III? Kibicujemy! ■

Diablo wśród superbohaterów

**kolory
Marvel**

Z dala od błysków fleszy, na spokojnym stoisku GDC Europe spotykam się z legendą - człowiekiem, który wymyślił Diablo!

☒ Za możliwość grania niektórymi postaciami trzeba już zapłacić.

Gry MMO cały czas pączkują. Jestem na pokazie strategicznego Albion Online, twórczonego przez ludzi podkupionych ze stajni Drakensang Online. Rzecz zapowiada się interesująco, znajduje się w fazie alfa-testów i ma już kilkadziesiąt tysięcy użytkowników, którzy przekazali na projekt ponad milion dolarów. Jednak bardziej interesuje mnie informacja, że do Kolonii przybył z USA człowiek, który niegdyś uruchomił produkcję Diablo, żeby reklamować swoje Marvel Heroes 2015.

Spotkanie Davida Brevika to nie-małe wydarzenie. Zaczyna opowiadać o tym, jak ponad 20 lat temu opracował projekt turowego RPG, nieco wzorowanego na UFO: Enemy Unknown, i trochę przez przypadek trafił do Blizzarda. Tam zainteresowano się tym, co robi, przejęto jego firmę, wprowadzono do gry czas rzeczywisty i stworzono Diablo, by następnie stopniowo odcinać Brevika od całego przedsięwzięcia. Pytam, czy ma o to żal do swoich kolegów? Odpowiada, że gdzieś w głębi serca czuje rozczarowanie, ale żalu nie ma. Takie jest życie, nikogo nie interesują porażki, on podąża swoją drogą, a z Allenem Adhamem i innymi ludźmi z Blizzarda utrzymuje dobre stosunki. Regularnie przysyłają mu ich nowe gry.

W branży wiadano, że Brevik jest wielkim fanem komiksów i filmów superbohaterskich. Gdy więc udało się w końcu dojść do porozu-



Powrót



Pytam Davida czy prawdą jest, że historia rozpoczęła się od tego, że przyszedł na targach do stoiska Blizzarda, żeby dostać kopię Warcrafta. Na twarzy rozmówcy pojawia się uśmiech: „Exactly”.

mienia z Marvelem, to właśnie jemu zaproponowano realizację MMO. Pierwsza wersja Marvel Heroes ukazała się jesienią zeszłego roku i wielkiej furory nie zrobiła. Tyle że jej autorzy nie odpuszczają i stale wprowadzają nowe postacie (ostatnio Ant-Mana) oraz wydarzenia, dzięki czemu osiągnęli w Metacritic zacny poziom 81. Brevik zaangażował się w to w całości, utrzymując stały kontakt ze społecznością fanów.

Marvel Heroes 2015 w akcji wygląda trochę jak Diablo. Korzysta z podobnego modelu biznesowego

☒ Wydawca gry, firma Gazillion Entertainment co rusz organizuje eventy i wprowadza nowości. Ostatnio dodano świat o nazwie Limbo.

co Albion Online - dostępność za darmo, a wydawanie pieniędzy tylko po to, by przyspieszyć bieg wydarzeń i zdobywać pewne rzeczy szybciej niż podczas gry „na sucho”. ■

ODEJŚCIE HIDEO KOJIMY NIE ZMNIĘJSZYŁO ZAINTERESOWANIA

Metal Gear Solid: Phantom Pain

Jest to historia zemsty i przekraczania Rubikonu.



➤ Fruwające owce i motywy niczym z Dzikiego Zachodu.

Przez długie minuty sekcje Phantom Pain przypominają mi fragmenty Red Dead Redemption. Afganistanowi blisko do fikcyjnego stanu New Austin z gry Rockstara, który tylko przypadkiem – podobnie jak Liberty City Nowy Jork – przypominał Teksas. W każdym razie Snake jeździ konno. Czasem zsiada z wierzchowca i celuje do załogi helikoptera. Dwukrotnie trafia pilota w głowę, po czym ten jeszcze chwilę leci, a następnie wypada z maszyny, zaś ta z hukiem spada na ziemię.

Ideą Phantom Pain jest pokazanie upadku Naked Snake'a, drogi, która doprowadziła go do stania się nemesis serii, coś jak przemiana Anakina w Dartha Vadera. To największy atut tej gry i źródło potencjalnych niespodzianek, jakie na nas czekają. Mimo że głosu bohaterowi użyczył stary dobry Kiefer Sutherland, gdzieś tam w tle brak ducha Hideo Kojimy. Premiera już 1 września, więc w kolejnym numerze Pixela przyjrzymy się Phantom Pain bardzo wnikliwie. ▀



Pokaz Metal Gear Solid V: Phantom Pain odbywa się w mało kameralnych warunkach. Stoisko Konami nie jest zadaszone, w związku z czym znajdujemy się niczym na scenie, a jeszcze dodatkowo włącza się w to zza ściany głos spikera. No, ale nowy MGS wymaga uwagi, trzeba więc znieść pewne niedogodności.

Akcja prezentowanego fragmentu gry toczy się nieopodal Kabulu. Jest rok 1984, trwa wojna sowiecko-afgańska. Jeśli chodzi o chronologię serii, wydarzenia mają miejsce po tych z poprzedniej części, czyli Ground Zeroes, a przed rozpoczęciem cyklu Metal Gear. Bohaterem jest więc Big Boss, znany również jako Naked Snake. Rozgrywka z grubsza polega na wykończeniu kilkunastu snujących się beztrudnie strażników i odesłaniu ich... do nieba. Dosłownie! Ten fragment wzbudza na sali pewne rozbowienie. Oto Snake podłącza do

➤ Po dziewięciu latach w śpiączce człowiek ma prawo być wściekły i mało grzeczny dla otoczenia.

ofiar miniaturowe balony, po czym odpala je, a delikwenci startują szybciej niż podczas Pucharu Gordona Bennetta. To nowy sposób pozbywania się ciała w grach skradankowych, trochę dziwny choćby z tego względu, że takie punkty zostałyby zauważone przez innych strażników. Co innego pakowanie zwłok do kontenerów, ale robienie z nich balonów? Intrygujące.

Naked Snake

➤ Budżet gry sięga 100 mln dolarów, co oznacza, że bez sprzedaży na poziomie 5-7 mln egzemplarzy będzie ciężko...



Syberia 3 oraz...

Benoit Sokal skończył 60 lat, lecz nie przestaje rysować swojego firmowego komiksu o inspektorze Canardo. Tworzy też grę.

Prezentowane animacje wyglądały ładnie, aczkolwiek nie powalały.



Z Microïds, czyli używającą tej nazwy firmą Anuman, mamy dobre kontakty od czasu wywiadu z Paulem Cuissetem, więc Pixel natychmiast zostaje rozpoznany na stoisku. Dowiaduję się, że firma jest obecnie najdłużej istniejącym francuskim wydawcą i producentem gier. W ostatnich latach nie było o niej zbyt głośno, ale teraz powraca na świecznik.

Prezentację produktów rozpoczyna przygodówka przypominająca stylem nową odsłonę Broken Swords. Nazywa się ABC Murders i bazuje na licencji udzielonej przez zarządzających prawami do dzieł Agathy Christie, dzięki czemu w grze pojawia się sam Herkules Poirot. Microïds pokazuje również Moto Racera 4, odkupionego z pobojowiska, jakie pozostało po

Delphine Software. Oryginał był zresztą największym sukcesem kasowym firmy, większym nawet niż Another World czy Flashback!

Grający na sprzęcie mobilnym kojarzą pewnie osadzoną w dziwnym świecie przygodówkę Yesterday, wyprodukowaną przez mądryckie studio Pendulo. Teraz Microïds reklamuje grę Yesterday Origins, której akcja będzie dziać się współcześnie oraz w czasach hiszpańskiej inkwizycji.

Prawdziwe wydarzenie stanowi jednak reaktywacja pozostającej od 10 lat w śpiączce serii Syberia. Znany z umiejętności snucia pobudzających wyobraźnię historii Benoît Sokal powraca jako autor.

Muzykę do gry komponuje słynny Inon Zur, o którym pisaliśmy w Pixelu #06. To, co leci podczas pokazu z głośników, ma w sobie tyle nostalgii, że można by obda-

O szczegółach fabuły ciągle niewiele wiadomo. Jedyne pojedyncze fakty jak to, że w grze pojawi się znana ze Still Life agentka Victoria McPherson.



No Foto



Podczas gamescomowych prezentacji jest stałą zasadą zakaz robienia zdjęć, a tym bardziej kręcenia filmów. Autorzy obawiają się, że wczesne wersje ich dzieł wyciekną do internetu, po czym nastąpi niepotrzebna dyskusja.

rować tymi nutami dziesięć innych produkcji. Sokal dokonał radykalnej zmiany w grafice i poszedł w stronę Dreamfall Chapters, czyli stworzył cały świat w 3D. Wygląda jednak na to, że będzie to wyższa jakość wykonania, pełna naturalnie prezentujących się efektów śniegu czy deszczu.

Jest już niemal pewne, że Syberia 3, o której pierwsze wzmianki pojawiły się jeszcze w 2009 (potem Sokal borykał się z problemami finansowymi i kilka kolejnych lat poszukiwania producenta było dla niego męką), ukaże się w przyszłym roku. Przygotowane specjalnie na gamescom filmiki nastrajają optymistycznie. Fanów Kate Walker nie brakuje – pisali petycje do Sony, cały czas wspierali też Sokala. Informacja ta zapewne ucieszy również Kazimierza Kaczora. ■

Fallout 4

Niektóre lokacje sprawiają wrażenie jakby nuklearny konflikt pomiędzy USA a Chinami w ogóle nie miał miejsca.

Fable Legends czy Just Cause 3 nie poruszały tłumów w Kolonii. Za to postapokaliptyczne RPG grzeje młodych i starych.

Tutaj oczekiwania są duże, a kolejki do czarnego pawilonu Bethesdy bezpodstawnie nęcącego napisem Doom na ścianie jeszcze większe. Przedstawiciel firmy bez zbędnego wprowadzenia uruchamia film, w którym sam opiekun Fallouta oraz The Elder Scrolls, Todd Howard, zaczyna prezentację wykorzystywanego w grze systemu S.P.E.C.I.A.L. Potem wkraczamy do bałaganu miasta Lexington, dziwnie kolorowego i skąpanego w złośliwie pięknym słońcu. Wyglądało to trochę jak dekoracje cyrkowe, a nie ponury, brudny, zniszczony świat znany z poprzednich części.

Prezentacja ogranicza się do pokazania walki z towarzystwem zamieszkującym ruiny. Bohater szyje z plazmowego lasera, wali także pałką po rozbryzgujących się niczym pomidory głowach. W przypadku innych przeciwników precyzyjnie celuje w kończyny, odstrzelując je kolejno. Gdy ghul nie ma już nóg, pada bezwładnie na glebę. W pewnym momencie nadlatuje pojazd,



action RPG

Zakup

W 2007 roku nie kończąc prac nad grą Van Buren, czyli trzecim Falloutem, Interplay sprzedał Bethesda prawa do marki za niecałe 6 mln dolarów.

z którego wyskakuje dwóch mocno okutanych wojowników, wspierających nas w walce z wrogiem. Na celne odpalenie pocisku z grubej rury gra reaguje slow motion, a wzięty w ogień krzyżowy boss odpada z efektownym jęknięciem. Tyle i tylko tyle. Lexington, jego barykady oraz wnętrza pełne poprzewracanych krzeseł i zapapranych stołów to trochę za mało, żeby raz jeszcze dać się porwać do świata Bethesdy. Nigdy, począwszy od Delta V, którą niegdyś Gulash przedstawiał mi jako doskonałą grę, poprzez Arenę i kolejne produkcje, nie stałem się miłośnikiem dzieł tej firmy. Jednocześnie wiem, jak bardzo jej sympatycy czekają na czwartego Fallouta. Nie chcę nikogo

zniechęcać, jednak miejcie świadomość - o fabule na razie nic nie wiadomo, a zaprezentowane fragmenty rozgrywki to sama rzeźnia. Oby Todd Howard nie zapomniał do listopada dobudować do tego historii i poukrywać kroci smaczków dla fanów. ■

Vault Boy, czyli maskotka serii nawiązuje do klimatów propagandy lat 50.



autofire

Prezentowana na gamescomie Mafia 3 nie będzie grą wzorowaną na GTA - zapowiedział dyrektor generalny Take-Two, Strauss Zelnick. Produkcja będzie zapewne gotowa wiosną 2017 roku.

Komiks na PH

W ramach Pixel Heaven 2015 galeria ArtKomiks.pl wystawi specjalną ofertę oryginalnych rysunków tworzonych do komiksów związanych ze wszystkim, co najlepsze zarówno w kinie lat 90., jak i na polu gier wideo.

WG Labs

Studio Wargaming zapowiedziało uruchomienie platformy współpracy dla niezależnych twórców gier. WG Labs przyjmuje zgłoszenia prototypów alfa oraz beta. Ma oferować wsparcie przy produkcji, monetyzacji, marketingu oraz obsłudze klienta.

Hitman

Historia agenta o kryptonimie 47 zaczęła się w 1998 roku w kopenhaskim studiu IO Interactive.

Na wielkim plakacie wiszącym obok jeszcze większego plakatu z Adamem Jensenem widnieje znajoma sylwetka łyszego faceta z wykrzywioną z wściekłości twarzą. Jedzie on ruchomymi schodami na lotnisku, co już samo w sobie źle wróży wszystkim oczekującym akurat na lot pasażerom.

Potem trafiamy do miejsca, w którym odbywa się pokaz mody. Celem jest projektant. Hitman snuje się pomiędzy gośćmi, co pewien czas dusi jakiegoś lokaja i chowa jego ciało. Przeszkadza tak długo, aż cały pokaz kończy się poważną katastrofą budowlaną. Wszystko to już było po wielokroć, tyle że – jak obiecują autorzy – skala wydarzeń ma tu okazać się sporo większa. W Hitman Absolution, czyli poprzedniej odsłonie serii, w jednej lokacji znajdowało się maksymalnie 50 działających niezależnie postaci. Według zapowiedzi teraz będzie ich sześciokrotnie więcej. Każde środowisko da się więc eksplorować na wiele sposobów i szukać różnych rozwiązań problemów, a dodatkowo – w przeciwieństwie do Absolution – będzie można w dowolnym momencie zapisywać stan gry.

Akurat ta konkretna prezentowana sekwencja przypomina mi pałacowy fragment doskonałego



Dishonored, co zapowiada nie siekaninę, tylko interesujące szachy. W chwili gdy to czytacie, w kinach powinien już lecieć film z Agentem 47 w roli głównej. Sama gra ukaże się natomiast pod koniec roku.

➤ Obowiązkowy radar pokazuje rozmieszczenie ważnych elementów na mapie.

O pochodzeniu bohatera wiadomo tyle, że narodził się w 1964 roku w Rumunii. Był klonem stworzonym z DNA „pięciu ojców”. I to wszystko działo się na długo przed sklonowaniem owcy Dolly!

Podobnie jak w przypadku Halo: Guardians czy Mirror's Edge: Catalyst autorzy poprzez taki, a nie inny wybór tytułu unikają afiszowania się z faktem, że to któraś już kolejna część serii. ▀

🕹 Mroczna Senua

Pokazywane na gamescomie Dark Souls 3 nie wzbudzało entuzjazmu - wyglądało niemal dokładnie jak część druga. Za to brytyjskie studio Ninja Theory opublikowało nowy filmik z gotyckiego hitu na PS4, Hellblade. I on wygląda niebywale!

🕹 Gears of War 4

Wydawało się, że seria zamknie się po Judgment, ale wydajne kury nie umierają. Nad przygotowywaną do premiery w 2016 roku na Xboksa One grą pracuje studio The Coalition. Historia ma być pełna „odcieni szarości oraz moralnej dwuznaczności”.

🕹 Activision dla CDP.pl

Firma przejmuje opiekę dystrybucyjną produktów amerykańskiej firmy od LEM-u. W szczególności chodzi tu o serię Call of Duty i rozwijającą się nową markę, czyli Destiny. Według zapowiedzi, nacisk ma być położony na lokalizację produktów.

TO NIE BĘDZIE ZWYKŁY DODATEK, TO PRAKTYCZNIE NOWA GRA!



▶ Patrząc na stare dobre heksy, łezka się w oku kręci i każdy weteran przypomina sobie wówczas Civilization.



Civilization: Beyond Earth Rising Tide

JUŻ GRAMY!

■ Sir Haszak

Wydawałoby się, że producent postawił na lanie wody, przenosząc punkt ciężkości na morze. To jednak woda wypełniona konkretem, i to nie tym z kanalizacji. Świadczy o tym choćby brak na morzu miazmy, a więc środowisko wydaje się zdrowsze. W Rising Tide pojawiają się cztery nowe frakcje, z czego dwiema można już pokierować. AI Falah grupuje wysłanników państw islamskich, których dla zmylenia przeciwnika prowadzi kobieta, a Sojusz Północnomorski wydaje się cywilizacją lekko umoczoną, bo zaczyna na wodzie.

MORZE MOŻLIWOŚCI

Tym razem możemy powiedzieć przeciwnikowi: „Spływaj!”, ponieważ pojawiają się zakładane na morzu miasta, które przesuujemy. To zresztą podstawowy sposób ich rozwoju terytorialnego, morskie miasta nie rozrastają się bowiem wraz ze wzrostem liczby ludności. Przesuwanie jest jedną z opcji produkcji, odbywa

się o jedno pole i zajmuje kilka tur. Dostajemy zatem wybór: rozwój infrastruktury miejskiej lub rozwój terytorialny i uzyskanie dostępu do nowych zasobów, także niewystępujących na lądzie. Choćby dlatego upieranie się w Rising Tide przy gospodarowaniu tylko na twardym gruncie wydaje się nierozsądne.

Miasta morskie mają pewne ograniczenia. Mieszkańcy za dużo nie pojedzą, ponieważ ilość żywności jest tu zazwyczaj problemem. Powinni się też obawiać krakenów i innych potworów morskich, które dotąd nie mogły atakować siedlisk. Obronę stanowi znacznie rozbudowana marynarka wojenna, ale też hydrokoral. To rodzaj rośliny, która rozrasta się na morzach i pełni funkcję gór na lądach. Jej kolonie można modelować poprzez atak. Najlepiej wykonywać go z dystansu. Inaczej odda.

MORZE USPRAWNIEŃ

Wzrost znaczenia mórz to zmiana największa, ale nie jedyna. Kolejną

poprawioną sferą jest dyplomacja. Gromadzimy kapitał dyplomatyczny oparty na szacunku, czyli wspólnych działaniach, lub rozbudowie armii, czyli strachu. Dzięki temu możemy bardziej lubić lub nienawidzić innych przywódców i wchodzić z nimi w głębsze relacje.

Pojawił się też nowy sposób korzystania z artefaktów. Pojedyncze da się wymieniać na małe premie. Gdy jednak połączymy trzy artefakty, zyskamy duży skok techniczny.

Nowością są także doktryny hybrydowe i dwa nowe biomy: wulkaniczny i arktyczny. Małe, ale użyteczne ulepszenie stanowi pokolorowanie drzewka wynalazków, dzięki czemu można łatwiej zorientować się choćby w tym, co jest budowlą, a co cudem.

Trudno po dwóch godzinach gry stwierdzić, jak zmiany te wpłyną na całą rozgrywkę. Przypominałoby to ocenianie filmu czy meczu po pierwszych dziesięciu minutach. Natomiast nie ulega wątpliwości, że będzie ciekawie. Czekam jesieni. ■

Firaxis

Już w przyszłym roku firma będzie odbchodzić 20-lecie działalności. Zaczęła karierę od Gettysburga oraz Antietam. Sid Meier wciąż piastuje stanowisko dyrektora ds. rozwoju.

TURÓWKA Z TAKĄ GRAFIKĄ? W WIELCE INTERESUJĄCYCH CZASACH ŻYJEMY

XCOM 2

Dwie wiadomości: zła i dobra. Zła – jeśli komuś się wydawało, że wygrał w pierwszej części, to się mylił. Dobra – teraz będziemy mogli się zrehabilitować.

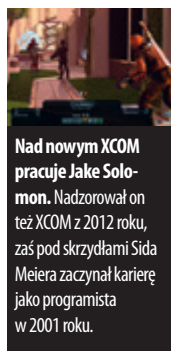
■ Sir Haszak

Od kłęski wojsk Ziemi w starciu z obcymi minęło 20 lat. Zbliża się kolejna rocznica podboju zwana przez najeźdźców Świętem Zjednoczenia. Ludzkość jest zgrupowana w miastach, gdzie obcy zapewniają jej wszelkie wygody, chronią przed chorobami i... kontrolują za sprawą założonej przez siebie organizacji ADVENT. Żołnierze XCOM-u prowadzą walkę partyzancką przeciw totalitarnemu systemowi, czyli - w odróżnieniu od pierwszej gry z cyklu - są to działania zaczepne.

FABUŁA ZASZYTA W SZCZEGÓŁACH

Jedną z wyróżniających cech gry ma być inteligentne generowanie niemal wszystkiego: misji, map i ich elementów, położenia przeciwników i celów.

Ekipa



Nad nowym XCOM pracuje Jake Solomon. Nadzorował on też XCOM z 2012 roku, zaś pod skrzydłami Sida Meiera zaczynał karierę jako programista w 2001 roku.

Dlatego podczas całej przygody z tytułem XCOM 2 nie powinniśmy trafić dwa razy na taką samą mapę.

Brak oskryptowanych misji rozwijających główną linię fabularną sprawi, że opowieść potoczy się na innej zasadzie. Określone zostaną pewne kamienie milowe, na przykład wejście w posiadanie danego zasobu. Po jego pozyskaniu pojawi się dalszy ciąg historii.

Nadal ma to być jednak gra o dokonywaniu wyborów i ponoszeniu ich konsekwencji. Na przykład trzeba się będzie zdecydować, czy zabrać ранego towarzysza z pola bitwy, czy zdobytą chwilę wcześniej nowoczesną broń obcych.

MODA NA MODOWANIE

Pozналиśmy już cztery klasy członków XCOM-u: grenadiera, komandosa (uży-

wa broni białej!), specjalistę i strzelca wyborowego. Ten ostatni będzie mógł specjalizować się w karabinach lub pistoletach. W pierwszym przypadku pozwoli to zdobyć umiejętność Death From Above, dającą dodatkową akcję po zabicu przeciwnika na niższym poziomie, a w drugim - specjalność Fan Fire pozwalającą na trzykrotny strzał do wroga. Ich połączenie to dopiero combo!

To jednak tylko część tego, co czeka nas w grze. Firaxis wydaje ją bowiem jedynie na PC (przynajmniej tak twierdzi), ponieważ stawia na modowanie. Narzędzia dla moderów mają uatrakcyjnić tytuł i wydłużyć mu życie.

Odnosnie Civilization ta polityka się sprawdziła. Jeśli chodzi o grę XCOM 2, musimy poczekać do listopada tego roku. ■



ZRODZIŁA SIĘ IMPREZA Z POTENCJAŁEM ORAZ WIZJĄ ROZWOJU NA PRZYSZŁOŚĆ

UNIT9 VR CHALLENGE 2015

■ Pagan Baby

W dniach 12-14 czerwca zorganizowano w Łodzi pierwszy w Polsce festiwal wirtualnej rzeczywistości. Impreza odbywała się w centrum OFF Piotr-

kowska, które samo w sobie buduje niezwykłą atmosferę. Na miejscu można było wziąć udział w spotkaniach i dyskusjach, a także przetestować różnorakie wynalazki.

Moją uwagę zwrócił panel dyskusyjny o swojskiej nazwie Cybermarzenia, podczas którego Maria Garda wraz z grupą autorów i naukowców rozważała hipotetyczne drogi rozwoju sztucznie wykreowanych światów. W Łodzi pracuje ekipa tworząca

SUPERHOT, nie mogło więc zabraknąć i jej przedstawiciela, opowiadającego jak się ma ów produkt tuż przed swą światową premierą.

Wśród prezentowanych wynalazków były takie, które umożliwiały wcielenie się w ptaka albo swobodne podróżowanie po bezkresach kosmosu. Publiczności najbardziej przypadła do gustu instalacja ohrzczona jako Try Angle, dzięki której można było fruwać na rowerze treningowym. ■

Rodzynki kalifornijskie

Największe na naszej planecie święto komiksu, kina, seriali, mimo niezaprzeczalnych atrakcji, nie jest, niestety, także świętem graczy. Ale na Comic-Con International w San Diego i tak warto się wybrać.

■ Bartosz Czartoryski

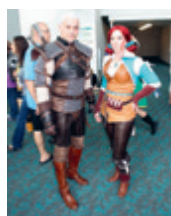
Nie latam na targi gier. Bynajmniej nie dla zasady, po prostu zostawiam to lepszym, samemu i tak załapując się na spory kawał popkulturowego tortu. Ale mam to szczęście, że zdołałem uczynić Comic-Con International obowiązkowym punktem lipcowego kalendarza.

Przed rokiem zachwyciłem się z San Diego ofertą gier na Xboxa, bo Microsoft dosłownie stłamsił rywali. PlayStation także i w tym roku było praktycznie nieobecne, nie licząc namiotu ustawionego poza halą wystawową, ale za to Nintendo nieco się ożywiło. Specyfika Comic-Conu jest nieco inna niż takiego E3 czy gamescomu, bo gry stanowią jednak tylko dodatek do dania głównego - filmu, telewizji i komiksu - upchnięte w dwóch czy trzech alejkach ogromnej hali. Poza tym wystawiają się tam najczęściej firmy kojarzone z tytułami - z braku lepszego określenia - „geek friendly”, czyli powiązanymi z popularnymi seriami, opartymi na znanych franczyzach (sic!) czy po japońsku powykręcany. Ale na San Diego Convention Center świat się nie kończy. Xbox Lounge, gdzie wolno było pograć sobie do woli w nowości, mieścił się na terenie pobliskiego hotelu, a w tym, w którym ja się zatrzymałem, rozłożyło się Nintendo, więc nie odmówiłem sobie przyjemności przybicia piątki z Marianem.



■ Piątą już część serii „Skylanders” promował fikuśny pojazd, do którego można było sobie bezkarnie wskoczyć i zrobić zdjęcie.

Witcher



Patriotyczna duma sięgnęła zenitu, kiedy po raz pierwszy tego dnia natknąłem się na cosplay z „Wiedźmina”. I choć mili państwo słabo orientowali się w prozie Sapkowskiego, o bazującej na niej grze i komiksowej serii wiedzieli niejeden.

I jest też oczywiście tak zwany offsite, czyli atrakcje rozrzucone po centrum San Diego, do których dostęp ma dosłownie każdy, akredytacja na konwent nie jest wymagana (rezultatem czego są nieznośnie długie kolejki).

Gdybym miał podsumować jednym słowem to, co działo się w hali, byłoby to „retro”. Capcom pokazał Mega Man Legacy Collection, ale nie jest to jedynie kserokopia pakietu wypuszczonego przed przeszło dekadą, tylko dopakowana (przebudowano silnik i dopieszczono szczegóły graficzne) kolekcja sześciu gier plus tona materiałów dodatkowych, jak szkice koncepcyjne czy projekty poszczególnych plansz, co czyni z niej wydanie totalne. Inna perła to Super Mario Maker, tytuł pozwalający na intuicyjne budowanie własnych poziomów z dobrze znanych klocków, co - jak zdołałem się przekonać, podziwiając udostępnione fragmenty tego niekończącego się świata - popycha niektórych do konstruowania łącznie diabelskich etapów o nie byle jakim poziomie trudności, prowokując do kolejnych partyjek.



Interesujące jest to, że poszczególne elementy kreowanego uniwersum można podbierać z różnych odsłon gry, co wpływa nie tylko na wygląd, ale i mechanizm rozgrywki.

W hali ustawiono konsole z paroma względnymi nowościami Capcomu, które raczej nie były w stanie zaskoczyć nikogo, kto jest na bieżąco ze świeżymi tytułami, jak Resident Evil: Revelations 2 czy Devil May Cry 4 Special Edition. Star Wars: Battlefront Electronic Arts eksponowano na dużym ekranie na oficjalnym stanowisku



▼ Stanowiska z Mega Man Legacy Collection zajmowały pół ściany.



Gwiezdnych wojen, ale żeby móc obcować z grą, należało opuścić halę i udać się do Nerd HQ. Jak zawsze wyróżniało się ogromne stanowisko Microsoftu z Halo 5 oraz Blizzard ze swoimi tytułami sieciowymi. Ta druga firma obecna była – niejako pośrednio – także w osławionej Hall H, gdzie prezentuje się najgłośniejsze punkty programu. Pokazano tam fragmenty nadchodzącego filmu „Warcraft”, który – przynajmniej bez bicia – wygląda obłędnie, a twórcy zapewniają, że znajomość gry nie jest konieczna do czerpania przyjemności z seansu, co mnie ucieszyło, bo od dawna nie śledzę już kronik Azeroth.

Osobiście ostrzyłem sobie zęby na Godzillę ze stajni Bandai Namco, ale po zaledwie paru minutach spędzonych z grą przestałem jej wyczekiwać.



▼ Gry na Comic-Con International promuje się częściej za pomocą łaskoczących oko gadżetów niż pokazów. Bo jak nie skusić się na fotkę z Mega Manem?



Niestety, rozgrywka jest anemiczna, a rozwalane przez potwory miasta wyglądają biednie. Nieco kuriozalnie wypadła również prezentacja Street Fighter V, kiedy to entuzjastycznie, jakby była to szalenie niespodziewana nowina, potwierdzono obecność w grze postaci Kena. Podczas panelu poświęconego Call of Duty: Black Ops III padła zapowiedź niezwyklej edycji – do płytki dorzucono lodówkę zdolną pomieścić kilkanaście puszek/butelek piwa. Juggernog Collector’s Edition wyprzedano na pniu. Activision miało też swój całkiem imponujący namiot przy jednej z ulic San Diego, gdzie można było chwilę postrzelać do zombie, ale – jak zresztą zawsze na SDCC – to Ubisoft porządził. Dwa lata temu, w związku ze zbliżającą się premierą Assassin’s Creed IV: Black Flag, zaproszono tłum na prawdziwy okręt zacumowany na przystani, a w tym roku nieznacznie przerobiono atrakcję z poprzedniego, czyli ustawiono imponujący tor przeszkód inspirowany Assassin’s Creed: Syndicate. Po jego pokonaniu – i obowiązkowym skoku

wiary ze szczytu Big Bena – dostawało się koszulkę. Słowem – bez szału. Można odnieść wrażenie, że wielcy świata gier prezentują się na Comic-Conie jedynie z obowiązku, bo wypada, bo jednak trochę obciach tam nie być. Ale kto mógł, zrezygnował z wykupywania zapewne horrendalnie drogiej powierzchni w hali wystawowej i rozstawił swoje promocyjne cudeńka gdzieś w okolicy. Czy to jest rozwiązanie? Niewykluczone, gdyż z roku na rok do San Diego zjeżdża coraz więcej ludzi, a tamtejsze centrum konferencyjne nie jest w stanie ich pomieścić i spora część zostaje odprowadzona z kwitkiem, odchodzi bez wejściówki. I wtedy pozostaje offsite, który rozkręca się w niesamowitym tempie. Jeszcze niedawno praktycznie ograniczał się do parkingu przy sąsiadującym z centrum konwentowym stadionie, a teraz musiałem iść dobry kwadrans do namiotu PlayStation czy kwatery Square Enix (gdzie dało się chociażby zjechać na tyrolce niczym bohater Just Cause 3). Ale nie ma co narzekać. Było dobrze. ■

Czasem trudno się zdecydować, co podziwiać: kolorowy blask ekranu, czy fantazyjne stanowiska i instalacje...

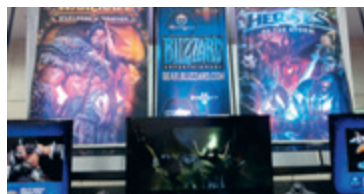


■ Karty

Na SDCC reklamowano również kartanki, między innymi dodatek do „Legendary” od Marvela.

■ Blizzard

Firma z Irvine podzieliła swoje stoisko po równo między Warcrafta i Heroes of the Storm.



■ Microsoft

Jak zwykle Xbox zajął kawał hali, tym razem pokazując nowe Halo, mające zbudować sprzedaż konsoli na Gwiazdkę.

Krajobraz po wojnie

Koszt produkcji This War of Mine zwrócił się w dwa dni od premiery i podbił kurs akcji firmy 11 bit studios niemal dziesięciokrotnie. Ale być może to inny niż finansowy wymiar sukcesu okazał się bardziej istotny dla twórców gry.



■ Banzai

Oglądałem materiał o osiemdziesięcioletnich ludziach, którzy jako dzieci byli świadkami zbrodni UPA na ich rodzinach - wspomina Grzegorz Miechowski, szef 11 bit studios.

- To było niesamowicie poruszające, że choć byli w nich silne, wewnętrzne emocje, opowiadali to tak spokojnie. Nie było w nich zapieczenia ani nienawiści do Ukraińców. Oni przede wszystkim nie mogli zrozumieć, jak jeden człowiek mógł robić drugiemu takie rzeczy. Musimy o tym mówić. To samo tyczy się naszych polskich win. Nie jesteśmy święci i nie możemy zmiatać tego pod dywan. Inaczej to wróci.

Grzegorz Miechowski od wielu lat interesuje się tematem wojny i tego, w jaki sposób wpływa ona na życie zwykłych ludzi. To on wymyślił, by z wstępnego projektu o bliżej nieokreślonej grupie postaci zamkniętej w małej przestrzeni uczynić wojenny moraliet o życiu cywili w oblężonym mieście. - Rzuciłem ten pomysł i zapadła kompletna cisza. Pomyślałem, że albo przydzwoniłem i nic z tego nie będzie albo jest naprawdę dobrze.

WOJNA, JAKIEJ NIE ZNACIE

Założeniem gry było stworzenie środowiska, w którym gracz będzie mógł poczuć się jak cywil na wojnie i uruchomić swoją empatię. - To było nadrzędnym celem i temu podporządkowaliśmy wszystkie rozwiązania w grze - tłumaczy Michał Drozdowski,



■ Akcja nie jest umiejscowiona w żadnym konkretnym miejscu, co ma podkreślić przekaz, że wojna może zawitać wszędzie.

Bad boy



Karol Zajączkowski pojawia się w grze w roli handlarza. Bardzo nie chciał, aby jego postać mogła zginąć. - Mocno wierzę w przekaz tej gry i miałbym z tym ogromny emocjonalny problem - mówi.

dyrektor kreatywny. Gdy na pewnym etapie wprowadzono go gry osobne, dodatkowe miejsce w plecaku na uzbrojenie, testerzy zaczęli grać jak żołnierze. Skupiali się na tym, by wychodząc zawsze mieć ze sobą broń, a to z kolei prowokowało do agresji i wystrzeliwania innych. Dodatkowo przegródka została usunięta. - Gdybyśmy sprawili, że gracze non stop do kogoś strzelają, zrobilibyśmy shootera wojennego. Zupełnie nie to, o co nam chodziło - dodaje Paweł Miechowski, scenarzysta zajmujący się również promocją gry.

Ważną rolę przy This War of Mine odegrał Emir Cerimovic, który jako dziecko uciekał z ogarniętego wojną w 1992 roku Sarajewa. Wspominał o swoich przeżyciach w komentarzu pod trailerem gry. - Emir powiedział nam coś, czego raczej nie usłyszymy w wiadomościach - że wojna to nie adrenalina i strzelanie, jest to przede wszystkim nuda. Ludzie siedzą przez wiele dni schowani

w piwnicy i od tej nudy zaczyna im odbijać. Na to nakłada się napięcie, bo wiesz, że coś nadejdzie, ale nie wiesz kiedy i co wtedy będziesz musiał zrobić. Próbowaliśmy oddać to w grze.

- Zaprosiliśmy Emira do Warszawy - wspomina Paweł. - Trochę się z nim pokumpłowaliśmy, napił się piwa, jak facet z facetem. A potem nakręciliśmy film.

Trailer o nazwie Survivor (Ocalały) składa się z wypowiedzi z wywiadu z Emirem dotyczących jego przeżyć z Sarajewa oraz ujęć z nim w dzisiejszej Warszawie. Obie stolice są dziś nowoczesnymi metropoliami, które musiały odrodzić się po wojnie. Za inspiracje do gry posłużyły relacje ludzi ocalałych z obu tych miast. Tych, i wielu innych. Twórcy nie chcieli tworzyć gry o konkretnym konflikcie. Ideą było pokazanie, że wojna może przydarzyć się każdemu z nas i w każdym mieście na świecie.

➤ Spełnieniem zawodowych marzeń Grzegorza Miechowskiego nie był sam sukces gry, ale to, że przekroczyła ona granice rozrywki i zahaczyła o sztukę.



THIS WAR OF MINE

➤ Dla wielu zagranicznych dziennikarzy szokujący okazał się fakt, że w Polsce nadal widać ślady po kulach na budynkach.



na tropie

FIKCJA POCZUCIA BEZPIECZEŃSTWA

- Poruszyło mnie to, że przed nadejściem wojny ludzie zwykle nie wierzyli, że ona może do nich przyjść. Żyją sobie, konflikt się toczy, obserwują to w mediach, mają świadomość, że to jest 200 kilometrów od nich. Ale nie wierzą - opowiada Michał. - Sarajewo to było takie

Ważną rolę przy This War of Mine odegrał Emir Cerimovic, który jako dziecko uciekał z ogarniętego wojną w 1992 roku Sarajewa.

wielokulturowe, otwarte miasto, tam do ostatniej chwili nikt nie sądził, że wojna naprawdę do nich przyjdzie.

- Przeraza mnie to, co dzieje się na Ukrainie - wyznaje Paweł Miechowski. - Przeraza mnie, że robiliśmy z nimi Euro 2012 i wydawało się, że integracja Europy idzie w sensownym kierunku. Tymczasem lotnisko w Doniecku, rozbudowane i odnowione na Euro, jest teraz ruiną. I możemy tu sobie w Polsce myśleć, że jesteśmy bezpieczni, ale tak nie jest. Jeśli światowa polityka uzna, że musi coś rozgrywać czołgami tutaj, to tak się stanie.

➤ Przed drugą wojną światową prawie nikt tak naprawdę nie wierzył, że Hitler napadnie Polskę - opowiada dyrektor kreatywny, Michał Drozdowski.

Do twórców odezwał się grafik komputerowy, który mieszkał w Donbasie. Napisał, jak bardzo zszokowało go, że żył w cywilizowanym kraju, a nagle miał na ulicach swojego miasta wojsko, musiał ewakuować całą rodzinę do centralnej Ukrainy. - My tak myśleliśmy, że to gdzieś daleko, jakaś Rosja. Nie, tam są takie same miasta jak nasze, takie samo życie - dopowiada Karol Zajączkowski, zajmujący się w 11 bit Studios public relations i marketingiem.

- Jeśli komuś się wydaje, że spokojnie sobie spędzi cały żywot, to powinien książki historyczne poczytać - mówi Grzegorz Miechowski. - Znaleźć polskie pokolenie, które bez żadnych zmian przeżyło całe życie będzie ciężko.





OCENIĆ TO SAM

Gdy podczas gry zabrakło mi leków do ocalenia wszystkich, pozwoliłem umrzeć staremu, chorującemu wykładowcy. Decyzja wydawała się oczywista, bo jego zdolność „Wybitny matematyk” nie miała żadnego zastosowania. Dopiero na koniec gry uświadomiłem sobie, że wojna ma swój kres, a ja bez mrugnienia okiem poświęciłem życie wybitnego naukowca na rzecz kucharza i złodziejki. To jeden ze sposobów, w jaki gra zamiast moralizować, skłania do autorefleksji.

Podczas prac nad grą zdarzyło się, że testerka okradła postacie w grze, ale idąc do wyjścia stwierdziła, że przesadziła zabierając im wszystko. Wróciła i zostawiła połowę rzeczy. Uznała, że właściwe będzie nie skazać okradanego na głód, ale samemu też się najeść. Po tej sytuacji twórcy rozwinęli system oceniający, ile rzeczy jest kradzionych i przenosze-

nie tego na morale naszych postaci. Ale nie jednoznacznie - jedną postać kradzież załamała, a inna cieszy się, że coś zdobyła.

- Specjalnie daliśmy możliwość niemoralnego postępowania, bo gdyby tego wyboru nie było, to gra byłaby tylko jakimś traktatem umoralniającym na temat wojny - tłumaczy Michał Drozdowski. - Dlatego założyliśmy, że nie będziemy w grze bezpośrednio komentować zdarzeń. Komentarz jest jedynie niebezpo-



✦ Obraz życia w obłożonym mieście oparty jest na setkach relacji osób, które przeżyły wojnę.

średni, odbywa się poprzez psychikę bohaterów i osób, które są świadkami naszego postępowania. - Pojawili się opinie, że promujemy w tej grze bycie okrutnym. Ale my nic takiego nie robimy. To są twoje decyzje i tylko sam o sobie możesz powiedzieć, że wychodzi na to, że jesteś okrutnikiem - wyjaśnia Grzegorz Miechowski.

Brutalnie mówiąc, This War of Mine jest takim trochę papierkiem lakmusowym człowieka - dodaje Paweł. - Ty dokonujesz wyborów i ty jako gracz masz sam siebie ocenić.

✦ Paweł Miechowski obawiał się o sukces. - Przyjęto się, że gry wojenne to akcja oraz adrenalina, a nie depresja i zaangażowanie.

Dramat wojny w relacjach ocalałych często wydaje się odległy i abstrakcyjny. This War of Mine pomaga go poczuć.

Ekipa 11 bit studios najbardziej dumna jest z tego, jak ich gra została odebrana. Z maili od osób, które zetknęły się z wojną i są wdzięczne za to, że ktoś pokazał konflikt z innej perspektywy niż z łufy karabinu. - Piszą do nas ludzie, którzy przeżyli Sarajewo - opowiada Karol Zajączkowski. - Oni widzieli bomby spadające na ich domy i cieszą się, że ktoś wreszcie pokazał piekło, które przeszli. Żołnierze mówią nam, że pokazujemy to, czego nie ma w CNN czy BBC, czego nie ma w przekazie wojskowej propagandy. Córka kobiety, która uciekła w 1973 roku z Wietnamu, na swoim blogu opisała, w jaki sposób gra pomogła jej zrozumieć, co przeżyła jej matka. Znała jej historię, niektóre

straszne, inne zabawne, ale dopiero przy This War of Mine zdała sobie sprawę, jak może czuć się człowiek w takiej sytuacji. - Wiedzieć o czymś to coś tak kompletnie innego niż poczuć to - napisała. W liście do 11 bit studios gracz ze Stanów opisał, jak podczas sesji z This War of Mine przysiadł się do niego



czteroletni siostrzeniec, wychowywany wśród zabawowych karabinów, w kulturze gloryfikującej przemoc i wojnę. Autora listu poruszyło to, że gdy w złagodzonej wersji wytłumaczył siostrzeńcowi to, co dzieje się na ekranie, dziecko samo instynktownie dostrzegło, jak bardzo jest to smutne i jak niewłaściwe wobec ludzi. - Półtora roku temu zawiozłem bardzo wczesny prototyp gry mojemu siedemnastoletniemu bratu - opowiada Przemysław Marszał. - On jest emocjonalną osobą i wszystko co chcieliśmy pokazać bardzo w niego uderzyło. Zrozumiał to i przeraził się tego, o czym mówi ta gra. Cieszę się, że udało nam się stworzyć taki kontrapunkt dla dzieł trywializujących wojnę. ■

Wyzwanie to nie tylko to, czy przetrawisz wojnę, ale też czy możesz potem spojrzeć w lustro.



na tropie

Kartkowanie setek wojennych relacji uświadomiło twórców, że nie znamy dnia ani godziny, kiedy nasz świat może zmienić się w zgliszcza.

Paweł zauważył, że najczęściej na *This War of Mine* narzekają osoby, które grają w nią bardzo amoralnie. - Musiałem kogoś zabić, więc jest źle. No nie musiałeś. Ludzie dokonują samooceny moralnej i odpowiedzialność za wynik, który burzy ich spokój, przerzucają na grę.

Pozytywną dla twórców obserwacją jest to, że większość graczy starała się przetrwać w grze w bardzo uczciwy sposób, nikogo nie krzywdząc.

- To jest przykład, że ludzie mają w sobie silne poczucie sprawiedliwości i odpowiedzialności za innych - cieszy się Michał. - Mimo, że jesteśmy w grze, że to przecież tylko zabawa, to gracze wczuwają się do tego stopnia, że odczuwają empatię. I to jest wspaniałe w grach, że potrafią w ten sposób oddziaływać na ludzi.

Szczególnie kuszącym do czynienia zła miejscem w grze jest willa zamieszkała przez dwójkę bezbronną emerytów - Ja, nawet mimo tego, że jestem deweloperem, nigdy ich nie okradłem - opowiada Przemysław Marszał, dyrektor artystyczny - Wiem, co się wtedy dzieje, widziałem jak chłopaki tutaj to robili, ale sam nigdy nie byłem

Na wojnie



Postacie w grze to członkowie zespołu 11 bit studios.

- Widzę na ekranie swój trójwymiarowy awatar i jest to osobliwe uczucie, szczególnie jak na przykład wylosuje się animacja, że drapię się po tyłku - śmieje się Paweł Miechowski. Skanowanie modeli odbywało się w firmie, przy pomocy prostych środków - kontrolera Kinect i złożonego z desek obrotowego ekspozytora. Sesję zdjęciową bohaterów robiono z marszu, bez make-upu.

- Chcieliśmy, żeby to było naturalistyczne. Zależało nam tylko na wywołaniu pewnego nastroju na twarzy i to reżyserowaliśmy, ale tylko to - wspomina Karol Zajęczkowski.

w stanie wykonać tej akcji. To jest absurdalne, wiem o tym, jednak jest to dla mnie trochę za blisko, za bardzo czuję, że opowiadamy tu pewną prawdę. Twórcy zapytani o to, jak zachowywali by się w trakcie prawdziwej wojny jednoznacznie przyznają, że nie wiedzą. - Dziś każdy może odpowiedzieć: ja to będę dzielny, niezłomny i będę czynił dobrze - stwierdza Grzegorz Miechowski. - Ale w życiu często okazuje się, że to nieprawda. Człowiek stając przed trudnymi problemami zaczyna się łamać. Problemy, stres, strach w czasie wojny są nieporównywalne z tym, z tym, co dziś wydaje nam się trudne.

POZA CIEMNOŚCIĄ

Kartkowanie setek wojennych relacji uświadomiło twórców, że nie znamy dnia ani godziny, kiedy nasz świat może zmienić się w zgliszcza. Ale były i optymistyczne wnioski z przyswojenia tej wiedzy.

- Z relacji z czasów wojennych wynika, że mimo wszystko w sytuacjach krytycznych ludzie częściej skłaniają się ku pomaganiu innym - zauważa Karol Zajęczkowski. - Jeśli ktoś był bandytą, to pozostanie nim w czasie wojny, ale zwykły człowiek



Bohaterowie mają różne osobowości. Jednych cieszą samolubne zachowania, u innych takie działania wywołają depresję.

najczęściej podzieli się kromką chleba i to jest optymistyczne. Były tysiące sytuacji, gdy ludzie ryzykowali własnym życiem, choć nie musieli tego robić. Kończąc prace nad grą załoga 11bit Studios postanowiła, że chce zrobić coś więcej dla ofiar wojny. Z tej woli zrodziło się specjalne DLC, wszystkie pieniądze ze sprzedaży którego przekazano organizacji War Child. W ten sposób gracze zapewнили realną pomoc - edukację, schronienie i opiekę medyczną - kilkuset dzieciom, uciekinierom z Syrii. Miała to być jednorazowa, ograniczona czasowo akcja. Po zniknięciu dodatku ze Steama prośby fanów zdołały przywrócić go ponownie do serwisu. ■



PATRONAT PIXELA

METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN

Metal Gear Solid V: The Phantom Pain to najnowsza i zarazem ostatnia okazja do wcielenia się w legendarnego Big Bossa, znanego pod pseudonimem Snake. Twórca gry, Hideo Kojima jak zawsze ambitnie sięga po ważne tematy, między innymi psychologię wojny oraz potworności wynikające z pozostawiania w błędnym kole kon-

fliktów zbrojnych. Akcja gry toczy się dziewięć lat po wydarzeniach znanych z Metal Gear Solid V: Ground Zeroes. W roku 1984, kiedy zimna wojna nadal pogłębia globalny kryzys, Snake vel Big Boss po dziewięciu latach budzi się ze śpiączki. Rozpoczyna podróż, w której na jego poczynania będzie miała wpływ żądza zemsty oraz działalność grupy XOF.

HOT TOPIC

TOP 10

Hity sierpnia w CDP.pl

1. Wiedźmin 3: Dziki Gon (PL)
2. Metal Gear Solid V: The Phantom Pain
3. Starcraft II: Legacy of the Void (PL)
4. Pro Evolution Soccer 2016
5. Skylanders: Superchargers
6. Car Mechanic Simulator 2015 (PL)
7. Victor Vran (PL)
8. Disney Infinity 3.0 Zestaw Startowy (PL)
9. Crookz (PL)
10. Grand Ages: Medieval (PL)

GRY Z DARMOWĄ DOSTAWĄ KUPISZ NA: CDP.PL/PIXEL
sport


PRO EVOLUTION SOCCER 2016

PES 2016 to już dwudziesta, rocznicowa odsłona utytułowanej serii gier piłkarskich od KONAMI. PES powraca do swoich korzeni, dając graczom okazję do ekscytującej rywalizacji zgodnie z dewizą „Czas przejąć boisko!”. Początek trzyletniej współpracy z UEFA pozwala KONAMI zaprezentować nie tylko Ligę Mistrzów, ale też rozgrywki Ligi Europy UEFA.

racing


DIRT RALLY

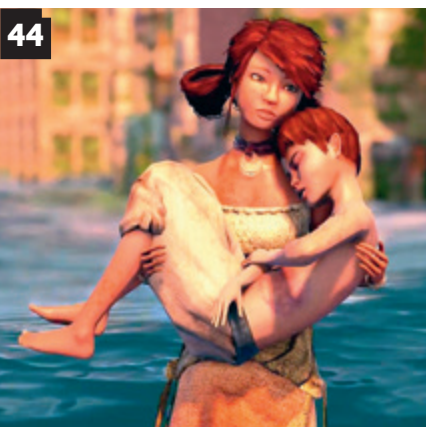
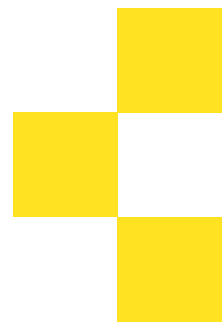
DiRT Rally oddaje esencję tego, co stanowi o wyjątkowości wyścigów rajdowych: próbę trzymania emocji na wodzy, gdy gnasz wymykającym się spod kontroli samochodem, ryzykując, że drobna stłuczka może przekreślić twe szanse. Weź udział w największym sprawdzianie umiejętności jazdy, gdzie wysoka stawka okupiona jest równie wysokim ryzykiem.

sim


GAME DEV TYCOON

Game Dev Tycoon to strategia ekonomiczna, która przybliży ci branżę gier „od kuchni”. Przenieś się do złotej ery lat 80-tych, by zacząć przygodę w dynamicznie rozwijającej się branży gier komputerowych. Swoją karierę rozpoczynasz w garażu, w którym tworzysz pierwsze proste gry. Zdobywasz doświadczenie, odblokowujesz nowe opcje i tworzysz swój pierwszy silnik gry.

PLAY THE GAME





Bram: I'm glad I did that ritual with you, Alrik.
 Bram: Having powers is pretty fun.
 Guard Osred: Hm...
 Alrik: Bram, don't tell me you did it just because I did.
 Bram: Oh.
 Bram: Okay.

✚ W podróż raczej nie popłyniemy, za to zakotwiczone przy brzegach łodzie tworzą sielankowy nastrój. Zakłóci go dopiero następna potyczka.



Wszystko jest tu dopieszczone, niekiedy wręcz bliskie fotorealizmowi, czasami groteskowo przerysowane, komiksowe.

✚ Przerwę pomiędzy epizodami spędzamy w rodzinnej wiosce, uzupełniając zapasy i odganiając się od łażącej za naszą drużyną owcą.

✚ Świat Kyn jest urokliwy, ale każdy przerwany fabularny i tak prowadzi do kolejnych zmagani z losem i hordami przeciwników.



Kyn

PC MAC PS4

PRODUCENT: Tangrin Entertainment Wersja PL: nie

Voyager

Zdecydowanie najfajniejszą zabawą gwarantują takie slashery, w których cięć i sieć możemy drużynowo. To zawsze najlepsza odpowiedź na niekończące się zastępy wrogów. W kupie siła. O ile wszystko się tej kupy trzyma.

Nie powiem, mimo wtórności poziomów i misji przyjemnie spędziłem czas z obydwoma izometrycznymi Diablo (po trzecie już nie sięgnąłem), mocno rozbawiło mnie Dungeon Siege, które dało się przejść od początku do końca... i wrócić do początku. Później zabrałem się jeszcze za Dungeon Siege III, zaliczając je niejako z rozędu i wpadając tylko raz w zachwyt, kiedy odkryłem epokę mechaniczną tętniącą życiem w tym świecie magii, pożogi i ociekających posoką wrogów mieczy. Pamiętacie polskiego Fratera? Bo ja tak... i to miłe wspomnienia. Nudziłem się przy Divine Divinity i nawet nie zauważyłem, kiedy ukończyłem Torchlighta.

Z reguły hack'n'slashe to uproszczone gry cRPG, w których ważnym elementem są widowiskowe potyczki i gromadzenie unikalnych przedmiotów. Często naszym zmaganiom towarzyszy barwny świat fantasy, najeżony pułapkami i zasadzkami. To wszystko znajdziemy w Kynie. Zaczyna się niewinnie: para bohaterów, którzy właśnie ukończyli mozolne, kilkumiesięczne szkolenie, powraca do swojego grodu. Nauka opłaciła się, bo już na starcie oprócz przyzwoitego ekwipunku otrzymujemy również kilka pomocnych czarów: leczenie (drużyny i sojuszników), straszenie wrogów, silne, wspierane magią uderzenia oraz wskrzeszanie. To ostatnie okazuje się przydatne nie tylko do ożywiania towarzyszy podczas boju, ale także przy rozwiązywaniu niektórych zagadek i w trakcie prób tchnięcia nowego



ducha we wspierających nas w walce (tylko chwilowo wiecznie odpoczywających) NPC. Magiczne leczenie oddziałuje również na sojuszników, którzy pomogą, jeśli doprowadzimy hordę wrogów do obozowiska strażników albo pod bramy miasta.

Walka jest barwna i efektowna, choć często tracimy kontrolę nad całą drużyną z powodu konieczności przełączania się pomiędzy poszczególnymi bohaterami i wywoływania specjalnych umiejętności przypisanych do skrótów klawiaturowych. W błyskawicznych pojedynkach ze znacznie silniejszym przeciwnikiem zadanie wygląda na misję pozornie niemożliwą, jednak wystarczy zapamiętać jeden skrót, spacja przeniesie nas w tryb spowolnionego czasu, a tam precyzyjnie zaplanujemy dalsze działania. I wszystko byłoby idealnie, gdyby nie znajdźki wypadające z pokonanych wrogów - ich nazwy przeszkadzają w potyczkach w czasie rzeczywistym.

Inspiracją do stworzenia uniwersum Kyna był świat dawnych ludzi wody, wikingów, zamieszkujących zbudowane z drewna i kamieni grody, kreujących swoją rzeczywistość wokół charakterystycznych drakkarów. Jednak poza owym realistycznym wzorcem w Kynie obecna jest też magia. Zarówno ta, która sieje zniszczenie i ożywia zwłoki, jak i ta, która leczy i straszy nieprzyjaciół. Jedno trzeba oddać autorom gry - pieczołowitość, z jaką wykonali każdy detal drzew, roślin, zamków, domostw i postaci. Wszystko jest tu dopieszczone, niekiedy wręcz bliskie fotorealizmowi, czasami groteskowo przerysowane, komiksowe (widać to choćby w ikonach bohaterów). Sterowanie jeszcze do niedawna było irytujące... kamery nie dało się obracać, a jedynie przesuwać w czterech kierunkach

+ Dwóch spotkanych wojowników z Vinborgu pomoże nam pokonać zastępy wroga. Czary leczące i wskrzeszające działają również na naszych sojuszników.

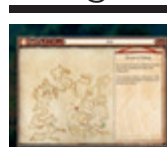
i zbliżać ujęcia. Niekiedy prowadziło to do sytuacji, gdy toczyliśmy zacięte boje ukryci za drzewem. Na szczęście twórcy Kyna zdecydowali się w kolejnej beczie wprowadzić swobodę w sterowaniu kamerą, co znacznie uprościło i pojedynki, i poruszanie się po świecie.

Każdy z wydzielonych epizodów ma standardowo cel główny oraz zlecenia dodatkowe, które możemy przyjmować lub ignorować. Często w zamian za wskrzeszenie jakiejś postaci albo rozwiązanie układanki logicznej, polegające na przykład na umiejętnym przelewaniu wody z konara do komnaty, zdobywamy magiczne kamienie, w trudno dostępnych zakamarkach zawsze znajdzie się też jakaś skrzynia z ciekawą zawartością, a i umieszczone na mapach kupki kamieni także kryją skarby. Znaleziska to nie tylko broń i zbroja, to również komponenty potrzebne do samodzielnego craftingu rzeczy, a autorzy obiecują tu wiele: podobno da się skonstruować każdą z broni i przedmiotów dostępnych w Kynie za pomocą elementarnych komponentów.

Umiejętnie poprowadzona walka zespołowa to klucz do sukcesu. Nie warto szaleńczo i bez zastanowienia porywać się na grupę przeciwników. Nie uciekną. Często okazuje się, że w odwodzie mają dodatkowe wsparcie, a wtedy potrafi zrobić się groźnie. Widać to choćby podczas misji związanej z koniecznością ochrony katapulty - zanim z impetem wpadniemy na wrogów, lepiej przygotować z góry strategię walki, bo może się okazać, że przewaga liczebna przeciwnika jest znacznie większa, niż przypuszczaliśmy. Tym bardziej że w maksymalnie 6-osobowym zespole drużyna będzie się zmieniać, a nam nie zawsze uda się wpłynąć na zachowanie każdej z postaci.

Kyn nie jest może grą odkrywczą, wyjątkową, eksplorującą nowe obszary cyfrowej rozrywki. Jest jednak solidnym hack'n'slashem, o świetnej grafice i coraz lepszej jakości sterowania. Mimo swojej przeciętności bardzo dobrze zrealizowanym i bliskim pod względem detali topowym produkcjom w swojej klasie. ■

Kartograf



Mapa epizodu odsłania się wraz z eksploracją otoczenia. Oznaczono na niej podstawowy cel, logiczne zagadki i miejsca warte uwagi. W sumie jest to standard w grach RPG, ale tutaj zostało to zrealizowane w wyjątkowo przejrzysty sposób.



➤ Świetliste postacie przez cały czas pozostają jedynymi towarzyszami gracza na uliczkach Yaughton.



➤ Gra wygląda prześlicznie. To obecnie ścisła czołówka tytułów na PS4 pod względem oprawy.

Everybody's Gone to the Rapture

PS4

PRODUCENT The Chinese Room Wersja PL: tak

Pocztar

Tego typu produkcje złośliwie nazywane są „symulatorami chodzenia”. Jeśli spojrzeć na samą mechanikę, poza przemieszczaniem się w ślamazarnym tempie, rozglądaniem, wciskaniem jednego przycisku i poruszaniem kontrolerem nie zaoferowano graczom niczego więcej. W teorii siłą tytułu miała być porywająca fabuła, jednak w ostatecznym rozrachunku i ona zawodzi.

Everybody's Gone to the Rapture przenosi nas do opuszczonego brytyjskiego miasteczka Yaughton w hrabstwie Shropshire. Bez słowa wprowadzenia ruszamy na wycieczkę po kolejnych lokacjach, nie znając nawet swojej tożsamości czy motywacji. Wciskając X przy odbiornikach radiowych i telefonach, odsłuchujemy nagrania dr Catherine Collins, która odpowiedzi na przyczyny apokalipsy każe szukać „w świetle”.

Przemierzamy więc zadbane uliczki, mijamy schludne domki, wypielęgnowane ogródki i kolorowe place zabaw, a w całym tym sielankowym środowisku nie ma żywej duszy. Tajemnicę nagłego zaginięcia mieszkańców poznajemy, podążając za dryfującym w powietrzu świetli-

stym markerem, który jak po sznurku prowadzi do kolejnych miejsc, gdzie duchy rezydentów Yaughton zdradzają fragmenty swojej historii sprzed tajemniczego wydarzenia, które zmieniło oblicze tej miejscowości, a może i świata. Nam wolno tylko słuchać i układać sobie wszystko w głowie. Od razu polecam oryginalną ścieżkę dialogową – bez brytyjskiego akcentu gra sporo traci.

Czy konieczność podążania za światłem jest bezpośrednim nawiązaniem do relacji osób, które przeżyły śmierć kliniczną? Religijne odniesienie zdaje się potwierdzać fenomenalna chóralna muzyka, która obok pięknej grafiki stanowi najmocniejszy element tego tytułu. A może tajemnicze zniknięcia to wina kosmitów lub nowej, nieznannej choroby?

Brak możliwości interakcji z jakimikolwiek osobami czy przedmiotami zniechęca do eksplorowania otwartego świata. Zbacząc zę ścieżki,

Zwiedzamy

Hrabstwo Shropshire przemierzamy na piechotę, a przejście z jednego krańca miasteczka na drugi może zająć graczom pół godziny spacerkiem. Trzeba mieć cierpliwość, żeby zajrzeć w każdy kąt, bez gwarancji, że znajdzie się coś godnego uwagi. To jeszcze nic w porównaniu z najsłynniejszą produkcją The Chinese Room, czyli Dear Esther, gdzie jesteśmy jedynie widzami.

➤ Narzekając na zbyt wolne poruszanie się znajdują w grze nieco ukrytą opcję truchtu. Ale wówczas trudniej sycić oczy pięknymi widokami!

możemy jedynie stracić z oczu świetlnego przewodnika i błąkać się po danej lokacji w poszukiwaniu kolejnego tropu. Gra ma jednak w sobie coś magicznego. Depresyjny klimat i melancholijne poczucie kompletnego osamotnienia potrafią wciągnąć, ale serwowana przez autorów tajemnica kameralnej apokalipsy pozostawia nas ze sporym niedosytem.

Łatwo mogą sobie wyobrazić, że wąskie grono miłośników takich doznań zakocha się w oryginalnej produkcji The Chinese Room, większość graczy może jednak zabraknąć cierpliwości, by dotrzeć do końca. Aby zobaczyć napisy, wystarczy około pięć godzin, chociaż i na długi bezproduktywny spacer po Yaughton warto udać się dla samej wizualnej satysfakcji.

To pozycja dla wrażliwych odbiorców, którzy zastanawiają się nad sensem życia i nad tym, jaki ślad po sobie pozostawimy, obcując z innymi na tym padole łez. Jeśli do nich należycie, dajcie jej szansę. W przeciwnym wypadku nie macie tu czego szukać. ■



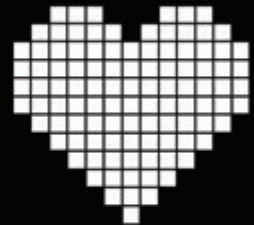
VIVID GAMES - DUMNY SPONSOR PIXEL HEAVEN 2015



+



=



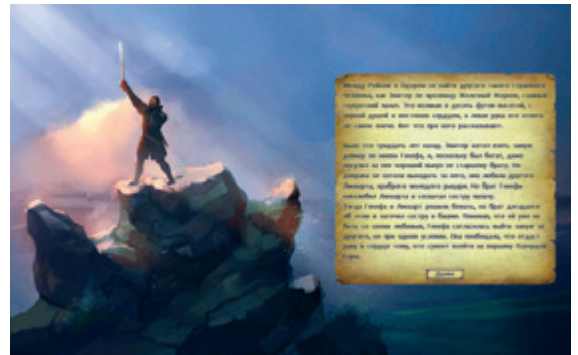
DOŁĄCZ DO NAS
VIVIDGAMES.PL/KARIERA



STUDIO WARSZAWA
OTWARCIE W 2015



♣ Chłopi są jednymi z najdziwniejszych obiektów do zdobywania doświadczenia.



Legends of Eisenwald



PRODUCENT Aterdix Entertainment Wersja PL: nie

♣ Sir Haszak

Twórcy nie mogli się zdecydować, czy robią RPG, czy jednak strategię. Wyszło im coś pomiędzy, ale z całkiem przyzwoitą grywalnością.

Przenosimy się do Niemiec z przełomu XV i XVI wieku. Główny bohater - jak w dobrym RPG możemy do tej roli wybrać wojownika, łuczniczkę lub kapłana - wraca w rodzinne strony i musi na początek odzyskać rodzinne włości. Przy okazji zbiera drużynę, uczestniczy w licznych potyczkach, zdobywa mnóstwo przedmiotów, z których sporą część ma szansę na siebie założyć.

To nienormalne w takich grach, ale świat jest normalny. To znaczy wszyscy grabią, mordują i zdradzają, jednak w całkowicie ludzkim wymiarze. Zebrana drużyna potyka się z opryszkami, grasantami czy stronnikami konkurencyjnych rodów, niemniej zawsze są to ludzie. Żeby jednak nie było aż tak realistycznie, występują cudowne uzdrowienia na polu bitwy, błogosławieństwa i magia, stosowana przez pogańskich czarowników. Wbrew pozorom ta gra jest nie tylko do walczenia, ale przede wszystkim do czytania. Każda misja została opisana na wielu ekranach, do

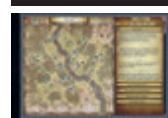
czego przygotowuje już samouczek w postaci pierwszej przygody. Każde czytać i pokazuje ikony, przez co cofa sztukę konstruowania samouczków do - nomen omen - średniowiecza.

Może jednak dzięki temu bez trudu przychodzi nam przyjmowanie kolejnych zadań, jakie pojawiają się na mapie. Przy czym często są one tak zawite, że nie do końca wiadomo, co robić. Wiadomo za to gdzie, bo miejsce misji zostaje na owej mapie pokazane.

Zdobywamy zatem zamki i podbijamy wsie, co zapewnia nam dochody, oraz zajmujemy wieże, dzięki czemu mamy się gdzie bronić. I to w zasadzie koniec części strategicznej. Cała reszta polega na poznawaniu świata oraz wykonywaniu zadań, zleczanych w zamkach, miastach, wioskach i przydrożnych karczmach. Walczymy, by załatwić sprawy, ale też likwidujemy przygodnych grasantów. W ten sposób członkowie naszego oddziału gromadzą doświadczenie i osiągają kolejne poziomy zaawansowania, a wraz z nimi zyskują nowe umiejętności. A nowe umiejętności często oznaczają korzystanie z nowego sprzętu. Na przykład bohater wojownik, który ma drzewko rozwoju zupełnie inne niż pozostali członkowie drużyny, może nauczyć się jeździć konno i posługiwać kopia. To dość oryginalne rozwiązanie w tego typu grach.

Walka toczy się na planszach podzielonych na hekсы. Wygląda na zwyczajną, turową, ale to pozory.

Przygoda



Mapa zawiera zadania należące do głównej linii fabularnej, ale też szereg pobocznych. Akurat na pierwszej należy przejąć kontrolę nad rodzinnymi ziemiami, które utracono w tajemniczych okolicznościach. Część zadań możemy rozstrzygnąć na kilka sposobów, dzięki czemu zyskamy nieco innych sojuszników.

Jest dziwna. Po pierwsze - oddziały walczące wręcz zawsze atakują najbliższego żołnierza przeciwnika. Niby normalne. Nawet jak stoi on na drugim końcu planszy - i tak zawsze go dopadamy i atakujemy. Nie ma przebaczenia.

Poza tym członkowie naszego oddziału regularnie padają w bitwie. Padanie w bitwie jest w zasadzie rzeczą tak pospolitą jak oddychanie. Chodzi tylko o to, by na końcu został ktoś po naszej stronie i pozbił tych niezwykle ciężko rannych. A potem... złoto może szczęścia nie daje, ale pozwala kupić uzdrowienie. Podobno w bitwie udaje się zginąć nieodwracalnie, ale moim ludziom się to nie udało.

Ostatnią dziwną rzeczą, dającą się we znaki podczas walki, jest perspektywa. Niekiedy uzdrawiamy nie tego, którego zamierzaliśmy, bo pasek zdrowia nie wyświetla się nad właściwym wojownikiem. Oczywiście można obrócić obraz i sprawdzić, ale ja jestem leniwy i czasami mi się nie chce. Powinno być widać od razu.

Zatem z jednej strony techniczne wpadki (łącznie z wychodzeniem do systemu) i niewiele nowatorskich elementów, z drugiej ładna grafika, sporo do zrobienia i niezbyt odkrywczawy, ale stwarzający duże możliwości schemat rozwoju postaci. Wyznam, że z tą grą mam problem dla niej chyba typowy. W zasadzie nie jest turówką, a jednak cały czas kusi mnie, by kliknąć następną turę. ■





✚ Na piedestałach stoją upadłe anioły uwolnione przez Uriela z emigracji wewnętrznej w Gehennie.

✚ Zagęszczenie laserów w niektórych lokacjach przypomina sceny włamywania do komory sejfowej w filmach serii Mission Impossible.



Talos Principle: Road to Gehenna

PC MAC PS4

PEGI 7

PRODUCENT Croteam **Wersja PL:** nie

User Jama

Powrót do wirtualnej krainy, po prawdzie - do jej wydzielonej części więziennej, zwanej Gehenną, następuje w skórze Uriela, któremu Elohim zleca misję do wypełnienia.

Odniesienia do czasów starożytnych są nieprzypadkowe. Prawdziwa Gehenna była doliną tuż za bramami miasta Jerozolimy. To tu, pośród wiecznie płonących ogni, chowano przestępców lub niewiernych, w symbolicznym miejscu katuszy odrzuconych. Utożsamiane z hańbą, z biegiem czasu stało się synonimem piekła. A Uriel, którego imię w języku hebrajskim oznacza „ogień Boży”, był opisywany jako jeden z siedmiu archaniołów - archanioł zbawienia, który razem z Michałem ma prowadzić wybranych do raju w dniu Sądu Ostatecznego.

BBS



Serwis społecznościowy dostępny w terminalach Gehenny do złudzenia przypomina dawne sieci Bulletin Board System. Do BBS-a wdzwaniało się modelem przez zwykłą linię telefoniczną. Oferowały one menu i grafikę złożoną wyłącznie ze znaków ASCII, usługi ściągania plików, wymieniania wiadomości z innymi użytkownikami, a także proste gry.

Gehenna jest miejscem zesłania tych wszystkich, którzy popadli w niełaskę Elohima. A niestety można podpaść Najwyższemu, nie tylko wspinając się na zakazaną przezeń wieżę w grze głównej, ale również wypełniając gorliwie wszystkie jego przykazania. Dusze odrzuconych są więzione w Gehennie, a Uriel, rozwiązując zagadki, uwalnia je jedną po drugiej, jednocześnie uchylając kolejnych rąbków tajemnicy związanej z tym miejscem.

Sama Gehenna nie jest typowym zakładem penitencjarnym. Goście przebywają co prawda za kratkami, natomiast mają do dyspozycji komputerowy system tablic ogłoszeń, taki podstawowy serwis społecznościowy, który jednocześnie stanowi świetny patent narracyjny. Potępione dusze mogą tu zaspokajać swoją potrzebę wolności wewnętrznej, rozwijając się artystycznie, pisząc poezję, tworząc sztukę, a nawet własne gry komputerowe, czy roztrząsając dyematy filozoficzne i egzystencjalne. Uriel, chcąc spełnić swą misję, musi w tym nie tylko biernie brać udział,

ale też sam kontrybuować, komentować dzieła innych, zakładać własne fora. Wszystko oczywiście oglądamy na terminalu tekstowym, co pozwala utrzymać iluzję uczestniczenia w życiu większej społeczności.

Mechanika gry jest taka sama jak w oryginalnym The Talos Principle, choć twórcy dodatku zakładają, że gracz zna już podstawowe zasady obowiązujące w wirtualnej krainie, jak również rekwizyty oraz sposób ich wykorzystania. W „Drodze do Gehenny” zwiędzamy cztery różne światy występujące w grze głównej - w każdym z nich jest kilka dusz do uwolnienia. Zagadki od początku okazują się nieproste, a poziom ich trudności rośnie. Przydają się wszystkie znane patenty ze zwijaniem jammerów za sobą, stawianiem trójnogów na ruchomych kulach, sztuką współpracy z własną holoprojekcją oraz holoprojekcją wszystkich nagranych uprzednio przedmiotów, ale trzeba też wymyślić parę nowych. Bardzo udany dodatek dla fanów klimatu tej nietuzinkowej gry. **L**

FILOZOFIA BOGA I ANDROIDA

Z **Damjanem Mravunacem**
z Croteamu rozmawia
Piotr Mańkowski.



P Opowiedz o swoich growych fascynacjach i o tym, jakie były korzenie Croteamu. W końcu jesteście na rynku już od 22 lat!

Tak, jesteśmy prawdziwymi oldboyami w świecie gier wideo. Gdy się rozwijaliśmy, ten świat wyglądał inaczej. Zespoły były mniejsze, nie istniało praktycznie coś takiego jak budżet, gry były prostsze, ale była też magia, która powodowała, że siedzieliśmy zahipnotyzowani przed monitorami. Gdybym miał wymienić jeden powód, dla którego zaczęliśmy tworzyć gry, to byłaby to Amiga 500, najbardziej ukochany komputer wszech czasów. Podczas spędzania przy niej setek godzin padło w końcu: „Hej, zróbmy wreszcie grę!”.

P Czytałem, że pomysł na The Talos Principle zrodził się podczas prac nad Serious Samem 4. Czy tam też są takie elementy jak lasery, zagłuszacze bądź elektromechaniczne zamki? I kto wpadł na to, żeby realizować osobną grę?

Tak, The Talos Principle było szczęśliwym przypadkiem. Zaczęliśmy dłużyć w mechanice, starając się unikać trywialnych schematów typu „czerwony klucz - czerwone drzwi”. Wtedy właśnie narodził się zagłuszacz, czyli pierwsze urządzenie, z którym stykają się gracze w The Talos Principle. Zaprojektowaliśmy kilka podstawowych poziomów, używając zagłuszaczy, wieżyczek laserowych i lewitujących min, potem dodaliśmy do tego przełączniki i sześciiany. Granie w ten prototyp sprawiło nam przyjemność, a jednocześnie dotarło do nas, że nie ma tu żadnych przeciwników. Ktoś powiedział: „To będzie kompletnie nowa gra”. I tak powstało The Talos Principle.

P Te sześciiany bardzo przypominają egzemplarze z Portalu, podobnie elektromechaniczne zamki w drzwiach. Czy to ten tytuł był waszą główną inspiracją?

Portal był i wciąż jest fantastyczną grą, która zdefiniowała nowy gatunek. Zdaję sobie sprawę, że pomiędzy nim a naszym dziełem istnieje wiele podobieństw, ale wpływ Portalu zarysował się już w zaawansowanym stadium

+ Damjan oprócz roli kompozytora pełni też w Croteam funkcję menedżerską. To on był jednym z reprezentantów firmy na stoisku podczas gamescomu.

tworzenia The Talos Principle. Stało się to w momencie, gdy staraliśmy się doszlifować grę, chcąc, by okazała się niezwykle doświadczeniem.

P A kiedy pojawił się pomysł, żeby do napisania scenariusza zatrudnić autora Swappera? I czy to on wprowadził patent „podwójnej osobowości” w występujących w grze maszynach? W ogóle rzeczą dodającą The Talos Principle niezwykłości jest opowieść. Kiedy Jonas Kyrat-zes dołączył do waszego zespołu?

Nasz główny projektant od zagadek i rozgrywki, Davor Tomcic, grał w Swappera i szczególnie zachwycała go narracja w tej grze. To on zasugerował, żeby ściągnąć na pokład Toma Juberta. Gdy ten przybył i zorientował się, jak wielka jest skala naszej produkcji, zaproponował, żeby dać mu wsparcie w postaci Jonasa. Tom zajął się sprawami związanymi z Miltonem, zaś Jonas - z Elohimem i Alexandrą, co zaowocowało wspaniałą równowagą pomiędzy dwoma przeciwnymi siłami w grze. Jeśli zaś chodzi o maszyny tworzące wizerunek ducha czy też „podwójnej osobowości”, jak to ująłeś, był to jeden z najbardziej złożonych elementów w całym tytule i zaprogramowanie go stanowiło pewne wyzwanie.

P „Zasada Talosa” opiera się na założeniu, że istnienie definiuje fizyczny byt. Nie ma duszy, dodatkowych żyć ani wieczności. W grze jest bardzo szczególny dialog, gdy Alex mówi o sondach Voyager, które będą przemieszczającym się „nasieniem” cywilizacji, nawet gdy ona sama ulegnie zagładzie. Chyba więc coś mi umknęło: skoro tak, to dlaczego Elohim obiecuje androidowi wieczne rzeczy, a my widzimy w tym świecie sylwetki duchów?

Finale

The Talos Principle można ukończyć na kilka sposobów.

Żeby zobaczyć najbardziej wstrząsające i zarazem spektakularne zwieńczenie peregrynacji androida po Ogródzie Światów trzeba się jednak sporo napocić.





Nie chciałbym ujawnić zbyt wiele z tego, jak rozwija się opowieść, więc powiem tylko tyle, iż Elohim staje się świadomy faktu, że gdy cały proces odkrywania zagadek przez androida się zakończy, zakończy to tym samym jego rolę. I wtedy zwycięża w nim chęć samoocalenia, chce wszystko kontrolować. A co do widmowych sylwetek, twoja postać nie była chyba pierwszą, która rozpoczęła proces, prawda?

P Opowiedz jeszcze o muzyce, bo dla mnie były to jedne z najpiękniejszych kompozycji w grach z ostatnich lat. Przypominały mi pierwszą część Mysta, łącząc nostalgię ze spokojem. Mówię zwłaszcza o motywach ze świata C. Co cię inspirowało podczas pisania muzyki?

Bardzo ci dziękuję. Mieliśmy kilka założeń, gdy przystępowaliśmy do tworzenia muzyki. Po pierwsze, przejście z jednego motywu do drugiego powinno być niezauważalne. Poza tym żadnych natrętnych muzyczek plus brak sekcji rytmicznej. Ciężko było komponować, mając rzucone pod nogi takie kłody. Większość muzyki stworzyłem, wykorzystując wirtualne instrumenty (VST). Przy użyciu kilku innych, rzeczywistych, nagrywałem w domowym studio.

P A jak wyglądała kreacja świata? Czytałem, że użyliście fotografii wykonanych podczas waszych wyjazdów wakacyjnych.

Tak, przez ostatnich kilka lat sporo podróżowaliśmy i zawsze robiliśmy zdjęcia architektury i krajobrazów. Serious Sam oparty był na historii alternatywnej, niemniej nie jesteśmy nowicjuszami, jeśli chodzi o kreowanie realistycznych środowisk gry. Podczas realizacji The Talos Principle korzystaliśmy z techniki zwanej fotogrametrią, dzięki czemu bardzo szybko uzyskiwaliśmy obiekty 3D w oparciu o zdjęcia. Po prostu bierzesz fotografie, na przykład posągu, wykonane ze wszystkich stron, po czym aplikujesz je do oprogramowania Agisoft, a potem wystarczy już tylko doszlifować gotowy model.

P A który z was tak bardzo lubi zachody słońca?

Praktycznie wszyscy je lubimy, ale nasz dyrektor ds. operacyjnych i jednocześnie główny autor gry, Davor Hunski, jest tu głównym odpowiedzialnym. To on tworzył wszystkie tła, czyli to, co widzimy na horyzoncie. Sam chciałbym spędzić weekend w domu, z którego okien rozciągają się takie widoki.

P Etap egipski był bardzo podobny do Serious Sama 3. Po prostu przenieśliście elementy z tamtej gry do The Talos Principle?

Tak właśnie zaczęły się prace nad The Talos Principle. Użyliśmy zasobów Serious Sama 3, żeby stworzyć działający prototyp gry. Potem dodaliśmy do tego etapu wiele nowych elementów, choćby po to, żeby nie powstało wrażenie, że te gry mają ze sobą za dużo wspólnego.

P Przygotowaliście polską wersję, w której głosy Elohima i Alexandry są wyjątkowo dobrze dobrane, co rzadko się zdarza w polskim dubbingu growym. Jacy aktorzy podkładali głosy postaciom?

To był przypadek, że szukając aktorów do polskiego dubbingu, trafiłem na Macieja i Agnieszkę Salamonów. Wykonali doskonałą pracę. Poza tym mieliśmy trochę problemów z tłumaczeniem dialogów na polski, ponieważ część tekstu napisana jest w archaicznym języku. Pomógł nam Mateusz Sochon.

P Jakie są wasze dalsze plany związane z rozwojem marki The Talos Principle?

Na razie ukazała się wersja na Androida, wymagająca procesora Nvidia K1 lub X1 w urządzeniu mobilnym. Jesienią wyjdzie wersja na PS4 z włączonym już Road to Gehenna. Więcej na razie nie mogę ujawnić. Korzystając z okazji, chciałem za to przekazać czytelnikom Pixela pozdrowienia od całej ekipy Croteamu. **■**

✚ Jedną z tajemnic warsztatu twórców gry było połączenie elementów ze Starożytności z nowoczesną technologią.

Jammery



Klasykne operacja z dwoma zagłuszczeniami polega na przestawieniu jednego z nich na drugą stronę pola siłowego, zabranie pierwszego i przejście przez otwarte wrota. Dzięki temu przez każde drzwi można przejść bez angażowania sprzętu.



PLAY THE GAME TOXIKK

➤ Stosowanie szybkiego uniku w wybranym kierunku to niezwykle ważny element walki na otwartym terenie. Wiedzą o tym nawet boty.

TOXIKK

PC PEGI 16

PRODUCENT Reaktor Studios Wersja PL: nie

qrpiech

EA ACCESS

Ta nieskomplikowana sieciowa strzelanina pełnymi garściami czerpie z klasyki gatunku i odrzuca niemal wszystkie rozwiązania, jakie wprowadzono do niego na przestrzeni ostatnich 10 lat. Niestety, mimo wielkiego potencjału, ten growy wehikuł czasu wyraźnie niedomaga.

Wracamy do okresu, w którym nikomu nie śniła się automatyczna regeneracja zdrowia, klasy postaci czy ułatwiająca zabawę nagrody przyznawane za serie zabójstw. Okresu, w którym z rozgrywki wyносиło się wyłącznie frajdę, nie kolejne perki czy nowe, coraz potężniejsze typy broni. Grafika jest już jednak współczesna – TOXIKK wygląda ładnie i działa płynnie, praktycznie nie ustępując pod tym względem wysokobudżetowym produkcjom.

Sama zabawa, choć uproszczona tak, by przypominać gry z końca lat 90., okazuje się niesamowicie szybka i satysfakcjonująca w każdym z trzech dostępnych trybów (Deathmatch, drużynowy DM oraz Capture the Flag). Wymaga pozostawiania w ciągłym ruchu, stosowania uników i podwój-

nych skoków, a niekiedy także kamuflażu pozwalającego na kilka sekund zniknąć przeciwnikom z oczu. Trzeba też dobrze poznać pełne zakamarki i hopków areny oraz odpowiednio korzystać z porzucanych na nich apteczek, pancerzy i spluw. Te ostatnie występują w dziewięciu odmianach, posiadają dwa tryby prowadzenia ognia i momentalnie przywołają pozytywne wspomnienia, jeśli ktoś swego czasu spędził długie godziny z grami Unreal Tournament czy Quake III: Arena. Podnieść możemy między innymi wyrzutnię rakiet z funkcją samonaprowadzania, karabin maszynowy z podczepionym granatnikiem czy połączenie prującego seriami działka energetycznego z railgunem.



➤ Stingray jest jedną z najbardziej śmiertelnych broni w grze. Dosłownie zasypuje wrogów potężnymi pociskami energetycznymi.



Pojazdy

Na jednej z aren możemy skorzystać z 4 rodzajów pojazdów: materializującego się na zawołanie motocykla, jeepa, poduszki i myśliwca. Niestety, sterowanie maszynami jest niewygodne, a boty głupeją z uwagi na duże rozmiary mapy.

➤ Tryb Cell Capture to po prostu CTF z bateriami zamiast flag. Zabieramy je z bazy lub eskortujemy niosących je kompanów.

Arsenał może i niezbyt oryginalny, ale strzela się fajnie. Niestety, nie za bardzo jest do kogo. Jeśli mamy szczęście – spotkamy w sieci jednego czy dwóch innych graczy. Najczęściej jednak serwery świecą pustkami. Możemy oczywiście grać z botami o wybranym poziomie skuteczności, ale nie są one w stanie zapewnić takich emocji, jakich dostarcza rywalizacja z żywymi przeciwnikami.

Brak zainteresowania graczy wynika przede wszystkim z mizernej liczby dostępnych map. Choć TOXIKK ukazał się w usługach Early Access ponad pół roku temu, nadal oferuje raptem cztery areny, z czego jedna zupełnie nie nadaje się do zabawy z botami. Dla odmiany oficjalny sklepik, w którym kupić można koszulki, termosy i inne gadżety z gry, wręcz pęka w szwach. Niezbyt dobrze świadczy to o podejściu twórców. Miłośnikom starej szkoły strzelanek radzę więc na razie trzymać się klasycznych tytułów.

TOXIKK, choć ma zadatki na świetną produkcję, aktualnie pozostaje tylko martwą grą sieciową, której twórcy najwyraźniej wolą żerować na nostalgii niż wziąć się do roboty. ■



Międzynarodowe Targi Poznańskie



spotkaj przyszłość

16-18 X 2015

PGA

Poznań Game Arena



GLÓWNY PATRON RADIOWY



GLÓWNY PARTNER LIVE STREAM



GRAMY

GRUBO



Bilety na:



www.ticketpro.pl

www.GameArena.pl

PARTNERZY TECHNOLOGICZNI



LG

Life's Good

NTT



■ Kraina Daventry w nowej odsłonie serii King's Quest wygląda po prostu cudnie, bajkowo. Aż chce się być rycerzem.



■ W grze cofamy się do czasów młodości Grahama (pierwszy z lewej), kiedy dopiero aspirował do służby rycerskiej, nie mówiąc o królewskiej. A jak widać konkurentów do splendorów miał licznych i różnorodnych.

King's Quest: A Knight to Remember

■ PC ■ PS3 ■ PS4 ■ X360 ■ XONE PEGI 12

PRODUCENT Odd Gentlemen Wersja PL: nie

■ User Jama

Król Graham z Daventry powraca w wielkim stylu, w nowym wydaniu legendarnej serii gier przygodowych.

Pierwszy King's Quest, wydany w roku 1984, został zakontraktowany i sfinansowany przez nietypowego mecenasa. Firma IBM, znana z wielkich szaf obliczeniowych, zgłosiła się do będącego wówczas na fali wznoszącej studia Sierra On-Line, aby opracowało grę na nowy komputer osobisty IBM PCjr. Choć sprzęt miał oszałamiającą jak na owe czasy 16-kolorową grafikę, dla IBM-a przygoda zakończyła się klapą tego konkretnego modelu. Natomiast gra okazała się śliczna i pozwoliła bajecznie wręcz rozwinąć skrzydła swoim twórcom, małżeństwu Kena i Roberta Williamsów oraz ich firmie. Przez kolejne lata powstało

w sumie osiem odsłon cyklu King's Quest, ostatnia część ukazała się w roku 1998. Firma rosła w siłę, śmiało tworzyła inne serie przygodówek, bazujące na koncepcji zadaniowej – Space Quest, Police Quest, Quest for Glory czy saga o Larrym. Wydawało się, że tak pięknie będzie wiecznie, ale życie nie okazało się bajką. Odwrót graczy od przygodówek, kłopoty finansowe, skasowane projekty nowych gier, sprzedaż firmy, odejście założycieli i kolejne przejęcia – w efekcie w 2008 roku wyglądało na to, że Sierra została pogrzebana na dobre.

W PODOBNYM KLIMACIE



DRAGON'S LAIR

Podobny baśniowy charakter historii oraz rysunkowa strona wizualna, ale także momentami znajomo irytująca powtarzalność scenek, których kolejny raz nie udało nam się przejść super precyzyjnym wykonaniem sekwencji ruchu.



BACK TO THE FUTURE

Gra, która w analogiczny sposób sięga po sprawdzone i znane, choć wiekowy materiał źródłowy. Dawno już temu wprowadziła do publikowania gier „tastykę salami”, wydając tytuł w pięciu oddzielnych częściach.



MONKEY ISLAND SE

Kolejny wielki remake, którego siłą napędową była świetna opowieść, a niejako przy okazji uwspółcześiono grafikę i podłożono profesjonalne głosy wszystkim bohaterom. Pokrewny także ze względu na humor.



Niczym za dotknięciem czarodziejskiej różdżki stało się jednak inaczej. Ostatni właściciel praw do spuścizny po tej firmie, Activision Blizzard, w roku 2014 uruchomił na nowo stronę internetową, a w lipcu 2015 wydał pierwszy rozdział nowej odsłony serii King's Quest. Umarł król, niech żyje król!

Wyzwanie, przed jakim stanęli twórcy nowej gry, zespół The Odd Gentlemen, jest trudne, a ich podejście do tematu ambitne. Nie idą na łatwiznę pokroju klasycznego remake'u. Chcą - korzystając z obszernego dorobku serii King's Quest: postaci, miejsc, mitologii, zagadek - wymyślić rzecz na nowo. Niejako próbując połączyć ogień z wodą, starają się zachować charakter klasycznych gier, ale oprzeć go na współczesnym rusztowaniu graficznym i wykorzystać nowoczesne rozwiązania fabularne. Opowiedzieć historie do tej pory ukryte pomiędzy częściami starych odsłon cyklu.

Pierwszy śmiały pomysł, który sprawdza się doskonale, to nowa konwencja narracji. Oto starzejący się król Graham przy pałacowym kominku opowiada wnuczce o swoich przygodach. Jako gracz sterujemy młodym Grahamem, a w tle słyszymy tę rozmowę, komentarze odnośnie odwiedzanych miejsc, spodziewanych trudności, spotykanych postaci. Jeśli wykonamy akcję, która spowodowałaby śmierć bohatera, stary Graham powie, że nie tak to zapamiętał, że jednak zrobił to inaczej, i możemy próbować ponownie. Wnuczka Gwendolyn nie jest biernym słuchaczem, co rusz zadaje jakieś pytania, wtrąca

własne spostrzeżenia, szczególnie kiedy dziadek nadmiernie koloryzuje. Ich dialog stwarza duże możliwości płynnego i dowcipnego rozwoju opowieści.

Druga innowacja to zerwanie ze sterowaniem typu „wskaż i kliknij” na rzecz - choć wydaje się to niemożliwe - jeszcze prostszego systemu, nazwijmy go: „jednego klawisza”. Postacią poruszamy kursorami bądź gałką w padzie, a jeśli potrzebna jest jakaś interakcja, to odbywa się ona przy pomocy spacji lub jednego przycisku. Wykonanie czynności w rodzaju „patrz” czy „uruchom” następuje kontekstowo, w zależności od sytuacji bądź tego, który przedmiot znajduje się najbliżej bohatera. Można by przypuszczać, że to ponad miarę uprości rozgrywkę, że będzie to coś w rodzaju interaktywnego filmu, w którym - naciskając klawisze - wyznaczamy jedynie tempo wyświetlania, ale tak nie jest. Fakt - pierwsza część rozgrywki okazuje się mocno liniowa, jednak później poruszamy się w bardziej otwartym świecie i trzeba główkować. Jak w starych dobrych przygodówkach może się też zdarzyć, że czasem utkniemy z powodu dość abstrakcyjnej logiki twórców gry.

Trzeci udany ruch to wysokiej jakości oprawa wizualna. Ma się ona nijak do wyglądu rozpixselowanej pierwszej części czy sztucznie prezentującej się ostatniej odsłony oryginalnej serii. Grafika jest niczym z filmu rysunkowego - ujęcia poruszającego się po lokacjach bohatera kamera pokazuje pod zmiennymi kątami, wygląda to jak w bajce właśnie, a nie w typowej grze. Kolejny plus to świetnie podłożone



Wielka szkoda, że nie ma w grze trybu szybkiego przemieszczania się poprzez mapę.

Historia

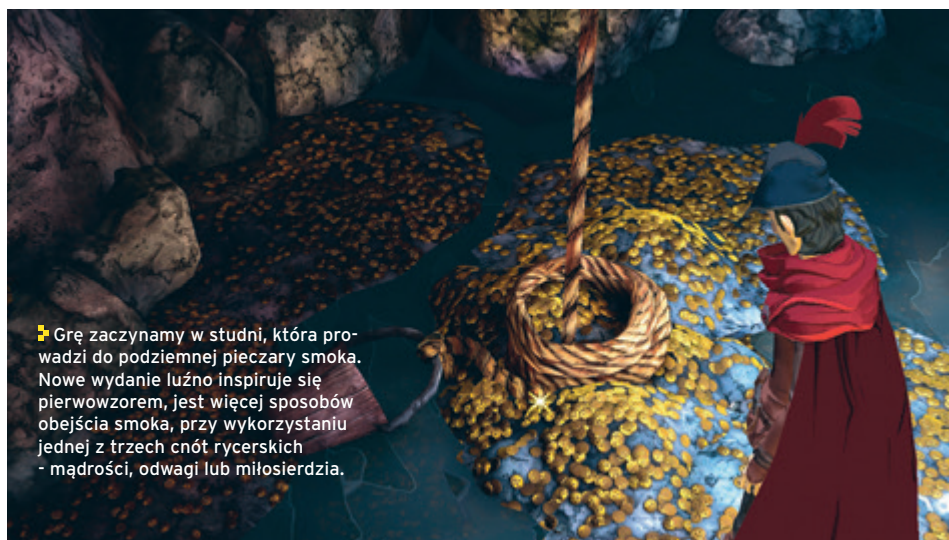


Roberta Williams, odpowiedzialna za oryginalną serię King's Quest, spotkała się z ekipą The Odd Gentlemen, aby podzielić się swoim doświadczeniem i podejściem do projektowania gier. Była też jedną z osób, które wypróbowały wczesną wersję nowej gry. Jak powiedziała, chętnie zrobiłaby podobną grafikę w swoich dawnych produkcjach, gdyby miała do dyspozycji podobny budżet na animacje.

głosy postaci - w starego Grahama wcieli się Christopher Lloyd, znany chociażby z roli szalonego doktora z filmów „Powrót do przyszłości”.

Na minus natomiast muszę zaliczyć pewną monotonię przy kolejnych próbach wykonania trudniejszych zadań. Często w tym celu trzeba przejść przez pomieszczenia, które zdążyły już się opatrzyć, oraz wysłuchać dialogów, które znamy już na pamięć. Co raczej nietypowe dla klasycznych przygodówek - niektóre zadania mają charakter czysto zręcznościowy i wymagają idealnego zgrania ruchów w czasie. Nużące może stać się też samo chodzenie po lokacjach w drugiej części gry, ponieważ nie da się podróżować za pośrednictwem mapy, tylko każdorazowo trzeba przebyć daną odległość statecznym, wystudionym krokiem młodego Grahama.

Dawniej w gazetach publikowano powieści w odcinkach, obecnie rozczłonkowie się w ten sposób elektroniczną rozrywkę. Aktualnie w sprzedaży jest pierwszy rozdział nowego King's Questu. Całość gry została zaplanowana na pięć epizodów oraz szósty, dodatkowy (epilog), który ma być dostępny tylko dla kupujących kompletną edycję. Twórcy bronią się, twierdząc, że nowy King's Quest jest duży, za duży na jednorazowe wydanie. Ilustruje to porównanie objętości scenariuszy gier. W przypadku oryginalnego King's Questu było to 58 stron maszynopisu, najbardziej obszerny ze starej serii był scenariusz do King's Questu VI, który liczył 285 stron. Scenariusz pierwszego rozdziału najnowszej gry zajmuje 640 stron. W tym kontekście nie przez wszystkich aprobowana decyzja o podziale tej produkcji na rozdziały ma pewne uzasadnienie. ■



Grę zaczynamy w studni, która prowadzi do podziemnej pieczary smoka. Nowe wydanie luźno inspirowane jest więc sposobów obejścia smoka, przy wykorzystaniu jednej z trzech cnót rycerskich - mądrości, odwagi lub miłosierdzia.



Submerged to pozbawiona słów fabułą, odczucia i wrażenia budowane obrazem, ruchem, światłem, dźwiękiem i muzyką.



Miko ma tylko jeden cel - chronić brata. Nie zaprzestanie poszukiwań pomimo nieuchronnych konsekwencji.

Miko potrafi utrzymywać się na ściankach lepiej niż niejeden alpinista. Uprozczone elementy zręcznościowe czynią z Submerged przygodówkę, którą należy chłonąć wzrokiem i słuchem.



Submerged

PC PS4 XONE PEGI 7

PRODUCENT Uppercut Games Wersja PL: nie

Voyager

Broń i pełny magazynek nie czynią nas od razu bohaterem. To nasza postawa w sytuacjach wymagających poświęcenia świadczy o tym, kim naprawdę jesteśmy.

Zaskakujący zabieg autorów gry Submerged - usunięcie walki oraz opcji utraty życia - spowodował, że do woli możemy podziwiać krajobraz zrujnowanego przez wodę świata, zamiast skupiać się na skakaniu i zabijaniu. Audiowizualna opowieść snuta w pokrytym wodną florą mieście wysuwa się tu na pierwszy plan. To historia, która może pochłonąć nas jak gigantyczna fala oceanu. Znam tylko kilka gier, które tak mocno przemówiły do mnie fabułą, wśród nich są Another World, To the Moon i Beyond Good & Evil. Submerged buduje nastrój opowieścią pozbawioną słów. Zamiast wyświetlać dziesiątki linii dialogowych, jak w visual novels, Submerged oszczędza słowa. Słyszymy tylko kilka zdań myślącej na głos Miku. Musi ona pomóc swojemu nieprzytomne-

mu, rannemu bratu. Opisy w menu gry, parę podpowiedzi i nazwy niektórych budynków wyczerpują limit słów pisanych. Nasze zmysły muszą za to nastawić się na odbiór zen w pigułce. Słuch rejestruje kojący szum wiatru na przemian ze spokojną, nostalgiczną muzyką fortepianu i skrzypiec. Wzrok odpoczywa, śledząc refleksy światła, odbijającego się od wody i nadgryzionych zębem czasu budynków.

Submerged prezentuje piękny świat - z urodą oceanicznego życia kontrastują ślady rozpadającej się cywilizacji pochłanianej przez naturę. Fragmentaryczne informacje o dawnej katastrofie, która zatopiła miasto, odnajdujemy w książkach, zawierających złożoną z obrazków historię, opowiadaną zgodnie z wolnym rytmem narracji. Obrazek po obrazku odkrywamy zależności pomiędzy poszczególnymi elementami uniwersum gry. Równocześnie, jak prawdziwi turyści, zbieramy punkty za odwiedzenie najciekawszych miejsc, uchwycenie niezwykłych stworzeń wylaniających się z fal.



✚ **Milczące, niszczące postumenty dawnej cywilizacji wchłaniają ocean i rośliny, przekształcając monolityczne bryły w żywe pomniki.**

Najważniejsza jest tu jednak inna historia, opowieść Miku i Taku, również przedstawiona w formie piktoqramów. Autorzy zdecydowali się rzucić nas od razu na głęboką wodę. Wkraczamy do świata Submerged bez jakiegokolwiek intra. Taku jest ranny i nieprzytomny, Miku, płynąc przez bezkresny ocean łodzią, odnajduje schronienie w podtopionym mieście. Potrzebuje bandaży i lekarstw dla brata.

Zanurzona w wodzie metropolia od dawna nie tętni życiem. Tylko macki zielonych, podwodnych roślin oplatają konstrukcje z niszczącego betonu, stali i szkła. Za towarzyszy podróży mamy płaszczki, wieloryby, delfiny, mewy i inne morskie stworzenia, przecinające fale tuż obok burt naszej łodzi. Podczas penetrowania zakamarków miasta łódka stanowi jedyny środek transportu. Wprawdzie płynie po oleistych falach z bezwładnością poduszki, ale ten mankament da się wybaczyć po kilku usprawnieniach, pozyskanych z wraków innych łodzi. Wpływają one na czas używania dopalacza, pozwalającego pruć fale z niezwykłą szybkością. Niestety, innych opcji rozbudowy pojazdu autorzy Submerged nie przewidzieli.

Usunięcie z rozgrywki potknięć gracza skutkujących śmiercią bohatera pozwala skupić się na chłonięciu otoczenia wzrokiem i słuchem. Wiele razy przyłapałem się na tym, że po prostu gapię się w ekran, bo słońce

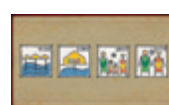
cudownie oświetla jakąś budowlę. Nic dziwnego, że autorzy postanowili dodać do Submerged tryb tworzenia widokówek - jeśli trafimy na wyjątkowo ładne ujęcie, możemy precyzyjnie ustawić kamerę i zapisać fotografię na dysku. Submerged jest trochę jak chińska zupka, pozwala natychmiast się zrelaksować, ale nie pozostawia w żołądku niedosytu. W parę chwil po uruchomieniu gry bez celu pływamy z miejsca na miejsce, podziwiając wodę i ruiny. Brakuje tylko wygaszacza ekranu do kompletu.

Odnalezienie kluczowych elementów w grze - skrzynek z zaopatrzeniem - wymaga częstego sięgania po lunetę i dokładnego obserwowania otoczenia. Przy okazji lokalizujemy także księgi, zawierające fragmenty historii zatopionego miasta, i uszkodzone łodzie, dostarczające części. Zabawa w oglądanie świata przez lunetę przypomina bezkrwawe łowy na okazy przyrodnicze w Beyond Good & Evil. Kiedy cel zostaje namierzony, przystępujemy do drugiego z elementów rozgrywki: ekstremalnych podróży po ścianach budynków, wiodących przez gzymsy, pnącza,

Submerged to opowieść wypełniona audiowizualnymi doznaniem. Szkoda, że tak krótka.



Ikony



Opowieść, w której uczestniczymy, jej preludium oraz historia zatopionego miasta zostały zaprezentowane w postaci piktoqramów. Główne wątki są bardziej emocjonalne i treściwe niż cały filmowy Waterworld.

rynny, drabinki i deski, przerzucone nad przepaściami zrujnowanych budowli. Wspinaczka najbardziej kojarzy mi się z Black Buccaneerem, przypomina też wyczyny księcia Perseusza i Lary Croft z wczesnych odsłon serii. Przez znaczną część Submerged bieganie po gzymsach sprawia satysfakcję, ale z upływem czasu staje się nużące, bo nie sposób spaść w otchłań. Miku dzielnie trzyma się ścian, pomimo wysiłków gracza (tak, próbowałem, udało mi się tylko raz z powodu błędu w grze). Docieranie do pobocznych celów naniesionych na niezbyt precyzyjną mapę (nie ma możliwości zbliżania ujęć budynków) staje się w pewnym momencie po prostu nudne.

Pływając po zatopionym mieście, przez jakiś czas szukałem źródła inspiracji, które było podstawą do stworzenia tej metropolii. Mosty zasugerowały mi Los Angeles, niektóre budynki Nowy Jork, inne - Sydney. Nie miałem racji - wprawdzie na niebie wypatrzyłem dwa słońca (po namyśle jedno z nich uznałem za pozabawiony tekstury księżyc), jednak kluczowe dla tej kwestii okazało się pytanie zadane autorom tytułu. Uprzejmie odpowiedzieli, że połączyli wiele miast w jedno. Na pewno nie są to wschodnioeuropejskie konstrukcje (jak w Half-Life 2), wzór stanowiły tu raczej brytyjskie, australijskie i amerykańskie metropolie.

Pewne mankamenty irytują w Submerged: brak rozbryzgu wody o krawędzie budowli, niedopracowana fizyka łodzi czy ściśle określone ścieżki, po których możemy się poruszać wokół budynków. Najślabym elementem okazuje się czas rozgrywki - grę da się ukończyć w niecałe 4 godziny. Drugie tyle wystarczy, by zebrać sekretne księgi z historią miasta. Za to zestaw doznań wizualnych i dźwięków towarzyszących tej zabawie, które stały się pretekstem do opowieści o zwykłej, ludzkiej odwadze, pozostaje w głowie na dłużej. Liczę na kolejny epizod Submerged, może w czyjejs innej skórze i na dodatek w akwalungu? Wtedy swe podwodne, zmurzałe piękno odsłoniłyby fundamenty zatopionego miasta. **L**



Act of Aggression

PC

PRODUCENT Eugen Systems Wersja PL: nie

Gregorius

ACT OF AGGRESSION

Strategii czasu rzeczywistego rocznie powstaje kilka i ten rok także nie należy do wyjątków. Moim zdaniem jedną z perełek, na które powinno się zwrócić uwagę, jest Act of Aggression francuskiego producenta Eugen Systems. Ma on na swoim koncie serię Act of War, genialne R.U.S.E. i cykl Wargame, a samo studio istnieje już 15 lat.

Akcja AoA toczy się w nieodległej przyszłości - w 2019 roku potężny krach zatrzęsł chińską giełdą i spowodował załamanie tamtejszej gospodarki, co wywołało największą globalną recesję od 1929. W odpowiedzi na to część krajów utworzyła własne tajne siły zbrojne, nie mogąc ufać nikomu - tak powstała organizacja Chimera. Do głosu doszła też tajna organizacja Cartel, która wyrosła na bazie partyzantki Contras. Jako trzecia siła w walce pojawiła się występująca, ale zaprawiona w boju US Army, która po zakończeniu wojny w Zatoce w 2020 roku musi mieć jakieś zajęcie.

AoA w warstwie rozgrywki niespecjalnie wyróżnia się na tle innych RTS-ów. Trzeba rozbudowywać bazę,

dbać o surowce (ropę, aluminium, rzadkie metale i prąd), organizować wojsko i tworzyć systemy obronne oraz jednocześnie osłabiać przeciwnika, by ostatecznie go pokonać. Do dyspozycji mamy piechotę, pojazdy opancerzone i czołgi, helikoptery i lotnictwo (w tym drony). Możemy budować bunkry i zlecać bombardowania oraz wynajdywać nowe technologie.

Tym, co jednak odróżnia AoA od konkurencji, jest świetna SI oraz kilka zupełnych nowości w RTS-ach. Po pierwsze, skala rozgrywki. W grze online może wziąć udział nawet 40 graczy naraz! Wyobraźcie sobie mecz drużynowy 20 na 20? Po drugie, wykorzystanie piechoty - może ona przejmować budynki, zajmować

banki, z których kradnie pieniądze, oraz aresztować piechotę wroga, by na przykład wymienić ją na surowce. Piechota ma też najwięcej ulepszeń i rodzajów. Trzecią nowością stanowi tryb widoku - da się obserwować pole gry z kamery satelitarnej w dużym oddaleniu, co pozwala na makroplanowanie. Co jeszcze jest ważne, to tempo rozgrywki. Surowców mamy mało i kończą się szybko, zatem należy bardzo dobrze planować wykorzystanie zasobów. Nie od rzeczy byłoby wspomnieć o grafice - podoba mi się! Zbombardowanie podmiejskiego osiedla wygląda naprawdę imponująco...

Już teraz tytuł robi bardzo dobre wrażenie - zarówno pod względem graficznym, jak i płynności rozgrywki. Wróżę sukces! ■

Kombajny



Zdecydowanie wizualnie przyjemną częścią gry są potyczki w swojskich klimatach - na przykład na polu wśród traktorów.

✦ Jak się wróg okopie, to go trzeba najpierw odpowiednio zmieknąć.





48

W tym numerze wszystko się pięknie splotło jeśli chodzi o **Diablo**. Spotkaliśmy Davida Brevika i publikujemy świetnie napisaną historię serii.



55

Stieg Hedlund razem z Davidem Brevikiem założył firmę Condor. Pracował przy Diablo i Diablo II, o czym opowiada w wywiadzie dla Pixela.

64

Saga Metal Gear ma jedną z najlepszych fabuł w grach w ogóle. Hideo Kojima stworzył dzieło, które momentami zbliża się do dobrej literatury.



58

Historia **Need for Speed** sięga 1994 roku. Jak to się stało, że Electronic Arts utrzymał tę serię przy życiu przez dwie dekady?

HALL OF FAME



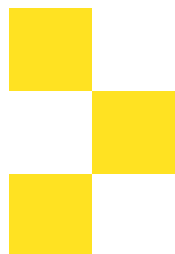
70

Tekst Pawła Schreiber o tym jak rodził się gatunek symulatorów lotniczych. Kiedyś stanowiły potęgę, a potem wymarły niczym dinozaury.



HISTORIE NAJWAŻNIEJSZYCH GIER, JAKIE KIEDYKOLWIEK POWSTAŁY I DZIEJE ICH TWÓRCÓW

” **ABY POKONAĆ WROGA O PSEUDONIMIE PSYCHO MANTIS, TRZEBA ODŁĄCZYĆ KONTROLER I PODŁĄCZYĆ GO DO INNEGO ZŁĄCZA.**





PAN TERRORU I Dobrej ZABAWY

Ile nocy zarwaliśmy przy Diablo II? Przyznacie jednak, że było warto. Gra świętowała niedawno 15. urodziny. To dobra okazja, by znów odwiedzić Tristram i przyrzeć się bliżej kultowej trylogii.

Seria Diablo ma wielu ojców, koncepcja gry narodziła się jednak w głowie Davida Brevika: - Wymyśliłem grę jeszcze w czasach szkoły średniej. Mieszkałem w północnej części San Francisco, u stóp góry Diablo. Pomyślałem, że to świetna nazwa dla gry.

W 1996 roku GameSpot nazwał Brevika „czwartą najbardziej wpływową osobą w świecie gier komputerowych”. Brał on udział w tworzeniu Diablo, Diablo II i był jednym z najostrzejszych krytyków części trzeciej.

CZARNY PR

Ostatni dzień 1995 roku, 12 miesięcy przed planowaną premierą pierwszego Diablo. Amerykańskie nastolatki zafascynowane grami wideo czekają niecierpliwie na kolejną audycję programu „Computer Fun Shop” Marka Shandera. To świetna okazja, by posłuchać wywiadów z twórcami ulubionych gier i zadać im pytanie.

Tym razem moment wydaje się szczególny. Gościem programu jest Bill Roper, współtwórca dwóch świetnie przyjętych części Warcrafta. Roper to jedna z najważniejszych postaci w Blizzardzie, dla których właśnie zaczynają się złote czasy.

Po serii standardowych pytań na temat królestwa Azeroth w końcu pada to jedno, najważniejsze: - Więc pracujesz nad nowym projektem... Diablo?

Bill Roper robi przerwę, szybko kalkuluje, co może zdradzić, i odpowiada: - Tak, to mroczniejszy, bardziej zły i złowieszczy rodzaj RPG. Nie interesują nas elfy, krasnoludy i wróżki. W grze spotkasz demony i nieumarłych.

W momencie gdy wypowiadał te słowa, w branży zdążyły się już pojawić pierwsze przecieki na temat powstającego Diablo. W sieci i na płytach CD krążył minutowy zwiastun gry, przedstawiający ponure Tristram, tajemniczą gotycką świątynię oraz ukryte pod nią ociekające krwią lochy i podziemia, w których

Zawsze uważałem Diablo za serię wymyśloną i stworzoną przez firmę Condor, ale inspirowaną i rozwijaną przez Blizzard.

Pan Terroru umościł sobie gniazdko. Nad wszystkim królowało wyraziste logo Diablo, płonące na tle czaszki Baphometa. To wystarczyło, by już na starcie zaliczyć Diablo do kategorii gier promujących „złego”. Dziś tego typu grafiki nie zrobiłyby pewnie na nikim większego wrażenia, ale trzeba pamiętać, że w połowie lat 90. był to temat mocno drażliwy. Nie ucichła jeszcze głośna sprawa West Memphis Three, a w MTV szalał Marilyn Manson. Drżący o swe pociechy rodzice nie wiedzieli, że w grze tak naprawdę chodzi o pokonanie demona. Czarny PR zaczął działać.

PODZIAŁ RÓL

Wróćmy jednak do samej gry. Bill Roper odpowiadał za koordynowanie prac nad Diablo. Był twarzą projektu, pojawiał się w mediach, jego głos można było usłyszeć w zwiastunach. Ogólna koncepcja tytułu powstała jednak poza Blizzardem.

Roper przyznał w jednym z wywiadów: - Po wydaniu Warcrafta I i II martwiliśmy się, że gracze będą nas postrzegać jako producentów gier RTS. Chcieliśmy być dobrzy w każdym gatunku, więc postawiliśmy na produkcję RPG.

W tym czasie David Brevik, Erich Schaefer i Max Schaefer z małego studia Condor szukali producenta, który pomoże im zrealizować pomysł na RPG w klimatach Rogue i Angbanda, z losowo generowanymi mapami i nowoczesną grafiką. Jak w dobrej bajce wieść o śmiałku, który samotnie postanawia zejść do złowrogich podziemi, dotarła do zamożnego sponsora, który zdecydował się udzielić swego wsparcia. Blizzard dostrzegł w projekcie potencjał. Wziął studio Condor pod swoje skrzydła, przemianowując je na Blizzard North. Młodszy brat zachował jednak niezależność.



✦ Czary w Diablo były jednakowe dla wszystkich klas. Spersonalizowane zaklęcia i umiejętności z późniejszych części gry znacznie urozmaiciły rozgrywkę.

Nad tytułem pracował zgrany zespół złożony z dwudziestu kilku programistów i grafików. A jak wyglądała współpraca między firmami?

- Zawsze uważałem Diablo za serię wymyśloną i stworzoną przez firmę Condor, ale inspirowaną i rozwijaną przez Blizzard - wyjaśniał Roper.

Wspólnie z Allenem Adhameem (szefem studia) zaproponowali kilka dość istotnych zmian. Zrezygnowano z trybu turowego i postawiono na grę w czasie rzeczywistym. W końcu Diablo miało być RPG nastawionym na akcję. Nawiasem mówiąc, ortodoksi wielbiący tytuły, w których można pogubić się w dziesiątkach zadań pobocznych i setkach stron dialogów, do dziś gardzą Diablo, nie uznając go za RPG.

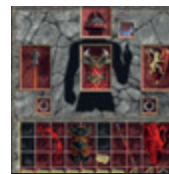
DIABLO W KAŻDYM DOMU

Jaki był najlepszy prezent gwiazdkowy w 1996 roku? Oczywiście Diablo. Tuż po premierze w recenzjach jak refren potarzało się hasło „to gra doskonała”. Wielkie wrażenie robiła grafika utrzymana w mrocznych gotyckich klimatach. Nad efektem pracowano bardzo długo.

- W każdej produkcji robimy setki poprawek i zmian w projektach. Przy StarCraftcie wyrzuciliśmy tyle grafik, że mogłaby z nich powstać osobna gra - wyznali twórcy.

W przypadku Diablo sytuacja wyglądała podobnie. W sieci można znaleźć strony prowadzone przez zapaleńców, którzy rozkładają na czynniki pierwsze dema i screeny z pierwotnych wersji Diablo. Gdyby zebrać odrzucone elementy w całość, wyszłaby z tego może nie druga gra, ale na pewno solidny dodatek. W ostatecznej wersji nie zobaczyliśmy wielu przedmiotów, czarów i lokacji, obecnych w wersjach beta. Część z nich powróciła w sequelu.

Ekwipunek

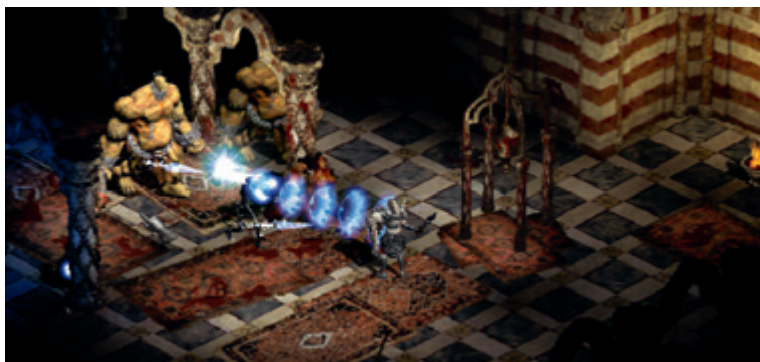


Unikatowy przedmiot to pieniądze, jak mawia stare porzekadło. Żeby pomieścić przedmioty wygrzebane we wnętrznościach potworów, twórcy proponowali coraz to ciekawsze rozwiązania. Dodatkowe skrytki i plecaki były jednak niewystarczające. W Diablo III ujednolicono rozmiary przedmiotów, tak by gracz mógł pomieścić ich jak najwięcej.

➤ Prosty i przejrzysty interfejs, z charakterystycznym podziałem na życie i manę, wyznaczył nowy standard w projektowaniu gier RPG.



➤ Recenzenci chwalili Diablo nie tylko za grywalność, ale także za grafikę. Animacje czarów, ponure gotyckie lokacje - wszystko to do dziś robi duże wrażenie.



➤ Nekromanta to najmniej samotna postać ze wszystkich. Zawsze towarzyszy mu zastęp wiernych i oddanych nieumarłych.

➤ Odwrócony pentagram miał pojawić się także na ikonie gry. Twórcy chcąc uniknąć kontrowersji, postawili na łagodniejszą wersję - głowę Baphometa.

➤ Zabawa w Diablo II każdą z nowych postaci wymagała innej strategii. Dzięki temu grę można było przejść na pięć różnych sposobów.

Gracze pokochali Diablo przede wszystkim za model rozgrywki, konsekwentnie rozwijany w kolejnych odsłonach i dodatkach. Jak już wiemy, postawiono na dynamiczną walkę i losowo generowane plansze podziemi. Powodowało to, że wszystkie rozwiązania można było wyrzucić do kosza. Każda sesja okazywała się zupełnie inna, oczywiście poza pewnymi standardowymi elementami istotnymi dla scenariusza, jak bossowie i artefakty. Diablo tworzono w myśl filozofii Blizzarda odnośnie tego, jaka powinna być gra: „łatwa do nauczenia, trudna do ukończenia”. Stosowano tak zwany „mother test” - jeśli średnio zaawansowany gracz potrafił odnaleźć się w grze bez instrukcji, to wszystko było jak należy. Gdy pojawiały się jakieś problemy, na przykład ze sprzedażą przedmiotów lub otwieraniem drzwi, twórcy robili wszystko, by uprościć te zadania. Do tego trzeba dodać rozbudowany system nagród wyskakujących z ciał zabijanych potworów.

Wyjaśnia Eric Schaefer: - Zależało nam na przywiązaniu gracza do gry. Konstruowaliśmy ją tak, by czuł, że zawsze ma przed sobą kolejne zadanie do wykonania, miejsce do okrycia czy poziom doświadczenia do zdobycia.

Klarowny model sprawdzał się w rozgrywce sieciowej - zarówno przez kabel z sąsiadem mieszkającym piętro niżej, jak i przez serwis Battle.net z graczami z całego świata. Telekomunikacja z pewnością nie mogła narzekać. Co innego rodzice płacący rachunki. Oczywiście multiplayer wymagał optymalizacji. Serwery Battle.net szybko zaroily się od oszustów sztucznie nabijających poziomu. Najlepsze miało jednak dopiero nadejść.

HISTORIA MA ZNACZENIE

Fabula w serii Diablo znajduje się zdecydowanie na drugim planie, ale nie oznacza to, że okazuje się nieistotna. Co prawda Tolkien to to nie jest, co najwyżej William King, ale twórcy pokusili się o stworzenie czegoś w rodzaju mitologii Diablo, która sięga daleko wstecz, przed

wydarzenia z pierwszej części gry. Została ona rozwinięta w powieściach, komiksach i poradnikach, jak chociażby w pięknie wydanej „Księdze Caina” czy trylogii „Wojna Grzechu”. Nawiązania do owej mitologii pojawiają się także w każdej z trzech odsłon cyklu, niejako na marginesie głównego wątku - w opisach przedmiotów, ukrytych księgach czy rozmowach z napotkanymi postaciami.

Historia dotyczy Wielkiego Konfliktu - odwiecznej walki demonów z aniołami, rozgrywającej się poza czasem i przestrzenią. W składzie piekielnej reprezentacji znalazła się trójka wielkich napastników, czyli Mefisto, Baal i nasz parzystokopytny Diablo. Po drugiej stronie stanął Archanioł Tyrael, który zjednął sobie klany magów, tworząc Bractwo Horadrimów. Wręczył im potężną broń w postaci Kamienia Duszy, umożliwiającego zapuszkowanie w nim duszy dowolnej istoty. Horadrimom udało się uwięzić Diablo w owym kamieniu, który następnie ukryto w grocie nad rzeką Talsande. W tym samym miejscu wybudowano klasztor mający strzec jego bezpieczeństwa. Wiele lat później w pobliżu powstała wioska Tristram. Resztę historii dobrze znacie.

Fabula okazała się dla twórców na tyle istotna, że postanowili nie włączać do kanonu wydanego w 1997 roku dodatku Hellfire, który opowiada poboczną historię. Niechęć do „Piekielnego ognia” ma z pewnością związek z tym, że to produkt Sierry, a nie Blizzarda, w dodatku nie do końca udany. Choć Hellfire wprowadzało trzy nowe grywalne postacie, kilka nowych poziomów i przedmiotów, to jakościowo odstawało od pierwowzoru. Na prawdziwy ciąg dalszy historii piekielnej trójcy gracze musieli zaczekać do 29 czerwca 2000 roku.

DIABLO Z ARABII

Zakończenie Diablo, w którym Aidan, wbijając sobie w czoło Kamień Duszy, przemienia się w Mrocznego Wędrowca, wyraźnie zwiastowało drugą część gry.

Twórcy przyznają jednak, że mieli problem z kontynuacją historii.

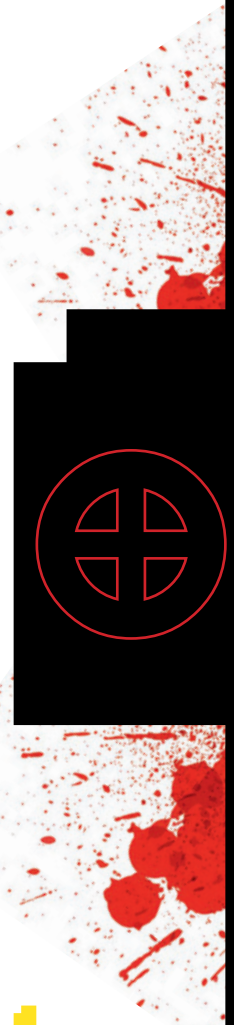
- Kiedy wzięliśmy się za Diablo II, utknęliśmy na starcie. Nie wiedzieliśmy, w którą stronę pójść. Ostatecznie spisaliśmy listę uwag od fanów, wykreśliliśmy zbędne elementy i dopisaliśmy to, czego nam brakowało. Gra nie miała z góry założonego planu, wszystko działo się spontanicznie - wspomina produkcję Eric Schaefer.

Autorzy, wśród których na czoło wysunął się główny projektant Stieg Hedlund, ustalili, że w grze pojawią się cztery nowe miasta zamiast jednego oraz pięć zupełnie nowych klas postaci, skonstruowanych od podstaw. Każda z nich została odpowiednio wyważona, tak by na przykład przejście gry barbarzyńcą nie było łatwiejsze od potyczki nekromantą. W „jedynce” różnie z tym bywało. Dodatkowo smaczek stanowiły odmienne strategie rozgrywki dla każdego z bohaterów.

W grze postawiono na prawdziwy arsenał nowych artefaktów i zupełnie nowe lokacje. O ile w pierwszym Diablo mogliśmy dostać klaustrofobii, dusząc się w ciasnych podziemiach gotyckiej świątyni, tak w Diablo II pierwszy akt rozgrywał się głównie na otwartej zielonej przestrzeni. Zaserwowano cztery różne krainy. Pierwsza z nich przypominała okolice Tristram, ostatnia piekielne lochy Diablo - scenografia spinająca historię nie różniła się zatem zbyt wiele od tej z „jedynki”. Pomiędzy tymi miejscami pojawiały się jednak smakowite nowości: wielkie pustynie Aranoch z miastem Lut Gholein oraz przypominający Amazonię Kędzystan. Obie te propozycje w wersji beta spotkały się z krytyką: jak to, Diablo na pustyni? Musicie jednak przyznać, że był to świetny zabieg, który bardzo urozmaicił i odświeżył serię.

NOWOŚCI SPOD PRYSZNICA

Omawiając postępy w przebiegu prac nad grą, Bill Roper żartował: - David Brevik wymyślił Diablo II pod prysznicem. Przychodził do nas i rzucał pomysłami: „Nie zgod-



Mitologia

Uniwrsium Diablo rozwijają książki, komiksy, poradniki oraz gry fabularne. Warto sięgnąć po Czarną Drogę (opisującą losy Tristram) oraz Dziedzictwo Krwi (opisujące wydarzenia mające miejsce przed przybyciem Mrocznego Wędrowca do Lut Gholein) czy Diablo III: Księgę Tyraela, łączącą podstawę gry z dodatkiem.

Jeśli komuś nie spodobał się wygląd hełmu, zmienialiśmy go, nawet jeżeli musiało go poprawiać kilku grafików przez tydzień. Nad Diablo II pracowało przez 4 lata 40 osób.

niecie, na co wpadłem dziś rano. Powinniśmy wprowadzić drzewko umiejętności, tak żeby gracz mógł sam wybrać, jak chce rozwijać swoją postać". Z każdym nowym rozwiązaniem musieliśmy wydłużać czas pracy nad tytułem o kolejne dwa miesiące. Ale było warto.

W ten sposób Blizzard stał się firmą, która słynie nie tylko ze świetnie wykonanych dzieł, ale i z długich terminów realizacji... które doprowadzały fanów do szału.

Jeśli dobrze przypominam sobie nastroje, jakie panowały przed premierą „dwójki”, to były one podobne do emocji związanych z ukazaniem się Diablo III. Wielkie nadzieje i oczekiwania mieszały się z krytycznymi opiniami na temat wersji testowych. Zwłaszcza że konkretnych przecieków z Diablo II było wyjątkowo mało. Pierwszy soczysty fragment rozgrywki, w którym posmakowaliśmy nowych lokacji, zademonstrowano w 1998 roku na targach E3, na rok przed planowaną premierą. Ostatecznie produkcję ukończono kilka tygodni przed terminem wydania ustalonym na 29 czerwca 2000 roku.

Tysiące szczęśliwców wybranych do testowania bety, którzy mogli zapoznać się z grą wcześniej, chwaliło jej rozmach, ale i krytykowało za to, że... to po prostu rozbudowane pierwsze Diablo. Gracze oczekiwali czegoś więcej. Dostało się grafice, która - choć przygotowywana z wielką pieczołowitością - w rozdzielczości 640x480 nie robiła wielkiego wrażenia. Twórcy stwierdzili wtedy, że aczkolwiek nie zgadzają się z tymi opiniami i ich dzieło jest piękne, to Diablo II będzie bez wątpienia ostatnią grą 2D ze stajni Blizzarda.

Pierwszy akt był najbardziej dopieszczony. Autorzy poświęcili mu najwięcej czasu, wiedząc, że razem

z postacią Amazonki trafi do beta-testów na długo przed premierą. Nie oznacza to jednak, że pozostała część tytułu miała braki. Podobnie jak w przypadku oryginału twórcy postanowili oddać maksymalnie dopracowany produkt.

- Jeśli komuś nie spodobał się wygląd hełmu, zmienialiśmy go, nawet jeżeli musiało go poprawiać kilku grafików przez tydzień. Nad Diablo II pracowało przez cztery lata 40 osób. W tym czasie powstało materiału na dwie lub trzy pełne gry - opowiadał Schaefer.

SKĄDŚ JUŻ TO ZNAMY. HOLLYWOODZKI ROZMACH

Oprócz fabuły zawartej w czterech aktach twórcy postanowili opowiedzieć dodatkową historię za pomocą wysokiej jakości przerywników wideo. Już na przykładzie pierwszego Diablo czy StarCrafta widać było, na co stać ekipę filmową Blizzarda. W 1999 roku do filmografii studia dołączył pierwszy zwiastun Warcrafta III, przy którym szczęka opadała do samej podłogi. Animacje w Diablo II były jeszcze lepsze, przebijały wszystko, co studio z Irvine zrobiło do tej pory. W zasadzie początkowo nie do końca było wiadomo, czy bardziej mamy do czynienia z filmem, czy z grą.

Wszelkie uproszczenia czy kompromisy w Diablo II były spowodowane wymaganiami gry sieciowej. Gdy produkt wylądował w sklepach, na serwerach Battle.net czekało już kilka milionów barbarzyńców, Amazonek i nekromantów gotowych do walki. Blizzard nie był do końca pewien, jak Battle.net udźwignie taką ilość graczy - testy przeprowadzono na grupie kilkuset tysięcy osób, problemy techniczne były nieuniknione. W Polsce okazały się one szczególnie dotkliwe.



Mimo wprowadzenia nowych poziomów trudności w Diablo III, nie urozmaiciły one zbytnio rozgrywkę. Pierwsze trzy poziomy dla weterana Diablo to nic wymagającego. Zabawa zaczyna się dopiero na Masterze.

Przedmioty

Diablo II wprowadziło rozbudowane kolorowe wyróżnienia dla przedmiotów zdobywanych w grze. Znajdziemy tu między innymi przedmioty magiczne (niebieskie), unikatowe i najbardziej pożądane (złote) czy przedmioty z miejscami na kamienie, czaszki czy runy zwiększające moc (szare).

Nie tylko ze względu na niestabilne serwery, ale po prostu dramatycznie wolne łączy. Standardowym tekstem w recenzjach Diablo II i dodatku Lord of Destruction było: „Powiedzielibyśmy wam coś więcej o grze w sieci, ale padło nam łącze”.

Gra okazała się wielkim sukcesem, wciągając do swego dominium miliony osób na całym świecie. Premiera trzeciej części serii wydawała się kwestią czasu. W końcu po pokonaniu Diablo i Mefisto trzeba było jeszcze zrobić porządek z Baalem, ostatnim z Mrocznej Trójcy. Ostatecznie stał się on bohaterem piątego aktu, czyli dodatku Lord of Destruction. Dlaczego nie zachowano go na trzecią część gry? Czyżby już w 2001 roku wiedziano, że serię Diablo czekają kłopoty?

KONIEC LEGENDY

Wystarczył jeden akord zagrany na 12-strunowej gitarze, by cały świat dowiedział się o premierze Diablo III.

Na konferencji Blizzard WWI w 2008 roku Mike Morhaime oznajmił: - W ubiegłym roku zapowiedzieliśmy StarCrafta 2. Zastanawiacie się pewnie, czy tym razem mamy coś równie wielkiego.

Po tych słowach na zaciemnionej scenie pojawił się człowiek z gitarą, a z głośników popłynęły delikatne dźwięki motywu z Tristram. Publiczność oszalała.

Nic w tym dziwnego, gracze od siedmiu lat czekali na oficjalną informację o kontynuacji serii. Do tej pory pojawiały się jedynie mało interesujące zapowiedzi. Mocno uszczuplony kolejnymi odejściami zespół Blizzard North, który już przy Diablo II miał problemy z zaproponowaniem czegoś absolutnie świeżego (ostatecznie dał radę), w przypadku Diablo III wydawał się być kompletnie wypalony. Widać to w testowych grafikach, które pozostały po pierwszej wersji „trójki”. Widnieje na nich Niebo, zupełnie nowa lokacja, zrealizowana zgodnie z obietnicą w technice 3D. Brak tu jednak zarówno nawiązania do poprzednich części (poza interfejsem), jak i obiecującej zapowiedzi czegoś nowego.



✦ Czarodziejce z wyglądu bliżej do księżniczek Disneya, niż wielkich wojowników. Dopiero w starciu 1:1 pokazuje na ją stać.



✦ Jeśli chodzi o umiejętności Druidowi bliżej do Barbarzyńcy niż Czarodziejki. W walce korzysta z pomocy zwierząt, potrafi się też w nie przemieniać.



✦ Diablo 3 okazało się mało mroczne. Dopiero dodatek Reaper of Souls przywrócił grze dawny wygląd i klimat.



✦ Diablo III to gra stworzona z myślą o wieloosobowej kooperacji. Solowa rozgrywka po pewnym czasie robi się po prostu nudna.

To i tak cud, że gra doczekała się w miarę zaawansowanego stadium w tamtym czasie. Tuż po wydaniu dodatku Lord of Destruction zespół Blizzard North opuścił Stieg Hedlund. W 2003 roku w jego ślady poszli założyciele firmy Max Schaefer, Erich Schaefer, David Brevik, a także Bill Roper. Ostatecznie studio zamknięto w 2005 roku. Ekipa odpowiedzialna za sukces Diablo przestała istnieć.

NOWY ZESPÓŁ, NOWA JAKOŚĆ? Blizzard postanowił stworzyć nowy zespół, na czele którego stanął między innymi Jay Wilson.

Nie był on najlepszego zdania o pracy poprzedników: - Pierwsza wersja Diablo III wpadła w pułapkę, której pragnęliśmy uniknąć. Twórcy bardziej chcieli być wierni Diablo II, niż zaprezentować coś świeżego. Naszym celem nie było Diablo 2,5. Blizzard tak nie działa.

Studio w Irvine rozpoczęło prace nad nowym Diablo III w 2006 roku. Zespół składał się z zaledwie kilku osób, które tworzyły poprzednie części. Większość, jak chociażby Wilson, była do tej pory po prostu fanami serii, którzy od teraz mogli kreować jej nowe oblicze. Co ciekawe, głównodowodzący, Wilson czy Josh Mosqueira, specjalizowali się w grach RTS. Czy poradzili sobie z kultowym RPG?

Główny cel nowego Diablo stanowiła rozgrywka w sieci oraz stworzenie bazy pod serię powiązanych z tytułem dodatków. Fabuła, która nigdy nie była mocną stroną cyklu, tutaj również robiła za tło - jak się okazało z głównym wątkiem można było rozprawić się w kilkanaście godzin. Oczywiście zabawa z bossami, takimi jak Belial czy Azmodan, zajmowała trochę czasu, ale nacisk położono na rozwój postaci i przechodzenie gry na kolejnych poziomach trudności. Istotna była także współpraca - zaliczenie tytułu na wyższych poziomach w pojedynkę mogło okazać się sporym wyzwaniem.

Przekładana z roku na rok premiera nastąpiła 15 maja 2012 roku. W pierwszej dobie sprzedano

Jay Wilson, widząc negatywne wypowiedzi Brevika, na swym prywatnym profilu na Facebooku skomentował sprawę krótko: „Fuck that loser”. Fani poczuli się dotknięci.



blisko 5 milionów egzemplarzy. I choć wyniki bez wątpienia cieszyły twórców, to opinie na temat tytułu już mniej. Branża, dziennikarze, gracze, a nawet autorzy dwóch pierwszych części byli tego samego zdania: nie na taką grę czekaliśmy 12 lat. Pomijając nieangażującą fabułę, system domu aukcyjnego, odstającą od standardów Diablo kolorystykę czy nijakie postacie i problemy z artefaktami, najbardziej zabolął fakt, że aby pograć, trzeba było być podpiętym do sieci. Większość graczy w takiej sytuacji sięgała po łatwiej dostępne pierwsze Diablo czy „dwójkę”... lub wydanego w tym samym czasie Torchlighta II, autorstwa Runic Games, studia prowadzonego przez Maxa i Ericha Schaeferów. Grę słusznie uznano za ciekawszą alternatywę dla Diablo III.

- Diablo III to zupełnie inna gra od tej, którą zrobiłoby Blizzard North. Nie da się jednak ukryć, że po zamknięciu naszej firmy Blizzard stracił zaologę z doświadczeniem w tworzeniu tytułów RPG. Trudno to odbudować - przyznał David Brevik.

Bill Roper dodał: - Nowe Diablo nie wygląda źle, ale zupełnie nie pasuje do klimatu który stworzyliśmy.

Fani byli tego samego zdania. Pojawiły się nawet petycje, by przywrócić grze mroczną i bardziej realistyczną oprawę.

Nie obyło się też bez małego skandalu. Jay Wilson, widząc negatywne wypowiedzi Brevika, na swym prywatnym profilu na Facebooku skomentował sprawę krótko: „Fuck that loser”. Fani poczuli się dotknięci - ponieważ dotyczyło to także ich opinii. Jak widać, Wilsonowi brakowało nie tylko doświadczenia w tworzeniu gier RPG, ale i w komunikacji z fanami. W 2013 roku odszedł on z teamu Diablo, by zająć się tytułem Project Titan.

Na pociechę twórcy w 2014 roku zaserwowali dodatek Reaper of Souls, który dokonywał w Diablo III małej rewolucji. Poza dołożeniem kolejnego aktu, zwiększeniem liczby poziomów do 70 oraz wprowadzeniem nowej postaci, krzyżowca, gra poprawiała szereg niedoskonałości oryginału. Już na starcie można było wybrać wyższy poziom trudności, który pozwalał w pełni cieszyć się każdą wygraną potyczką. Wizualnie rozszerzenie wydawało się mroczniejsze, choć nadal bliżej mu było do Diablo III niż wcześniejszych produkcji. Pojawiły się nowe lokacje, nowe potwory (aczkolwiek tylko z wyglądu, taktyka mordobicia pozostała ta sama), więcej ciekawych przedmiotów dopasowanych do klas postaci. Do tego zaserwowano tryb przygodowy umożliwiający swobodną eksplorację oraz tak zwane Szczeliny Nefalemów, w których czekały cenne artefakty.

Na przykładzie Reaper of Souls widać, że Blizzard stawał na rogach, by uratować serię. Czy to się udało? Jest niezłe, ale z prawdziwą pomocą może przyjść tylko Diablo IV. Zupełnie nowe, przemyślane i zrobione jak trzeba. ■

Diablo III miało być bazą pod serię wielu dodatków. Póki co doczekaliśmy się jednego. Podobno na tegorocznym BlizzCon Blizzard ujawni kolejny.



PIXEL
WYWIAD

DIABLO II:

WZLOT I UPADEK STUDIA BLIZZARD NORTH

Ze **Stiegiem Hedlundem**, głównym projektantem Diablo II o kulisach tworzenia jednej z najważniejszych gier w historii rozmawia Marcin Bieniek.



David Brevik, współtwórca Diablo I i II, obecnie pracuje przy Marvel Heroes.



Blizzard zarejestrował nazwę Diablo II: Salvation, jednak projekt nie ujrzał światła dziennego.

P W połowie lat 90. dołączyłeś do Condor Studios, później przekształconego w Blizzard North. Jak tam trafiłeś?

Miałem dwa podejścia. Za pierwszym razem zaoferowano mi stanowisko artysty i animatora. I to na naprawdę dobrych warunkach. Pracowałem już jednak jako projektant w Koei i wolałem utrzymać tę pozycję. Ostatecznie wybrałem posadę w Sega Technical Institute. Szukałem firmy, która wyróżniłaby się w moim CV. Do tej pory pracowałem raczej dla małych, nikomu nieznanym producentów. Trzy i pół roku później, kiedy odchodziłem z Segi, ponownie skontaktowałem się z Condor Studios. Firma zaczynała się rozwijać, zatrudniała ponad 10 osób. Pokazali mi grę, którą aktualnie tworzyli, było to pierwsze Diablo. Okazało się, że w zespole brakuje doświadczonego projektanta. Negocjacje były krótkie.

P Pamiętasz moment, kiedy po raz pierwszy zobaczyłeś Diablo?

Tak, było to podczas wspomnianej wizyty. Projekt był tajny, nie ogłaszano żadnych zapowiedzi. Blizzard North nie było jeszcze rozpoznawalne. Zaczynałem przygodę z grami od papierowych RPG. Później przenosiłem ich zasady na ekran komputera. Wiedziałem, jak klasyczne RPG powinny prezentować się w nowym medium, z jakich elementów powinny się składać. Diablo miało większość z nich: tryb single player, izometryczny widok, rozgrywkę w czasie rzeczywistym. Momentalnie zrozumiałem, że chcę być częścią tego projektu. Moim zadaniem było

sfinalizowanie produkcji, nadzorowanie testów i wyeliminowanie błędów.

P Pierwsze Diablo jest mroczne i brutalne. Pełno w nim odniesień do zła i demonów. Nie obawialiście się, że gra będzie postrzegana jako zbyt mocna?

Nie chcieliśmy być kontrowersyjni. Naszym celem było stworzenie środowiska, które okaże się atrakcyjne dla gracza. Dokonaliśmy jednak pewnych zmian. Na przykład ikona gry na pulpicie stanowiła odwrócony pentagram. W ostatecznej wersji zamieniliśmy go na czachę.

P Jak wyglądała wasza współpraca z głównym oddziałem Blizzarda? Funkcjonowaliście jak jedna firma?

Mieliśmy dużo swobody, byliśmy w zasadzie niezależni, podobnie jak zespół pracujący nad StarCraftem. Mogliśmy przy tym korzystać z zasobów i kontaktów Blizzarda. Diablo powstawało na nowoczesnym sprzęcie, przy współudziale ekipy Blizzarda nadzorującego jakość oraz specjalistów od sekwencji wideo. Główna siedziba firmy znajduje się blisko Hollywood, gdzie mogliśmy nagrać profesjonalną ścieżkę dźwiękową.

Współdziałaliśmy w ramach programu „tiger teams”. Zespoły pracujące nad grami wzajemnie testowały swoje produkcje. To świetny sposób, aby ocenić tytuł jeszcze w fazie rozwoju, poprawić, co trzeba, lub skreślić. Otrzymaliśmy wiele wsparcia w związku z Diablo. Ja osobiście brałem udział w powstawaniu StarCrafta i przyłożyłem rękę do anulowania gry Warcraft Adventures.

P Dlaczego Diablo Hellfire, jedyny oficjalny dodatek do Diablo, powstawało poza Blizzardem?

Ze względów logistycznych. Blizzard był wówczas małą firmą, mogliśmy pracować w danym momencie tylko nad jedną dużą grą. Ewentualny czas przeznaczony na dodatek do Diablo i wersję na PlayStation pochłonąłby StarCraft. Nie mieliśmy wyjścia i musieliśmy postawić na zewnętrznego producenta. W tamtym okresie firmą bliską Blizzardowi była Sierra On-Line, posiadająca liczny zespół, który mógł poradzić sobie z dodatkiem do Diablo.

P Jak oceniasz ich pracę?

Przeprowadzono w tamtym czasie sondę wśród graczy, z której wynikało, że Blizzard cieszy się największym zaufaniem. W tym samym rankingu Sierra znalazła się na ostatnim miejscu. Stawialiśmy przede wszystkim na wysoką jakość gier. To było wpisane w nasz status. Sierra widziała to trochę inaczej. To chyba największy problem

Mount Diablo, od której gra wzięła swoją nazwę, pojawia się także w GTA: San Andreas jako Mount Chiliad. To święte miejsce dla wielu rdzennych Amerykanów.



Blizzarda - współpraca z zewnętrznym producentem nigdy nie wyszła firmie na dobre.

Przygotowanie Hellfire powierzono studiu Synergistic należącemu do Sierry. Wraz z producentem Mattem Householderem staraliśmy się współpracować z nimi tak blisko, jak to było możliwe. Mieliśmy jednak złe przeczucia odnośnie jakości gry. Poprosiliśmy, żeby nie zamieszczali w niej postaci barbarzyńcy, chcieliśmy ją wprowadzić w Diablo II. W oficjalnym wydaniu postać się nie pojawia, ale po edycji jednego z plików gry - już tak. Nasze złe przeczucia co do Sierry się potwierdziły. Hellfire to ostatnia gra, którą zrealizowali, zanim zostali zamknięci.

Na szczęście współpraca z firmami Climax i EA przy wersji Diablo na PlayStation okazała się pozytywnym doświadczeniem. To świetni partnerzy, którzy dbali o to, by zachować grywalność i jakość oryginału.



P Ciężko było wystartować z Diablo II?

Łatwo pogubić się podczas pracy nad sequelem. Miałem jednak za sobą 10 lat doświadczenia i wiedziałem, że projektowanie kontynuacji, to coś więcej niż wprowadzenie elementów, które chcielibyśmy dodać do gry. Musiałem mieć pewność, że produkt poradziłby sobie świetnie nawet wtedy, gdyby nie był sequelem Diablo. Skupiliśmy się na rozwoju bohaterów. Chciałem stworzyć wyraziste, zupełnie różne od siebie klasy postaci, z dodatkowymi podklasami, w ramach których gracz mógłby się specjalizować. Tak narodziło się drzewko umiejętności, rozbudowany system przedmiotów i czarów. Niektóre z tych elementów stały się standardem w grach RPG.

✚ Zespół Blizzard North z okresu Diablo I w pełnej krasie. Z klawiszami, a la zespół Boys sam Matt Uelmen.

✚ Główna siedziba Blizzard w Irvine, w Kalifornii. Mekka wszystkich graczy.



P Jakich błędów z pierwszego Diablo chcieliście uniknąć?

W „jedynce” problemem były postaci. Każda z nich mogła używać dowolnej broni, nauczyć się dowolnego czaru. Potrzebowaliśmy systemu opartego na klasach i ekwipunku przeznaczonego dla konkretnych profesji. Kiedy dołączyłem do ekipy Diablo, nie było już czasu na wprowadzenie tych zmian. Inny problem stanowił sieciowy multiplayer, w którym dochodziło do wielu oszustw. To niszczyło przyjemność z gry.

P Rozszerzyliście świat o nowe lokacje, jak wschodnie pustynie czy tropikalny Kurast. Nie obawialiście się reakcji fanów, którzy liczyli na ponure podziemia? Wiedzieliśmy, że Diablo II będzie dużą grą i oparcie jej tylko na podziemiach zmęczyłoby graczy. Zależało nam na wprowadzeniu nowych miejsc, historii i postaci z nimi związanych. Wszystko po to, by gracz pełniej poczuł świat gry.

P Czym inspirowaliście się, kreując te miejsca? Sięgaliśmy po różne źródła, jak książka „Niewidzialne miasta” Italo Calvino, słuchowisko radiowe „Moon over Morocco”, które było inspiracją w przypadku pustynnych lokacji, czy film „Czas apokalipsy”, z którego czerpaliliśmy, tworząc dżunglę. Diablo II jest pełne różnych odniesień. Sceneria z zadania „Siedem grobowców” przypomina starożytne miasto Petra, z kolei Tajemne Sanktuarium wzorowaliśmy na projektach Eschera.

P Pierwszą betę Diablo II zobaczyliśmy w 1998 roku. Gra ujrzała światło dzienne dopiero 2 lata później. Co zajęło wam tyle czasu?

To był ogromny projekt. Do samego końca nie zdawaliśmy sobie sprawy z jego rozmiarów. W połowie prac nad grą pojawiły się problemy z firmą The Cendant, co zupełnie nas rozbiło. Po serii przemian staliśmy się częścią molocha, który wkrótce okazał się synonimem korporacyjnej chciwości i oszustw. Zanegowano wartości, jakie Blizzard wypracował przez lata. Wielu zasłużonych pracowników odeszło, reszta straciła motywację do działania. Sporo czasu zajęło Blizzard North wyjście na prostą. Innym elementem, który spowodował wydłużenie produkcji, była swoboda pracy grafików. Często pojawiały się propozycje w stylu: „Wiem, że miałem zaprojektować tylko cmentarz, ale ustawiłem na nim mauzoleum, może warto stworzyć tu dodatkowy poziom?”. Nie protestowałem przeciwko takim pomysłom, były bez wątpienia czymś wartościowym dla gry, ale jednocześnie wydłużały tworzenie poziomów.

Jeśli chodzi o mnie, jako główny projektant odpowiadający za pracę całego zespołu, miałem mnóstwo roboty. Nie pogardziłbym pomocą, jednak ciężko było znaleźć kogoś kompetentnego.

P Czy trudno było skoordynować funkcjonowanie rozbudowanego systemu przedmiotów, losowego generowania lokacji i serwisu Battle.net? Zbalansowanie wszystkich tych elementów stanowiło wielkie wyzwanie. Wiedziałem jednak, że musimy zmieścić je w jednej grze. Nie chcieliśmy tworzyć innych zasad dla wersji single player i multiplayer.

P Diablo II odniosło wielki sukces, droga do Diablo III stała otworem. Zamiast zająć się jego produkcją, postanowiłeś opuścić Blizzard. Dlaczego? Po pierwsze, co wyszło z czasem, wiedziałem, że Blizzard będzie mieć wielkie trudności z wyprodukowaniem kolejnego sequela Diablo. Praca nad Diablo II





była ciężka - spędziliśmy trzy i pół roku skupieni tylko na grze, z czego ostatnie półtora, pracując praktycznie codziennie. Byłem wykończony, mój zespół także. Szeffostwo nie zastanawiało się nad tym, jak usprawnić system, który doprowadził do tego, że pracowaliśmy jak szaleni. Moje odejście było związane także z tym, że zawsze chciałem robić nowe rzeczy, kształcić się w różnych typach gier.

P Studio Blizzard North zostało zamknięte w 2005 roku. Firmę tworzył doświadczony zespół, wprawiony w tworzeniu tytułów RPG. Dlaczego tak potoczyła się jego historia?

Wydarzyło się to długo po tym, jak odszedłem z Blizzarda, ale podejrzewam, co mogło być powodem. Blizzard rozrósł się do ogromnych rozmiarów, ale Blizzard North nadal pozostało zwykłym studium tworzącym gry, które jednak naciskało na górę, chcąc zdobyć jak największą niezależność, z kolei główna firma dyktowała swoje warunki. Ostatecznie kilku kluczowych pracowników odeszło, by stworzyć Flagship Studios. Bez doświadczonej ekipy opracowanie Diablo III było po prostu niemożliwe. Blizzard, widząc brak postępów, zwolnił część teamu, resztę przeniósł do swojej siedziby. To częsty scenariusz w branży.

P Nad czym pracujesz obecnie?

Aktualnie dowodzę zespołem w firmie nWay. Nasz najnowszy projekt to ChronoBlade, nastawione na walkę RPG, którego akcja toczy się w bardzo ciekawym uniwersum złożonym z elementów fantasy, SF i steampunku. Naszym celem jest stworzenie wciągającej gry RPG, która przeniosłaby wszystko to, co najlepsze w konsolowych i pecetowych pozycjach tego typu, na urządzenia mobilne. To moja pierwsza produkcja RPG od czasu Diablo. Widzę przed nią sporo perspektyw. Moją intencją było opracowanie gry, która oferowałaby równie wiele zabawy, była równie złożona i bogata. Mam nadzieję, że fani moich dzieł chętnie po nią sięgną. 

 Bill Roper poza nadzorowaniem flagowych produktów Blizzarda, jak Warcraft, Starcraft czy Diablo, używał postaciom swojego głosu. Dziś pracuje przy projekcie Disney Infinity.

 Istnie 666



Spośród wszystkich wersji Diablo III najczęściej pochwał zbierała wersja konsolowa Ultimate Evil Edition, zawierająca dodatek Reaper of Souls oraz wiele poprawek w stosunku do pierwowzoru. Z pozycji wygodnej kanapy i z padem w ręku, dynamiczna rozgrywka Diablo III stała się jeszcze ciekawsza.



NEED FOR SPEED

Seria Need For Speed już od 21 lat pozwala graczom zaspokajać potrzebę wirtualnej prędkości. W tym czasie cykl notował wzrosty i upadki, ale nie można mu zarzucić tego, że się nie zmienił.

 Bazyl



- 1** Pierwszy NFS w 1994 roku dostępny był jedynie na konsolę 3DO. W 1995 wyszedł na pecety, zaś w 1996 trafił na PlayStation i Sega Saturn.
- 2** Specjalna edycja NFS II jako pierwsza odsłona serii obsługiwała akcelerator 3D.
- 3** W NFS 3: Hot Pursuit pojawiły się między innymi możliwości dodawania nowych aut oraz tryb multiplayer.
- 4** Czwarty NFS w Europie i Brazylii nosił podtytuł Road Challenge, ale reszta świata zna go jako High Stakes.

W Japonii pierwsze cztery części serii nie nazywały się Need For Speed, lecz Over Drivin'.

Szczególnością w kalendarzu wielbicieli ścigania się na monitorze stanowi 31 sierpnia 1994 roku. Wówczas to światło dzienne ujrzała pierwsza część cyklu Need For Speed. Gra powstała jako efekt współpracy komputerowych magików z Electronic Arts oraz dziennikarzy z motoryzacyjnego pisma Road & Track.

Pozwalała zasiąść za kierownicą ośmiu sportowych aut, w tym takich klasycznych wozów jak Porsche 911 Carrera, Dodge Viper czy Lamborghini Diablo. Gracze dostali do dyspozycji zamknięte wyścigowe tory i podzielone na kilka etapów trasy, na których ścigającym się kierowcom przeszkadzali zwykli uczestnicy ruchu ulicznego oraz goniąca piratów policja. Wszystko to podano w rewelacyjnej (jak na owe czasy) oprawie wizualnej. O tym, jak ważna dla twórców była grafika, świadczy choćby fakt, że już we wstępie do instrukcji zachwalano ją kilka razy. Zresztą akurat dbałość o wygląd to coś, co łączy wszystkie dotychczas wydane części cyklu NFS. Wracając

jednak do „jedynki”, należy wspomnieć o opcji, która podbiła serca wirtualnych rajdowców i wyróżniła grę na tle konkurencji. Otóż umieszczono w niej szczegółowe opisy wszystkich aut, zawierające masę danych technicznych, historię marki oraz zdjęcia i filmiki prezentujące samochody w akcji. Sukces tytułu sprawił, że w 1996 roku wydano edycję specjalną, wzbogaconą o dwie trasy oraz możliwość wyboru pory dnia wyścigu.

Pełnoprawny sequel ukazał się w 1997 roku. Tym razem wśród samochodów królowały prototypy. Można więc było ścigać się modelami, które nigdy nie weszły do seryjnej produkcji, jak Ford GT90 czy Cala zaprojektowana przez studio Italdesign dla Lamborghini. Znów zadbano o pokaźną sekcję poświęconą każdemu z aut. Recenzenci nie szczędzili pochwał, ale narzekali na brak obsługi akceleratorów, coraz częściej obecnych w domowych komputerach. Ich prośby zostały wysłuchane i jeszcze w 1997 roku do sklepów trafił NFS II Special Edition – pierwsza gra z cyklu oferująca

rozmycia, wygładzenie krawędzi czy rozbryzgujące się na szybie krople deszczu lub... muchy.

GORĄCY POŚCIG

Na trzecią odsłonę nie trzeba było długo czekać, ale gracze i tak niecierpliwie zerkali na kalendarz. Z deklaracji twórców z EA wynikało bowiem, że zamiast odgrzewanego kotleta zaserwują coś świeżego – większego, smaczniejszego i z dodatkami. Już zapowiedzi NFS III: Hot Pursuit w pismach branżowych zawierały takie stwierdzenia jak „nie ma co gdybać, to będzie wielki przebój”. Okazało się, że rzeczywistość sprostała oczekiwaniom i także w recenzjach obsypywano grę pochwałami. Trzeci NFS zawdzięczał to takim nowinkom jak możliwość jazdy w nocy, efekty pogodowe oraz przede wszystkim tryb Hot Pursuit, pozwalający walczyć z policjantami lub ścigać radiowozem drogowych piratów. Wprawdzie zniknęły filmiki poświęcone poszczególnym samochodom, ale za to dodano panoramiczne zdjęcia wnętrza każdego z aut. Ponadto grę można

Sięciowo



Wyścigowy MMO
NFS World wyszedł w 2010 roku, a swój żywot zakończył w lipcu 2015 roku. Gra była „duchowym spadkobiercą” Motor City z 2001 roku, który zapowiadano jako NFS, ale ostatecznie nie zdecydowano się go włączyć do serii.



3



4

- 1** Nieco przerobiona wersja NFS HP2 trafiła na automaty jako NFS GT.
- 2** W Underground supersamochody zostały zastąpione przez tuningowane auta.
- 3** Twórcy Undergrounda 2 przewidzieli powstanie filmu „Need for Speed” 10 lat przed jego premierą.
- 4** W Most Wanted trzeba było wspiąć się po liście najbardziej poszukiwanych kierowców.

W Ameryce pod sztandarem NFS wydano także dwie pierwsze części serii V-Rally.

było wzbogacić o ściągane z sieci wozy. Wszystko to sprawiło, że otrzymywała ona świetne recenzje i zgodnie okrzyknięto ją najlepszą częścią cyklu. Mianem tym mogła szcycić się jednak tylko do 1999 roku, czyli do premiery NFS: Road Challenge. Czwarta odsłona serii mocno przypominała poprzednią. Zawierała wszystkie trasy i tryby gry z „trójki”, ale wprowadzała sporo nowości, w tym uszkodzenia wozów i rozbudowany tryb kariery. Kolejny raz ludzie z EA, patrząc na oceny swego dzieła, mogli klepać się po plecach.

Chyba zdawano sobie sprawę, że tak wysoko zawieszona poprzeczka nie będzie łatwo przeskoczona. A przynajmniej nie uda się tego dokonać, proponując graczom to, co już znają. Zdecydowano się więc na bardzo oryginalny krok – piąty NFS oferował najmniej marek w historii serii. Ograniczył się bowiem do jednej, ale za to uwielbianej i zasłużonej – Porsche. Prasa podeszła do tego pomysłu nieufnie. Zastanawiano się na przykład, dlaczego gracze mają płacić za reklamę koncernu

samochodowego. Na szczęście zaraz po premierze wątpliwości odjechały autostradą w kierunku zachodzącego słońca. Wprawdzie NFS: Porsche 2000 bazował tylko na jednej marce, ale dostępnych modeli było około 80. Taki ruch wymusił opracowanie nowych trybów gry, które pozwalały prześledzić historię koncernu ze Stuttgartu lub wcielić się w kierowcę testowego. W przypadku tego drugiego między misjami pojawiały się wiadomości od innych członków zespołu Porsche. Jedni chwalili umiejętności nowego kierowcy, inni nie szczędzili złośliwości. Pierwszy raz w historii NFS-ów można było więc mówić o fabule. NFS: Porsche okazał się też niesamowitym źródłem wiedzy o tej marce – zawierał linię czasu pokazującą ewolucję modeli oraz archiwalne zdjęcia. Recenzenci zgodnie chwalili także realizm gry, chociaż NFS pozostawał zręcznościówką, pozwalającą czerpać przyjemność z jazdy, a nie z idealnego odwzorowania praw fizyki. Po premierze odsłony Porsche EA zerwało z zasadą „co rok nowy NFS” i na szóstą część

cyklu trzeba było poczekać trochę dłużej. NFS: Hot Pursuit 2 ukazał się w 2002 roku, a odpowiadało za niego studio Black Box nieco wcześniej przejęte przez EA. Gra już samym tytułem nawiązywała do części trzeciej, której miała być bezpośrednią kontynuacją. Wróciły najstynniejsze sportowe wozy oraz policja. Zniknął jednak dział z opisami i prezentacjami aut, który stanowił znak rozpoznawczy NFS-ów. W zamian nie dano praktycznie nic, a tytuł zapadł fanom w pamięć głównie z powodu policji, która zatrzymywała rajdowców, ciskając z helikopterów wybuchającymi beczkami. Jeśli ktoś lubił zapach napalmu na autostradzie, to musiał być wniebowzięty, ale reszta specjalnych powodów do radości nie miała. HP2 oferował niezłe wyścigi, jednak patrząc przez pryzmat serii, nie przyczynił się do jej rozwoju, a wręcz był krokiem wstecz.

SERIA SCHODZI DO PODZIEMIA
Ludzie z EA Black Box wysłuchali narzekających graczy i postanowili zaproponować coś nowego.

Wariacje



Użytkownicy przenośnych konsol często dostawali lekko zmienione wersje kolejnych części. Mogli grać w NFS: Underground Rivals, NFS: Most Wanted 5-1-0 i NFS Carbon: Own the City. Z kolei użytkownicy Wii i Nintendo DS jako jedyni mogą ściągać się w NFS: Nitro z 2009 roku, a do osób lubiących grać na telefonach jeszcze w 2015 roku trafił NFS No Limits.





NFS Porsche to kopalnia wiedzy o koncernie ze Stuttgartu.



Przeniesiono cykl w świat nielegalnych ulicznych wyścigów i tuningu. Klimat ku temu był idealny - w 2001 roku w kinach rządził film „Szybcy i wściekli”, a w 2003 premierę miał jego sequel. Wtedy też do graczy trafił NFS: Underground. Programistom udało się zmienić w zaletę brak realizmu, za który krytykowano HP2. Dodano nowe rodzaje wyścigu, czyli drift i drag, a wszystko to połączono fabułą. Gracz walczył o tytuł najlepszego kierowcy w mieście Olympic City. Jego przewodniczką i pomocniczką okazywała się niejaka Samantha, a głównym rywalem lokalny chwalięta Eddie. Jasne, nie był to szczyt finezji, ale wystarczył jako powód, by brać udział w kolejnych wyścigach i pokazać, kto rządzi na ulicy. Olbrzymia zmiana zaszła także pod względem dostępnych wozów - znikły bryki za setki tysięcy dolarów, a pojawiły się auta znane z naszych ulic. Cała zabawa polegała na tym, że można je było modyfikować, dbając zarówno o podnoszenie osiągnięć, jak i efektowny wygląd. Dzięki temu nawet zwykły VW



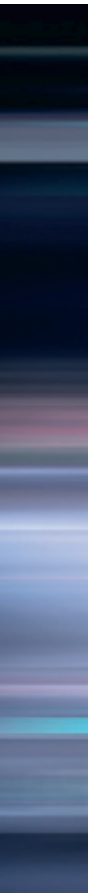
Golf zmieniał się w polykającego kilometry potwora. Wrażenie robiła też ścieżka dźwiękowa stanowiąca połączenie metalu, rapu i elektroniki z najwyższej półki. Wszystko to przełożyło się na komercyjny sukces - „podziemny” NFS sprzedał się w 15 milionach egzemplarzy. To przekonało ludzi z EA, że skoro coś działa, to nie ma co kombinować, i po roku wydano grę NFS: Underground 2. Rewolucji nie było, chociaż możliwość dowolnej jazdy po mieście Bayview i komiksowy sposób przedstawienia fabuły zasługiwały na uwagę.

U2 powtórzył sukces poprzedniej części, ale narzekano, że w świecie nielegalnych wyścigów brakuje policji. Skoro klienci domagali się powrotu gliniarzy, to EA Black Box, chcąc mieć nadal dostęp do ich portfeli, musiało to żądanie spełnić. Funkcjonariusze powrócili w wielkim stylu w NFS: Most Wanted, chociaż tym razem nie można było stanąć po stronie prawa (wyjątkiem była wersja na PSP). Comeback zaliczyły także superauta i tuningować dało się też Porsche czy

innego Viper. W trzeciej kolejnej grze pojawił się jeszcze jeden sposób przedstawienia fabuły - po animacjach i komiksie przyszedł czas na filmiki z żywymi aktorami. Główny bohater znów dostał do pomocy dziewczynę - tym razem była to Mia grana przez Josie Maran, znaną z epizodów w „Aviatorze” i „Van Helsingu”. Seria ponownie zdołała skutecznie zaspokoić potrzebę prędkości graczy, więc bez zbędnych kombinacji w 2006 roku wypuszczono NFS: Carbon, który wprowadzał bardzo niewiele zmian. Wyróżniał się głównie możliwością korzystania z pomocy skrzydłowych, blokujących rywali lub znajdujących przyspieszające jazdę skróty na trasie. Mimo niezłych recenzji i dobrej sprzedaży w EA zdecydowano, że cztery kolejne lata powtarzania tych samych schematów wystarczą i w 2007 roku dano graczom coś zupełnie innego.

Z POWROTEM NA TORZE

Tym czymś okazał się NFS: ProStreet - jedna z dziwniejszych odsłon serii. Wyścigi w niej przeniosły



3



4





1



2



się z miast na tory. Duży nacisk położono na konfigurację pojazdu, a model prowadzenia aut pchnięto w kierunku symulacji, co spotkało się z krytyką. Co ciekawe, ProStreet był pierwszym NFS-em, który dostał bohatera z imieniem i nazwiskiem - młodego kierowcę Ryana Coopera. Niestety, nie dowiedziano się, jak ów heros wygląda, gdyż cały czas pokazywano go w kasku. Czyżby był jednym z kuzynów Stiga z programu „Top Gear”? Gra wywołała mały skandal za sprawą reklam z nagimi modelkami, które według EA „jakoś prześliznęły się przez system akceptacji”.

Skoro pomysł ze zmianami nie wypalił, postanowiono odgrzać danie serwowane w poprzednich latach. W tytule NFS: Undercover z 2008 roku wróciło otwarte miasto, zabawa w policjantów i złodziei oraz fabuła. Grę przyjęto gorzej niż MW czy nawet Carbon, więc EA produkcję kolejnej części powierzyło ludziom ze Slightly Mad Studios. Chyba rzeczywiście trzeba było być lekko szalonym, żeby zdecydować się na to, co zrobili

Brytyjczycy. Sięgnęli bowiem do pomysłów z odsłony ProStreet i jeszcze je rozwinęli. Całkowicie zrezygnowano z fabuły, a zmagania umiejscowiono na rzeczywistych torach wyścigowych. Największą przemianę przeszedł model jazdy, który stał się symulacją. O dziwo, tym razem zabieg się udał i Shift podbił serca graczy oraz krytyków. Magazyn PSX określił go nawet najlepszą odsłoną cyklu. Oczywiście nie da się wszystkim dogodzić, więc o ile Undercover krytykowano za niski poziom trudności, to tym razem pojawiły się zarzuty wręcz przeciwne.

Najwyraźniej zdawano sobie sprawę z ryzyka, jakie niósł ze sobą przeprowadzony przez Slightly Mad Studios eksperyment, i jeszcze przed premierą Shifta rozpoczęto prace nad bliższą tradycji częścią. Odpowiadało za nią studio Criterion, czyli autorzy hitowego cyklu Burnout. Ich zadaniem był restart serii. I tak w 2010 roku światło dzienne ujrzał NFS: Hot Pursuit. Tytułem i stylem rozgrywki mocno nawiązywał do odsłony NFS: Hot

Pursuit 2. Dan Holman, szef marketingu EA, nie krył zadowolenia z finalnego efektu oraz wyników sprzedaży.

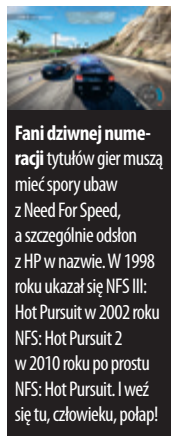
- To ogromny sukces. Gra niezależnie od gatunku musi dawać przyjemność z grania i proponować nowe rozwiązania. Dzięki tym składnikom nasze wyścigi czeka świetlana przyszłość - zapewniał.

Innowacją, którą się zachwycił, był Autolog, czyli wynalazek wprowadzający do zabawy element serwisów społecznościowych. Pozwalał gromadzić przyjaciół, ścigać się z nimi oraz chwalić osiągnięciami.

TRZY W JEDNYM

Szychy z EA chciały podtrzymać tradycję wypuszczania co roku nowego NFS-a, ale zdecydowały, że dadzą programistom nieco więcej czasu na dopracowanie swoich dzieł. Wiceprezes europejskiej części EA, Patrick Söderlund, postanowił więc w dalszym ciągu powierzać rozwijanie cyklu w ręce różnych studiów. Efekt był taki, że wyścigami jednocześnie zajmowały się Slightly Mad,

Pościg



Fani dziwnej numeracji tytułów gier muszą mieć spory ubaw z Need For Speed, a szczególnie odsłony z HP w nazwie. W 1998 roku ukazał się NFS III: Hot Pursuit w 2002 roku NFS: Hot Pursuit 2 w 2010 roku po prostu NFS: Hot Pursuit. I weź się tu, człowieku, połap!

5 Kamera umieszczona w kasku kierowcy pojawiła się jedynie w Shiftcie 2.

6 The Run miał zrewolucjonizować komputerowe wyścigi, ale okazał się klapą.

7 Most Wanted z 2012 roku w odróżnieniu od wersji z 2005 nie posiadał fabuły.

8 NFS Rivals tytuł zaczerpnął od NFS: Underground Rivals.



5



6



3



4

- 1 Carbon krytykowano między innymi za słabą grę aktorską Emmanuelle Vaugier i Tahmoha Peniketta.
- 2 ProStreet oberwało się za błędy wynikające z ekspresowego tempa prac nad grą.
- 3 Undercover to ostatni NFS, jaki był dostępny na PlayStation 2.
- 4 Idący w stronę symulacji NFS Shift okazał się sukcesem. Rozszedł się w nakładzie 4 milionów kopii.


EA Black Box i Criterion. Pierwsze z nich zaoferowało grę Shift 2: Unleashed, czyli wydaną wiosną 2011 roku kontynuację Shifta. Uznano, że pomysł z symulacją zbyt odbiega od spuścizny serii i z tytułu usunięto nazwę NFS, chociaż pozostawiono logo. Fani cyklu po raz kolejny musieli sięgnąć do portfeli jeszcze przed Wigilią. Tym razem za sprawą NFS: The Run autorstwa EA Black Box. Studio to po raz pierwszy dostało aż 3 lata na zakończenie prac, ale miało trudne zadanie - stworzyć wyścigi, które zrewolucjonizują gatunek. Efektem była najdziwniejsza część serii reklamowana jako gra w filmowym stylu. Bohaterem został niejaki Jack Rourke - ścigany przez mafię kierowca biorący udział w nielegalnym wyścigu z San Francisco do Nowego Jorku. Pierwszy i jedyny raz do NFS-a zawitały quick time events, które pojawiały się pomiędzy etapami wyścigu. W główne postacie wcielili się Sean Faris i Christina Hendricks, a podczas zmagañ można było oglądać także modelki Irinę Shayk i Chrissy Teigen.



W trakcie promocji gry EA nawiązało współpracę z magazynem Sports Illustrated i Adidasem, a reżyserią reklam The Run zajął się sam Michael Bay (tak, były wybuchy). Oczekiwania były wielkie, ale rzeczywistość mocno je zweryfikowała. Opiniami takimi jak „to nie jest tragiczna gra” trudno było się chwalić. Mocno oberwało się fabule, która miała być jedną z największych zalet gry, a okazała się płytką historyjką. Głos zabrał sam Frank Gibeau, jeden z najważniejszych ludzi w EA, który otwarcie przyznał, że chociaż gra mu się podobała, to liczył na dużo lepsze oceny. The Run było ostatnim NFS-em w historii EA Black Box, gdyż studio zostało zamknięte w 2013 roku. Wydawca zmienił też politykę. Wiceszef Criterion, Alex Ward, zapowiedział, że nad kolejnymi częściami wyścigowej sagi będą pracować ci sami ludzie.

Ekipa Black Box chciała być oryginalna, natomiast programiści Criterion postanowili podążać utartymi szlakami. Nawet tytuł zaczerpnęli z historii. NFS: Most Wanted z 2012 roku zaprezentował więc otwarty

świat, który można było zwiedzać w poszukiwaniu zawodów i nowych aut, czysto zręcznościowy model ścigania i goniąca rajdowców policję. W przeciwieństwie do oryginalnego MW tu nie było ani śladu fabuły. Znow zainwestowano czas i środki w Autologa i integrację między graczami.

Kontynuacją tego kierunku jest NFS: Rivals, w którym granica między kampanią dla pojedynczego gracza a multiplayerem została niemal całkowicie zatarta. Grę sygnuje logo studia Ghost, którego trzon stanowią ludzie przeniesieni z Criterion, czyli odpowiedzialni za Most Wanted. Obecna polityka wydawnicza (jedno studio, ale więcej czasu na pracę) sprawiła, że rok 2014 był pierwszym od 2001, gdy nie wyszła nowa część cyklu. Jego kolejna odsłona zatytułowana po prostu Need For Speed ma ukazać się w listopadzie tego roku. Ludzie z Ghosta znow sięgnęli do najlepszych lat serii i tym razem odświeżyli NFS: Underground. Co z tego wyszło, dowiemy się już niebawem. 



7



8



❖ Z biegiem lat bohater serii coraz mniej przypominał superbohatera. Artystyczną opiekę nad rozwojem Solid Snake'a dzięży urodzony w Hiroszimie Yoji Shinkawa.

METAL GEAR™

Kiedy podekscytowana opowiadałam znajomym o premierze Metal Gear Solid V: The Phantom Pain, często słyszałam: „Dla mnie już za późno. Nie grałem w żadne Metal Gear, to teraz nic nie zrozumieć”.

■ Krupik

To prawda, zmierzenie się z historią MG może się wydawać równie proste jak wysprzątanie stajni Augiasza. Choć The Phantom Pain oznaczone zostało jako piąta część serii, sytuacja jest o wiele bardziej skomplikowana.

Weźmy tylko pod uwagę gry prezentujące oficjalną historię MG: Metal Gear, Metal Gear 2: Solid Snake, Metal Gear Solid, Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, Metal Gear Solid 3: Snake Eater, Metal Gear Solid: Portable Ops, Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots, Metal Gear Solid: Peace Walker oraz dwie części Metal Gear Solid V – Ground Zeroes i The Phantom Pain. A jeśli dorzucimy do tego edycję MG na telefony komórkowe, gry online, strzelankę jak z wesołego miasteczka na iOS-a, karcianki z elementami akcji (Metal Gear Acid i Acid 2), wersję na konsolkę Game Boy Color, interaktywny komiks na PSP i Metal Gear Rising: Revengeance oraz różne dodatki, przeróbki i okolicznościowe kolekcje, to można dostać migreny. Co więcej, to seria, której obsada mogłaby spokojnie zagrać w filmie „Snakes on a Plane”. Wystarczy wymienić takich jej bohaterów jak Naked Snake, Solid Snake (w wersji młodszej i starszej), Liquid Snake, Solidus Snake i Snake... A wiecie, ilu Snake'ów potrzeba do wkręcenia żarówki?





BEZ NIEGO TRAWA NIE ROŚNIE

Poznanie serii MG koniecznie trzeba zacząć od jej twórcy - Hideo Kojimy. Po pierwsze, stwierdzenie, że Kojima uwielbia filmy, stanowi lekkie niedopowiedzenie. Nawet niezbyt uważny obserwator zauważy w MG odwołania do między innymi „Ucieczki z Nowego Jorku” (Snake Plissken), „Titanica” (Jack i Rose), filmów Johna Woo (gołębie wznoszące się w powietrze na początku walki) czy „Odysei kosmicznej” (Discovery, HAL). Kojima jest też wielkim fanem spaghetti westernów, czemu zawdzięczamy pojawienie się jednej z najciekawszych postaci w sadze MG - Revolver Ocelota, wzorowanej na występującym głównie w westernach amerykańskim aktorze Lee Van Cleefie. Ważniejszy od nawiązań do klasyki jest jednak sposób przedstawiania fabuły w MG, godny najlepszych kinowych przebojów: nieoczekiwane zwroty akcji (najsłynniejszy w MGS 2: Sons of Liberty), efektowne rozwiązania (Solid Snake odbijający się od rakiety wystrzelonej z helikoptera) i dluuugie

Opowieść przedstawioną w serii MG dużo łatwiej zrozumieć, jeśli podzieli się ją na dwa główne wątki z dwoma różnymi bohaterami.

przerywniki filmowe (sekwencja przedstawiająca walkę Snake'a z Metal Gear REX-em trwa 15 minut i 17 sekund!). Kojima bawi się równie dobrze przy tworzeniu swoich przebojów, jak my przy graniu w nie. Jeśli w grze pojawia się informacja, że kod znajduje się „na opakowaniu”, musimy wziąć pod uwagę, że może chodzić o rzeczywiste pudełko. Aby pokonać wroga o pseudonimie Psycho Mantis, trzeba odłączyć kontroler i podłączyć go do innego złącza. Mimo tego całego „lekkiego tonu” nie można jednak zapomnieć, że Hideo Kojima zawarł



w serii MG kilka bardzo poważnych przekazów, które były dla niego tak istotne, że niekiedy ucierpiała na tym spójność całej historii. Motywem przewodnim jest kwestia tożsamości: jej poszukiwania bez względu na to, co narzuca nam genetyka i inni ludzie.

Opowieść przedstawioną w serii MG dużo łatwiej zrozumieć, jeśli podzieli się ją na dwa główne wątki z dwoma różnymi bohaterami. W pierwszym wcielamy się w Naked Snake'a aka Big Bossa, aka Snake'a, aka Venom Snake'a (akcja rozgrywa się w latach 1964-84; gry MGS 3: Snake Eater, MGS: Portable Ops, MGS: Peace Walker, MGS V: Ground Zeroes i MGS V: The Phantom Pain), a w drugim w Solid Snake'a aka... głównie Solid Snake'a (akcja rozgrywa się w latach 1995-2014; gry Metal Gear, MG 2: Solid Snake, MGS, MGS 2: Sons of Liberty i MGS 4: Guns of the Patriots). Mimo że obie te opowieści łączą się ze sobą, aby jak najszybciej dojść do najnowszej odsłony serii, można spokojnie rozkoszować się historią Naked Snake'a bez wgłębiania się w bardziej skomplikowane losy Solid Snake'a. W tym celu należy zacząć zabawę od MGS 3: Snake Eater, którą to część zresztą nawet sam Kojima uważa za najlepszy punkt startowy do poznania całego MG.

➤ A oto jak zmieniali się bohaterowie serii Metal Gear.



➤ MGS 2: Sons of Liberty zaszerwowało nam jedną z większych niespodzianek serii.



➤ MGS opanowało wszelkie możliwe platformy, w tym przenośne.

KOMPUTER MSX2

Aby jednak oddać sprawiedliwość historii, rozpoczniemy naszą opowieść od około 1987 roku. Wtedy to właśnie bossowie i big bossowie z japońskiego Konami powierzyli młodemu i pełnemu entuzjazmu Hideo Kojimie misję stworzenia gry akcji na komputer domowy MSX2. Był tylko jeden problem. MSX2 nadawał się do takiego zadania jak trąbka do ugniatania ciasta - nie radził sobie z wyświetlaniem zbyt wielu obiektów, nie mówiąc już o przewijaniu ekranu. Kojima nie chciał zanudzić na śmierć graczy, serwując im walkę w stylu westernowego jeden na jeden, ale też nie zamierzał spektakularnie zakończyć kariery z powodu niewykonania zadania. Na szczęście przypomniał sobie jedno ze swoich ulubionych filmów - „Działa Nawarony” z 1961 roku i „Wielką ucieczkę” z 1963, które trzymały widzów w napięciu aż do końcowych napisów, mimo że ich bohaterowie nie pokonywali wrogów za pomocą niesamowitego arsenału, tylko dzięki sprytowi. Tak narodziła się gra Metal Gear, praprzodek wszystkich skradanek. W 1995 roku Solid Snake, członek grupy specjalnej FOXHOUND, przekrada się do kompleksu wojskowego Outer Heaven w południowej Afryce w celu znalezienia tajemniczej broni Metal Gear. Szybko okazuje się,

W pierwszych grach serii pikselowy Snake ukrywał się przed różnymi pikselowymi wrogami.



Wtem!



W MGS2 zamiast w mistrza Snake'a wcielamy się w Raidena - młodego, przystojnego i niedoświadczonego. Z wyglądu przypomina on nieco Dantego z Devil May Cry, a jego ulubionym one-linerem pozostaje „Jestem błyskawicą, transformacją deszczu”.

że może polegać tylko na sobie i na swoich umiejętnościach przetrwania (między innymi ukrywania się w jakże przydatnych kartonowych pudłach, które stały się klasyką serii).

Co ciekawe, chociaż Metal Gear zyskało spore grono fanów po wydaniu w Japonii i w Europie, prawdziwy sukces międzynarodowy osiągnęła dopiero jego znacznie zmieniona wersja (podobny gameplay, ale spore przeróbki fabularne) na NES-a, która ukazała się w następnym roku w USA. Kojima podkreśla w wywiadach, że nie miał z nią nic wspólnego - zdarzyło mu się nawet nazwać ją „kompletnym badziewiem” (niby - he, he, he - żartem). Wydaje się, że wyjątkowo rozdrażniło go zwłaszcza to, iż na

NES-ie zamiast z tytułowym Metal Gear gracze musieli zmierzyć się z superkomputerem.

SHOW MUST GO ON

Poważny zgrzyt, jeśli chodzi o ciągłość historii opowiedzianej w MG, powstał za sprawą „Zemsty Snake'a”. Po sukcesie Metal Gear Konami zdecydowało się na dalsze eksploatowanie kury znoszącej złote jajka. W ten sposób narodziło się Snake's Revenge na NES-a, przeznaczone specjalnie na rynek zachodni (premiera w USA w 1990 roku, w Europie w 1992). Szefowie Kojimy okazali się niemal tak sprytni jak sam Solid Snake i Hideo nie tylko dowiedział się o pracach nad tym projektem, dopiero kiedy były one już mocno zaawansowane, ale też całkiem przypadkiem od spotkanego w pociągu kolegi. W tym czasie zamierzał zająć się inną grą, ale gdy wysiadł z pociągu i dotarł pod frontowe drzwi domu, wiedział już, jak będzie wyglądać kolejna część jego MG. Chociaż Konami wydało Metal Gear 2: Solid Snake Kojimy w Japonii w 1990 roku na MSX2, na Zachodzie produkcja ta pojawiła się dopiero w 2006 jako dodatek do rozszerzonej wersji Metal Gear Solid 3: Snake Eater (Subsistence). A skoro to właśnie przedstawiona w niej historia Solid Snake'a jest uważana za oficjalną (wszystkie następne pozycje ze świata MG ignorują wydarzenia ze Snake's Revenge), przez 16 lat fani serii - poza jej japońskimi sympatykami - mieli wrażenie, że nie wszystko im się zgadza w całej tej opowieści.



Oprócz rodziny Snake'ów w serii MG pojawia się cały zestaw bardzo ciekawych postaci.

NOWE ROZDANIE

Metal Gear nabrało nowego wiatru w żagle w 1998 roku wraz z pojawieniem się na obsługującym grafikę 3D PlayStation, dzięki któremu zyskało nie tylko nowoczesną jak na tamte czasy oprawę graficzną i efektowne przerywniki filmowe, ale także pełny dubbing. Akcja pierwszej gry z serii Metal Gear Solid toczy się w 2005 roku (czyli w przyszłości w stosunku do daty wydania tytułu). Powracający z „emerytury” w alaskiej głuszy Solid Snake musi zmierzyć się z maniackalnym Liquid Snakiem i nową wersją zabójczego Metal Gear, noszącą jakże niewinne imię REX. Pojawia się także wątek w stylu „I'm your father, Luke!”.

Chociaż Kojima przynajmniej, że po MGS chciał odpocząć od kłopotów rodziny Snake'ów, popularność tej gry była tak duża, iż nie miał innego wyjścia, jak zabrać się za pracę nad kolejną częścią. Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty ukazało się w 2001 roku (w Europie w 2002) już na konsolę szóstej generacji, czyli PlayStation 2, a jego akcja rozgrywa się w latach 2007 i 2009. Początkowo fabuła miała poruszać temat broni nuklearnej (oczywiście spod znaku Metal Gear) ukrywanej przez Irak i Iran, ale ponieważ właśnie zaogniła się sytuacja na Dalekim Wschodzie, uznano, że będzie to zbyt ryzykowne. Kojima nie mógł jednak powstrzymać się przed umieszczeniem w grze nowej wersji Metal Gear, czyli RAY-a, a także... kolejnego Snake'a, tym razem noszącego imię Solidus. Wszystko przesłoniło jednak niespodziewane posunięcie autora.



W pewnym momencie zabawy okazywało się bowiem, że zamiast we wspaniałego Solid Snake'a wcielamy się w... niejakiego Raidena. Nie był to jednak rzucający gromy bóg (tak, ten w kapelutku) z Mortal Kombat, tylko przypominające modela blond bóstwo, któremu daleko było do poziomu prezentowanego przez Solid Snake'a. Wszystkiemu okazały się winne japońskie licealistki. Kiedy ludzie z Konami zapytali je w ankiecie, co powinno się stać, żeby zechciały zagrać w taką grę jak MGS, wyszło na jaw, że przeszkodą jest przede wszystkim podeszły (!) wiek głównego bohatera. I w ten właśnie sposób w grze pojawił się Raiden, a gracze (zwłaszcza w USA i w Europie) wpadli w rozpacz.

■ Jak widać, w czasach, kiedy rozgrywa się akcja MGS2 (2009 rok), modne były obcisłe kostiumy. Aż za obcisłe...

POŻERACZ SNAKE'ÓW

Kojima strzelił sobie w kolano, pozostawiając w MGS 2 zbyt wiele niezamkniętych wątków (najwidoczniej naiwnie liczył, że gracze sami sobie odpowiedzą na wszystkie pytania). I kiedy ogłosił, że zamierza zakończyć swój udział w tworzeniu sagi na MGS 3, części, w której niewiele było o Solid Snake'u, zaczęto nawet grozić mu śmiercią. Najważniejsze jednak, że kiedy patrzymy na głównego bohatera wydanego w 2008 roku, w wersji wyłącznie na PS3, Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots, którego akcja toczy się w roku 2014, widzimy, że Hideo Kojima zupełnie przestał przejmować się opinią japońskich dziewczynek narzekających na „te gry z okropnymi staruchami”. W ostatniej odsłonie cyklu z Solid Snakiem, która przenosi nas do prawdziwej strefy wojny, okazuje się bowiem, że nasz bohater gwałtownie się starzeje (a już drzewiej, panie, ostrzegali, że te eksperymenty z genetyką to nic dobrego) i wcielamy się w tak zwanego Starego Snake'a.

The Boss



Postać, która ukształtowała

Naked Snake'a (a więc w dużym stopniu też innych Snake'ów) jako człowieka i wojownika, była The Boss (1922-64). Tak, proszę państwa, KOBBIETA! Znana także jako Vovayevoda albo Mercury Lady. Ostatnie słowa? „Ktoś musi umrzeć, żeby kto inny przeżył!”.

TEN DRUGI, NAGI

Skoro już zakończyliśmy razem z Hideo Kojimą historię Solid Snake'a, możemy cofnąć się w czasie i zająć drugim głównym bohaterem całej serii, czyli Naked Snakiem. To również ciekawa postać.






Siwy wąsik. I zmarchy. W MGS 4 Solid Snake mocno się postarzał. Nie przeszkadzało mu to jednak w skradaniu się niczym lis.

nie tylko walkę o przetrwanie, ale też zarządzamy bazą, zdobywamy ludzi i dbamy o ulepszenia broni.

TERAŹNIEJSZOŚĆ

Ground Zeroes, pierwsza część Metal Gear Solid V, miało premierę w 2014 roku na PlayStation 3, PlayStation 4, Xboksie 360, Xboksie One oraz PC i przeniosło nas wraz z Naked Snakiem (zwanym teraz po prostu Snakiem) na Kubę do 1975 roku. Gra została przyjęta bardzo pozytywnie, chociaż narzekano na jej długość, nazywając demem za 40 dolicz. Nic dziwnego - miała zostać wydana z The Phantom Pain, ale prace nad tą częścią tak się wydłużyły, że Kojima chciał chociaż trochę wyjść naprzeciw oczekiwaniom graczy. Jako przystawkę przed głównym daniem dostaliśmy zatem mniej liniową rozgrywkę oraz bardziej otwarty świat.

A teraz, szanowna wycieczko, MGS, który ma się wznieść nad pozostałe MGS-y. Niestety, kiedy piszę te słowa, wszystko wskazuje na to, że Metal Gear Solid V: The Phantom Pain to ostatni owoc współpracy Hideo Kojimy z Konami. Jeśli jednak nawet tak się stanie (tu wstawmy płacz i rwanie włosów z głowy), gra ta ma szansę zapisać się w historii jako najlepsza odsłona serii. Mamy w niej przecież doskonałego bohatera (Naked Snake'a nazywanego teraz Venom Snakiem), ciekawy okres (1984 rok w Afganistanie podczas radzieckiej interwencji) i otwarty, ogromny świat.

A może... może to jednak nie koniec i Kojima wróci jeszcze z kolejnym MG? Czego i wam, i sobie życzę... 

Chociaż Metal Gear było pierwszą grą z cyklu, jeśli chodzi o czas rzeczywisty, to cała historia zaczęła się w wydanym na PS2 w 2004 (w USA i w Japonii) i w 2005 (w Europie) Metal Gear Solid 3: Snake Eater. Razem z Naked Snakiem przenosiliśmy się do radzieckiej dżungli, do roku 1964, by poszukiwać tajemniczej superbroni (tym razem jednak nie była to żadna odmiana Metal Gear). Hideo Kojima wybrał ten okres, ponieważ wydał mu się ciekawy z powodu trudnych wydarzeń w historii USA (środek zimnej wojny, zabójstwo prezydenta Johna Kennedy'ego i zaangażowanie się USA w wojnę w Wietnamie). Dzięki temu otrzymaliśmy nie tylko doskonałą fabułę (godną najlepszych szpiegowskich filmów), ale także jedno z najpoważniejszych w serii MG wyzwiań. Aby przetrwać w dżungli (a nie, tak jak w poprzednich częściach, na wygodnym betonie), musieliśmy nie tylko sprawnie ukrywać się przed wrogami (używając nowej opcji, czyli kamuflażu), ale też zbierać pożywienie, opatrywać rany czy stosować nowy system walki wręcz. Zaniepokojonych uspokajam: nawet w najgłębszej radzieckiej dżungli znajdzie się kartonowe pudło, do którego można się schować!

Dalsze losy Naked Snake'a poznaaliśmy w dwóch odsłonach na PSP:

gorszym Metal Gear Solid: Portable Ops (w USA w 2006 roku, w Europie w 2007; akcja toczy się sześć lat po MGS 3) i lepszym Metal Gear Solid: Peace Walker (2010 rok; akcja toczy się w 1974 roku na Kostaryce). Niewątpliwie na niższy poziom pierwszej z nich wpłynął fakt, że Hideo Kojima występował jedynie jako jej producent. Co więcej, pewne elementy fabuły Portable Ops nie zgadzają się z oficjalną wersją wydarzeń (sygnowaną oczywiście nazwiskiem Kojimy). W części tej natomiast wprowadzono do serii jedną ciekawą opcję: możliwość rekrutowania żołnierzy. Peace Walker, a także MGS V, to już nie „Tactical Espionage Action”, ale „Tactical Espionage Operation” - prowadzimy

Historia

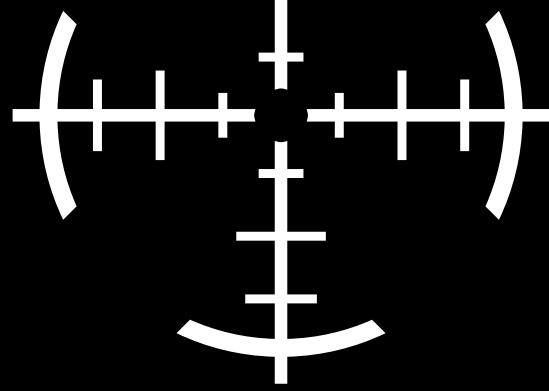
- Metal Gear Solid 3:** Snake Eater (1964)
- Metal Gear Solid:** Portable Ops (1970)
- Metal Gear Solid:** Peace Walker (1974)
- Metal Gear Solid V:** Ground Zeroes (1974/1975)
- Metal Gear Solid V:** The Phantom Pain (1984)
- Metal Gear** (1995)
- Metal Gear 2:** Solid Snake (1999)
- Metal Gear Solid** (2005)
- Metal Gear Solid 2:** Sons of Liberty (2007/2009)
- Metal Gear Solid 4:** Guns of the Patriots (2014)
- Metal Gear Rising:** Revengeance (2018)



A wszystkim, przez których Kojima odszedł z Konami, zrobimy tak. A potem jeszcze tak! I tak!



✚ Każde miejsce jest dobre, żeby sobie zrobić selfie, a przecież pilotowi lecącemu do celu nudzi się jak wszyscy diabli. F-15 Strike Eagle III.



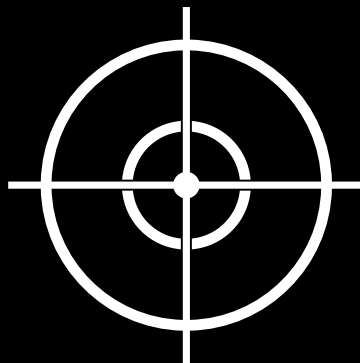
WSPOMINKI KIEPSKIEGO PILOTA

Na początku stanowiły wyrafinowane zabawki dla koneserów. Potem przeżywały szczyt popularności, w czasach gdy wydajność pecetów oceniano po tym jak na nich chodziły. Symulatory. Ich droga w komputerowym świecie była długa i kręta.

■ Paweł Schreiber

Po Amstrada sprowadzanego przez firmę Polanglia ojciec pojechał na lotnisko jak po ważnego gościa. Do domu wrócił dopiero wieczorem. Z namaszczeniem podłączył wszystko do wszystkiego kabelkami. Monitor rozbłyśnął magiczną zieloną poświatą, obcą dzisiejszym monitorom.

Na pierwszy ogień poszła gra Knight Lore, która przez następne tygodnie spędzała mnie i bratu sen z powiek. Potem ojciec powiedział, że zaraz zobaczymy, co ta maszynka naprawdę potrafi, i włożył do komputera kolejną dyskietkę. Zamiast ślicznych komnat Knight Lore na ekranie wyświetliły się dwie duże płaszczyzny: jedna jasno-, a druga ciemnozielona. Pod spodem jakieś cyferki i kilka Bóg wie co pokazujących wskaźników. Okazało się, że płaszczyzny to obraz horyzontu, nad którym po chwili pojawił się czarny pikselek. Powiercił się przez moment, po czym przeistoczył w brzydki mały samolocik. Byliśmy zniesmaczeni. Jak można marnować potencjał komputera na takie głupoty i brzydactwa? Gdzie tu skarby i potwory? Gdyby przynajmniej samolocik był większy... Młodzi byliśmy, głupi. Gra, którą mieliśmy przed





✚ Kokpit w grze Spitfire na ośmiobitowce był taki śliczny, że nie chciało się wyglądać na zewnątrz. Tam było dużo brzydziej.



Yeager

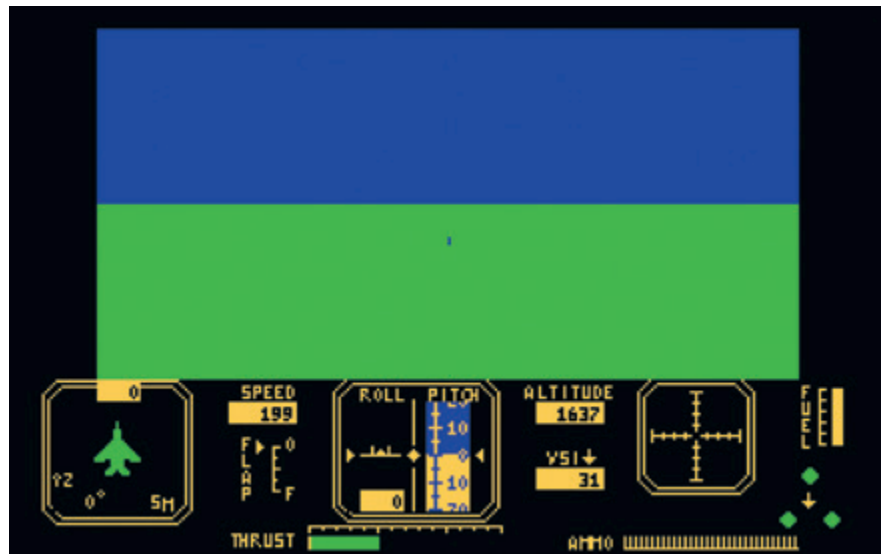


Chuck Yeager, emerytowany generał sił powietrznych USA, zapisał się w historii przede wszystkim tym, że w październiku 1947 roku jako pierwszy człowiek przekroczył barierę dźwięku, lecąc eksperymentalnym samolotem Bell X-1. Na emeryturze kontynuował karierę oblatywacza, bijąc kolejne rekordy.

oczami, stanowiła jeden z pierwszych poważnych symulatorów myśliwca na komputery osobiste. Fighter Pilot firmy Digital Integration, dzieło programisty Davida K. Marshalla, był w roku swojej premiery (1983) dużo bardziej złożony od gier o podobnej tematyce, choćby od serii Ace firmy MicroProse. Tam się przede wszystkim strzelało do przeciwników - tu trzeba było wystartować i wylądować, czasem przy niesprzyjającym wietrze, korzystając z systemu ILS i wiedząc, jak operować klapami. Dzisiaj Fighter Pilot to rzecz dla najbardziej zatwardziałych miłośników historii gier - 99% lotu to wpatrywanie się w pusty horyzont w trakcie przemierzania sporej mapy w poszukiwaniu wysłanego przeciw nam myśliwca wroga. Ale w swoim czasie, w połowie lat 80., Fighter Pilot był prawdziwym cudem - upchnięcie w pamięci 8-bitowego komputera realistycznie zachowującego się F-15 ma w sobie coś heroicznego.

I może to właśnie heroizm jest najważniejszą cechą łączącą autorów i entuzjastów wczesnych poważnych symulatorów lotu na komputery osobiste - dysponując bardzo ograniczonymi środkami próbowali tworzyć i doświadczać rzeczy, wymagających stokroć potężniejszego sprzętu. Nigdy nie zapaliłem się do gry w Fighter Pilot, ale sporo czasu w dzieciństwie spędziłem z tytułem Spitfire firmy Mirrorsoft, wsłuchując się w niewiarygodnie jak na Amstrada realistyczny odgłos silnika i oglądając dziwne plamy na ziemi,

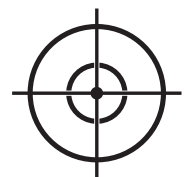
✚ Te trzy górkę na horyzoncie wydają się jakieś dziwnie znajome... Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer - wydane przez firmę będącą właścicielem prezentowanego logo.

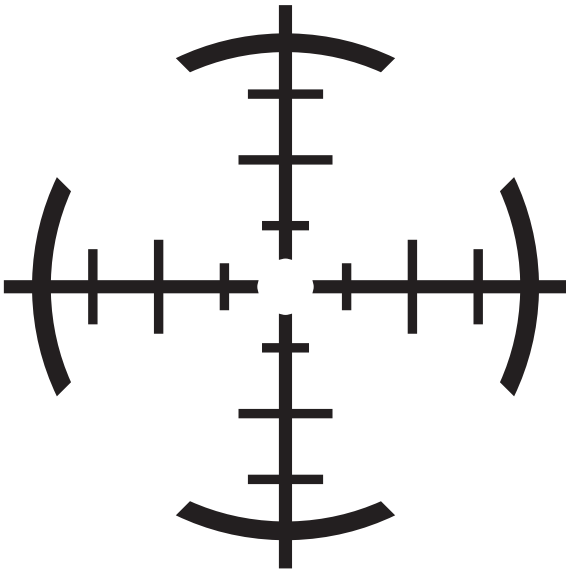


✚ Niebo. Ziemia. I trzy pikselki tam, gdzie należy się spodziewać pasa startowego. Tak się grało w Fighter Pilot...

które wydawały mi się jeziorami, ale dzisiaj myślę, że mogły być miastami. A może były jednymi i drugimi, bo cechowała je fascynująca zmienność kształtów - z daleka wyglądały na dość stabilne, ale z bliska zaczynały mrugać, przelewać się w najróżniejsze formy, a czasem po prostu znikwały. W Spitfire nową jakością stanowiła kabina, która zajmowała cały oddzielny ekran i oddawała (w miarę możliwości) wygląd panelu instrumentów w samolocie tego typu - widać było nie tylko wszystkie potrzebne wskaźniki, ale nawet śruby, którymi były one przykręcone.

Prawdziwym przełomem jakościowym stał się dla mnie Tomahawk (1985), przygotowany przez Digital Integration symulator helikoptera Apache. Działał z prędkością kilku klatek na sekundę, ale kogo to obcho-






dziło, skoro zamiast pustego horyzontu, obecnego w innych grach tego rodzaju, tu obserwowaliśmy teren wprost zapchany trójwymiarowymi atrakcjami - składające się z kilku linii ostrosłupy gór wydawały się prawie tak samo dobre jak prawdziwe góry. Można było obok nich przemykać, patrząc, jak wyglądają z różnych perspektyw. Przeciwnicy nie byli już niewielkimi sprite'ami - dawało się ich obejrzeć z bliska, choć oczywiście okazało się to dość niebezpieczne. O ile we wcześniejszych grach musiałem sobie wyobrazić, że lecę, tak w Tomahawku po prostu to czułem.

Rzecz jasna mój punkt widzenia był dość ograniczony. Nie wiedziałem za wiele o rozwijającej się od roku 1980 serii Flight Simulator autorstwa Bruce'a Artwica. Z początku ukazywała się ona pod szyldem firmy subLOGIC, a potem została przejęta przez Microsoft. Tu skomplikowanie

MicroProse

Firma założona w 1982 roku przez Sida Meiera i Billa Stealeya specjalizowała się w symulatorach wszelkiej maści. Już rok po swoim powstaniu wypuściła Solo Flight - w tamtym momencie najbardziej realistyczny symulator lotniczy na rynku.

 **Uśmiech Chucka Yeagera.** Przy nim nawet najgorsza porażka nie boli. Chuck Yeager's Air Combat.



Na komputery 8-bit wydawało coraz dojrzsze symulatory MicroProse – na wszystkich ważniejszych maszynach ukazał się Gunship, a na C64 pojawił się Project Stealth Fighter.

terenu i wrażenie autentycznego lotu było dużo silniejsze od samego początku, nawet na czarno-białym ekranie komputera Apple II. FS szybko zaczął też stawić na autentyczne lokacje, przede wszystkim kultowe dla miłośników symulacji, dzisiaj już nieistniejące lotnisko Meigs, rzut kamieniem od centrum Chicago.

Nie znalazłem też wówczas symulatorów z przełomu lat 80. i 90., kiedy to 8-bitowce prowadziły nierówną walkę z potężniejszymi maszynami. Czuję, że tę walkę przegrywają - dobitnie uświadomił mi to kolega grający na pececie w Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer, tytuł z szeregiem samolotów do wyboru, krajobrazami złożonymi nie z kresek, a wypełnionych różnymi odcieniami brył, i zajmującą cały ekran facjatą tytułowego Yeagera, słynnego oblatywacza, który jako pierwszy przekroczył barierę dźwięku, a w grze wygłaszał pod naszym adresem złośliwe komentarze („You call yourself a pilot?”). Dopiero po latach dowiedziałem się, że CYAFT ukazało się również nie tylko na mojego ukochanego Amstrada, ale i na pocziwie Spectrum; jeszcze później zorientowałem się, że twórcą gry był sam Ned Lerner, jeden z założycieli studia Blue Sky / Looking Glass. Na komputery ośmiobitowe wydawało

też coraz dojrzsze symulatory MicroProse (firma coraz częściej kierująca swoją ofertę do właścicieli potężniejszych maszyn) - na wszystkich ważniejszych komputerach ukazał się Gunship, a na C64 pojawił się Project Stealth Fighter, pierwowzór wielkiego hitu początku lat 90. - F-19 Stealth Fighter. Było już jednak widać, że główną widownią stają się posiadacze PC, Amigi i Atari ST. Wszyscy czuli, że zaczyna się nowa epoka.

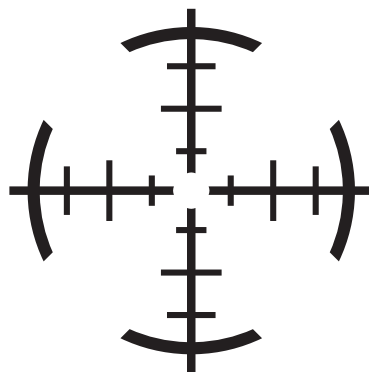
W naszej szkolnej pracowni komputerowej wybór gier był dość skromny, a przerwy krótkie. Zwykle padało zwięzłe, ale treściwe hasło: „Retal”. Retal pozwalał wyszaleć się w kilka minut, a do tego jeszcze popisać przed kolegami. Retal - czyli F29 Retaliator firmy Digital Image Design - bodaj najlepiej pokazuje, jaki przewrót dokonał się w komputerowych symulatorach lotu na przełomie lat 80. i 90. Zastosowany w grze model lotu i walki jeszcze kilka lat wcześniej byłby uznany za całkiem realistyczny - trzeba uważać przy lądowaniu i dobrać broń w zależności od rodzaju przeciwnika. Ale na początku lat 90. Retaliator był już tylko czystą rozrywką dla mas. To jedna z tych gier, do których stosuje się porzekadło „Panu Bogu świeczkę i diabłu ogarek” - z jednej strony zachowują podstawowe elementy



Mało kto kojarzy z symulatorami lotu Lucasfilm – przecież od przestworzy studio to wolało przestrzeń kosmiczną gier z uniwersum Star Wars. Ale zanim Lawrence Holland zabrał się za X-Wingi i TIE Fightery, stworzył trzy gry osadzone w czasach II wojny światowej.

złożonych mechanik lotu, z drugiej bardzo mocno dbają o przystępność i atrakcyjność. Jedną z tajemnic ich sukcesu była na pewno grafika – żaden gatunek nie nadawał się lepiej do popisania się nowymi możliwościami komputerów w zakresie budowania w pełni trójwymiarowych, płynnie animowanych światów. Zanim głównym wyznacznikiem jakości grafiki stały się produkcje FPP, postęp techniczny można było śledzić, przede wszystkim patrząc na to, jak wygląda cieniowanie w kolejnych symulatorach najważniejszych firm.

Mało kto kojarzy z symulatorami lotu Lucasfilm – przecież od przestworzy studio to wolało przestrzeń kosmiczną gier z uniwersum Star Wars. Ale zanim Lawrence Holland zabrał się za X-Wingi i TIE Fightery, stworzył trzy gry osadzone w czasach II wojny światowej. Pierwsza – Battlehawks 1942 (1988) – ma już właściwie wartość tylko historyczną. Druga – Their Finest Hour (1989) – przenosząca akcję znad Pacyfiku nad Wielką Brytanię, jako pierwsza tak dobitnie pokazała, że w kompu-



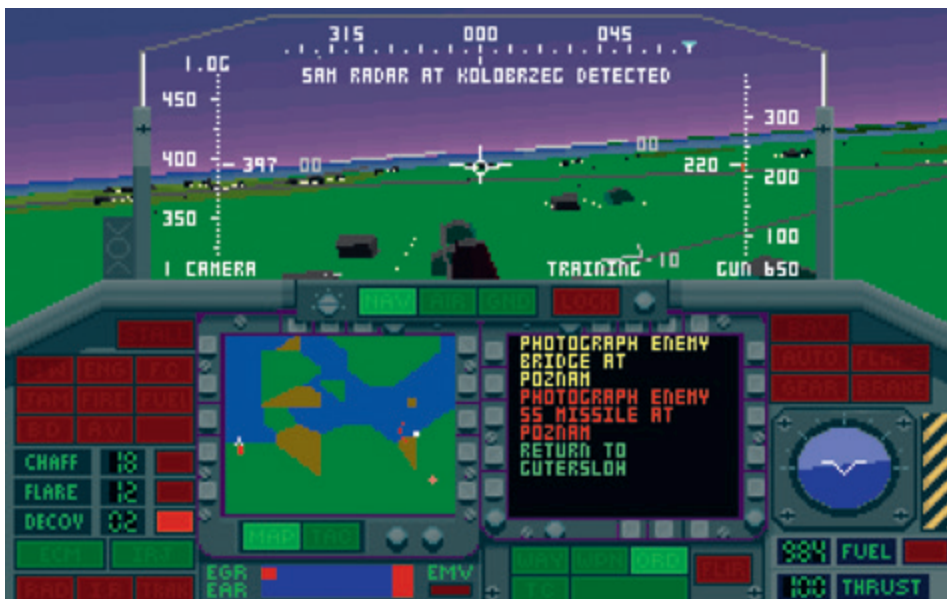
Intro do Aces over Europe, czyli ożywająca fotografia na stosie pamiętek z drugiej wojny. Za chwilę zarozi się na niej od samolotów i smug pocisków.

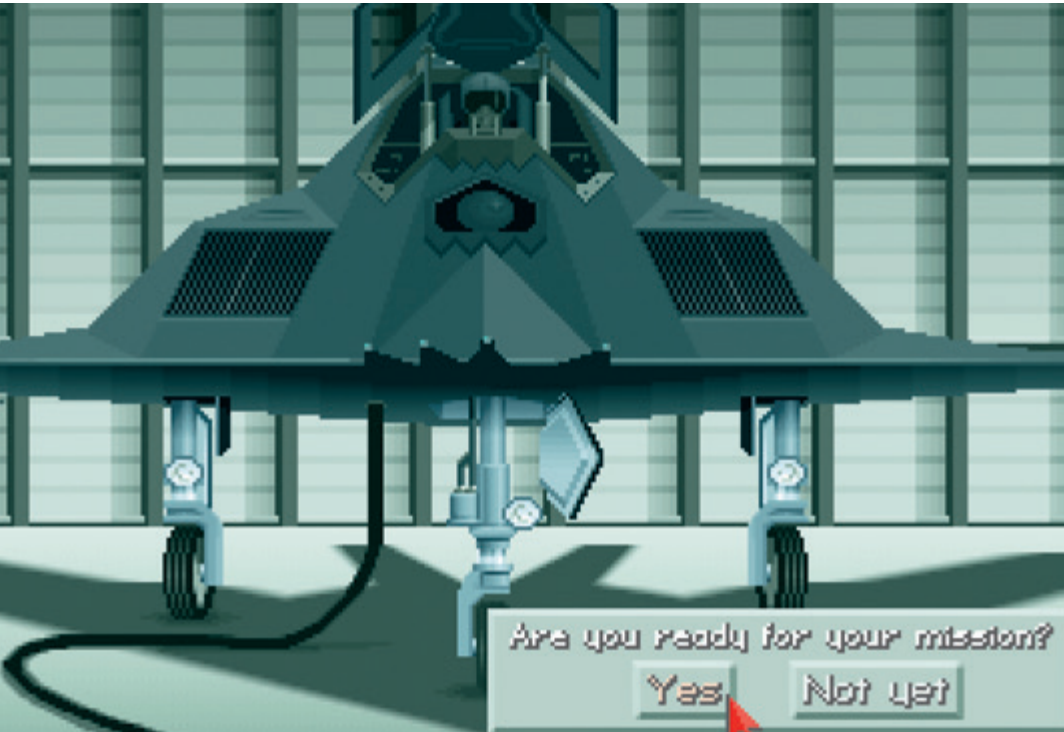
F117 orientuje się, że radar w Kołobrzegu orientuje się, że F117 orientuje się, że radar w Kołobrzegu... i tak dalej. F117A Nighthawk Stealth Fighter 2.0.

terowym symulatorze można nie tylko latać z pojedynczymi misjami, ale i poczuć, że bierze się udział w ogromnym konflikcie. Warstwie prostej symulacji towarzyszyła tu warstwa strategiczna – pochylaliśmy się nad mapą południa Wielkiej Brytanii, z zaznaczonymi stacjami radarowymi, bazami i ośrodkami przemysłowymi, patrzyliśmy na planowane naloty wroga i wydawaliśmy rozkazy eskadrom, którymi za chwilę mieliśmy pokierować. Trzecia pozycja – Secret Weapons of the Luftwaffe (1991) – choć znacznie lepsza graficznie, w dużej mierze powtarzała tę formułę, ale pozwalała zasiąść za sterami eksperymentalnych maszyn, które nie zdążyły się wykazać w czasie wojny. Wszystkim symulatorom dumnym z tego, że można w nich latać Me 262, SWoT pokazywało język i Dorniera Do 335.

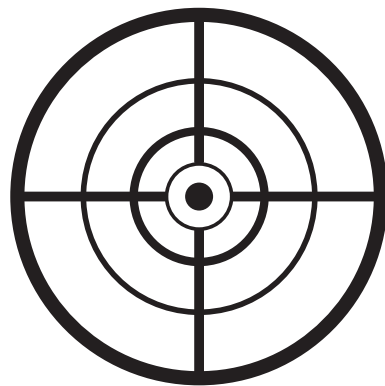
Kolejnym ważnym twórcą symulatorów była firma Dynamix, w której symulacje opracowywał Damon Slye. Swoją przygodę z grami rozpoczął od przypominającej produkcję Battlezone wektorowej strzelanki Stellar 7, potem stworzył między innymi Project Firestart (ważnego prekursora gatunku survival horror), pierwszego MechWarriora i David Wolf: Secret Agent (zupełnie nieudaną, ale fascynującą hybrydę prostego, przypominającego przygodę Bonda filmu interaktywnego i zręcznościówki w 3D). W końcu, w roku 1989, znalazł bezpieczną przystań w świecie symulatorów – najpierw czołgu (Abrams Battle Tank), a potem pogromcy czołgów (A-10 Tank Killer).

Niekwestionowany sukces nadszedł jednak w roku 1990, wraz z premierą Red Barona – gry, która szybko stała się prawdziwą legendą. Złożyło się na to prawdopodobnie sporo czynników. Samoloty z I wojny światowej nie wymagały lektury wielu stron instrukcji, objaśniających specyfikę typów broni i trybów radaru. Wsiadaliśmy do kabiny, lecieliśmy, strzelaliśmy. Tylko my, wróg, błękitne niebo nad nami i emocje. Wygrywaaliśmy nie dlatego, że mieliśmy lepsze urządzenia celownicze, ale dlatego, że byliśmy asami przestworzy. Gra doskonale zdawała sobie sprawę





✦ Przygotowanie do misji w Falcon 3.0 zawsze kojarzyło mi się ze szkolną klasą. I z lekcją, w której nie zawsze nadążam za nauczycielem. Takie są najlepsze.



z tego atutu i umiejętnie go wykorzystywała - w świetnym trybie kariery przywiązywaliśmy się do naszego pilota. Awanse na kolejne stopnie przynosiły przywileje - trafialiśmy do coraz bardziej elitarnego towarzystwa, a w końcu zyskiwaliśmy prawo malowania naszego samolotu na dowolne kolory, żeby budzić grozę już z daleka, jak sam Czerwony Baron Manfred von Richthofen. Model lotu i uszkodzeń nie był nadmiernie realistyczny, ale wyraźnie wyczuwało się różnice między poszczególnymi maszynami - w przypadku myśliwców Morane Bullet i Sopwith Triplane przesiadka z pierwszego na drugi była jak wjechanie z leśnej drożki na autostradę. Realizmu znalazło się tu wystarczająco dużo, żeby poczuć atmosferę pierwszowojennych walk powietrznych, i wystarczająco mało, żeby nie zniechęcić niedzielnych pilotów. Idąc za ciosem, Dynamix i Slye stworzyli jeszcze dwie gry o wojnie w powietrzu - Aces of the Pacific i Aces over Europe. Nie miały już one wprawdzie tej cudownej lekkości i skromnych wymagań sprzętowych Red Barona, ale w pełni wynagradzały poświęcony im czas. Lotniczym asem firmy Electronic Arts był Brent Iverson - programista, który zaczynał od przywoitych, choć nierewelacyjnych, gier Su-25

✦ Czy jesteś gotowy do misji? Pora sobie przypomnieć, o czym mogliśmy zapomnieć. F117A Nighthawk Stealth Fighter 2.0.

Klasycznie



Red Baron nie jest jedynym ważnym symulatorem zajmującym się I wojną światową. Miłośnicy klasyki mogą sięgnąć po Knights of the Sky ze stajni MicroProse, Dawn Patrol i Flying Corps firmy Rowan albo Wings of Glory z Origin (na obrazku). A ci, którzy chcieliby zagrać w coś nowszego, powinni się zainteresować Rise of Flight (w bardzo okrojonej wersji można go wypróbować za darmo) oraz Wings over Flanders Fields (kosztowny, ale wart swojej ceny).

Stormovik i LHX Attack Chopper (1990). LHX wydawał się ciekawy o tyle, że jako symulator helikopterów bojowych nie ograniczał się do pocziwego Apache'a. Pozwalał też usiąść w kabinie Black Hawka, niemniej prawdziwym rarytatem okazywały się dwie pozostałe maszyny. Tytułowy LHX to dość swobodna wizja powstającego powoli projektu niewidzialnego dla radaru helikoptera Comanche (który zrobił zawrotną karierę w grach, ale nigdy nie trafił na pole walki). Poza nim dysponowaliśmy również cudem o nazwie V-22 Osprey, które dzięki ruchomym silnikom startowało jak helikopter, a latało jak samolot. Różnorodność okazała się największym atutem opus magnum Iversona - gry Chuck Yeager's Air Combat. To zbiór misji z trzech wojen, w których walczył Yeager - o ile w II wojnie światowej gracze już nieraz brali udział, o tyle dwie pozostałe, w Korei i Wietnamie, stanowiły sporą nowość. Można było chwilę polatać myśliwcem Mustang, żeby zaraz przesiąść się do MiG-a 17, a sesję nad grą zakończyć w F-86 Sabre czy wietnamskim MiG-u 21. Ba, jeśli kogoś poniosła fantazja, dawało się nawet organizować nierówne pojedynki między odrzutowcami z lat 60. a myśliwcami z II wojny światowej. Działo się, oj, działo...

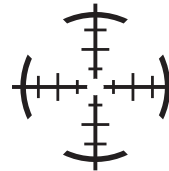
Ale prawdziwym królem początku lat 90. była firma MicroProse, która właśnie wtedy osiągnęła szczyt swoich możliwości. Dla mnie ich ulubionym tytułem pozostanie na zawsze F-19 Stealth Fighter z 1989 roku (ewentualnie w swojej nowszej odsłonie F-117A Nighthawk Stealth Fighter 2.0). Dlaczego? Ano dlatego, że to najbliższy znany mi symulatorowy odpowiednik skradanki. Niewidzialne dla radaru myśliwce nie służyły tu do tego, żeby z pieśnią na ustach uderzać na wroga - miały uderzać tak, żeby wróg zorientował się, że coś się stało, dopiero kiedy one już lądowały. Z zapartym tchem lecieliśmy tuż nad ziemią, śledząc kolejne komunikaty o wykrytych radarach nieprzyjaciela. Kiedy czujniki sygnalizowały groźną przyciśnięcie - zmienialiśmy trasę. Ukrywaliśmy się, gdzie się da. O takie emocje trudno w jakimkol-



To miłość trudna i nieodwzajemniona. Zamiast pozwalać na dokonywanie cudów, dzisiejsze symulatory przypominają mi, jak mało wiem i umiem, a także jak mało mam wolnego czasu na zgłębianie ich sekretów. To też świetne doświadczenie – ale niekiedy nazbyt onieśmielające.

wiek innym symulatorze – zwłaszcza gdy wybrało się opcję zimnej wojny (w której nikt nie mógł się dowiedzieć o naszej misji). Dodatkową atrakcją stanowiły świetnie skonstruowane mapy kampanii – ogromne i pełne szczegółów, udające nie mapę pojedynczej misji, tylko rządzący się własną logiką teatr działań. Moją ulubioną była oczywiście Europa Środkowa – nalot na stację radarową pod Gliwicami to jednak co innego niż nawet najbardziej wyszukane walki na Bliskim Wschodzie. Ludzie z MicroProse nie bali się śmiałych wyzwań – poza owym skradankowym symulatorem lotu stworzyli też między innymi B-17 Flying Fortress (1992), gdzie zarządzaliśmy nie tyle maszyną, co jej 10-osobową załogą, oraz F-15 Strike Eagle III (1992) z trybem multiplayer pozwalającym jednemu graczowi kierować samolotem, a drugiemu – systemami namierzania wroga i odpalania broni. Oczywiście to nie wszystko. Można by się jeszcze rozpisywać o innych tytułach i twórcach. O firmie Origin, łączącej w Strike Commanderze symulację F-16 z warstwą fabularną w stylu Wing Commandera (po-

tem to samo w mniej znanych, ale niewiele gorszych Pacific Strike czy Wings of Glory). O perypetiach firmy NovaLogic, która sprzedawała swoje zręcznościówki jako symulatory, ale której Comanche'a 3 i Armored Fist 2 będą bronić do przedostatniej kropli krwi. O świetnych dynamicznych kampaniach produkcji Digital Image Design (EF2000, F-22 Total Air War), Razorworks (seria Enemy Engaged) czy Rowan (Battle of Britain). Czyli o wszystkim, co przyszło potem. Ale świadomie trzymam się początku lat 90. I wspomnę jeszcze tylko o jednej grze, która – moim zdaniem – wyznaczyła tok tego, co działo się później. Grze – żeby nie było żadnych nieporo-



✦ Zamiast skupić się na misji, pilot nie mógł oderwać wzroku od swojej ręki. Rzeczywiście, była prześliczna. Falcon 3.0.



zumień – wspaniałej. Instrukcja Falcona 3.0 (1991), dzieła firmy Spectrum Holobyte, projektantem którego był Gilman Louie, liczyła około 250 stron poświęconych w całości temu, jak radzić sobie z samolotem i dynamiczną kampanią w grze. Do obsługiwanego zaawansowanego modelu lotu w momencie wydania tytułu wymagany był koprocesor. Żeby strzelać do wrogów, trzeba było zmagać się z dokładną kopią autentycznych systemów namierzania wykorzystywanych w F-16. Inne symulatory były dla mięczaków – jeśli ktoś chciał zakosztować prawdziwego lotu, musiał sięgnąć po Falcona. Tę reputację serii podtrzymał łabędzi śpiew przejętej najpierw przez Spectrum Holobyte, a potem przez Hasbro firmy MicroProse – Falcon 4.0 (1998). Gra podziwana przeze mnie jak mało która, a w której zupełnie sobie nie radzę, gra dla zakochanych w samolotach bohaterów. Jak niegdyś Fighter Pilot.

Pora się przyznać – nie jestem bohaterem. Kiedy mam do wyboru kilka zaawansowanych trybów działania radaru, od razu zapominam, który to czego służy. Kiedy mam trafić przeciwnika z działka w tyłek, muszę spowalniać czas. Kiedy przy precyzyjnym manewrowaniu trzeba używać nie tylko joysticka, ale i pedałów, zamiast w lewo skręcam w prawo. Kocham wojenne symulatory lotu i grywam, w co się da – w DCS World, Rise of Flight, kolejne wersje Sturmovika. Ale to miłość trudna i nieodwzajemniona. Zamiast pozwalać na dokonywanie cudów, dzisiejsze symulatory przypominają mi, jak mało wiem i umiem, a także jak mało mam wolnego czasu na zgłębianie ich sekretów. To też świetne doświadczenie – ale niekiedy nazbyt onieśmielające. Do wyboru są albo gry bardzo poważne, albo banalne strzelanki z samolotami w roli głównej – brakuje tytułów środka, które umożliwiłyby takim przeciętniakom jak ja uwierzenie, że jednak mogą pobawić się w pilotów. Dlatego tęsknię za początkiem lat 90. – tym dziwnym czasem, kiedy na komputerowym niebie było tłoczno jak chyba nigdy przedtem i nigdy potem. ■



TEMATY OKOŁOGROWE, PRZEGLĄD STARYCH KOMPUTERÓW, KOSMOS I FILM

secret



78

Dwóch naczelnych strategów RP w rozmowie o tym ile pozostało z ich ukochanych gier we współczesnym świecie.



82

Naczelnika podczas upałów naszły przemyślenia niekoniecznie związane z Doomem czy Civilization.



83

Był kiedyś w polskiej telewizji program, na który czekali wszyscy gracze. Jego koncept zapożyczono z brytyjskiej anteny.



86

Krótką historią formatu, który zdominował muzykę. Korzenie tego fenomenu sięgają bardzo głęboko.



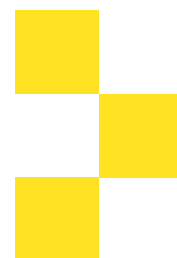
88

Założmy, że w końcu uda się dolecieć na Marsa. Co jednak potem? Tylko terraforming może pomóc.



Śledzi rozważa jak to jest grać w grę w odniesieniu do innych przyjemności, jakie niesie ze sobą życie.

“ OGLĄDAM „KRÓLA ARTURA” I NAGLE GWENDOLINA JEST MULATKĄ. W ŚREDNIOWIECZNEJ ANGLII MULATKA? NO BZDURA!



PIXEL
WYWIAD

NIE TYLKO CYWILIZACJA

Z **Kazimierzem Kaczorem**
rozmawia Dariusz J. Michalski.

P W co pan teraz gra?

Zadał pan pytanie, ale zna pan odpowiedź: w Wiedźmina 3. To gra potężna. Z tego, co się orientuję, jest tam około 200 godzin grania. Zaliczyłem najpierw warstwę fabularną, by jak najszybciej dowiedzieć się, w jakim kierunku to zmierza, jakie są zakończenia. Teraz się rozsmakowuję: zbieram ogłoszenia, wykonuję zadania wiedźmińskie.

P W jednym z wywiadów opisał pan grę idealną: duża liczba misji, wiele zakończeń, wciągająca historia i wspaniała grafika. Wydaje się, że twórcy Wiedźmina zrobili go na pana zamówienie.

Muszę przyznać, że Wiedźmin należy do światowej czołówki. Gdy porównuje się go z takimi potęgami jak Fallout czy Mass Effect na pewno plasuje się w pierwszej trójce. I rzeczywiście jest to znakomita propozycja od strony wizualnej. A nie mówię już nawet o grafice, która jest bardzo dobra. Bardziej chodzi mi o sposób opowiadania. Mocno filmowy. Wydarzenia są przedstawiane za pomocą obrazów. Według kanonów techniki filmowej wszystkie filmy telewizyjne powinny się realizować od zbliżenia, najdalej w planie amerykańskim, czyli żeby było widać twarz i popiersie. To strasznie trudne w grach rysowanych, a mimo to udało się w Wiedźminie, łącznie z niezłą mimiką bohaterów. Widzimy zatem postacie nie tylko w rzucie 3D, nie tylko poruszające się w oddali, ale mamy kontakt z bohaterami, twarzami, gestami. Tak jak w filmie. Uwagę zwraca też świetny dubbing. Nie wiem, czy najpierw było nagranie, a później podkładany ruch ust, czy odwrotnie. Charakter postaci jest do tego doskonale oddany w interpretacji aktorów. W pierwszych lokalizacjach gier w Polsce ten element miał skandalicznie niski poziom. Odbywało się to na zasadzie: „Weź przeczytaj te kilkanaście zdań” i bez względu na treść i emocje wychodziło: „Ja cię zabiję” albo „Co ja widzę?!”, kiedy emocje miały być dokładnie odwrotne. Wiedźmin 3 - tak, bardzo, bardzo mi się ta gra podoba.

P W internecie toczy się dyskusja, wywołana recenzją Tauriqa Moosy z Polygonu, na temat braku w grze bohaterów czarnoskórych i Azjatów.

Imperializm II



Gra turowa nawiązująca do czasów kolonizacji. Obejmujemy jedną z potęg i walczymy z innymi, wasalizujemy mniejsze państwa i odkrywamy nowe lądy, które zdobywamy drogą dyplomatyczną lub militarną. Bardzo ważny jest wątek ekonomiczny, bo bez sprawnej gospodarki nie da się stworzyć silnej i nowoczesnej armii. Dodatkowym smaczkiem są bitwy rozgrywane w turach.



Kazimierz Kaczor - z zawodu aktor, z zamiłowania żeglarz i gracz komputerowy. Podkładał głos w pierwszej polskiej lokalizacji gry - Click & Play.



Żądanie ich wprowadzenia jest kretynstwem! Mnie ich brak nie przeszkadza. Zresztą po to są edytory postaci w grach albo liczne mody. Niechże wiedźmin będzie Mulatem, ale nie widzę potrzeby wypychania na siłę na przykład skośnookich bohaterów pozytywnych, bo jak byliby negatywni, byłoby źle. To jest bez sensu! Jeśli Szekspir napisał, że Otello jest Mulatem, to niech tak zostanie. Dlaczego on ma być biały, a Desdemona żółta? Bo tego niby wymaga poprawność? A co mnie to obchodzi? Oglądam „Króla Artura” i nagle Gwendolina jest Mulatką. W średniowiecznej Anglii Mulatka? No bzdura! Oglądam seriale. I na pewno w każdym będzie ktoś skośnooki, na pewno będzie czarnoskóry. Może to być kiepski aktor. Ale jest? Jest! To nonsens.

P Zazwyczaj nie grywa pan w zręcznościówki, a Wiedźmin wymaga nieco zręczności...

A właśnie – gra pan padem czy klawiaturą?

P Padem na konsoli.

Ja gram na PC. I nie ma pan kłopotów?

P Drobne są, bo nie jestem przyzwyczajony.

Zazwyczaj nie grywam w tego typu gry.

Pytam, bo kupiłem sobie pad. Wiedźmin nie wydaje się skomplikowany, jeśli chodzi o obsługę myszką i klawiaturą, ale pomyślałem, że pad to na pewno jest ułatwienie.

P I jak?

Dostają szalu! Lekko nacisnę, a postać już wykonuje gwałtowne ruchy. Jest to kolejne wyzwanie i nie wiem, czy mu podołam. Bo uważam, że pad jest lepszym przyrządem do obsługi takiej gry niż klawiatura i myszka, ale początki doprowadzają mnie do szewskiej pasji. Z drugiej strony jest pan trzecią osobą, która mi mówi, że trzeba zacisnąć zęby i trenować. A Wiedźmin jest moim zdaniem dobrą grą, żeby poćwiczyć. Nie wymaga niebywałej precyzji, więc może się wprawić.

P Ale swoją przygodę z grami zaczynał pan właśnie od zręcznościówek...

Dokładnie od Lode Runnera. Grałem w niego na Amidze ze 30 lat temu w Stanach i za jego sprawą zachwyciłem się grami komputerowymi. Sposób porozumiewania się z tym komputerem, przyrządem bliżej mi nieznanym, dawał mnóstwo radości ze zręczności. Ale wtedy miałem jeszcze zręczne palce. Teraz nie cierpię strzelanek.

P Kolejna gra nie była już zręcznościówką.

Ze Stanów przywiozłem C64. I pierwsze, w co na nim zagrałem, to tekstówka zatytułowana Eureka! Była bardzo wciągająca, oczywiście w języku angielskim, co sprawiało mi tym większą przyjemność, że władałem już tym językiem. I się wczytywałem. Trzeba było wstukiwać właściwe odpowiedzi, ale też wykonać pewne rzeczy zręcznościowe. Za najszybsze przejście gry w Europie wydawca oferował 5 tysięcy funtów.



Była taka gra handlowa: M.U.L.E. Grywaliśmy w nią namiętnie z żoną, ponieważ oprócz poznawania nowych terenów co jakiś czas można było brać udział w aukcji.

Z kuzynem graliśmy zawzięcie, żeby skończyć grę i zdobyć nagrodę. I nawet udało się dobrać do finału, ale nie wiedzieliśmy, jak i gdzie pościć końcowe hasło. Zresztą może i tak nie byliśmy pierwsi w Europie?

P Zawsze podkreśla pan zamiłowanie do gier strategicznych. Pamięta pan pierwszą?

Była taka gra handlowa: M.U.L.E. Grywaliśmy w nią namiętnie z żoną, ponieważ oprócz poznawania nowych terenów co jakiś czas można było brać udział w aukcji. Wtedy chyba po raz pierwszy użyłem joysticka. Potem długo nic i dopiero jak pojawiła się lepsza grafika, moją uwagę zwróciła Cywilizacja.

P I – o ile wiem – nadal pozostaje jedną z pana ulubionych gier.

Tak, ponieważ Sid Meier w każdej Cywilizacji zawarł wielką prawdę o rozwoju ludzkości. Pokazał mechanizmy tego rozwoju, wskazał, na co można położyć nacisk, mając do wyboru ekonomię, kulturę, wojsko i naukę. Jak zachować właściwe proporcje. Wystarczy, że wspomnimy o dwóch starożytnych miastach: Atenach i Sparcie. Czy należy jak Ateny rozwijać naukę i sztukę i dać się pokonać Persom, czy jak Sparta zrezygnować z rozwoju nauki i postawić na armię? A może rozwój powinien przebiegać harmonijnie? To jest wielka prawda o rzeczywistości oddana przez Sida Meiera w konstrukcji tej gry. Myślę, że tego nikt nie pobije, bo to jest esencja. Dlatego to gra godna podziwu. Jest dobrze wymyślona, świetnie skonstruowana i bardzo mi się podoba – do dzisiaj. Całkiem niedawno grałem z przyjemnością w piątą część, choć ma już ona niemal pięć lat.

Apokalipsa



Fallout 3 był pierwszą częścią stworzoną przez Bethesda Softworks. Jego akcja rozgrywała się w postapokaliptycznym świecie roku 2277 – 200 lat po amerykańsko-chrześcijańskiej wojnie atomowej, która wybuchła na tle rywalizacji o zasoby. Wydana w 2008 grę uzupełniono później pięcioma dodatkami, z których jeden modyfikował zakończenie głównej linii fabularnej.

P A co pan sądzi o najnowszych produkcjach Firaxis - Civilization: Beyond Earth i Starships?

Beyond Earth - bardzo dziękuję, Starships - również. Pierwsza gra jest ewidentną kopią Cywilizacji, tylko w innych warunkach. Nie zainteresowała mnie, bo świat wydaje się dziwny i nie rozumiem zasad, które nim rządzą. To samo Starships - widziałem lepsze gry o tej tematyce. Chociażby Master of Orion. Nie wiem, czy Sid Meier przyłożył do tego rękę, czy tylko złożył podpis.

P Jakie jeszcze tytuły uważa pan za czarne owce wśród strategii?

Serię Total War. W sumie bardzo interesującą, bo nie tylko należy dbać o ekonomię, ale też o postęp techniczny i rozbudowę armii. Kiedy jednak dochodzi do clou, mianowicie do rozgrywania bitew, wystarczy dużo naprodukować, rzucić tę masę, kliknąć - masa poleci i pokona przeciwnika.

P Ale są pewne ograniczenia liczby jednostek w armii...

Są, ale jak nabiera się dużo złota, można armię szybko odtworzyć. Straci się połowę wojska? To się wyszkoli kolejne jednostki.

P Wróćmy zatem do gier lubianych.

Polecam te o Królestwie Jerozolimskim i wyprawach krzyżowych. Na przykład Crusaders: Twoje królestwo i Lionheart: Kings' Crusade. Bardzo mnie te czasy interesują. Zaczynam się w książkach dotyczących wojen z tego okresu, bo było to zadziwiające zjawisko społeczne. A wymienione gry są również bardzo ciekawymi wyzwaniem taktycznymi. Nie ma dużych armii, liczba wojsk jest ograniczona, jednostki - wyspecjalizowane. Jest różnica choćby między łucznicami Saracenami a łucznicami angielskimi czy walijskimi używającymi długich łuków. Trzeba pomyśleć, gdzie zastawić zasadzkę, gdzie się ukryć. Gdyby ukazała się kolejna podobna gra, z chęcią bym w nią zagrał.

P A inne pozycje o tej tematyce, choćby Twierdza: Krzyżowiec?

Zdecydowanie nie. Budowanie twierdzy i ich atakowanie czy bronienie zupełnie mnie nie interesuje.

P Znow trafiliśmy na nie lubiane.

Bo takich strategii, które zatrzymują mnie na dłużej, nie ma wiele.

P Jakie jeszcze gry przykuwają pana do monitora?

Kiedyś był taki cykl: Panzer General. To zresztą jedna z bodaj dwóch gier, w których trochę grałem Niemcami. W zasadzie nigdy nimi nie dowodzę, podobnie jak Rosjanami. Wybieram Polaków lub aliantów. Spośród Generali szczególnie przypadł mi do gustu Pacific General. Znalazłem niedawno coś, co bardzo go przypomina - Order of Battle: Pacific. Z kolei Panzer Tactics HD jest podobne do Panzer Generala: też bardzo interesujące, z dobrą grafiką, niezłe pomysły i niełatwo w nim wygrać. Lubię też Imperialism II i Catana. Pierwsza gra ma świetną warstwę strategiczną i niby proste, ale bardzo wciągające bitwy.

Druga jest zabawna i trzeba dobrze pokombinować, bo sztuczna inteligencja może zaskoczyć. Takie gry strategiczne łowią.

P A klasyczne serie, na przykład Heroes of Might & Magic, The Settlers?

Z HoMM znam wszystkie części, łącznie z „szóstką”. Czekam na „siódmkę”. „Jedynka” była dla mnie niezwykle pozytywnym zaskoczeniem. „Dwójkę” przyjąłem z zadowoleniem. „Trójkę” bardzo lubiłem i dotąd nie wiem, czy była lepsza od „czwórki”, czy nie. „Piątka” i „szóstka” już tak mi nie przypadły do gustu. Nie wiem, czy obiektywnie były gorsze, czy lepsze. Co do Settlers, moje zainteresowanie skończyło się na „dwójce”. Mądra i zabawna. W kolejne odsłony grywałem, ale bez przekonania.

P Wygląda na to, że dużo pan gra, znakomicie orientuje się w nowościach, a przecież jest pan bardzo zajęтым człowiekiem. Skąd na to czas?

Nigdy nie mam dwóch czy trzech godzin na granie. To są częstsze, ale krótkie sesje. Na przykład pół godziny czy czterdzieści minut po próbie w teatrze. A nowości śledzę w internecie. Mam konta na dwóch serwisach o grach: w Polsce i w USA.

P Gdy rozmawiamy, kończy się E3. Zapowiedziano mnóstwo premier. Na co, oprócz HoMM VII, najbardziej pan czeka?

Z gier strategicznych na XCOM 2. Grałem w Enemy Unknown i Enemy Within - oba tytuły mi się podobały. Ale są także dwie propozycje z innych gatunków. Z niecierpliwością czekam na Mass Effect 4. Seria przypadła mi do gustu za sprawą interesującej alternatywnej rzeczywistości. Kolejne części były coraz lepsze. Rad bym też zobaczyć Fallouta 4, choć w przypadku tego cyklu mam mieszane uczucia. Pierwsza część: re-we-la-cja! Siedziałem zafascynowany, ciekaw, co się też w tym postapokaliptycznym świecie będzie działo. „Dwójka” absolutnie na plus, łącznie z dodatkiem Brotherhood of Steel. Co do „trójki” miałem pewne wątpliwości, ale uratował ją bardzo duży samodzielny dodatek New Vegas. I żałuję, że nie ma nic o nowych produkcjach Benoïta Sokala. Choć może coś mi umknęło.

P Na E3 chyba nic nie było, ale wcześniej zapowiedziano Syberię III, ma się ukazać w tym roku.

To czekam na premierę. W jego grach fabuła zawsze była interesująca, a świat, jaki stworzył, oryginalny, podobnie jak bardzo, bardzo ładna grafika.

P A z gier niezapowiedzianych na E3 - jaką jeszcze kontynuację chętnie by pan zobaczył?

Pewnie się szybko nie doczekam, ale Wiedźmina 4. Z tego, co wyśledziłem, w „trójce” są możliwe trzy zakończenia i żadne nie wskazuje na rozstanie z serią. Mam nadzieję, że popularność tytułu i sukces finansowy przesądzą o wydaniu kolejnej części. Może już nie o Geralcie, może o Ciri. Jeśli twórcy utrzymają wysoką formę, mają pewny przebieg rynkowy. ■



✚ Gry z serii Syberia zachwycają wspaniałą grafiką Benoïta Sokala, ale także wciągającą fabułą.



Piotr Pieńkowski

Były naczelny Świata Gier Komputerowych,
poeta, bard, autor gry planszowej
Atak Zombie.

KRAJ MIODEM PŁYNĄCY

Tak, wiem – powinienem teraz być się gdzieś na plaży i pić zimne drinki.

Podobnie jak drogowców co roku zaskakuje śnieg, tak mnie każdego lata zaskakuje upał. Zaskakuje trochę z mojej winy, a trochę nie z mojej. Bo fakt, że początek wakacji zawsze był dla mnie czasem nadrobienia growych zaległości i nie inaczej jest i tym razem (właśnie pykam w H1Z1, Alien: Isolation i This War of Mine, które wcześniej jakoś mnie ominęły), ale też fakt, że trudno się spodziewać lata, kiedy nie było wiosny. Zresztą zimy również.

No właśnie, pewnie nie będę odkrywczy, gdy stwierdzę, że w ciągu ostatniej dekady w naszym kraju zaszły przedziwne zmiany klimatyczne, które sprawiły, że mamy tylko dwie pory roku – lato i jesień. A wszystko wskazuje na to, że docelowo będzie tylko jedna – jesień. Długa, deszczowa, z okresowymi koszmarnymi upałami oraz niezbyt uciążliwymi sporadycznymi chłodami. Wielka szkoda, bo jednak zróżnicowana pogoda przekłada się na większą atrakcyjność turystyczną. Kto miałby pożądać jesieni? Chyba tylko gracze – bo na dworze plucha i nie żał godzin spędzonych na graniu.

A może właśnie to jest to? Coś, co odróżniałoby nas od innych krajów? Już widzę te reklamy: „Gracze, wpadajcie do nas, mamy zawsze przyjemny chłód i niskie ceny” albo „W Grze o tron zaraz nadzieje zima, a u nas nigdy”. Specjaliści od marketingu na pewno ujęliby to zręcznie, ale w końcu chodzi o ideę. W połączeniu z naszą inną marką – jedzeniem – moglibyśmy tym zawojować świat. A właśnie, bo nie wiem, czy macie świadomość, że także nasze kulinaria są czymś wyjątkowym z punktu widzenia przyjezdnych. No sami powiedzcie, gdzie na świecie można dostać takie frykasy jak gotowana czy smażona krew, flaki

w warzywach, kurcze serca, nerki, wątróbki, mózdzki lub kapusta ze wszystkim, co się znalazło w lodówce? Takie ośmiornice czy pieczone mrówki po prostu chowają się przy naszym narodowym menu (choć z góry uprzedzę, że nie warto wchodzić w szczegóły z obcokrajowcem, który właśnie spożywa owe specjały – niestety, sprawdzone).

Wieczna jesień i szokujące żarcie – dwie rzeczy, dwie marki, które nas wyróżniają wśród innych krajów. Ale jest jeszcze trzecia, typowo polska cecha, o której z każdym rokiem coraz głośniejsze, a która w obliczu naszych ostatnich sukcesów w branży gier staje się tym bardziej widoczna.

Nie potrafimy miliona rzeczy, ale nasza mentalność, nasze kompleksy, a przede wszystkim brak pokory każą nam nieustannie każdą rzecz osądzać i publicznie twierdzić, że sami zrobilibyśmy to lepiej. Dla polskich twórców – wierzcie mi – jest to czasem istne piekło. Oczekują, że ktoś ich poklepie po ramieniu i pogratuluje dobrej roboty, a nie, że zaczniesz i skończysz na wytykaniu błędów, dodajmy – często kretyńskich, nieistotnych lub nieprawdziwych. Doszło nawet do tego, że podczas rozmów z artystami, wydawcami czy producentami najczęściej dowiaduję się, że nie warto słuchać rodaków, że są głupi i bezczelni i że liczy się tylko opinia mediów zachodnich. I trochę to smutne, bo jak widać, mamy wielką szansę, by zjeść własny ogon, nawet nie dostrzegając, że od konstruktywnej krytyki przeszliśmy do prymitywnego hejtu. Bo mam prawo oceniać, bo to ja wiem lepiej, bo mi wolno. Tylko gdzie podstawowa zasada „jak nie masz nic ciekawego do powiedzenia, to nie mów wcale”? I „zaczynaj od pokory, a skończ na pochwałach”?

Inna sprawa, że tą naszą charakterystyczną cechą, tą trzecią marką wzbudzamy spore uznanie obcokrajowców. Sprawdziłem, wielu z nich jest wręcz zafascynowanych faktem, że tak niewielki kraj zrodził tylu geniuszy. Choć coraz częściej zastanawiają się, czy to jednak nie chodzi o idiotów. Ale tak czy siak – liczy się reklama, że jesteśmy inni. Przynajmniej w turystyce. ■



JOYSTICK

NAJLEPSZY, PONIEWAŻ JEDYNY

W 1992 roku w telewizyjnej Jedynce pojawił się program inny niż wszystkie. Co drugi wtorek emitowano audycję dla graczy – „Joystick”.

■ Bartomiej Kluska

Już w pierwszym odcinku Wojciech Malajkat przybliżył telewizzom historię gier komputerowych, a do tego grał w Ponga. Wkrótce ten lubiany także przez młodzież aktor („Czarne Stopy”, „Mów mi Rockefeller”, „Łowca. Ostatnie starcie”, „WOW”) wyspecjalizował się w recenzowaniu nowości.

– Opowiada tak interesująco, że gotów jestem uwierzyć, iż jest większym maniakiem gier ode mnie – pisał o Malajkacie Emil „Emilus” Leszczyński, redaktor Top Secretu.

Malajkata wspomagali inni eksperci. Klaudiusz Dybowski, redaktor

■ Sonda TV



„Te maluchy, które teraz nie zetkną się z komputerami, będą analfabetami jutra”
– przekonywał w połowie lat 80. Andrzej Kurek, twórca telewizyjnej „Sondy”.

Bajtka, tłumaczył tajniki symulatorów lotniczych, a zaskakującym znawstwem skomplikowanych strategii wykazywał się Kazimierz Kaczor, zresztą – jak opowiadała kilka lat później w Gamblerze – doświadczony gracz, który pierwsze C64 przywiózł sobie z USA już w połowie lat 80.

– Refleks i szybkość palców to nie są moje mocne strony – przyznawał Kaczor, deklarując się za to jako wielki fan Civilization.

Audycję prowadzili Cezary Domagała (znany przede wszystkim z roli w tasiemcowym serialu „W labiryncie”), zastąpiony później przez Tomasza Kozłowicza („Ekstradycja”). W studiu siedziała dziecię-

ca widzownia, każdorazowo przed uruchomieniem gry skandująca „3, 2, 1, 0... start!”.

Materiałom o grach towarzyszyły edukacyjne felietony poświęcone ludziom, którzy wykorzystują komputery w pracy, a także nieoczywistym zastosowaniom tych maszyn (tłumaczono na przykład tajniki stanowiącej dla Polaków zupełną nowość poczty elektronicznej). W roli graczy pojawiali się także ludzie znani z mediów, jak Marek Niedźwiecki czy Przemysław Babiarski. W jednym z odcinków z Another World mierzył się, bez większych zresztą sukcesów, redaktor naczelny Secret Service Marcin Przasnyski.



1



2



4



5

- Mistrz kierownicy Andrzej Koper nie chciał wystąpić, bo nie mógł wyjechać z pit stopu w Indianapolis 500 - opowiadała czytelnikom SS reżyser „Joysticka” Maja Wójcik-Czarkowska.

Podstawowym elementem audycji były jednak nie recenzje, felietony czy popisy dziennikarzy, ale rywalizacja graczy. Do studia zapraszano młodych ludzi, którzy konkurowali w różnych pecetowych grach. Co ciekawe, nie były to pojedynki bezpośrednie w trybie multiplayer, tylko odbywające się w ten sposób, że gracze kolejno zasiadali przed monitorem, a zwycięzca okazywał się ten, kto zdobył więcej punktów (gry zręcznościowe), zlikwidował więcej statków wroga (Silent Service II) lub przeciwników (Wolfenstein 3D) czy też podbił więcej prowincji (Centurion). Gdy w jednym z odcinków Adrian (lat 14) i Paweł (lat 13)

potykali się, grając w Wing Commandera, o tym, kto wygra, zdecydować miała liczba zestrzelonych obiektów kosmicznych. Niestety, realizatorzy nie sprawdzili, ile czasu zajmuje rozgrywka, toteż gdy ten element programu dobiegł końca, żaden z graczy nie tylko nie zdołał nikogo zestrzelić, ale nawet doprowadzić do jakiegokolwiek starcia.

- Trudno w przestrzeni kosmicznej znaleźć przeciwnika - tłumaczył się wyraźnie rozczarowany Adrian.

Na szczęście wszyscy uczestnicy otrzymywali nagrody, czyli gry komputerowe.

- Ani ja, ani nikt na moim podwórku nie wiedzieliśmy, co zrobić, żeby się do tego programu dostać - ubolewał po latach w internecie jeden z byłych widzów.

- Przez zabawę, która nie ogłupia, chcę przekazać dzieciom i mło-

dzieży coś więcej - przekonywała Wójcik-Czarkowska. - Program ma odpowiedzieć na pytanie, co nowego i ciekawego dzieje się w świecie komputerów.

Mimo ospałego tempa, raczej niewielkich emocji towarzyszących temu, co było widać na ekranie (na co zasadniczy wpływ miał dobór tytułów, w których rywalizowali gracze) i kiepskiej pory nadawania (co drugi wtorek, 15:30) „Joystick” przyciągnął przed telewizory ponad 300 tysięcy widzów.

- Jest to najlepszy polski program tego typu, ponieważ jest jedyny - tłumaczył fenomen audycji Emilus.

Jednak już w 1993 roku, dzięki dostępowi do telewizji satelitarnej, Polacy mogli zobaczyć, jak podobne programy wyglądają na Zachodzie. Wtedy właśnie w brytyjskiej stacji Sky One wystartowało „Games World”.

1 Zdzisław Kamiński pokazuje zdumionym widzom „Sondy” grę Scramble na konsoli Vectrex. Obszermy artykuł o tej konsoli zamieściliśmy w Pixelu #4.

2 Adrian i Paweł za chwilę zagrają w Wing Commandera. Pojedynek zakończy się remisem 0:0.

3 Nikomu nie przeszkadza, że animacja się rwie. Gra okazuje się zbyt wymagająca również dla telewizyjnego peceta.

W sieci

YouTube

Po „Joysticku” pozostało nieco materiałów wrzuczonych przez fanów do serwisu YouTube oraz 26 kompletnych odcinków z lat 1992–97 przechowywanych w archiwum Telewizji Polskiej. Należy wątpić, czy kiedykolwiek zostaną stamtąd wyciągnięte i udostępnione widzom.



Twórcy „Joysticka”, podobnie jak wcześniej autorzy „Sondy”, są przekonani, że pokazując w telewizji gry, zainteresują młodzież komputerami.

terowe animacje, efekty specjalne, dynamiczna muzyka, przebiegani aktorzy – jaka producentom „Joysticka” nawet się nie śniła. Zresztą chyba wszyscy nastoletni gracze woleliby, żeby tajemnice gier wideo tłumaczyła im wciśnięta w lateksowe ciuszki Games Mistress (znana również z „Gladiatorów” Diane Youdale) niż Wojciech Malajkat. Nawet jeśli to ten ostatni dysponował większym talentem aktorskim.

W piątkowych epizodach „Games World” najlepsi gracze mogli rywalizować z tak zwanymi „videatorami” – wybranymi przez realizatorów ekspertami, z których każdy, jak gwiazda wrestlingu, miał sceniczny pseudonim, własną legendę i charakterystyczne przebranie (przemądrzały uczeń w szkolnym mundurku, zbuntowany nastolatek ze złotym łańcuchem czy antypatyczny „megabajtowy milioner” w garniturze). Gry – Super Street Fighter II, Mortal Kombat, Sonic the Hedgehog 2 czy Mario Kart – zapewniały zarówno graczom, jak i kibicom odpowiednią porcję adrenaliny. Na zwycięzcę sezonu czekały natomiast nagrody, takie jak automat arcade, fliper czy zestaw najnowszych konsol. Nic dziwnego, że istnienie takiego programu wydawało się graczom z odległej Polski niemożliwe.

– Na początku nie chciałem wierzyć, pytałem różnych ludzi, czy to prawda – zwierzał się czytelnikom Top Secretu Emilus.

Tym bardziej nie uwierzylibyśmy, gdyby ktoś oświecił nas, że na Zachodzie podobne programy to norma od dekady. Przecież już na początku lat 80. w USA wyemitowano pierwsze odcinki „Starcade”, w którym gracze po kolei w ograniczonym czasie próbowali nabić

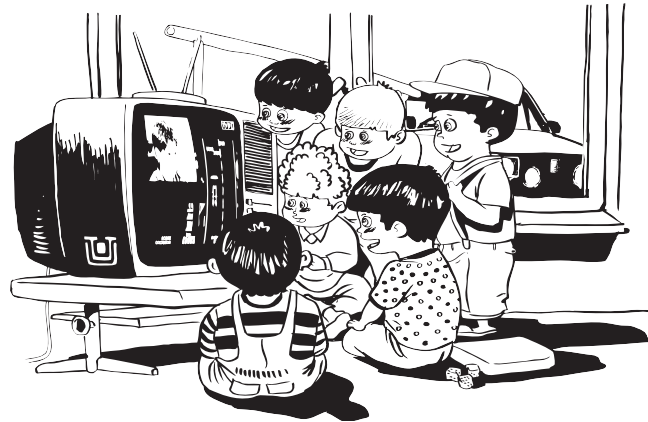
najwyższy wynik punktowy na wybranych przez siebie automatach z takimi hitami jak Centipede, Joust, Frogger czy Galaga. Program dał początek całej plejadzie następców, pozwalając widzom emocjonować się wirtualnymi pojedynkami, a pierwszemu pokoleniu graczy zapewniając choć cień sławy, jaką trzydzieści lat później mieli cieszyć się ich następcy, prezentujący swoje cyfrowe boje za pośrednictwem internetu.

W polskiej telewizji gry komputerowe jako pierwszy demonstrował Andrzej Kurek, twórca „Sondy”. Gdy w 1984 roku ze służbowego wyjazdu do Wielkiej Brytanii przywiózł sobie ZX Spectrum, od razu pokazał je telewizzom. Kurek rozumiał też, że tym, co najlepiej przyciągnie młodych ludzi do komputerów, są właśnie gry. W jednym z odcinków programu w Manic Minera grał jego syn Mateusz, przedszkolak. Gdy na początku lat 90. w bloku „Telewizji Edukacyjnej” pojawił się „Telekomputer” Tomasza Pycia, wcześniej współtworzącego między innymi właśnie „Sondę”, podawano w nim również informacje o grach.

– Pamiętam odcinek, w którym ekipa telewizji pokazała reportaż z Londynu i miejsca zwanego Sega-World. Nagrałem to na wideo, żeby koledzy mi uwierzyli, że coś z taką ilością automatów w ogóle istnieje – wspominał po latach internauta.

No ale to jednak „Joystick” jako pierwszy udowodnił, że w Polsce jest już wystarczająco wielu graczy, by stworzyć audycję wyłącznie dla nich.

Tymczasem w 1996 roku Emil Leszczyński zrealizował własny program o grach, oglądany nawet przez milion widzów. „Escape” to już jednak historia na zupełnie inny artykuł. ■



Emitowane aż pięć razy w tygodniu i to o 18:00, udowadniało to, co dziś – w świecie oglądanych przez miliony internautów e-sportowych mistrzostw – jest już oczywiste: że gry mogą być emocjonującym widowiskiem.

W „Games World” od poniedziałku młodzi ludzie rywalizowali w najnowszych hitach z konsol, takich jak Sega Mega Drive czy Super Nintendo, a ich pojedynkom towarzyszył żywiołowy doping widowni oraz pełne emocji komentarze prowadzących, przypominające te z transmisji meczów piłkarskich czy zmagania wrestlerów. W programie przedstawiano także nowości, radzono, jak przejść szczególnie trudne tytuły, wprowadzono również zabawę, w której widzowie za pośrednictwem przycisków na swoich domowych telefonach mogli sterować postaciami z gier. Wszystko to oczywiście w oprawie – kompu-

Gry na żywo

Redaktorzy Kurek i Kamiński w drugiej połowie lat 80. organizowali w całym kraju także spotkania z cyklu „Sonda na żywo”. Prezentowali podczas nich komputery, a dla młodzieży urządzali konkursy, w których trzeba było wykazać się wiedzą informatyczną, ale także uzyskać dobre wyniki w grach komputerowych. Dla najlepszych przewidziano nagrody – komputery Timex 2048.

4 Jeśli tylko masz dostęp do telewizji satelitarnej, na pewno jednak wybierzesz nie „Joystick”, a brytyjski „Games World”.

5 Rewolucję, która ćwierć wieku później zaowocuje transmisjami zmagania esportowców, rozpoczęło amerykańskie Starcade.



MP3



MP3. STO LAT KOMPRESJI

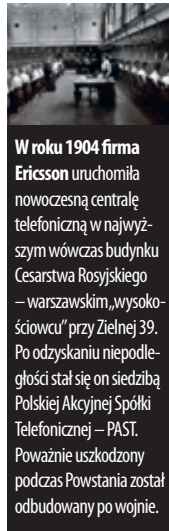
Z perspektywy rewolucji internetowej łatwo o tym zapomnieć, niemniej technologią telekomunikacyjną, która odmieniła życie codzienne, był także telefon.

Jak szybko rosta jego popularność, pokazują amerykańskie statystyki zatrudnienia telefonistek (początkowy pomysł angażowania do tej pracy młodych mężczyzn nie wypalił - mieli szybciej od kobiet łączyć rozmowy, w rzeczywistości byli nieuprzejmi i często kłócili się z dzwoniącymi). W roku 1902 wywodzące się bezpośrednio z firmy Alexandra Grahama Bella AT&T mogło pochwalić się już załogą liczącą 30 tysięcy kobiet. W 1914 było ich już prawie 100 tysięcy. Monstrualny wzrost zatrudnienia, który przerażał szefów posiadającej monopol na rynku amerykańskim firmy, zastopował wynalazek centrali telefonicznej. Kolejne próby jej usprawnienia i automatyzacji pozwoliły rozwinąć się kulturze phreakerów, ściśle związanych z hakerami komputerowymi. Ale oprócz problemów z łą-

14 lipca 1995 roku zespół pracujący w Instytucie Fraunhofera nad nowym formatem plików zmienił ich nazwę - z .bit na .mp3. Ale ta historia liczy sobie znacznie więcej niż 20 lat...

■ Mirek Filiciak

■ Ericsson



W roku 1904 firma Ericsson uruchomiła nowoczesną centralę telefoniczną w najwyższym wówczas budynku Cesarstwa Rosyjskiego - warszawskim „wysokościowcu” przy Zielnej 39. Po odzyskaniu niepodległości stał się on siedzibą Polskiej Akcyjnej Spółki Telefonicznej - PAST. Poważnie uszkodzony podczas Powstania został odbudowany po wojnie.

czeniu rosnącej liczby rozmów firma musiała stawić czoła jeszcze jednemu wyzwaniu - rozbudowie kosztownej infrastruktury.

To technologii zawdzięczamy sporą część wiedzy o funkcjonowaniu organizmu człowieka. Także o tym, jak działa nasz słuch. Kompleksowe badania procesów słyszenia ruszyły w pierwszej dekadzie XX wieku, a ich sponsorem było właśnie AT&T. Rozwój teorii informacji i psychoakustyki miał zwiększyć możliwości przesyłowe i ograniczyć wydatki na budowę sieci. Ustalono, jakie dźwięki słyszy człowiek, i od tej pory przesyłano tylko te, które były niezbędne do zrozumienia rozmówcy. Dzięki temu na jednej linii mogły toczyć się równocześnie cztery rozmowy. Równolegle - jak pisze Jonathan Sterne w doskonałej książce „MP3: The Meaning of a Format”

- prowadzono kontrowersyjne badania na zwierzętach, podłączając do telefonu między innymi żywe koty i transmitując na odległość słyszane przez nie dźwięki. Z punktu widzenia nauki ucho zrównało się wtedy z mikrofonem, a przesył dźwięku stał się tyleż kwestią technologiczną, co biologiczną. Był to kolejny krok w kierunku myślenia o żywych stworzeniach, w tym i ludziach, jak o maszynach - ucho nie było już tylko odbiornikiem, ale też elementem odpowiedzialnym za współtworzenie dźwięku. To zatarcie granic przełożyło się także na myślenie o dźwięku jako sygnale, którego treść ma znaczenie drugorzędne.

Inny istotny element drogi ku znanemu wszystkim formatowi stanowił proces, który Sterne nazywa „udomowieniem szumu”.



MP3 bywa traktowane jako symbol utraty odgórnej kontroli nad rynkiem muzycznym. A przecież kluczowymi aktorami tej opowieści są były amerykański monopolista telekomunikacyjny oraz finansowany ze środków publicznych niemiecki instytut badawczy.

W ciągu ostatniego stulecia hałas przestał być tylko przeszkodą, zakłóceniem właściwych dźwięków. Stał się częścią naszego środowiska. Dzięki temu rozwinęły się koncepcje maskowania, czyli „zasłaniania” jednych dźwięków innymi. Bez maskowania i założeń dotyczących naszych domniemyanych niedoskonałości nie byłoby stratnych formatów kompresji dźwięku, to jest takich, które przekształcają zapis, operując na pewnych przybliżeniach (co nie znaczy, że bezstratne idealnie oddają doświadczenie słuchania - wierniej odwzorowywany jest po prostu kodowany zapis).

Jednak w format wpisano jeszcze coś: muzykę, której słuchamy. W roku 1977 Dieter Seitzer, niemiecki profesor pracujący nad przesyłaniem muzyki przez telefon, zajął się nowym formatem kompresji. W obliczu problemów z finansowaniem projekt został zawieszony - dekadę później w Instytucie Fraunhofera zaangażował się w niego doktorant Seitzera, Karlheinz Brandenburg, późniejszy ojciec MP3. Ale popularny format ma także „matkę”. Tak nazywana bywa amerykańska wokalistka Suzanne Vega, której utwór „Tom’s Diner” posłużył w lipcu 1990 roku do testów i ostatecznych

Wozniak



Steve Wozniak, w środowisku phreakerów znany jako „Berkeley Blue”. Podczas trwających tylko rok studiów na Uniwersytecie Kalifornijskim opracował urządzenie pozwalające telefonować za darmo. Na kampusie dystrybuował je ze swoim kumplem – Steve’em Jobsem. Kilka lat później założyli firmę Apple.

ustawień algorytmu kompresji MP3. W pewnym sensie w każdym odsłuchu pliku MP3 znajduje się więc ślad tego, jak Brandenburg słyszał piosenkę Vegi. Niemniej, żeby oddać mu sprawiedliwość, trzeba wspomnieć, że podobne założenia odnośnie tego, co oznacza dobre brzmienie, przyjmuje każda replikacja dźwięku, chociażby w radiu. Suzanne Vega wpędziła zresztą badaczy z Fraunhofera w konsternację, gdy podczas wizyty w instytucie uznała, że nagranie sprzed kompresji jest „cieplejsze”. Dopiero po reprimendzie przekonującej, że z naukowego punktu widzenia to niemożliwe, stwierdziła: „Rozumiem. Nie wiedziałam”. Resztę już znacie. W roku 1997 pojawił się Winamp, program do odtwarzania plików MP3. Dwa lata później - Napster, który zachwiał posadami rynku muzycznego. W międzyczasie do naszych rąk zaczął trafiać coraz tańszy sprzęt obsługujący ten format. Zmieniły się sposoby słuchania muzyki i uzyskiwania do niej dostępu. Również przepływy finansowe. Bo strata firm płytowych to równocześnie rosnący zysk zarabiających na przesyłaniu danych dostawców łącz. Biorąc pod uwagę, kto sto lat temu zainwestował w prace nad kompresją dźwięku, można to uznać za chichot historii. ■

Nowojorska knajpka jest nie tylko bohaterką i miejscem powstania piosenki „Tom’s Diner”. Pojawiała się także regularnie w sitcomie „Kroniki Seinfelda”.





Terraforming

Proces tworzenia warunków zdolnych do podtrzymania życia na planetach do tego nieprzystosowanych najlepiej prześledzić na przykładzie nam bliskim – samej Ziemi.

■ User Jama

Choć mieszkamy tu już tysiące lat, wiedza o powstaniu naszej planety jest zaskakująco skąpa, dużo tu niepewności i zgadywania. Wydaje nam się, że Ziemia uformowała się około 4,5 miliarda lat temu z chmury materii orbitującej wokół Słońca. Była zupełnie niepodobna do globu, który znamy obecnie. Obracała się dużo szybciej i stanowiła sterylne wulkaniczne pustkowia, pozbawione tlenu, z temperaturą na powierzchni rzędu 400°C. Następnie w ciągu kolejnych 4 miliardów lat w trzech etapach (oczywiście ujmując rzecz w wielkim uproszczeniu) stała się przytulnym siedliskiem dla życia. Zastanawiające jest to, że wspólnym mianownikiem wszystkich kluczowych faz terraformingu w przypadku Ziemi zdają się być czynniki zewnętrzne. Tak się szczęśliwie złożyło, że w kosmicznej grze w bilard w stronę naszej planety poleciało to, co akurat było potrzebne.

PO PIERWSZE PRZEMEBLOWANIE
Przypuszczamy, że stosunkowo wcześnie, bo jakieś 300 milionów lat po powstaniu Ziemi, doszło do istotnej zmiany i planeta zyskała naturalnego satelitę. Nie wiemy na pewno, jak powstał Księżyc, natomiast dominująca obecnie teoria wielkiego zderzenia zakłada, że w bardzo młodej Ziemię uderzyła inna protoplaneta. Z symulacji wynika, że mogła mieć połowę średnicy naszego glo-

bu oraz jedną dziesiątą jego masy. W efekcie tej kosmicznej kraksy temperatura na Ziemi miejscowo wzrosła nawet do 10 000°C, wiele materii natychmiast wyparowało, a część została wyrzucona w przestrzeń. Z tych kawałków po globalnej katastrofie z biegiem czasu miał uformować się Księżyc.

Poza niewątpliwymi walorami estetycznymi i dekoracyjnymi Księżyc spełnił bardzo ważną rolę w udomowianiu Ziemi. Stanowił obrotową tarczę chroniącą przed co większymi meteoroidami, rozświetlał ciemności nocy, ale przede wszystkim ustabilizował rozchwianą oś obrotu Błękitnej Planety. Przypomina to sytuację rzucającego młotem na olimpiadzie – dopóki kręci młotem, obraca się harmonijnie w miejscu, jak tylko go wypuści, zostaje wybity z dynamicznej równowagi i robi niezdarne wyglądający krok.

To również głównie zasługa Księżyca, że doszło do spowolnienia obrotu Ziemi, od doby trwającej mniej więcej 6 godzin do stanu, kiedy liczy ona 24 godziny. Stało się tak na skutek pły-

wów, a właściwie wynikającego z nich tarcia pływowego. Oczywiście pływy są również rezultatem grawitacyjnego wpływu Słońca na masy wody, ale mniejszego niż oddziaływanie Księżyca. Na polskim wybrzeżu zjawisko pływów występuje w minimalnym stopniu, bo Bałtyk jest morzem prawie zamkniętym, ale już mieszkańcy Anglii doświadczają pływów dwa razy dziennie, kiedy stan wody zmienia się nawet o kilka metrów. Samo spowalnianie obrotu Ziemi trwa dalej i już za kolejne 150 milionów lat doba będzie liczyć 25 godzin.

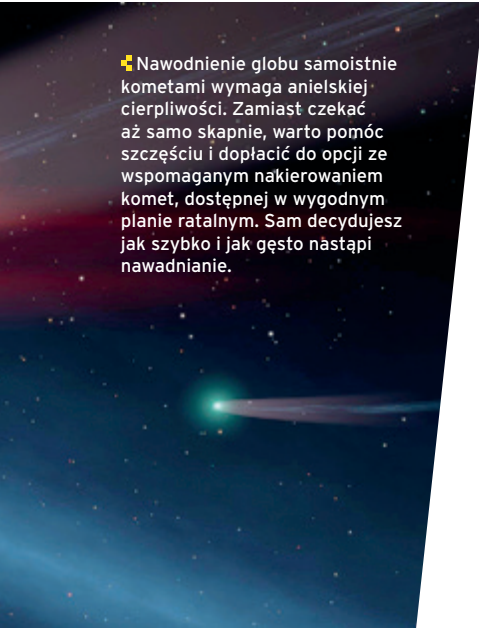
PO DRUGIE WODOTRYSKI

Trzy czwarte powierzchni Ziemi pokryte jest wodą, a aż 97% zasobów H₂O stanowią oceany. Woda w stanie ciekłym nie mogła występować na młodej Ziemi ze względu na wysokie temperatury. Nie sprzyjały jej także kataklizmy w rodzaju wielkiego zderzenia. Na pytanie, skąd na powierzchni planety wzięła się obfitość wody widoczna w oceanach, nie ma stuprocentowo wiarygodnej odpowiedzi.



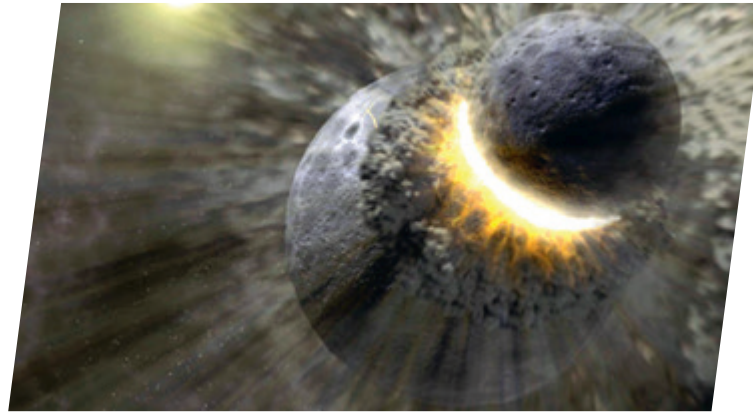
■ Gwarancja

Na prace terraformingowe udziela się ograniczonej gwarancji 1 miliarda ziemskich lat od ich odbioru. Gwarancja nie obejmuje szkód wyrządzonych przez właściciela, w tym przez wprowadzoną przezeń faunę i florę. Warunkiem zachowania gwarancji są regularne płatne przeglądy. Uwaga: działania konserwacyjne mogą wiązać się z tymczasową utratą parametrów potrzebnych do podtrzymania życia.



✚ Nawodnienie globu samoistnie kometami wymaga anielskiej cierpliwości. Zamiast czekać aż samo skapnie, warto pomóc szczęściu i dopłacić do opcji ze wspomaganym nakierowaniem komet, dostępnej w wygodnym planie ratałnym. Sam decydujesz jak szybko i jak gęsto nastąpi nawadnianie.

Jedna z dwóch głównych teorii powstania oceanów głosi, że woda znajdowała się niejako w zestawie startowym materiałów, z których uformowała się Ziemia, i była stopniowo uwalniana w postaci pary wraz z erupcjami wulkanicznymi. Druga zaś twierdzi, że woda została na Ziemię dostarczona przez wodonośne komety lub meteoryty dopiero później. Prawdopodobnie zaistniały oba te zjawiska, przy czym pierwsze zapewne dominowało. Kiedy powierzchnia planety ostygła do temperatury



✚ Tworzenie nowego księżycy sposobem zderzeniowym najlepiej zostawić fachowcom, bo łatwo tu o grube pomyłki. Źle dobrana masa, skład lub tor pocisku, może wszystko zniszczyć. W standardzie usługi biała refleksyjność tarczy księżycy, inne opcje kolorystyczne dostępne za dopłatą.

poniżej 100°C, co szacuje się na około 4,2 miliarda lat temu, para wodna zaczęła się skraplać, powoli tworząc dzisiejsze oceany.

Zasobność wody w ocenach oblicza się na 1,3 miliarda km³. Choć wydaje się to niewiarygodną wprost ilością, w skali planety taka objętość wody stanowi tylko 0,02% całej masy Ziemi. Oceany są rozległą, stosunkowo cienką, ale niezbędną dla życia warstwą.

Zanim pojawiła się atmosfera tlenowa, chroniły one pierwsze formy życia przed promieniowaniem UV. Woda ze swoją dużą pojemnością cieplną stabilizowała temperaturę otoczenia. Erozja wodna skał rozpoczęła procesy glebotwórcze. Ziemia zyskała malowniczą kołderkę chmur.

PO TRZECIE NAPOWIETRZENIE

Pierwotna atmosfera Ziemi nie zawierała tlenu cząsteczkowego. Przypuszczamy, że składały się na nią głównie dwutlenek węgla, azot i para wodna. Jak wiadomo, bez tlenu nie można oddychać, ponadto jego brak w atmosferze, a w szczególności jego trójcząsteczkowej odmiany, ozonu,

Katalog

Zachęcamy do zapoznania się z dostępnymi opcjami i dodatkami usługi terraformingu, takimi jak niewielowanie lub spiętrzanie kontynentów, precyzyjne korekty orbity oraz obrotów globu, dostrajanie pola magnetycznego, wstrzykiwanie do powierzchni wybranych pierwiastków. Na życzenie klienta umieścimy w warstwach osadowych skamieliny, symulujące długą historię nowego świata.

✚ Natlenienie atmosfery to robota wykończeniowa, po której właściwie można zacząć użytkować planetę, choć po terraformingu zaleca się odstawienie globu co najmniej na 100 milionów lat w celu stabilizacji układu. W tym czasie w ramach pakietu powitalnego zapewnimy introdukcję podstawowych roślin zielonych.

sprawił, że powierzchnia planety nie była chroniona przed promieniowaniem ultrafioletowym.

Jak to się stało, że tlen nagle pojawił się w atmosferze Ziemi 2,3 miliarda lat temu, co nauka nazwała wielkim zdarzeniem oksydacyjnym? Przyjmujemy, że nastąpiło to za sprawą żyjących w wodzie cyjanobakterii. Produktem ubocznym ich procesu fotosyntezy był właśnie tlen. Cyjanobakterie (bądź ich ewolucyjni przodkowie) – jak chcą jedni – pojawiły się samoistnie lub – jak chcą inni – zostały przyniesione na Ziemię przez meteoryty. Meteoryty spełniłyby tu rolę analogiczną do roli ptaków przenoszących na nogach rybą ikrę z akwenu do akwenu i zarybiających mimochodem nawet zbiorniki zupełnie izolowane od innych wód.

Początkowo tlenu w atmosferze było niewiele, ale spowodował on rewolucję w biologii planety i umożliwił rozwój coraz bardziej złożonych form życia. Stężenie tlenu atmosferycznego na dzisiejszym poziomie, czyli około 21%, ustabilizowało się mniej więcej 500 milionów lat temu. Może nam się wydawać, że obecnie większość tlenu wytwarzają lasy i inne rośliny lądowe, ale tak nie jest. Ciężko to precyzyjnie policzyć, niemniej szacuje się, że nawet 80% tlenu nadal produkowane jest przez mikroorganizmy wodne, konkretnie przez fitoplankton. Nie wiemy natomiast, dlaczego ilość tlenu utrzymuje się akurat na poziomie dogodnego dla nas stężenia 21%, a nie rośnie, przykładowo do 50%. ■



TXt & GFX: QUERZU
KDP 7



UWAGA! FATALNY WARSZTATOWO DYMIEK KOMIKSOWY ↓

JEST TAKA SCENA W FILMIE **CZEKOLADA**. HRABIA (ODMAWIAJĄCY SOBIE WSZELKICH PRZYJEMNOŚCI HIPOKRYTA I DEWOT) ZWALCZAJĄCY NISZCZĄCĄ TRADYCYJNĄ STRUKTURĘ MIASTECZKA (W JEGO MNIĘMIANIU, OCZYWIŚCIE) ARTYSTKĘ W TEMACIE CZEKOLADA, W PORYWIE EMOCJI PRÓBUJE ZNISZCZYĆ JEJ SKLEP ZE SŁODKOŚCIAMI. MIESZKARCY MIASTECZKA ZNAJDUJĄ GO NAD RANEM ŚPIĄCEGO BŁOGO W WITRYNIE, CAŁEGO UMazanego W DESERACH, KTÓRE (PRZYPADKIEM ZASMAKOWANE) WPRAWIŁY GO W SZAŁ POCHŁANIANIA (Z WIELU POWODÓW).

TEŻ SOBIE ODMAWIAM. NIE TERAZ, BO MAM TYLKO GODZINĘ, CO JA W TYM CZASIE UGRAM? NIE TERAZ, BO ZARAZ SPADAM NA MIASTO, BO IDE W KIMĘ, BO KTOŚ WPADA, BO SPĄCER Z PSEM, BO POPRACUJĘ PO PRACY, BO-BO-BO!



A TAK NAPRAWDĘ TYLKO CZEKAM, NA MOMENT, KIEDY PUSZCZA HAMULCĘ, KIEDY SIĘ ODŁĄCZĘ OD ŻYCIA, KIEDY... BĘDĘ **ĆPAŁ** **GRĘ!**

ZAZWYCZAJ DWA TYGODNIE CO TRZY, CZTERY MIESIĄCE. NAWET JESTEM DUMNY Z SETEK GODZIN NABITYCH NA LICZNIKACH. BICZOWAĆ SIĘ NIE ZAMIERZAM (COŚ TAM SIĘ ZAWSZE Z ROBOTĄ ZAWALI, WIADOMO, DZIEŃ Z GUMY NIE JEST), ANI PISAĆ O TYM KSIĄŻKI.

JESTEM ŁAKOMCZUCHEM, WIĘC **ĆPAM GRĘ**, PROSTĘ.



W dziale Loading piszemy o Fallout 4, co od razu nasuwa chęć opowiedzenia o rozwoju post-nuklearnych światów w grach wideo. Ziemek podjął się tytanicznej pracy, przeglądając ponad 300 gier i wysnuwając wnioski, na które nigdy nie zdobędzie się Wikipedia. Mało komu chce się po prostu włożyć w stworzenie tekstu kilkaset godzin.

Dostarczamy również strawę miłośnikom ośmiu bitów, a w szczególności dzieła Sir Clive'a Sinclaire. Za miesiąc będziemy zresztą kontynuować peregrynację po latach 80. Teraz mamy jeszcze w zanadru dwa teksty Jacka Głowackiego zachęające do dyskusji o granicach wykorzystywania gier jako nośników artystycznych przekazów. Studio Tale of Tales, którego Sunset recenzowaliśmy nie dalej jak w Pixelu #06, przestało istnieć - podczas gdy wcześniej wydawało się bujnie rozwijać. Okazało się, że bez dotacji z rodzimej Belgii nie da się robić gier pragnących wykraczać poza standardowe ramy. Podobnie newsowo wygląda historia autora The Longest Journey.

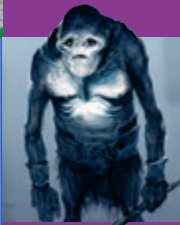
”

**MASZYNA PAŁA ŻĄDZĄ
ZEMSTY, WIĘŻĄC PIĘCIORO
OSTATNICH LUDZI
I TORTURUJĄC METODAMI
PRZYPOMINAJĄCYMI EKSPERY-
MENTY PSYCHOLOGICZNE.**



92

Leatherface ze składającą się z kilku pikseli piłą mechaniczną mógł wyglądać komicznie, jednak nie wszystkie komputerowe horrory z lat 80. zasługują na ironię. Bartek Kluska przygląda się ich awangardzie.



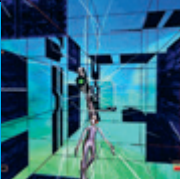
97

Ragnar Törnquist zasłynął dzięki *The Longest Journey*, jednak potem wpadł na szatański pomysł, żeby zacząć realizować gry siedowe...



96

MRW w swoim nowym felietonie zwraca uwagę na to, jak z biegiem lat ewoluują pewne pojęcia. To, co wydawało się zabawne pokoleniu lat 80., dla świeżo przybyłych na plac boju młodych wilków może być całkowicie niezrozumiałe.



100

O „rail shooterach” pisaliśmy w Pixelu #01, zaś teraz nadszedł dobry moment na bliższe przyjrzenie się ich bodaj najważniejszemu przedstawicielowi. Miłośnicy tezy „gry mogą być sztuką” odnajdują w Rezie swojego idola.



102

Skąd się wzięły w grach tematy **postapo**? Pewne jest jedno - pokazanie zniszczonego świata wymaga znacznie większej pracy koncepcyjnej niż prezentacja świata istniejącego współcześnie.



109

Sceny niczym z surrealistycznych płócien mistrzów pokroju Paula Delvaux.

Odwolująca się do wspomnień narracja, dłużyzny, kontemplacyjna muzyka. To oczywiście grube uproszczenie, że tak właśnie wyglądają „niegry”.



114

W życiu Borka zdarzyło się coś **niezwykłego: trafił na demoparty.**

Porównuje je z wersjami tych wydarzeń, które pamięta sprzed Wielkiego Potopu.



108

Krupik była przez pewien czas **producentką pierwszego Wiedźmina**, ale nie o sobie pisze w tym dramatycznym i znakomitym felietonie.



112

Bartek Kluska nie przerywa swojej **podróży po zapomnianych rewirach.**

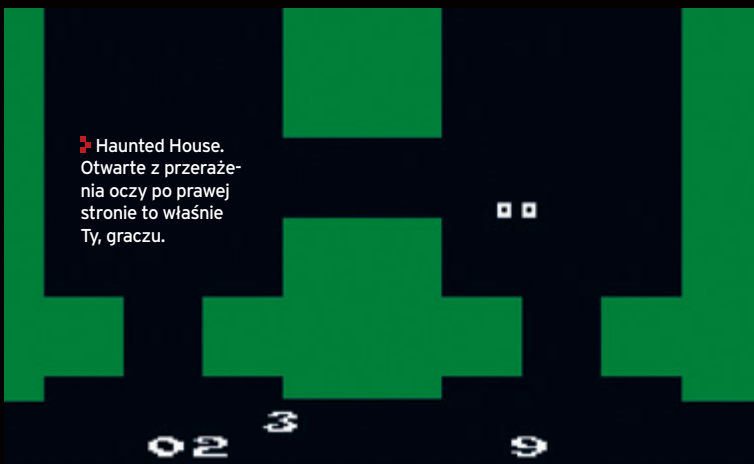
Tym razem odkurza polskiego kłona Dooma, osadzonego w swojskiej rzeczywistości.

■ Bartłomiej Kluska

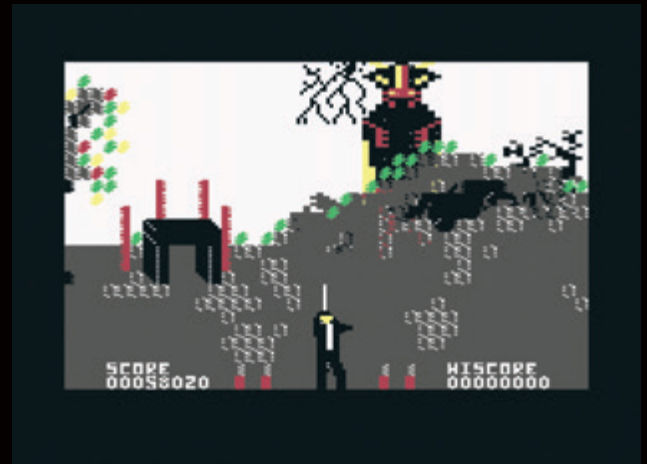
KILOBajTY HOR

Jest rok 1981, środek nocy. Wyposażony w najnowocześniejszy sprzęt – konsolę Atari VCS, joystick CX-40 oraz pudełko zapalek – łowca skarbów wkracza do opuszczonej rezydencji śp. Zachary'ego Gravesa.

■ Forbidden Forest. Z łukiem na Demogorgona.



■ Haunted House. Otwarte z przerażenia oczy po prawej stronie to właśnie Ty, gracz.



W tym owianym złą sławą miejscu planuje zdobyć urnę – wyjątkowo cennie na kolekcjonerskim rynku artefakt. Zadanie wydaje się banalnie proste, być może jednak w krążących wśród okolicznych mieszkańców opowieściach tkwi ziarno prawdy, a dostępu do tajemnic domu strzegą groźne demony? Czy eksplorator zwalczy lęk i odniesie sukces, czy też nawiedzona rezydencja dopisze do swojej historii kolejną mroczną legendę?

Tak zaczyna się gra Haunted House, która jako pierwsza chce przełamać



■ Dla szczególnie zawziętych łowców skarbów gra oferuje aż 9 poziomów trudności.

ogromną barierę w świecie elektronicznej rozrywki. Wcześniej gry bawiły, rozśmieszały, dostarczały emocji, czasem także wzruszeń. Od teraz mają również straszyć. W kilku kilobajtach kodu próbują wzbudzić w graczach przerażenie lub wywołać chociaż lekki dreszczyk niepokoju skuteczniej niż powieść lub film. Z jakim rezultatem?

ZAPAŁKA ROZŚWIETLA MROK

W przypadku Haunted House otrzymujemy tytuł grozy na miarę możliwości Atari VCS. Upiorna rezydencja okazuje się zatem monotonnym labiryntem kwadratowych pomieszczeń, demony przybierają formę kilkupikselowych

duchów, nietoperzy i pajaków, a sama rozgrywka to typowe zbieranie przedmiotów (fragmenty urny, klucze otwierające drzwi), poszukiwanie przejść do dalszych części domu oraz oczywiście unikanie kontaktu z przeciwnikami, dotknięcie których każdorazowo powoduje „przestraszenie na śmierć”. Na szczęście gracz – jak kot – ma do dyspozycji aż dziewięć żyć.

A jednak w tej na pozór charakterystycznej labiryntówce autor potrafił zawrzeć wiele elementów horroru. Pole gry spowija ciemność. Widać wprawdzie zarys labiryntu (pokoje, wejścia) i bohatera reprezentowanego przez szeroko otwarte (z przerażenia?)

RORU



oczy, lecz aby zobaczyć przedmiot (klucz, kawałek urny), trzeba zapalić zapałkę, która na moment rozświetla mrok. Oczywiście wątył płomień może zostać w każdej chwili zgaszony przez przelatującego nietoperza lub podmuch wiatru, który wdarł się do środka przez nieszczelne okno. W tle słychać odgłosy grzmotów, stukot kroków i takty odpowiednio ponurej melodii.

Poza tym Haunted House to produkcja na poważnie. Nie można tu, jak w przygodówkach, upchnąć w kieszeniach kilkudziesięciu przedmiotów i nie da się, jak w tytułach FPS, przenosić jednocześnie siedmiu rodzajów broni i piły łańcuchowej. Skoro w jednej ręce nasz śmiałek trzyma zapałkę, wolna zostaje mu tylko druga ręka. Albo poniesie w niej berło dające odporność na potwory, albo fragmenty urny (po to w końcu przyszedł do domu Gravesa), narażając się na ataki duchów i pajaków.

Trzeba zatem biegać, szukać, kryć się w ciemnościach, błędzić, uciekać przed nietoperzami, a przede wszystkim – przetrwać. W tym kontekście Haunted House bywa nazywane również pierwszym reprezentantem gatunku survival horror.

SPOCONA DŁOŃ UTRUDNIA OBSŁUGĘ JOYSTICKA

Jest rok 1983, bezimienny łucznik wkracza do zakazanego lasu. Nie wiemy, po co pcha się między drzewa, ale wkrótce przyjdzie mu zmierzyć się z najgorszymi znanymi człowiekowi koszmarami.

➤ Ten smok nie podda się bez walki.



➤ Forbidden Forest doczeka się również udanej konwersji na ośmiobitowe Atari.

➤ Atic Atac. Aby przeżyć w nawiedzonym zamku, jedz.

To początek gry Forbidden Forest, która wynosi interaktywny horror na zupełnie nowy poziom. O ile bowiem opisywany wcześniej nawiedzony dom straszy dyskretnie: podmuchami wiatru, szeroko otwartymi oczami i stukotem kroków w ciemnych korytarzach, tutaj gracz od razu atakują stwory na pół ekranu: rój pszczół, stado ropuch, duchy, szkielety, pająki, smoki, węże, wreszcie – gdy zapada zmrok – sam (strach wypowiadać jego imię) Demogorgon. Walce towarzyszy upiornie prosta melodia, którą John Carpenter mógłby z powodzeniem wykorzystać w filmie „Halloween”, a także sugestywne dźwięki ginących potworów.

Forbidden Forest, graficznie dosłowny, brutalny, bezkompromisowy, wzbudza w gracz – posiadaczu C64, przyzwyczajonym do zupełnie niewinnego eksterminowania kosmi-



WCZEŚNIEJ GRY BAWIŁY, ROZŚMIESZAŁY, A NAWET WZRUSZAŁY. OD POCZĄTKU LAT 80. MAJĄ TAKŻE ZA ZADANIE STRASZYĆ.

tów – autentyczny lęk oraz powoduje wzmożoną potliwość i drżenie dłoni, co utrudnia obsługę joysticka. W takich warunkach trudniej trafić do celu, a przecież tylko precyzyjne trafienie wypuszczoną z łuku strzałą potrafi zneutralizować demony.

Czy łucznik bladym światłem opuści las, zależy jedynie od refleksu i psychicznej wytrzymałości gracza. Nawet jeśli mu się uda, wkrótce i tak trafi do Forbidden Foresta II.

KONSUMPCJA ODNAWIA PASEK ENERGII

Podczas gdy nieustraszony posiadacz C64 walczy ze sługami Demogorgona, właściciel mikrokomputera ZX Spectrum znajduje tajemniczą kasety magnetofonową, podpisaną tylko: Atic Atac. Do taśmy dołączona jest pomięta kartka. „Nigdy nie wierzyłem w duchy i potwory” – zaintrygowany młody człowiek próbuje odczytać chybotliwe pismo poprzedniego właściciela taśmy. – „Aż do teraz, kiedy główne drzwi zamku zatrzęsły się za mną... Widzę dziwne kształty materializujące się w drugim końcu pokoju, wpatrujące się we mnie złe oczy... kroki... coś idzie korytarzem... coś dużego...” Niewiele myśląc, znalazca kasety wczytuje jej zawartość do pamięci swego nowoczesnego ośmiobitowca, by już po kilkunastu

❖ Ghosts'n Goblins. Platformówka przebrana za horror też może straszyć.



❖ Prawdopodobnie już pierwszy boss najpierw pozbawi Cię zbroi, a chwilę później życia.

SZYBKO OKAŻE SIĘ, ŻE WIĘKSZOŚĆ GRACZY BARDZO LUBI SIĘ BAĆ, A TWÓRCY GIER POSTARAJĄ SIĘ SPROSTAĆ ICH OCZEKIWANIOM.

minutach oczekiwania na zakończenie procesu ładowania przekroczyć próg posępnego zamczyska. Wrota z trzaskiem zamykają się za wchodzącym, który szybko orientuje się, że padł ofiarą braci Tima i Chrisa Stamperów (nie powstało jeszcze Knight Lore, więc nazwisko to prawdopodobnie i tak nic mu nie mówi).

Nieostrożnego wędrowca błyskawicznie atakują hordy duchów i upiórów, a każde dotknięcie potwora powoduje uszczerbek na zdrowiu. By przeżyć, nasz śmiałek musi biec w głąb labiryntu komnat w celu odnalezienia klucza do drzwi wejściowych. Gdzie się nie pojawi, towarzyszą mu jednak śmiertelnie groźne zjawy i demony.

Na szczęście, o ile Forbidden Forest to groza na poważnie, straszenie w Atic Atac odbywa się z przymrużeniem oka. Dlatego też komnaty nawiedzzonego zamku (pokazane z góry, ale z ciekawym

w czasach ośmiobitowców wrażeniem trójwymiaru) pełne są żywności, konsumpcja której odnawia pasek energii. Najlepszym lekarstwem na kontakt z duchem okazują się zatem pieczone kurcze udka, słodczyce i owoce.

Jeśli jednak zdjęty trwogą gracz spróbuje skryć się w jakimś pozornie bezpiecznym zakątku zamczyska, momentalnie poczuje głód, a pasek energii znów zacznie się kurczyć. Stanie w miejscu jest w Atic Atac równie groźne jak ataki mieszkańców nawiedzzonej budowli. Czy gracz umrze ze strachu, czy z niedożywienia – tak dopisze kolejny rozdział do czarnej legendy zamku, pozostawiając po sobie gustowny nagrobek. Chyba że przełamie lęk, by ruszyć na spotkanie z nieznanymi stworami zaludniającymi dalsze poziomy labiryntu zaprojektowanego przez braci Stamperów.

NIEWINNE OFIARY ZWIĘKSZAJĄ LICZBĘ PUNKTÓW

„Odlóż na bok dziecięce rozrywki” – przekonuje z kolei okładka krwistoczerwonego pudełka z Leatherface’em. – „Przestań zjadać kropki i gonić za duszkami. Tym, czego naprawdę potrzebujesz, jest solidna piła mechaniczna”. Wprawdzie należy wątpić, czy przeciętny posiadacz konsoli Atari VCS ma takie marzenia, niemniej The Texas Chainsaw Massacre – produkcja z 1983 roku – to pierwsza próba przełożenia filmu grozy na język gier komputerowych. Co więcej, dzięki dziełu studia Wizard po raz pierwszy w historii graczy, zamiast walczyć ze złem, otrzymuje możliwość stania się negatywnym bohaterem horroru. Jeśli zatem któryś ze szczęśliwych

C.D.N.

Twórcy gier szybko zaczęły straszyć także w innych gatunkach: czysto tekstowy Jack The Ripper na ZX Spectrum, mieszająca RPG i przygodówkę Elvira czy eksperymentujące z konwencją interaktywnego kina It Came from the Desert – również okazały się bardzo udanymi produkcjami.

❖ Logo Ultimate na kasecie jest gwarancją najwyższej jakości nagranej na niej gry.





nabywców interaktywnej „Teksasńskiej masakry piłą mechaniczną”, wciskając drżącymi z ekscytacji rękoma kartridż w slot konsoli, wyobraża sobie swoje cyfrowe alter ego jako Leatherface’a, eksterminującego tytułowym narzędziem bezbronne ofiary – może spełnić te mroczne pragnienia. Niestety, gra nie oferuje nic więcej, zatem nawet najbardziej zagorzały wirtualny morderca po kwadransie musi odczuć śmiertelne znużenie.

O zgrozo, konsolowe The Texas Chainsaw Massacre ogranicza się wyłącznie do monotonnego biegu w lewą lub prawą stronę ekranu, omijania zatrzymujących zabójcę z piłą krowich czaszek (!) i wózków inwalidzkich (!!)

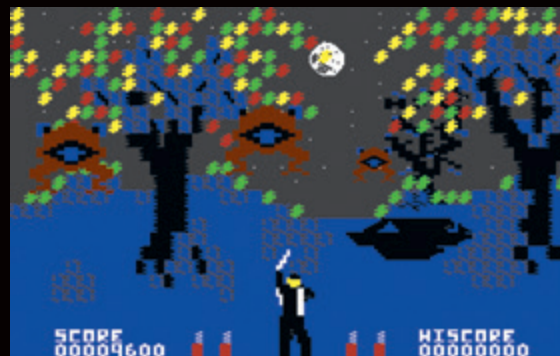
oraz doganiania kolejnych turystów, którzy mieli pecha znaleźć się akurat w okolicy. Każda niewinna ofiara to punkty na koncie wirtualnego Leatherface’a, zbyt długi czas bezowocnego pościgu powoduje z kolei wyczerpanie się zapasów paliwa napędzającego narzędzie zbrodni i koniec gry. I to już, niestety, wszystko.

Co ciekawe, nawołująca do mordowania niewinnych okładka tytułu spowoduje, że amerykańskie sklepy zgodnie odmówią jego sprzedaży. Dzięki temu The Texas Chainsaw Massacre na Atari VCS pozostaje dziś kolekcjonerskim rarytasem. A także przerażająco słabą grą.

SKAKANIE PO PLATFORMACH POKONA ZŁO

Rok 1985, późny wieczór, łąka obok muru starego cmentarza. W tej mrocznej scenerii randkują rycerz Arthur i słodka księżniczka Prin Prin. Niestety, sielankę przerywa demon Astaroth, porywając wybrankę Arthura i odlatując z nią w siną dal. Rozzłoszczony Arthur wzdycha ciężko, zakłada broń i rusza w pościg za złoczyńcą.

To początek Ghosts’n Goblins – pierwszego wirtualnego horroru firmy Capcom, która w przyszłości podbije serca miłośników gatunku serią Resident Evil. Póki co jednak gracze masowo ruszą na pomoc porwanej księżniczce, by skacząc po platformach i eliminując wrogów, przemierzać takie lokacje jak cmentarz, las, jaskinie czy – tradycyjnie obecne – mroczne zamczysko.



Wirtualnego Leatherface’a mogą zatrzymać wózki inwalidzkie i krowie czaszki.

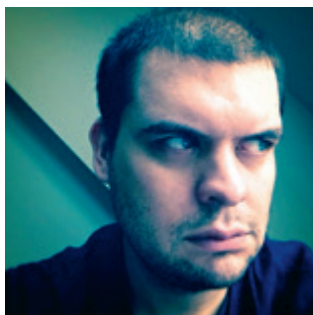
Przez wrota piekielne otwarte w Forbidden Forest przejdą także Alone in the Dark, Ecstacia, Resident Evil, Silent Hill, Clock Tower czy Eternal Darkness.

Przeszkadzać owym śmiałkom będą pomocnicy demona, w tym między innymi zombie, ogry, nietoperze oraz oczywiście tytułowe duchy i gobliny. Sprawa okaże się wręcz niemożliwie trudna, bo Arthur nie należy do tytanów. Już jedno dotknięcie przeciwnika wystarczy, by stracił broń. Wyda się wówczas, że w pośpiechu założył ją bezpośrednio na bieliznę i dalszą część trasy musi pokonać niemalże nago. Drugie dotknięcie – i z naszego wojownika zostaje tylko kupka kości. A liczni przeciwnicy są zatrważająco silni, szybcy i zdeterminowani, by powstrzymać herosa.

Ghosts’n Goblins uchodzi za jedną z najtrudniejszych gier w historii, a imię tych, którzy próbowali pomóc Arthurovi i polegli na polu chwały, brzmi legion. Ci, którzy zdołali przetrwać i wrócić, wskazują na jeszcze jeden bulwersujący aspekt tej sprawy. Jeśli ktoś chciał pokonać Zło, korzystając z konsoli NES lub komputerów domowych, ryzykowało tylko frustrację. Pierwotnie Ghosts’n Goblins ukazało się jednak w wersji na automaty arcade – ile monet w ich wnętrzach pochodziło od graczy, desperacko pragnących uwolnić Prin Prin, którzy co kilka sekund ginęli dotknięci przez zombie lub nietoperza, wiedzą tylko księgowi firmy Capcom.

Dzielny rycerz, nawet jeśli zostanie poprowadzony do zwycięstwa przez sprawnego gracza, nie zagna jednak spokoju. Rynkowy sukces Ghosts’n Goblins spowoduje narodziny sagi o porywaniu księżniczki przez demony. Arthur wielokrotnie jeszcze będzie musiał zmagać się ze Złem.

Okaże się jednak, że takich właśnie emocji oczekują gracze, a przy komputerach i konsolach wkrótce zrobi się naprawdę strasznie. W miejscu, w którym kończy się ten artykuł, historia grozy w elektronicznej rozrywce dopiero się zaczyna. ■



Michał R. Wiśniewski

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

#PCMASTERRACE

Uwielbiam śledzić, jak zmienia się znaczenie różnych pojęć, jak mutują memy. Tak jak sformułowanie „PC master race”, czyli „pecetowa rasa panów”.

Pierwszy użył go Ben „Yahtzee” Croshaw, twórca gier, komik i recenzent, oceniając Wiedźmina: – Szybko okazuje się, że Wiedźmin jest jedną z gier wyłącznie na peceta, które są zwykle projektowane, żeby być złożone i nieintuicyjne jak to tylko możliwe, żeby brudne konsolowe kmioty nie popsuly wszystkiego wspaniałej pecetowej rasie panów.

To, co było złośliwym, nawiązującym do nazizmu określeniem nadętych posiadaczy blaszaków, dziś stało się wyróżnikiem stosowanym (czasem ironicznie, a czasem na serio) w internetowych sporach.

Widziałem już różne „logo wars”: Atari vs Commodore, Marvel vs DC, Amiga kontra PC, PC kontra Mac, Pepsi vs Coca-Cola – spory te chyba nigdy się nie skończą. Wyjątkowo głupawy wydaje mi się ten, w którym pojawiają się właśnie „PC master race” i „dirty console peasants”. I to nie dlatego, że kłótnie te są durne z samego założenia, tylko za sprawą przedmiotu owych dyskusji, to jest mocy wyrażanej w fps i rozdzielczości. Jakby możliwość rozbudowy blaszaka i utopienia w nim dowolnej sumy pieniędzy, by grać w Batmana w 4K i 120 fps, była najważniejszą różnicą między pecetami a konsolami. Tymczasem pecety i konsole to przede wszystkim różne kultury.

I nie chodzi nawet o to, że granie na blaszaku przypomina obsługę arkusza kalkulacyjnego, a konsole są dobre dla przedszkolaków. Konsole są ekstrawertyczne, a komputery introwertyczne. Granie na pececie jest jak czytanie książki, granie na konsoli jak oglądanie filmu.

„Personal computer”, „komputer osobisty” – nazwa ta sugeruje coś bardzo intymnego, jak bielizna, którą się nie dzielimy przecież. Nie stoi on w salonie, tylko w pokoju, gabinecie lub sypialni, najlepiej ustawiony tak, żeby nikt nam nie zaglądał w monitor (oprócz gier dzieją się tam jeszcze inne rzeczy). Formie odpowiada treść – najważniejsze pecetowe tytuły to pozycje do spędzania długiego czasu w samotności, co najwyżej z towarzystwem z drugiego końca internetu.

Konsola stoi w centrum – obok telewizora, gdzie skupia się rozrywkowe życie całego domu. Zestaw obowiązkowy: kanapa i dwa pady. Albo dwa mikrofony. Pojawienie się multimediów na pecetach zaowocowało dodaniem filmowych przerywników i dialogów do gier przygodowych; w przypadku konsol stało się źródłem zupełnie nowych pomysłów na zabawę

Czy z pecetowej introwertycznej kultury mogłaby wyrosnąć na przykład taka gra jak Vib-Ribbon? W Japonii ukazała się w 1999 na PlayStation, w Europie rok później. Zagrałem w nią w grudniu 2000 roku na mangowej imprezie w Warszawie. Gra się „w piosenkę” – muzyka z płyty CD jest przerabiana na rytmiczny tor przeszkód, który musi pokonać wektorowy króliczek. Całość okazała się minimalistyczna, niezmiernie wciągająca i inna od wszystkiego, co znałem do tej pory. Wtedy zrozumiałem, czym konsole różnią się od komputerów. Nie tylko zestawem „kanapa i dwa pady” kontra „mysz plus klawiatura”, ale otwartością na nowych graczy i na widzów.

Te różnice (bardzo) powoli zaczynają się zacierać, dobrze byłoby zatem – zamiast uczestniczyć w głupich sporach – zobać, co wartościowego możemy wynieść z obu tych kultur. ■

RAGNAR TØRNQUIST

GENIUSZ, KTÓRY FATALNIE SIĘ POMYLIŁ?



✦ Grubber - jeden z fantastycznych stworów z Dreamfall: The Longest Journey, w samej grze nie ma nazwy. Słowo „Grubber” pojawiło się jedynie na stronie internetowej i w materiałach promocyjnych Dreamfall.



Autor



Ragnar Tørnquist (@ragso na Twitterze), sam siebie nazywa „chirurgiem dusz”. W sierpniu 2007 roku Norweg został ojcem, o czym w zabawny sposób poinformował za pośrednictwem swojej strony internetowej: „Przedstawiam kolejną piękną i charyzmatyczną bohaterkę, pełną wdzięku, obdarzoną silną osobowością, wymodelowaną w ultrawysokiej rozdzielczość...”

Stworzył jedno z najpiękniejszych przygodówek w dziejach, a potem wszedł na zupełnie nowe terytorium.

■ Shal

Ragnar Tørnquist nie należy do grona najwybitniejszych producentów gier. Chyba nikt nie postawiłby Norwega w jednym szeregu obok Sida Meiera, Shigeru Miyamoto i innych uhonorowanych w Hali Sław Akademii Sztuk i Nauk Interaktywnych. Dla wielu Tørnquist pozostaje jednak geniuszem, który zrewolucjonizował cały gatunek gier. Niektórzy twierdzą, że twórca ten skończył się w 1999 roku. Inni, że najlepsze dopiero przed nim. Są tacy, którzy obwiniają go o kosztowną pomyłkę, w wyniku której zmarnowano jeden z najciekawszych pomysłów na produkcję MMORPG ostatnich lat. Jego zwolennicy mówią z kolei, że Norweg to wizjoner, którego idee niewielu rozumie. Jaka jest prawda?

Ragnar Tørnquist urodził się 31 lipca 1970 roku w Oslo. Studiował na trzech uniwersytetach – w Oksfordzie, w stolicy Norwegii i w Nowym Jorku. Wśród jego akademickich zainteresowań znalazły się dzieje sztuki, historia, język angielski, film, telewizja... Ostatecznie po sześciu latach pobytu w szkołach wyższych osiadł w miejscu, w którym przyszedł na świat, i w 1994 roku podjął pracę w studiu Funcom. Człowiek orkiestra – pełnił funkcję producenta, designera, scenarzysty, projektanta poziomów... Zaczynał od konsolowej adaptacji popularnej animacji dla dzieci pod tytułem „Casper”, w której główną rolę gra sympatyczny duszek. Jeszcze w tym samym, 1996 roku, ukazał się hack'n'slash Dragonheart: Fire & Steel

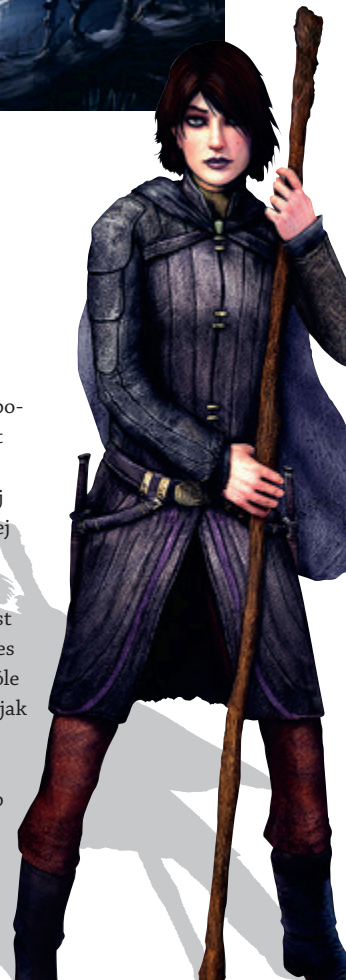


✦ Dreamfall może się poszczycić jednym z najlepszych soundtracków w historii gier. To głównie zasługa kompozytora Leona Willetta.

✦ April Ryan, bohaterka TLJ i Dreamfall, przemawia głosem aktorki Sary Hamilton.

– produkcja inspirowana filmem z Seanem Connerym, który wcielił się w szlachetnego smoka Draco.

Prawdziwy przełom w życiu Tørnquista nastąpił jednak trzy lata później. 19 listopada 1999 roku na pecetach zadebiutowało The Longest Journey. Sam Norweg w wywiadzie udzielonym siedem lat później Philipowi Jongowi wypowiedział się na temat swego najlepszego dzieła z zaskakującą rezerwą: „Mówimy o tradycyjnej przygodówce point and click, w której fabuła i zagadki logiczne odgrywają dość istotne role. To wszystko”. Podczas tej samej rozmowy Tørnquist zdradził, że za swój największy sukces uważa fakt, że TLJ i Dreamfall w ogóle ujrzały światło dzienne. Skromnie – jak na faceta, który musiał zdawać sobie sprawę, że w The Longest Journey zaproponował zupełnie nowy sposób kreowania gier przygodowych.





To przecież właśnie Törnquist, obok twórcy Broken Swords, Charlesa Cecila, i Benoît Sokala, który przeszedł do historii za sprawą Syberii, był największym orędownikiem zmian w przygodówkach. Nawoływał, by za wszelką cenę wciągnąć gry przygodowe do głównego nurtu, nie wahał się korzystać z najnowszych osiągnięć technologicznych i rozwiązań gameplayowych, byle tylko wyrwać gatunek ze skostniałego schematu, by mogła narodzić się wymarzona przez niego „następna generacja” przygodówek.

Kto inny, jak nie Norweg, krzyczał, że „klasyczne, graficzne point and clicki umarli”? Kto budował nową koncepcję gatunku – „modern adventure” – współczesnych gier przygodowych, które nie będą się sprowadzać wyłącznie do klikania gdzie popadnie i łączenia ze sobą różnych przedmiotów w ekwipunku na chybił trafił? Kto postawił na wyraziste postacie, rozbudowane wątki fabularne, zaawansowaną grafikę? To nie przypadek, że główna bohaterka The Longest Journey, 18-letnia studentka April Ryan, została uznana za jedną z najbardziej zapadających

- 1** Dreamfall Chapters powstał na popularnym silniku Unity 4.
- 2** Do kłeski The Secret World przyczynił się fatalny system PvP.
- 3** Szkic koncepcyjny Vactraxa z Dreamfall nie został wykorzystany w grze.
- 4** The Secret World już bez abonamentu, trafił na Steam. Furory nie zrobił.
- 5** Rue de Sahara z Dreamfall - szkic Markusa Schillego.

w pamięć postaci kobiecych w historii gier. Żadna inna produkcja Tørnquista nie potrafiła jednak powtórzyć sukcesu *The Longest Journey*, choć sequel – *Dreamfall: The Longest Journey* – był tego bliski. Pomiędzy premierami obu gier minęło prawie siedem lat, nic więc dziwnego, że recenzenci kręcili nosami. Eksperti IGN-u narzekali, że „za mało w niej gameplayu, a za dużo fabuły”. Co ciekawe, *Dreamfall* był pierwszą grą Funcomu, która trafiła na sprzęt Microsoftu. Okazało się, że to nie najlepszy pomysł. Raport finansowy norweskiego studia za rok 2006 bezdyskusyjnie dowodzi, że nie na taką produkcję czekali posiadacze konsol Xbox szóstej i siódmej generacji.

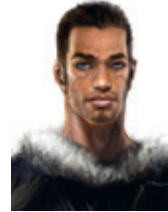
Pomiędzy tymi dwiema perełkami spod klawiatury Tørnquista wyszła jeszcze jedna znakomita i pod wieloma względami wyprzedzająca swoje czasy pozycja – *Anarchy Online*. Norweg odegrał przy jej tworzeniu bardzo ważną rolę, jednak największe brawa należą się projektantowi, Gaute Godagerowi, realizującemu wizję pierwszej gry sieciowej w klimatach hard SF. To właśnie *Anarchy Online* już w 2001 roku wprowadziło do gatunku dynamiczne, kooperacyjne questy, instancje, darmowy okres próbny i reklamy wewnątrz gry. O wyjątkowości AO najlepiej świadczy fakt, że tytuł ten wciąż żyje i ma się dobrze, doczekał się nawet trzech wysoko ocenianych dodatków, choć już w grudniu 2004 roku model abonamentowy zastąpiono wczesną wersją tak popularnej dziś opcji free-to-play.

Sukces *Anarchy Online* zachęcił Funcom i samego Tørnquista do eksperymentów na polu MMORPG. W 2006 roku podekscytowany autor opowiadał o planach stworzenia gry sieciowej, jakiej świat jeszcze nie widział. Spora część norweskiego zespołu pod kierunkiem Craiga Morrisona pracowała wtedy intensywnie nad *Age of Conan*: *Hyborian Adventures*. Abonamentowe MMORPG zadebiutowało w 2008 roku, jednak produkcja ta poniosła klęskę, przede wszystkim z powodu niekończącej się liczby bugów. Ostatecznie *Age of Conan* stało się grą free-to-play, którą bez trudu znajdziecie na Steamie, i przyczyniło się do poważnych strat finansowych Funcomu. Tymczasem Tørnquist jako dyrektor kreatywny odpowiadał za *The Entire World Online*! Jak to, nie wiecie,

Sukces *Anarchy Online* zachęcił Funcom i samego Tørnquista do eksperymentów na polu MMORPG. W 2006 roku podekscytowany autor opowiadał o planach stworzenia gry sieciowej, jakiej świat jeszcze nie widział.

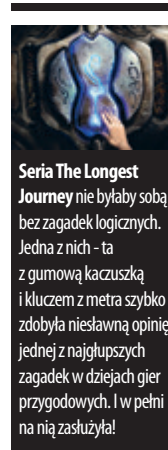
o jaką grę chodzi? Oczywiście o *Cabal*. Nadał nic? No dobrze, dość zgadywanek, mówimy o *The Secret World*, MMORPG, które dwukrotnie zmieniało nazwę, zanim zadebiutowało pod tytułem, pod jakim funkcjonuje do dziś. Prace nad TSW pod kierunkiem Tørnquista rozpoczęły się w 2002 roku, jednak już w połowie 2003 większość teamu była zaangażowana w tworzenie gry *Dreamfall* i projekt zawieszono aż do 2006. Trzy lata później Funcom informował, że przy *The Secret World* działa ponad 70 osób w trzech studiach – w Oslo, Montrealu i Pekinie. Kilkakrotnie zmieniano koncepcję samej gry – początkowo akcja miała toczyć się w latach 20. XX wieku, ostatecznie jednak zrezygnowano z tego pomysłu. W tytuł wpompowano w przeliczeniu 145 milionów złotych, a proces produkcji trwał aż sześć lat. Oczywiście pomogło wsparcie EA – amerykański potentat został oficjalnym wydawcą *The Secret World* w 2011 roku. Mimo to w połowie 2012 stało się jasne, że los studia w dużej mierze zależy od tego, czy TSW odniesie sukces.

Nastroje przed premierą były dobre. Nie mogło być zresztą inaczej, bo *The Secret World* miało bardzo udaną kampanię marketingową, dzięki której w beta-testach gry wzięło udział ponad 750 tysięcy graczy. Sam tytuł zapowiadał się intrygująco i wnosił, przynajmniej teoretycznie, sporo świeżości do gatunku. Wyobraźcie sobie grę, która pełnymi garściami czerpie z twórczości Lovecrafta, przygód Indiany Jonesa i powieści Stephena Kinga oraz pozwala wcielić się w członka jednej z trzech tajnych organizacji walczących z potworami, o których większość ludzi na Ziemi sądzi, że nie istnieją. Czy chcielibyście zagrać w pozycję sieciową, która oferuje absolutną wolność w zakresie personalizacji postaci pod względem doboru umiejętności specjalnych i rodzajów broni? Cele komercyjne TSW zostały określone bardzo precyzyjnie: 1,35 miliona sprzedanych egzemplarzy, 500 tysięcy graczy regularnie



✦ Kian Alvane, jedna z trzech grywalnych postaci w *Dreamfall: TLJ*.

Puzzle



Seria *The Longest Journey* nie byłaby sobą bez zagadek logicznych. Jedną z nich – ta z gumową kaczuszką i kluczem z metra szybko zdobyła niesławną opinię jednej z najgłupszych zagadek w dziejach gier przygodowych. I w pełni na nią zasłużyła!

✦ Elgwan z serii TLJ, zwierzę o cechach ssaka i ziówia, dorastało do trzech metrów wysokości.

opłacających abonament i w przeliczeniu 450 milionów złotych przychodu w pierwszym roku od ukazania się gry. W siedzibie firmy w Oslo ze spokojem czekano na „godzinę zero”.

A potem przyszedł 3 lipca 2012 roku – premiera. W to, co się stało, do dziś nie mogą uwierzyć ani Tørnquist, ani ówczesny główny projektant, Joel Bylos. Gracze kupili zaledwie 200 tysięcy kopii *The Secret World*, Funcom przetrwał, ale musiał znacząco zmniejszyć zatrudnienie. 18-letnia kariera Tørnquista w firmie dobiegła końca. Co ciekawe, w przededniu wypuszczenia TSW szef Funcomu, Trond Arne Aas, ustąpił ze stanowiska i sprzedał dużą część akcji firmy, jakby przeczuwając, co się wydarzy. Tymczasem Tørnquist i Bylos byli pewni sukcesu. Odpowiedzialność za klęskę zrzucali nawet na... twórców *Guild Wars 2*. Wysoko oceniana gra, która zadebiutowała w sierpniu 2012 roku, miała „odbierać graczy *The Secret World*”. Dostało się też recenzentom, którzy zdaniem Norwega byli nieobiektywni i forowali GW2.

Tørnquist odszedł, by założyć studio Red Thread Games i powrócić do najbliższej jego sercu serii przygodówek. 21 października 2014 roku w sprzedaży pojawił się pierwszy epizod (to dziś modne!) trzeciej odsłony cyklu *The Longest Journey* – *Dreamfall Chapters* – *Book One: Reborn* w wydaniu na PC. W marcu tego roku ukazał się rozdział drugi, zatytułowany *Rebels*. Oba odcinki zebrały mieszane recenzje i zapewne zawiodyły fanów, którzy przekazali Tørnquistowi i spółce 1,5 miliona dolarów na realizację projektu za pośrednictwem Kickstartera. Choć kolejne trzy części gry *Dreamfall Chapters* są w przygotowaniu, wydaje się, że gwiazda Ragnara Tørnquista mocno przygasła. A może nie powinniśmy jeszcze definitywnie skreślać geniusza, który raz w życiu fatalnie się pomylił? ■



Rez

Między cyberpunkiem a awangardą

W grach dźwięk zazwyczaj pełni drugorzędną rolę wobec obrazu. Rez Tetsuyi Mizuguchiego był jednak wyjątkiem od tej reguły.

■ Mirek Filiciak

Lev Manovich, uznany badacz mediów, napisał, że „awangarda zmaterializowała się w komputerze”. Powołując się między innymi na techniki filmowe, takie jak montaż, niekonwencjonalne punkty widzenia, jazda kamery czy multiplikacja ekranów, twierdzi on, że to, co przed stu laty było odważnym gestem artystycznym, powraca dziś w oprogramowaniu. Obok tegoż oprogramowania (w tym gier) za najciekawszy obszar eksperymentów w kulturze ostatniego półwiecza Manovich uznał muzykę, wskazując chociażby na praktyki remiksu. Że sfery te udaje się z powodzeniem połączyć, można było przekonać się na przełomie lat 2001 i 2002, gdy na konsole Dreamcast i PlayStation 2 trafiła gra Rez, za którą stało „złote dziecko” Segi, Tetsuya Mizuguchi.

Na poziomie mechaniki Rez stanowi prosty rail shooter – zadanie gracza to głównie tłuczenie w przycisk strzału, oznaczanie celów i unikanie kolizji. Nic dziwnego – nad grą pracowali członkowie zlikwidowanego Team Andromeda, studia odpowiedzialnego za serię Panzer Dragoon. Jakościową różnicę w stosunku do większości strzelanin na szynach czyniła jednak pomysłowa otoczką,

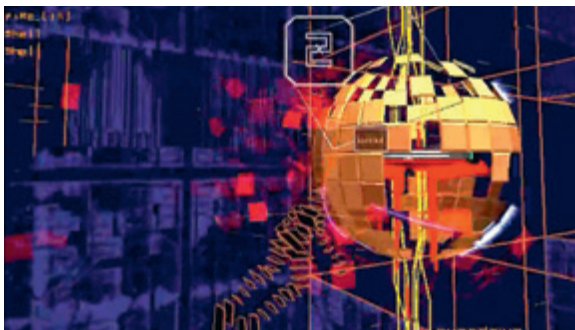
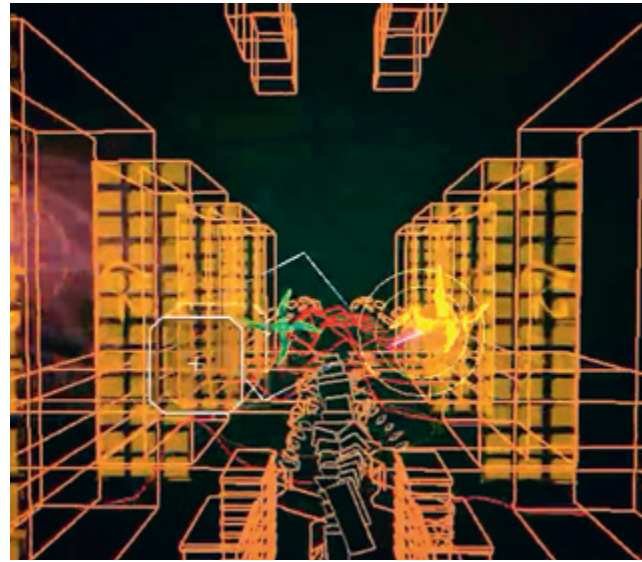
przedstawiająca walkę toczoną przez gracza jako hakerskie włamanie do systemu sztucznej inteligencji. Wektorowa grafika i projekty poziomów, łączące motywy cyberpunkowe z organicznymi (szczególnie wrażenie robił boss na końcu czwartego poziomu, gdy z sześcianów stawał się biegnącą postacią), razem z pojawiającymi się w narożniku ekranu komendami sprawiały, że gracze, którzy kupili tę konwencję, mogli otrzeć się o doświadczenie metafizyczne. Niezwykłość gry opierała się jednak na czymś innym: na muzyce. Na ścieżkę dźwiękową złożyły się utwory ważnych postaci sceny elektronicznej, gwiazd takich jak Oval, Coldcut czy Ken Ishii. Kluczowe okazało się jednak to, że muzyka i obraz były w Rezie nierozdzielnie splecione – tym, co napędzało soundtrack, były działania gracza. Wystrzały płynącej w głąb ekranu postaci budowały beat i melodię, wzmacniając efekt „przepływu”, czyli coraz silniejszej koncentracji na działaniu połączonej z płynącą z niego przyjemnością. Wprawiały w trans.



■ Największe sukcesy cyberpunk święcił w literaturze i filmie pod koniec XX wieku. Dziś, jak chcą niektórzy, żyjemy w nim.

■ Atari Video Music doceniają fani retro - sprzęt wykorzystano między innymi w teledysku grupy Daft Punk.

Warto w tym miejscu przypomnieć kontekst, w jakim zaistniał Rez. Po pierwsze – choć nostalgia mogłaby podpowiadać coś innego, to przed erą dystrybucji sieciowej i zalewu „indyków”, innowacyjnych gier na konsole szóstej generacji nie było znowu tak wiele. Po drugie – tytuł pojawił się jako swego rodzaju pogrobowiec złotych czasów muzyki elektronicznej, która w latach 90. zaczęła flirtować z mainstreamem, zachowując jednak świeżość i odrębność. Komercyjne sukcesy twórców, którzy wyrosli na rave’owych imprezach, pozwoliły wynieść na nowy poziom to, co w kulturze techno zawsze było istotne: wizualizacje. Przykładem może być teledysk „Timber”, nagrany wspólnie przez duety Coldcut i Hexstatic w roku 1998. Video łączyło ekologiczny przekaz z perfekcyjną synchronizacją obrazu i dźwięku (na przykład zapętlonemu sampelowi z odgłosem odpalania piły mechanicznej towarzyszyła wizualna pętla z robotnikiem włączającym piłę). Nie ma różnicy pomiędzy tym, co widzimy, a tym, co słyszymy. Fuzja zmysłów. Synestezja.



✦ Wnętrze komputera? Miasto przyszłości? A może zamieszkały przez tajemnicze stworzenia ocean? Rez dobrze ilustruje fakt, że w XXI wieku granica między tym, co biologiczne i techniczne, wcale nie jest oczywista.

„Gdy gracze trafiają w przeciwników, muzyka rozwija się, a różne barwy wypełniają przestrzeń gry, która z pustej siatki staje się matrycą dla skomplikowanych form architektonicznych” - komplementował Reza w książce dla projektantów poziomów Christopher W. Totten.

Synestezja, czyli zdolność łączenia zmysłów – na przykład widzenia dźwięków czy słyszenia barw – to w kontekście Reza ważne hasło, powiązane nie tylko z narkotykową spuścizną epoki rave’u. Mizuguchi, który swoją karierę twórczą zaczynał od amatorskiego przemontowywania teledysków, mówi o tej grze, że to „cyfrowy Kandinsky”. Rosyjski malarz był znanym synestetykiem, w roku 1926 pisał: „Paleta jest klawiaturą, oczy są harmonią, a dusza fortepianem z wieloma strunami. Artysta jest ręką, która uderza w klawisze, aby spowodować wibracje w duszy, a każdy dźwięk ma swój kolor; jego odcień jest wysokością tonu, a nasycenie dynamiką” (przeł. Olga Spasojewska). Kandinsky,

malując, miał widzieć dźwięki i słyszeć kolory, używał też terminów muzycznych do opisu swoich prac. Nie był jednak jedynym awangardzistą zafascynowanym synestezją. Praktyk i teoretyk mediów, László Moholy-Nagy, widział możliwości fuzji zmysłów w technologii, pisząc między innymi o usterkowaniu płyt winylowych – wycinane na nich kształty miały być później odsłuchiwane na gramofonie. Z kolei Oskar Fischinger synestezji szukał, nie tylko produkując genialne abstrakcyjne animacje, ale i malując ornamenty na marginesie taśmy filmowej – w miejscu, z którego projektor odczytywał dźwięk. Dziś jest znany jako człowiek, który wyprzedził komputerową twórczość.



Rez HD



W roku 2008 na Xboxa 360 trafiła unowocześniona wersja Reza, z panoramiczną grafiką wysokiej rozdzielczości i muzyką dostosowaną do standardów kolejnej generacji konsol.

Oczywiście pomiędzy Fischingerem a Mizuguchim wiele się wydarzyło, a kolejni eksperymetatorzy stopniowo wprowadzali do ćwiczeń z synestezji element manipulacji użytkownika. Dobrze pokazuje to zapomniany epizod z historii Atari – urządzenie, które generowało obrazy bliskie tym, jakie rysował Fischinger. Chodzi o Atari Video Music, pierwszy komercyjnie dostępny wizualizer muzyki, który na rynek trafił w roku 1976. Jego użytkownicy mogli wpływać na generowane obrazy przy użyciu zestawu przycisków i kilku potencjometrów. Al Alcorn nie ukrywa, że był to najdziwniejszy projekt firmy i że część zaangażowanych w niego osób paliła nie tylko tytoń. Sukcesu nie odniósł – elegancka, komponująca się z wieżą stereo obudowa i umiarkowana cena 169 USD (wprowadzona na rynek rok później konsola Atari VCS kosztowała nieco więcej – 199 USD) nie wystarczyły. Warto jednak docenić, że przed blisko 40 laty Atari swoją wizję chciało objąć całe środowisko domowej rozrywki (później jako źródło dźwięku do wizualizacji zalecano także konsolę Atari!). Prawie mu się to udało, gdyby nie fatalny w skutkach krach rynku gier wideo z 1983 roku.

A co z Mizuguchim? Po prequelu Reza, zatytułowanym Child of Light, porzucił branżę, by w pełni oddać się pracy na Uniwersytecie Keio, gdzie uczy projektowania mediów. Niedawno zapowiedział jednak powrót. Miejmy nadzieję, że powstanie kolejne dzieło, który warto będzie wspominać za kilkanaście lat. ■

APOKALIPSA

Koniec ludzkości, spustoszony świat



Ostateczny koniec, rozpad świata i cofnięcie ludzkości do etapu zbieracko-łowieckiego. Literatura i film mierzyły się z tym tematem wielokrotnie, dostarczając wizji przygnębiających choć wyrazistych i nierzadko kuszących nowym porządkiem i odrzuceniem norm. Gry, z naturalną dla tego medium interaktywnością mają szansę na dalszą rozbudowę metafory, ale czy z tej szansy korzystają?



Czas po wojnie. Atom położył kres cywilizacji na całej północnej półkuli. Ostatni bastion człowieka, Australia, ma tylko kilka miesięcy, nim chmura radioaktywnego pyłu dotrze do jej brzegów. Ludzie ustawiają się w kolejce po pigułki łagodnej śmierci, inni szukają zapomnienia w użytkach i samobójczych wyścigach samochodowych. Kiedy pojawia się promień nadziei i odebrany zostaje sygnał radiowy z Seattle, kapitan łodzi podwodnej USS Scorpion wyrusza w podróż, która przynosi jedynie rozpacz i ostateczne pogodzenie z losem. Źródłem komunikatu okazuje się łopocząca na wietrze okiennica uderzająca w aparat nadawczy. Pozostaje jedynie wrócić do swoich, przekazać wiadomość, przeżyć ostatnie uniesienia i odejść z godnością, pogrążając się wraz z załogą w oceanie.

Przytoczony scenariusz pochodzi z filmu „Ostatni brzeg” Stanleya Kramera, mającego światową premierę w roku 1959. Nie był to ani pierwszy obraz świata po apokalipsie (atom swoją moc pokazał na ekranie jeszcze w latach czterdziestych), ani tym bardziej ostatni. Poruszył on jednak szereg tematów, które nie dotyczyły ani odpowiedzialności za wojnę, ani racji politycznych. Człowiek w obliczu końca świata okazał się fascynującym obiektem rozważań, a nieuchronność śmierci i poczucie straty towarzyszące bohaterom „Ostatniego brzegu” nosiły przesłanie zachowania rozsądku i rozwagi odnośnie użycia ostatecznej siły. Jednak ostrzeże-

nie to tylko jedna strona kina postapo. Formuła okazała się wyjątkowo pojemna. Od czysto komercyjnej rozrywki z postnuklearną pustynią w tle po analizę małych i dużych grup społecznych w obliczu zagłady; od spektakularnej akrobaticznej akcji po poważne rozważania filozoficzne w rozpadałym się bunkrze. Kino reaguje jak barometr na wszelkie kryzysy polityczne, ekonomiczne i ekologiczne, ale też co poważniejsze rewolucje technologiczne z obawami względem robotyzacji i sztucznej inteligencji włącznie. Przy tak wielkim dorobku innych form kultury powstaje pytanie, jak z tematem poradzić sobie gry, co wniosły do gatunku i jak wiele zdążyły już zaadoptować do swoich potrzeb.

ATOM

Twórcy gier chętnie odwołują się do wizji nuklearnej apokalipsy, choć stanowi ona zazwyczaj tło wydarzeń, a dobór motywów dyktowany jest próbą wyróżnienia produkcji na zatłoczonym rynku. Późne lata osiemdziesiąte i praktycznie całe dziewięćdziesiąte przyniosły wysyp tytułów zręcznościowych pokroju Crude Bustera (1991), After the War (1989) czy w końcu Fallouta BOS (2004). Mimo stosowania różnych schematów rozrywki ich wspólną cechą jest koncentracja na akcji i walce, podczas gdy postnuklearne tło stanowi graficzny niuans.

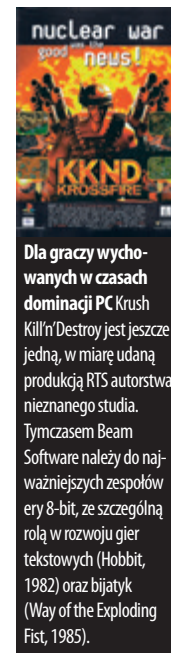
Niewiele więcej oferują strategie czasu rzeczywistego. Sztandarowym przykładem jest bardzo popularne swego czasu KKnD (1997). Próba sił między ocalałymi z wojny wyznawcami rozwoju technologicznego a nową cywilizacją opartą na



zmutowanych zwierzętach nie wnosi nic poza taktyczną rozgrywką i skupieniem się na zarządzaniu surowcami. Jeszcze raz atom służy wyłącznie wzbogaceniu menażerii o oryginalnie wyglądające jednostki bojowe.

Zdecydowanie odważniejszą próbą włączenia realiów zniszczonego świata do modelu rozrywki jest mało znana produkcja na Amigę i PC o nazwie Burntime (1993). W pustynnym świecie pozabawionym wody i pożywienia gracz stawia czoła najprostszym zadaniom związanym z przeżyciem. Elementy survivalu okazują się jednak tylko wstępem do niekończącej się walki o władzę i wpływy. Przejmowanie osad, obsadzanie ich sojusznikami, produkcja wartościowych dóbr to sedno gry i chociaż wydawać by się mogło, że Burntime nie odkrywa niczego nowego, to jednak motyw ewolucji od samotnego wędrowca uzależnionego od łutu szczęścia w polowaniu do dobrze prosperującego przywódcy gwarantującego swoim ludziom bezpieczeństwo i stabilność przynosi pewną prawdę o podstawowych potrzebach i pobudkach ludzi w sytuacji braku zasobów. Poza tą pozycją jedyną alternatywną próbę pokazania zniszczonego świata w kategoriach ekonomicznych stanowi zapomniany shareware'owy tytuł The Strength of Nations (DOS, 1988). Strategiczne zarządzanie odbudowującą się cywilizacją, ekspansja terytorialna, walka o ostatnie nieskażone tereny i ograniczone zasoby oraz dbanie o dobrobyt i edukację tych, którzy przeżyli, to tematyka tak szalenie ciekawa, że aż dziwi, iż przez prawie 30 lat nikt nie zajął się nią ponownie.

Znawcy



Dla graczy wychowanych w czasach dominacji PC Krush Kill'n'Destroy jest jeszcze jedną, w miarę udaną produkcją RTS autorstwa nieznanego studia. Tymczasem Beam Software należy do najważniejszych zespołów ery 8-bit, ze szczególną rolą w rozwoju gier tekstowych (Hobbit, 1982) oraz bijatyk (Way of the Exploding Fist, 1985).



Lata 80. i 90. to czas wykorzystywania atomowej katastrofy w budowaniu wiarygodnych światów. Stworzona wówczas stylistyka i główne mity obowiązują w branży do dziś.



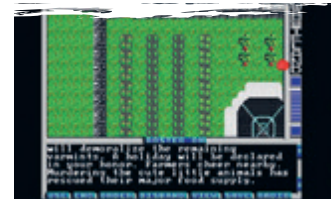
1 **After the War** z roku 1989 udanie przenosiło formułę gier arcade na komputery domowe. Zniszczony Nowy York w tle budował wyjątkowo mroczną atmosferę.



2 **Burntime** z roku 1993 to odważny eksperyment z łączeniem gatunków. Mimo potencjału, wolne tempo rozrywki odstraszyło większość graczy.



3 **Fallout** stanowi synonim postapo. Mimo prawie 20 lat od powstania, gra wciąż stanowi główny punkt odniesienia dla współczesnych produkcji.



4 **Wasteland** był tym w latach 80., czym Fallout dekadę później. Niestety konieczność posiadania drogiej stacji dysków ograniczała jej popularność.



✦ Planetarian to unikalna produkcja, klasyfikowana bardziej jako elektroniczna powieść aniżeli gra. Niemniej trudno o tytuł budzący więcej emocji.



działania (z beczynnością włącznie) nie wpływa to na finalny konflikt. Tym samym śmierć lub życie większości postaci niezależnych (dobrych i złych) to wybór gracza, a nie projektantów. Do formuły swobodnego działania, która wciąż należy do jednych z najbardziej atrakcyjnych w grach (GTA, Elder Scrolls), dochodzi tu unikalna, nawet jak na gatunek role-playing, możliwość tworzenia własnej historii. W kategorii osiągnięć w projektowaniu rozgrywki Fallout wciąż pozostaje poza konkurencją, a przy tym porusza kontrowersyjne tematy pornografii, kaniibalizmu oraz niewolnictwa bez uciekania się do moralizatorstwa. Jest to najbardziej kompleksowa wizja rzeczywistości po konflikcie nuklearnym, pozwalająca nie tylko na rozważania o kondycji ludzkiej i rozmaitych strukturach społecznych oraz formach organizacji państwa, ale też na aktywne uczestnictwo i podejmowanie ważkich decyzji kształtujących przyszłość świata.



✦ Oprawa graficzna i znakomita instrukcja stanowiły o wyjątkowości Wasteland.

✦ Bezwzględna walka o przeżycie może być również znakomitym studium ludzkich charakterów.

Na koniec rozważań o powojennej Ziemi pozostał tytuł nie mniej przejmujący od Fallouta, chociaż pod względem rozgrywki stanowiący jego całkowite przeciwieństwo. Planetarian: the Reverie of a Little Planet (PC, 2004) to elektroniczna powieść z elementami grafiki, którą zalicza się do gier jedynie ze względu na przekonanie twórców, że tam jest jej miejsce. Na wskroś japońska, przesycona potężnymi emocjami opowiada o złomiarzu, który przeszukując zniszczone i nawiedzane przez mordercze maszyny miasto, trafia do zapomnianego

Atom stał się pretekstem do powstania bardzo różnorodnych tytułów: od prostych strzelanek i gier zręcznościowych po rozbudowane przygodówki i RPG.

Na tle produkcji traktujących motyw apokalipsy użytkowo i doraźnie dwie serie gier pokazują, jak ogromny potencjał tkwi w umiejętnym łączeniu atrakcyjnej rozgrywki ze światem pełnym napięć i dramatycznych problemów. Wasteland pojawił się nakładem Interplaya w roku 1987, zdobywając szczególną pozycję w historii elektronicznej rozrywki. Opowieść o pracujących w utajnionej bazie inżynierach wojskowych, którzy po ataku militarnym na Stany Zjednoczone przejmują pobliskie więzienie i stają się samozwańczymi Strażnikami Pustyni – ostatnimi sprawiedliwymi gotowymi stanąć w obronie słabszych, wprowadziła wszystkie te elementy, które dzisiaj kojarzą się z atomowym postapo. Są więc prymitywne gangi, osadnicy, mutanci, strefy

wysokiego promieniowania oraz czające się wśród ruin ostateczne zło w postaci superkomputera o morderczych skłonnościach. Życie po atomie nigdy wcześniej nie zostało przedstawione w sposób tak wszechstronny i przekonujący, nie byłoby jednak sukcesu, gdyby obrazu tego nie wzbogacono znakomitą grą. Zarówno przemyślany system RPG pozwalający na rozwiązywanie problemów na wiele sposobów, jak i wciągająca przygoda zachęcająca do wędrówki i podejmowania ryzyka. Gra zyskała kontynuację w roku 2014 dzięki staraniom jednego z twórców – Briana Fargo, nie zmienia to jednak faktu, że prawdziwym spadkobiercą dorobku Wastelanda na zawsze pozostanie Fallout.

Fallout wzbudził nie tylko zachwyt graczy, ale też zainteresowanie środowisk naukowych. Dwa pierwsze tytuły wydane nakładem Interplaya miały premierę w drugiej połowie lat 90. Po upadku wydawcy marka znalazła się w rękach Bethesda i wciąż jest rozwijana. W stosunku do Wastelanda poprawie uległy praktycznie wszystkie aspekty rozgrywki, od fabuły i systemu RPG po prezentację i interfejs. Największe zmiany zaszły jednak w sposobie, w jaki przedstawiono spaloną słońcem, postnuklearną pustynię. Otóż świat w Falloucie nie został stworzony z myślą o wymuszaniu rozwiązań i ukierunkowywaniu fabuły. Gracz może udać się w dowolne miejsce i podjąć próbę rozwiązania lokalnych problemów, ale niezależnie od wybranego sposobu

✦ Nieważne czy zagrożeniem były współczesne gangi czy mutanci, bohater z lat 80. musiał przypominać komandosa z dżungli.





planetarium. Tam spotyka androida płci żeńskiej, od lat czekającego na zwiedzających. Ogromna potrzeba Yumemi bycia użyteczną i duma z wykonywanej pracy skłaniają poszukiwacza do wysłuchania historii robota mimo dość niecodziennych okoliczności. Planetarian to zaskakująca opowieść o potrzebie bycia razem i niezwykłej wartości wspomnień, nabierających znaczenia dopiero wtedy, gdy jest się ich pozbawionym. Zniszczony i pusty świat został tu znakomicie wykorzystany do podkreślenia przesłania, które bez dramatycznego tła nie miałyby nawet dziesiątej części mocy, jaką odczuwamy w kontakcie z tą wyjątkową produkcją.

ZIEMIA W OPAŁACH

Kometa, upadek meteoru, przemieszczanie się biegunów, a w konsekwencji ekologiczna katastrofa i głód. Temat z pozoru równie nośny jak wojna nuklearna, a jednak zaskakuje brak jego wykorzystania sięgającego dalej niż do poziomu atrakcyjnego sztafażu, o głębszej refleksji nie wspominając.

Spśród gier sprawnie opartych na motywie katastrofy wymienić należy Archimedean Dynasty (seria AquaNox), którego akcja rozgrywa się pod wodą w czasach, gdy powierzchnia naszej planety nie nadaje się już do zamieszkania. Przypominająca nieco cykl Privateer produkcja znakomicie sprawdza się w roli „kosmicznego sima” z wielowłatkowymi misjami i sprawnie zrealizowaną walką.

■ Power Armor to jeden z bardziej wyrazistych fetyszy serii Fallout. Rozgrywka dzieliła się na tę sprzed i po zdobyciu zbroi.



Gdyby jednak zamiast unoszących się bąbli na ekranie dominowały gwiazdy, nikt nie zauważyłby różnicy...

Znacznie bardziej oryginalnie prezentuje się Midwinter (1989) autorstwa nieżyjącego już Mike'a Singletona (Lords of Midnight). Wizjonerska symulacja wszystkiego, pozwalająca na spektakularną swobodę działania i poruszanie się każdym chyba środkiem lokomocji z nartami włącznie wyprzedzała swój czas przynajmniej o dekadę. Jednak mimo fabularnego uzasadnienia agresji złego dyktatora (chmura pyłu powoduje zlodowacenie – jedynym atrakcyjnym terenem jest wyspa na Azorach, która dzięki

wulkanicznej aktywności nie zamarzła jak reszta globu) działania gracza mające na celu zorganizowanie ruchu oporu i zniszczenie centrum dowodzenia wroga odbywają się już w oderwaniu od motywu zagłady świata, chyba że potraktujemy wieczną zimę jako pretekst do częstego używania nart.

Nie brak oczywiście gier podchodzących do problemu katastrofy jeszcze bardziej przedmiotowo. Fuel (2009) wykorzystuje anomalie pogodowe do urozmaicenia szaleńczych wyścigów przy pomocy pełnoekranowych efektów burzy i tornada. The Fall: Last Days of Gaia (2006) prezentuje właściwie świat Fallouta, gdzie atom zastąpiono zwiększoną dawką CO₂ w atmosferze. Nawet znany z precyzyjnego budowania wyimaginowanych uniwersów Hideo Kojima bawi się jedynie w Lunar Knights (2007) koncepcją opanowania globu przez wampiry, które utrudniają dostęp promieniom słonecznym. I ani na krok nie wychodzi przy tym poza schemat „przy problemach z wampirem należy go wystawić na słońce”. Tym samym w sytuacji, gdy film dorobił się dzieł pokroju „Zielonej pożywki” (1975) czy „Ani źdźbła trawy” (1970), poddając pod dyskusję ludzką moralność w obliczu totalnego głodu, gry wciąż mają ten etap przed sobą. W opozycji pozostaje jednak jeden tytuł: Transarctica francuskiego studia Silmarils, która w roku 1993 pojawiła się na komputerach domowych i dostarczyła nowej mitologii, po dziś dzień bezskutecznie zresztą czekającej na twórcze rozwinięcie.

■ Matrix: Path of Neo poszedł drogą rekonstrukcji scen z filmu. Gracze oczekiwali jednak czegoś więcej.



Zalążek fabuły wydaje się prosty, ale to sposób jej rozwinięcia stanowi o jakości tej produkcji. Ziemia trwa w wiecznej zimie spowodowanej próbą ograniczenia efektu cieplarnianego przy pomocy sztucznie wzniesionej chmury pyłu. Eksperyment o nazwie „Zaciemnienie” kończy się cofnięciem cywilizacji do epoki węgla i pary. Wielkie miasta Europy i Azji zamieniają się w walczące o przetrwanie osady. W skutym lodem świecie komunikację zapewnia transport kolejowy, w pełni kontrolowany przez monopol Unii Wikingów (wzorowanej na Hanzie). Główny bohater, kapitan pociągu pancernego Transarctica, wpada na trop legendy o drugiej operacji o nazwie „Słońce”, którą przygotowano na wypadek komplikacji i której nigdy nie przeprowadzono. Wraz z załogą buntuje się wobec Unii i wyrusza na poszukiwanie lekarstwa dla świata. Tak zaczyna się pełna przygód rozrywka, w której zmysł handlowy i sprawne zarządzanie surowcami (głównie węglem i siłą roboczą) są równie ważne jak umiejętności na polu walki. Gra nie tylko łączy (udanie) wiele gatunków, ale rysuje też interesujący konflikt – oto raczej moralne (przywrócenie starego ładu) mierzą się z racjami ekonomicznymi (nowa władza oraz porządek tu i teraz). Finał tego konfliktu nastąpi wśród plenerów znakomicie przemyślanego i wiarygodnego świata, o jaki trudno w innych produkcjach.

MŚCIWE MASZYNY

Dwa pierwsze filmy z serii „Terminator” (1984 i 1991) w spektakularny, ale również artystycznie dojrzały sposób przedstawiły upadek cywilizacji spowodowany buntem maszyn. „Matrix” (1999) jeszcze bardziej wzbogacił ten obraz o motyw wolnej woli i iluzji w postrzeganiu rze-



Wyniki sprzedaży The Last of Us wyraźnie pokazują, że gracze oczekują większej dojrzałości i emocjonalności w grach, nawet tych zręcznościowych.

czywistości, nie zmieniając jednak źródła konfliktu. Można by się spodziewać, że gry wykorzystają te powracające w kinie i literaturze kwestie w sposób co najmniej tak szeroki jak w przypadku atomu. Nic bardziej mylnego – i dotyczy to zarówno liczby tytułów, jak i głębi analizy problemu. Gry na licencji „Terminatora” zapisały się co prawda w historii elektronicznej rozrywki, stanowią jednak wyłącznie interaktywną formę kopiowania akcji z filmów, nie dając graczom ani możliwości swobodnego wyboru, ani choćby pretekstu do jakiegokolwiek refleksji. Nawet dość odważna produkcja z roku 1995 o nazwie Future Shock (Bethesda) nie wykroczyła

poza zarysowane w filmie ramy.

Również The Matrix: Path of Neo (2005) wiernie trzyma się scenariusza filmu, wprowadzając od czasu do czasu pominięte przez producentów sceny. Trudno o większy przykład zmarnowania potencjału uniwersum, które zawiadnęło wyobraźnię milionów osób. Na tym tle znacznie ciekawiej przedstawia się Cholo z roku 1986. Komputer, aczkolwiek zamknięcia ludzi na kilkadziesiąt lat w podziemnym schronie i mimo iż wojna atomowa dawno się skończyła, a planeta nadaje się do zamieszkania, z sarkofagu nie ma ucieczki. Pomysł wykorzystania różnego typu robotów do rozwiązania szeregu logicznych problemów na drodze do otwarcia bunkra zaskakiwał jak na rok powstania tego dzieła. Zaskakiwało również wykonanie (wektorowe 3D) oraz swoboda realizacji zadań. Niestety, szybkość przeliczania grafiki (szczególnie na C64) powoduje, że tytuł jest dzisiaj niegrywalny.

Szalonych komputerów rozpętujących wojny pozornie w grach nie brakuje, rzadko jednak wnoszą większą wartość poza uzasadnianiem przyczyn katastrofy. Wyjątkiem jest opisywany wcześniej Wasteland (1987) oraz polska Neuroshima Hex!, gdzie maszyna nie tylko decyduje o likwidacji ludzi, ale również daje początek przerażającemu technomonstrum o nazwie Moloch, stanowiącemu jedną ze stron konfliktu. Również w wyjątkowo oryginalnej produkcji Metal Max (NES, 1991) mordercze AI okazuje się źródłem zagłady, w tym przypadku jednak pojawia się inny, dość oryginalny wątek.



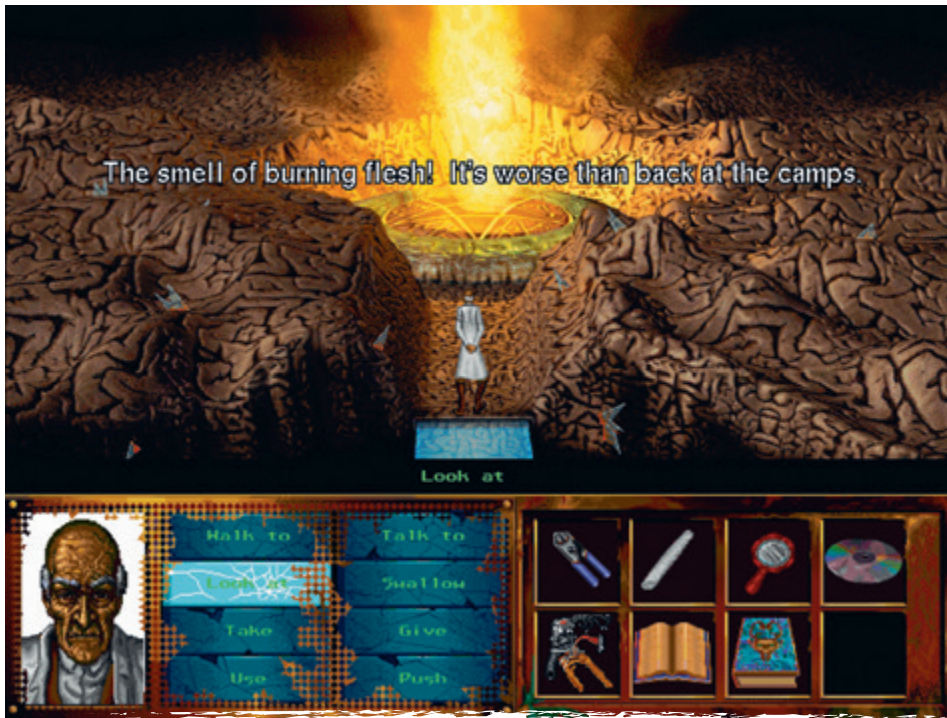
Wasteland



Interplay nie szczędził wysiłków aby wypromować Wasteland, który stał się jedną z wielkich ikon C64.

➤ Dzięki Big Daddy's Creations możemy zagrać w znakomitą Neuroshimę na dowolnym urządzeniu mobilnym.





✦ Makabryczne i pełne metafor grafiki z *I Have No Mouth and I Must Scream* również dzisiaj nie pozostawiają obojętnym.

Wydaje się, że stawianie poważnych pytań i roztrząsanie kwestii społecznych, psychologicznych czy wreszcie kwestii sumienia znajduje się (z nielicznymi wyjątkami) poza zainteresowaniem gier komputerowych.

Odpowiedzialność za katastrofę leży po stronie ludzi, którzy zaprogramowali sztuczną inteligencję w taki sposób, aby jak najlepiej dbała o ekologię Ziemi. Po przeanalizowaniu wszystkich wariantów komputer bezdusznie uznaje, że jedynym rozwiązaniem jest likwidacja ludzkości. Tym samym szokująca wizja Stanisława Lema z „Dzienników gwiazdowych” odnalazła wreszcie miejsce w grach, nawet jeśli tylko w instrukcji tytułu znanego wyłącznie w Japonii.

Wszystko to jednak błędnie w porównaniu z AM – najbardziej przerażającym (a przy tym szalenie skonfliktowanym wewnątrz) komputerem w całym dorobku nutu postapo, który pojawia się w *I Have No Mouth, and I Must Scream* (1995). W tej zaskakująco ambitnej produkcji maszyna pała żądzą zemsty, więząc pięcioro ostatnich ludzi na planecie i torturując wyrafinowanymi metodami przypominającymi sadystyczne eksperymenty psychologiczne. Oparta na kanwie opowiadania o tym samym tytule autorstwa Harlana Ellisona gra nie tylko nie straciła

nic z mocy oryginału, ale też poważnie rozwinęła uniwersum, co było zresztą zasługą aktywnego uczestnictwa pisarza w procesie tworzenia. Tematy szaleństwa, chorób psychicznych, kanibalizmu, ludobójstwa i nieetycznych eksperymentów potraktowane zostały z należytą powagą, a analiza przyczyn postępowania AM pozostawiona graczowi, od którego wymaga się nie tylko wrażliwości humanistycznej, ale również ugruntowanej wiedzy z zakresu psychologii głębi (szczególnie koncepcji Freuda).

W STRONĘ DOJRZAŁOŚCI

Wydaje się, że stawianie poważnych pytań i roztrząsanie kwestii społecznych, psychologicznych czy wreszcie kwestii sumienia znajduje się (z nielicznymi wyjątkami) poza zainteresowaniem gier komputerowych. Na palcach jednej ręki można policzyć tytuły w klasycznym nurcie postapo, które nie uciekają się do mechanicznego wykorzystania obrazu zniszczonego świata (co ma głównie na celu umieszczenie akcji gdzie indziej,



T1000



Poznakomitym obrazie zrodziło się od gier na motywach Terminatora 2. Obok produkcji komputerowych i celowniczków arcade, nie zabrakło flippera. Plotka głosi, że z obawy przed przedczesnym ujawnieniem postaci T1000, twórcy z Williams umieścili go w grze dopiero po premierze filmu.

niż robi to konkurencja). Tak postawiona diagnoza traci jednak powoli na aktualności. Ostatnia dekada przyniosła ogromny postęp w dziedzinie budowania wiarygodnych uniwersów i zaludniania ich postaciami z krwi i kości, choć trzeba pamiętać, że równocześnie należy ona do produkcji spod znaku globalnych epidemii i inwazji zombie. I gdy tematyka żywych trupów wciąż pozostaje tą mniej poważną stroną kinematografii, w grach urosła do rangi pierwszej ligi, spychając na boczny tor pozostałe wątki postapokaliptyczne. W efekcie trudno szukać gdzie indziej emocji równie dojrzałych jak te, które towarzyszą podejmowaniu decyzji w *The Walking Dead* czy budowaniu więzi Joela i Ellie z *The Last of Us*. Podobnie trudno o lepsze studium zachowań ludzi w czasach anarchii niż w symulacyjnym *DayZ*, gdzie nie tylko widzimy, jak pozorowany brak zasobów budzi w innych najgorsze instynkty (czasem przynosząc też akty heroicznej postawy obywatelskiej), ale możemy obserwować samych siebie w sytuacjach, które na co dzień na szczęście nie są naszym udziałem.

Gry coraz śmieiej sięgają po wątki zarezerwowane dla filmu czy literatury i robią to bez utraty własnej tożsamości. Co więcej, interakcja i nieprzewidywalność następstw nie tylko nie osłabiają siły przekazu, ale często służą jej wzmocnieniu, jak ma to miejsce chociażby w *DayZ*. Przy tym wyniki sprzedaży *The Last of Us* wyraźnie wskazują, że gracze oczekują większej dojrzałości i emocjonalności w grach, nawet tych zręcznościowych. Trudno oprzeć się wrażeniu, że gry z nurtu postapo (we wszystkich jego przejawach) będą pierwszymi beneficjentami tych zmian. ■



Ola Cwalina

Była redaktor naczelna Secret Service i Clicka!
Lubi stare przygodówki oraz wszystko, co wiąże się z nostalgią. Ponadprzeciętnie inteligentna.

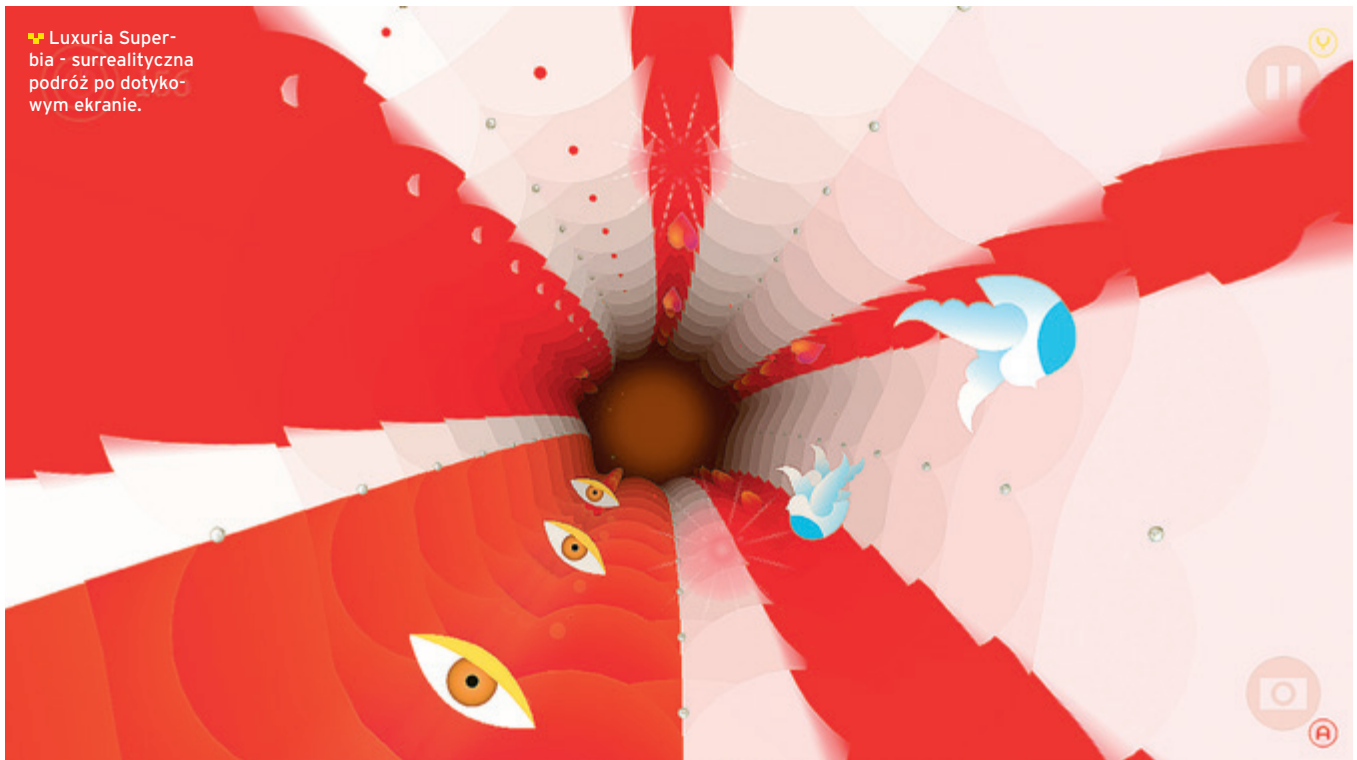
SMUTEK U WIEDŹMINA

Zawsze dziwi mnie, gdy słyszę: „Ten twój tekst czyta się tak lekko. Widać, że dobrze ci się pisało”. Właściwie nigdy dobrze mi się nie pisze. Im lżejszy się wydaje tekst, tym bardziej z nim walczę.

Felieton, który właśnie czytacie, miał już 5 wersji (za słabo, za płytko, za poważnie, za lekko, ogólnie bleh, bleh, bleh). Każda wylądowała w koszu. Skoro pisałam go tak długo, to siłą rzeczy jego publikacja wypadła już po premierze Gry-Której-Nazwy-Nie-Można-Przestać-Wymawiać. I właściwie nie wiem, co robić. Chciałam napisać o Wiedźminie, ale mam wrażenie, że ostatnio napisano i powiedziano już o nim wszystko. Skoro nawet mój własny ojciec, ekstremalnie skoncentrowany na swojej branży profesor, zapytał mnie wczoraj przez telefon, czy słyszałam o takiej grze jak Wiedźmin...

Wiedźmin przypomniał mi się, kiedy niedawno grałam w moje ukochane RPG, Dragon Age: Inkwizycję. Uwielbiam, po prostu uwielbiam takie tytuły. Nie zrozumcie mnie źle: doceniam produkcje indie (czule nazywane indykami) i mam świadomość, jak często boleśnie przekonujemy się, że pod efektownymi pawimi piórami pozycji AAA kryje się kurzy kuper. Nie zdawałam sobie jednak sprawy, jak bardzo brakowało mi czegoś zrobionego z takim rozmachem, czegoś takiego jak właśnie Dragon Age... Nie będę się rozwodzić nad grafiką, muzyką, fabułą czy innymi

elementami, które sprawiły, że zakochałam się w Dragon Age. Powiem tylko jedno: ta wielkość! Te godziny emocji! Doskonale wiem, ile wysiłku wymaga stworzenie tak długiej gry. Za mojej wyjątkowo krótkiej kariery producenta pierwszego Wiedźmina (prawie dokładnie 11 lat temu, kiedy RED zajmował dwa pokoje, a tylko jeden z nich miał okno, za to drugi klimatyzację, której zazdrościł nam cały CD PROJEKT) robiliśmy demo na targi. Szło nam całkiem sprawnie aż do momentu, kiedy zbliżyliśmy się już do szczęśliwego końca. Wtedy wszystko zaczęło się sypać. Jak naprawiliśmy przerywnik filmowy, popsuta się łódka na bagnach (która do tej pory śni mi się po nocach). Jak łódka się bujała, posypała się walka. Jak poradziliśmy sobie z walką, okazało się, że kamera szaleje w przerywniku filmowym. A owo demo miało, o ile mnie pamięć nie myli, raptem cztery lokacje. Po tej przygodzie doszłam do wniosku, że jednak nie nadaję się na producenta tak znaczącego tytułu. Wszyscy doskonale wiemy, jak bardzo przy robieniu gier ważni są graficy, programiści, projektanci poziomów, nie mówiąc już o ludziach z PR. W cieniu stoją natomiast osoby, bez których dzieła te nie ujrzałyby światła dziennego, czyli producenci. Dobry producent to połączenie mistrza planowania, geniusza negocjacji i specjalisty od zajmowania się wybitnymi indywidualistami, którzy powinni pracować w zespole. Dobry producent wart jest swojej wagi w złocie. Taka właśnie była Karolina Grochowska, producentka pierwszego Wiedźmina, Bulletstorma i Gears of War. Osoba młoda, zdolna, piękna i bardzo dzielna. Jak napisali jej najbliżsi: „Wiele wymagała od współpracowników, ale od siebie jeszcze więcej, zawsze gotowa poszukać kompromisu dla osiągnięcia końcowego sukcesu”. Karolina odeszła w październiku 2014 roku po długiej walce z ciężką chorobą. I to właśnie o niej myślałam, kiedy grałam w DA. I to o niej myślę, kiedy słyszę o Wiedźminie. I strasznie, strasznie mi smutno, że nie zagram już w żadną nową grę, nad produkcją której czuwałaby Karolina. ■



„Nie gry” Tale of Tales

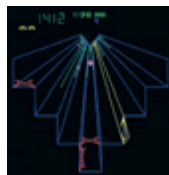
Gry wideo, jak każda dziedzina sztuki, wyewoluowały w wiele nieraz zaskakujących gałęzi, nisz i odłamów. Zaraz, zaraz. Czyli musimy uwierzyć w tezę, że elektroniczna rozrywka jest sztuką!

■ Shal

Oczywiście nikt nie każe nam bezkrytycznie przyjmować za pewnik, że wszystkie gry należą do świata sztuki. Możemy przywołać argumenty jednego z najbardziej wpływowych przeciwników tego poglądu, krytyka filmowego Rogera Eberta, powołując się na esej „Video games can never be art” będący głosem w dyskusji z Kellee Santiago z thatgamecompany w kwietniu 2010 roku.

Ebert pisał: „Podstawowa różnica pomiędzy sztuką a grą jest taka, że w grze da się wygrać. Gra posiada zasady, cele i wynik. Santiago może podawać przykłady immersyjnych

Psycho

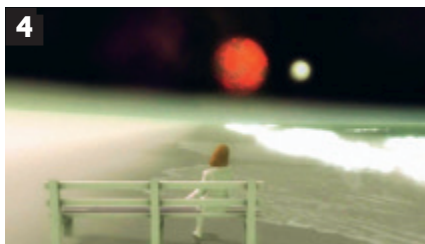


Konceptcja „not games” pojawiła się na długo przed pismami Harvey i Samyna. Oto Tempest z 1981 roku - gra, którą PBS Idea Channel porównywał do obrazów, fundowała niebywale silne przeżycia estetyczne.

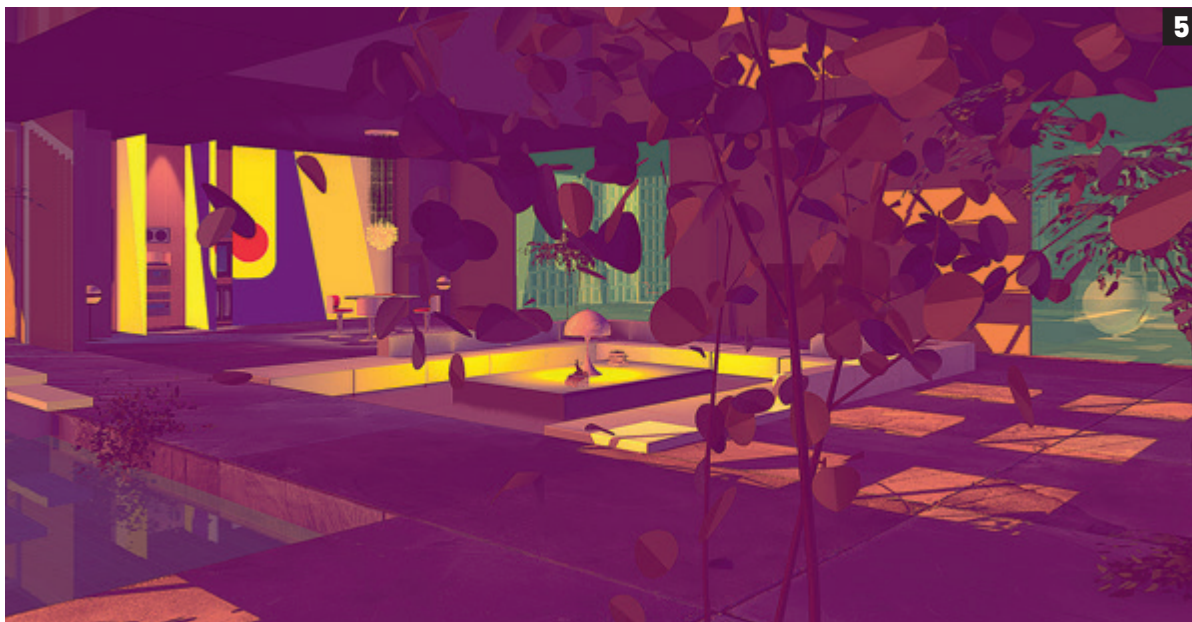
gier pozbawionych zasad, ja jednak twierdzę, że takie dzieło przestaje być grą i staje się formą przedstawienia opowieści, sztuki, tańca, filmu. To są rzeczy, w których nie da się wygrać; możesz ich tylko doświadczyć”. Choć Ebert w końcu złagodził swoje stanowisko, nie mógł narzekać na brak sojuszników. Brian Moriarty, Hideo Kojima, Auriea Harvey czy jej mąż Michaël Samyn to tylko kilka najbardziej znaczących nazwisk. Obecność w tym zestawieniu małżeństwa z Tale of Tales może dziwić, łatwo jednak wyjaśnić ten paradoks, jeśli rozumie się, w jaki sposób Harvey i Samyn postrzegają gry, a zarazem – czego od nich oczekują. Jak założyciele studia, znanego z produkcji gier uchodzących

powszechnie za wybitnie artystyczne, mogą popierać tezę, że gry wideo nie powinny być traktowane jak dzieła sztuki? Mogą, o czym świadczy kilka wypowiedzi Samyna, głównie z okresu 2010–11, a więc po ośmiu, dziewięciu latach od założenia Tale of Tales w belgijskim Ghent. Samyn podkreślał, że „celowość rozrywki jest cechą dystynktywną, granicą pomiędzy sztuką a grą”. W zamykaniu produkcji Tale of Tales w szufladce z napisem „art” widział oznakę stagnacji i skostnienia całej branży gier. W wykładzie „Over games” z lutego 2010 Harvey wraz z mężem mocno zaakcentowali, że gry przestały się rozwijać – znalazły sobie bezpieczne powołanie, jakim jest realizowanie potrzeb dziecięcego ja gracza.





Czy porażka Sunset oznacza, że po 13 latach pracy not games Harvey i Samyna okazały się ślepym zaułkiem rozwoju elektronicznej... hmm... rozrywki? Absolutnie nie, powiedziałbym nawet, że wręcz przeciwnie.



- 1** Path, klimatyczna wariacja opowieści o Czerwonym Kapturku.
- 2** Endless Forest - wciel się w baśniowego jelenia w MMO bez przemocy.
- 3** Bez The Graveyard nie byłoby sceny w tybetańskiej wiosce w Uncharted 2.
- 4** W Bientôt l'été to mingry typu szachy, służą do zrozumienia uniwersum gry.
- 5** Sunset, przecząca ideałom „not games” ostatnia gra Tale of Tales.

To nie są twory li tylko dla erudytów, choć nazwa samego studia została zaczerpnięta z tytułu książki Giambattisty Basilego, a *Bientôt l'été* nawiązuje do twórczości Marguerite Duras i innych dzieł literatury francuskiej.

Swą twórczością małżonkowie stanęli de facto w opozycji do czysto rozrywkowej funkcji gier. Odpowiednią drogą rozwoju tego interaktywnego medium według nich musi być opracowanie produkcji, która ustawi się w kontrze wobec obowiązującego paradygmatu. Następnie „należy tchnąć życie w martwą skorupę”, a więc przygotować oprawę audiowizualną. W ten sposób powstanie „gra-niegra”, „not game”, kolejny etap w rozwoju gier, które dzięki temu wreszcie zaintrygują „żyjących w nas dorosłych”, a nie będą tylko w większości „stratą czasu”.

Zwróćmy uwagę na fakt, że Tale of Tales realizowało koncepcję not games w praktyce na długo przed ukształtowaniem się samego terminu. Przed 2010 rokiem ukazały się między innymi *The Endless Forest*, *The Path*, *The Graveyard* czy *Vanitas*. Potem *Bientôt l'été*, *Luxuria Superbia*, a w końcu *Sunset* – najprawdopodobniej ostatnie dzieło w dorobku studia, które rozczarowane wynikami sprzedaży (zaledwie około 4 tysięcy nabywców na Steamie) poinformowało, że kończy działalność. Czy porażka *Sunset* oznacza, że po 13 latach pracy not games Harvey i Samyna okazały się ślepych zaułkiem rozwoju elektronicznej... hmm... rozrywki? Absolutnie nie, powiedziałbym nawet, że wręcz przeciwnie.

Przyjrzyjmy się, w jaki sposób Tale of Tales (i nie tylko) przekuwało ów growy manifest w realne, dostępne w sprzedaży produkcje. Samyn, weteran branży indie, nastawiony był krytycznie do większości gier niezależnych i alternatywnych. Twierdził, że choć w dzisiejszych czasach „gry wideo niesamowicie się rozwinęły”, a gracze „mają szansę zanurzyć się w coraz więcej opowieści” oraz „wziąć udział w wielu eksperymentach”, to jest to za mało.

Zdaniem Belga gry, które w założeniu miały stanowić odskocznnię od ko-



mercyjnych projektów AAA, za bardzo przypominają produkcje, od których powinny wyraźnie się odcinać. Dlatego też not games Tale of Tales idą o wiele dalej: sprowadzają rolę mechaniki do absolutnego minimum i zaskakują projektem interfejsu, wprawiając nieraz gracza w nieliczne zakłopotanie. Starają się pogłębiać interaktywność dzieła, poprzez uwypuklanie znaczenia takich cech jak otwartość świata gry, nieliniarna fabuła, brak wyraźnych tropów i podpowiedzi, dzięki którym gracz wiedziałby, co powinien robić w danym momencie rozgrywki. W ten sposób próbują wyeliminować zasady i celowość gier – główne cechy odróżniające gry od sztuki zdaniem Eberta i Moriarty'ego. Przede wszystkim jednak, zgodnie z założeniem pobudzania dorosłego ja odbiorcy, proponują wyzwanie natury intelektualnej, skłaniają do refleksji na tematy, które większości dzieci są obce, budują wyjątkowy klimat rozgrywki, a jednocześnie niczego nie narzucają i w żaden sposób nie motywują uczestnika do udziału w grze. Gracz sam ma chcieć eksperymentować, odkrywać świat wykreowany przez twórców i jego tajemnice.

Nie można też zapominać o oprawie audiowizualnej, która w produkcjach Tale of Tales stanowi niezbędne opakowanie, narzędzie, dzięki któremu emocje znajdują wyraz, a teoretyczne założenia stają się rzeczywistością

✦ Auriea Harvey & Michaël Samyn - amerykańsko-belgijskie małżeństwo wizjonerów, założycieli Tale of Tales, którzy stworzyli not games.



Krytyk



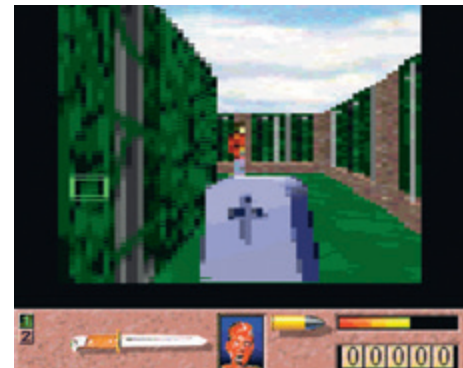
Roger Ebert, zmarły w 2013 roku wybitny krytyk filmowy, był wielkim wielbicielem prac Wernera Herzoga i zagrał przeciwnikiem tezy, głoszącej jakoby gry mogły być uznawane za dzieła sztuki.

i zarazem istotną składową każdej not game, środkiem przekazu korespondującym z tematyką i atmosferą danej produkcji (doskonale widać to w monochromatycznym *The Graveyard*).

W ten sposób za sprawą „gier-nie gier” udało się Harvey i Samynowi zmienić gry w interaktywne dzieła sztuki, jednocześnie unikając przeintelektualizowanego zadęcia. To nie są twory li tylko dla erudytów, choć nazwa samego studia została zaczerpnięta z tytułu książki Giambattisty Basilego, a *Bientôt l'été* nawiązuje do twórczości Marguerite Duras i innych dzieł literatury francuskiej. Obcowanie z produkcjami amerykańsko-belgijskiego małżeństwa nie zawsze okazuje się przyjemne, nieczęsto stanowi rozrywkę w potocznym rozumieniu tego słowa, zawsze jednak inspiruje i rzadko kiedy pozostawia obojętnym. Czy nie tak właśnie działała, świadoma sztuka?

Idealy Tale of Tales były, są i będą realizowane niezależnie od dalszego losu samych autorów. Najpełniej wiadczy o tym oczywiście w konsolowych produkcjach thatgamecompany. Wszak nie byłoby *The Journey* bez *Bientôt l'été*, ale to nie wszystko. Adrian Chmielarz w obszernym wpisie „What really happened to Tale of Tales' *Sunset*” na blogu Astronautów dokonał znakomitej analizy porażki ostatniej gry belgijskiego studia. Sama koncepcja się nie zdezawuowała, po prostu *Sunset* „nie rezonowało”. Tak się czasem zdarza i każdy producent musi być na to gotowy. Ogromna wartość rozważań Harvey i Samyna, przekazanych za pośrednictwem not games, realizuje się w setkach, tysiącach inspiracji – od *The Vanishing of Ethan Carter*, przez *Papers, Please*, *No Man's Sky*, *Beyond Eyes*, *Dear Esther* czy *Gone Home*, po *This War of Mine*, *Some, Some, Some*, *Tacome*, *Her Story* i *Everybody's Gone to the Rapture*. Załączki koncepcji ToT widać jeszcze w *Tempest* z 1981 roku i serii *Myst*!

Not games to na wskroś indywidualny, artystyczny styl wyrażania siebie i metoda wciągania odbiorcy w świat, który z pełną odpowiedzialnością można nazwać światem sztuki. To po prostu wyjątkowo cenna wartość dodana naszej branży. ■



✦ W tamtych czasach gry były jednak bardziej bezlitosne - wspomina autor Ubeka Szymon Ulatowski.

✦ Szarża na wyposażonych w broń palną imperialistów nawet dla najlepszego funkcjonariusza SB zakończy się klęską, jeśli będzie on trzymał w ręku tylko nóż.

Funkcjonariusz kontra kosmici

Jest rok 1995. „Amiga not death” – ogłasza w Świecie Gier Komputerowych Piotr Pieńkowski.

■ Bartłomiej Kluska

Niemiecki Escom wykupuje bankrutującą firmę Commodore, zapowiadając rychłe uruchomienie produkcji nowych i starych modeli Amigi oraz licznych akcesoriów, w tym PC-kart umożliwiających emulację peceta. – Przez ostatnich kilka miesięcy amigowcy przeżywali swoje małe piekło, a co niektórzy już pogrzebali „przyjaciółkę” – pisze Pieńkowski. – Amiga, na pohybel czarnowidzom, ma się jednak dobrze, a wkrótce będzie się miała nawet lepiej – przekonuje. Tymczasem oczekujący na świetlaną przyszłość miłośnicy „przyjaciółki” dostają jeszcze jeden powód do radości.

Pióro

Ubekiem można kierować nie tylko za pomocą myszy, klawiatury i joysticka, ale również... piórem świetlnym. Czy ktoś skorzystał z tej opcji, nie wiadomo.

– Strzelanki FPP oczarowały wtedy wszystkich, lecz równocześnie okazało się, że Amiga słabo się do nich nadaje. Sam grałem w Doom u kolegi na pececie i podziwiałem ten piękny trójwymiarowy świat – wspomina Szymon Ulatowski, wówczas student informatyki i amigowiec. – Niestety, wyszło na jaw, że nasza ukochana maszynka do gier (bo do poważnych zastosowań był przecież pecet) nie jest wystarczająco dobra nawet do grania.

Na szczęście, choć jeszcze rok wcześniej rozmaici fachowcy ogłaszali, że na Amidze produkcje „doomopodobne” (jak nazywa je ówczesna prasa) nie mają prawa działać, Fears, Gloom, Alien Breed 3D czy Breathless udowodniają niedowiar-

kom, że jest to możliwe. Wśród tytułów realizujących schemat wytyczony przez Doom są także dzieła Polaków: Project Battlefield, Za żelazną bramą i – najlepsza z nich wszystkich – Cytadela. Swój pomysł, jak zapełnić tę bolesną lukę, ma również Szymon Ulatowski.

Tworzy on własną grę inspirowaną nie tylko Doomem, ale i System Shockiem, z którego pochodzi nowatorska koncepcja, że bohater może trzymać w dłoni coś innego niż broń i zajmować się nie tylko eksterminowaniem wrogów. – Osobiście nie grałem, ale widziałem, jak robi to kolega pecetowiec – wspomina autor.

Efektom ponad rocznej pracy Ulatowskiego jest gra o swojskim tytule Ubek, w której graczom przyjdzie wcielić się

w postaci funkcjonariusza Służby Bezpieczeństwa, delegowanego przez KGB do wykonania standardowej w tym zawodzie misji – sabotażu w amerykańskiej elektrowni atomowej. Akcja szybko rzuci jednak bohatera w miejsca mniej oczywiste. „W międzyczasie zostajesz wplątany w nieprzyjemną przygodę kończąca się posądzeniem cię o zdradę, dostajesz się do kubańskiego więzienia, uciekasz, wpadasz do morza, ubijasz megaświnie, a nawet docierasz na statek kosmitów” – opisze zadania stawiane przed Ubekiem redaktor magazynu Secret Service. Miesięcznik Top Secret będzie natomiast reklamował grę intrygującym hasłem: „doskonały polski agent uwikłany w tajną międzynarodową, międzyplanetarną (albo i międzygalaktyczną) intrygę”.

Co ciekawe, Ulatowski pisze Ubeka niemal w całości – od pomysłu i fabuły, przez programowanie, grafikę i efekty dźwiękowe, aż po projekty map, przeciwników i zagadek – w pojedynkę. Tylko charakterystyczny motyw muzyczny komponuje kolega autora. Na szczęście, jeśli melodia kogoś znuży, zawsze można wybrać własną, gra bowiem – co nie jest jeszcze wcale oczywiste – wykorzystując wielozadaniowość Amigi, umożliwiając uruchamianie w tle innych programów.

– Ten multitasking to niezła sprawa. Tak sobie właśnie piszę artykuł, czytając jednocześnie hipertekstową instrukcję do Ubeka, pogrywając od czasu do czasu, słuchając muzyki za pośrednictwem MIDI, a gdzieś w tle Opus pracowicie kompresuje jakieś archiwa – zachwyci

się technologiczną nowinką Bartłomiej Dramczyk, recenzujący grę Ulatowskiego w Top Secret.

Ubek może także pochwalić się kilkoma pomysłami, które wyróżniają go z tłumu amigowych gier „doomopodobnych”, wykorzystujących standardowe elementy takie jak eksterminacja przeciwników za pomocą rozmaitego uzbrojenia, zbieranie amunicji, poszukiwanie kluczy otwierających kolejne drzwi czy ratujących zdrowie apteczek (nawet te ostatnie w Ubeku zastąpione są ekwiwalentem w postaci napoju wysokowego). Dramczyka ucieszy zwłaszcza specjalny hełm, będący na wyposażeniu tytułowego bohatera, dzięki któremu można automatycznie rozpoznać każdy widoczny na ekranie element pola gry i wyświetlić jego nazwę. – To też podpatrzyłem w System Shocku – przyznaje Ulatowski.

W Ubeku ciekawi przede wszystkim odmienne rozłożenie akcentów, w którym rozwiązywanie zagadek jest co najmniej równie istotne, jak samo strzelanie. – W praktyce to właśnie strzelanie może popsuć zabawę, bo gra okazała się bardzo trudna – wspomina autor. – Efektem ubocznym samotnej pracy nad Ubekiem i braku betatesterów było to, że potrafiłem przejść całość w godzinę lub dwie, więc uznałem, że rozgrywka jest za łatwa. To dlatego byłem prawdopodobnie jedyną osobą, która poznała całość fabuły i widziała zakończenie.

Debiutujący w branży autor rozsyła wersję demonstracyjną gry do czasopism komputerowych z prośbą o jej wy-



Napisany w pojedynkę Ubek wyróżnia się z tłumu gier doomopodobnych naciskiem na rozwiązywanie przygodowych zagadek.

Zombie



Jeśli jakimś cudem zaproponowany przez autora poziom trudności okaże się niewystarczający, gracz zawsze może skorzystać z trybu zombie, w którym zabici przeciwnicy po chwili wstają, by walczyć dalej. Jedyną metodą na ich ostateczne wyeliminowanie jest wówczas użycie granatu.

danie, aż w końcu trafia do Twin Spark Soft. Firma znana przede wszystkim z programów użytkowych i edukacyjnych, która ma jednak w swoim portfolio także udane produkcje rozrywkowe (między innymi wspomnianą w poprzednim Pixelu Giełdę światową), decyduje się wydać Ubeka. Rezygnuje przy tym z będących dotychczas w branży standardem kosztownych pudełek czy instrukcji na kredowym papierze – w tekturowej obwolucie mieszczą się tylko trzy dyskietki z programem i dokumentacją w formie elektronicznej oraz niewielka ulotka. Dzięki temu cena nowej oryginalnej amigowej gry nie przekracza 20 złotych. Konkurencyjna Cytadela jest dwa razy droższa, a za legalną kopię Alien Breed 3D trzeba zapłacić ponad 100 złotych. Ubek jest również rozpowszechniany razem z zestawami Amigi 1200 sprzedawanymi przez firmę Eureka. Nigdy jednak nie stanie się rynkowym hitem.

– Zarobiłem na tej grze mniej więcej równowartość średniej miesięcznej pensji – podsumowuje finansowe efekty swojej ponad rocznej pracy Ulatowski.

Niestety, rozczarowanie czeka także innych amigowców. Firma Escom nie pomoże „przyjaciółce” w odniesieniu zwycięstwa nad pecetami, a rychła premiera Quake’a ostatecznie rozwiąże kwestię prymatu tej ostatniej platformy w dziedzinie gier FPP. Los Amigi będzie przesądzony. ■

Wygórowany poziom trudności sprawi, że park przed budynkiem to lokalizacja, w której wielu graczy zakończy przygodę z Ubekiem.





Marcin Borkowski

Dziennikarz, autor gier, były redaktor naczelny
Top Secretu, komentator spraw bieżących,
postać znana i lubiana.

8 BITÓW ŻELAZNEJ DYSCYPLINY

13 czerwca byłem na demoparty. Nie, nie, nie mam na myśli jakiegoś zamierzonego 13 czerwca z ubiegłego stulecia, to był 13 czerwca 2015 roku, całkiem niedawno.

Party zorganizowali ludzie ze speccy.pl (pozdrowienia dla Tygrysa i reszty). Żeby było dziwnie, dominowały demka na Spectrum, które akurat nigdy nie było specjalnie demoscenowe. Pogadaliśmy o ośmiobitowcach, powspominaliśmy, obejrzeliliśmy, oceniliśmy, ktoś wygrał, było miło i w ogóle. Ot, kolejna wysepka archipelagu nostalgii, którego częścią jest i Pixel.

Można się oczywiście uśmiechnąć, że to bawią się stare dziadki – i będzie w tym trochę prawdy. Ale z mojego doświadczenia (a pisuję nie tylko po polsku, ale i w dużo bardziej sformalizowanych językach) wynika, że sprawa ma drugie dno. Ba, przewrotnie twierdząc, że udział w takim demoparty – w sensie napisania dema na ośmiobitowca i wystartowania w democompo – powinien być obowiązkowy dla każdego twórcy gier. Może nawet nie jest zupełnie od czapy pomysłem, żeby studenci różnych kierunków informatycznych mieli jeden semestr zajęć, na zaliczenie których trzeba by stworzyć demko w jednej z mikrokategorii – na przykład 256 bajtów, 1 k, 4 k. OS i procesor do ustalenia.

Po co? Bynajmniej nie po to, żeby każdego nauczyć oprogramowania grafiki i dźwięku na jakichś egzotycznych komputerach czy odtwarzania przebrzmiałych efektów, jakichś skroli, shadebobsów czy innych plazm. Chodzi wyłącznie o naukę dyscypliny.

Dyscypliny w programowaniu. Kiedyś to była norma. Pamiętacie, ile ludzie potrafili zmieścić w 48 kB RAM-u albo na jednej dyskietce w czasach ośmio- i szesnastobitowych? A dzisiaj wcale nie mała grupa pożał się Boże programistów, mając do swojej dyspozycji 64 bity procesora, gigabajty RAM-u i kilka rdzeni po 3 GHz, w ogóle nie myśli o oszczędzaniu zasobów, bo i po co. To się niestety mści – niejeden malutki, głupiutki program, dodający dwa do dwóch, zajmuje ćwierć gigabajta. Niejedna gra zajmuje kilka razy więcej miejsca na dysku, niż powinna, bądź wymaga komputera wielokrotnie mocniejszego niż w przypadku innych tytułów zbliżonych pod względem jakości i stopnia komplikacji. Co więcej, tacy twórcy często nie mają pojęcia, że coś jest nie tak. Działa? Działa. No to o co chodzi? A potem przychodzi większy projekt, trzeba opracować większy program i nagle ci sami ludzie potykają się o własne nogi, to, co napisali, nie mieści się na dysku, nie daje sobie rady na i7, wymaga dokupienia kolejnych 16 GB, o teraflopowych kartach graficznych nie wspominając. Masakra. To jest właśnie ten powód, dla którego warto liźnąć pisania programów na bardzo okrojone platformy. I nie chodzi o poznanie trików, pozwalających oszczędzać pamięć czy procesor kosztem przejrzystości kodu albo kosztem łamania podstawowych zasad tworzenia oprogramowania. Powtórzę: chodzi o dyscyplinę.

Kiedy zasoby są ograniczone, trzeba przemyśleć użycie każdego bajtu. Przy normalnym pisaniu programów nie ma to sensu, ale każdy, kto miał do czynienia z ograniczeniami, odruchowo uczy się widzieć, które rozwiązania to bezmyślne szafowanie zasobami, a które są rozsądnym kompromisem między łatwością implementacji a obciążeniem komputera. To warto mieć we krwi. I niektórzy mają, ciągle są na rynku ludzie, którzy rozumieją, o co chodzi, i potrafią stworzyć gry znakomite i w wymaganiach nieprzesadne. Nie sztuka dla sztuki, lecz po prostu dobre rzemiosło. A nieproducentom wizyta na demoparty też nie zaszkodzi. W końcu poza democompo jest również część nieoficjalna, barowo-towarzyska. ■

KONAMI

[PREMIERA 01.09.15]



METAL GEAR SOLID V THE PHANTOM PAIN

TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS

[KOSTIUM SNAKE'A]



MUNDUR
BLUE URBAN

[BROŃ I TARCZA]



ADAM SKA-SPACIAL



OSOBISTA TARCZA BALISTYCZNA
SREBRNA

[KARTON]



KARTON
WETLAND

ZAMAWIAJĄC PRZED PREMIERĄ OTRZYMASZ WYJĄTKOWĄ ZAWARTOŚĆ



PS3

PS4



XBOX 360

XBOX LIVE

XBOX ONE



The "PS" Family logo is a registered trademark and the PlayStation Network logo is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" and "PS3" are trademarks of the same company. Xbox, Xbox 360, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

ZAMÓW Z DARMOWĄ DOSTAWĄ W  cdp.pl

5 ZŁ Z KAŻDEGO EGZEMPLARZA GRY ZAMÓWIONEGO DO 6.09 (WŁĄCZNIE) W SKLEPIE CDP.PL ZOSTANIE PRZEZNACZONE NA POTRZEBY SCHRONISKA DLA PSÓW W SOSNOWICACH

PIXEL 7 - Plik PDF dla: lukas.krawczyk83@gmail.com. Plik podpisany cyfrowo.