

PREMIERA MIESIĄCA: PRO EVOLUTION SOCCER 2016

PIXEL

INSIDE

Mad Max
Trine 3
Until Dawn
Światy ZX Spectrum
White March
Dynamix
Shadow of the Comet
Ocean Software
Vivid Games

W nowych szatach

MASTER OF ORION

BATMAN I INNI SUPERBOHATEROWIE
W DZIEJACH ELEKTRONICZNEJ ROZRYWKI

pixel-magazine.com

ISSN 2391-7962 INDEKS 404098



8
09
CENA 14,50zł (w tym 8% VAT)
WYKONANIE: DZIENNIKARZ

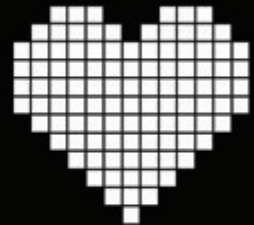
VIVID GAMES - DUMNY SPONSOR PIXEL HEAVEN 2015



+



=



DOŁĄCZ DO NAS
VIVIDGAMES.PL/KARIERA



STUDIO WARSZAWA
OTWARCIE W 2015

Dzień dobry

**GRY BYWAJĄ PIĘKNE NIEZALEŻNIE
OD TEGO, CO MÓWIĄ O NICH PROFANI**

■ Micz



Rozmawialiśmy ostatnio o tym czy gry są sztuką. Kolega rzucił, że ze względów taktycznych lub dyplomatycznych tak właśnie trzeba mówić, gdyż inna postawa jest samodzielnym zapędzaniem się do narożnika.

Potem i tak cała dyskusja zesłała do niemożności znalezienia jednoczącej wszystkich definicji sztuki. Gry to sztuka i kropka, a jeśli ktoś sądzi inaczej, przyłącza się do obozu śp. Rogera Eberta i reporterów TVN-u. Ja się jednak na takie rozstawianie po kątach nie zgadzam. Postrzegam gry jako wspinały segment popkultury, poszukiwanie drugiej, lepszej strony rzeczywistości, ale do diabła ciężkiego - nie zadumę nad ludzkim losem i wnikanie w sens istnienia Wszechświata. Romero z Carmackiem nie mieli przecież błędnego pojęcia, co to jest poezja, malarstwo czy filozofia idealistyczna.

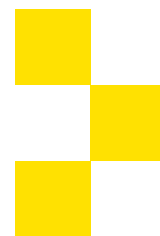
Już począwszy od Catacomb 3-D interesowały ich czerwone, oślizłe mutanty oraz to, jak najsprawniej można je animować. Co prawda trochę popsuli growy światek i wyorali przy okazji gatunek przygodówek, ale z pewnością znaleźli dla siebie miejsce na kartach historii.

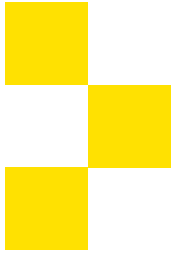
Gry nie potrzebują wpychania ich na siłę na górne kulturowe półki. Bronią się same, a rolą naszą, ludzi piszących o nich, jest fedrowanie historii i współczesności gier, by znajdować w nich rzeczy piękne, ważne, wizjonerskie lub po prostu wywierające wpływ na rzesze odbiorców.

Ta świadomość, że na naszych oczach tworzy się historia zagościła w umysłach dziennikarzy może 15 lat temu, na pewno nie wcześniej. Gdy na targach mijałem Chrisa Robertsa czy Iana Livingstone'a, w ogóle nie wpadło mi do głowy, żeby przeprowadzać z nimi sążniste wywiady.

Zresztą pewnie i tak by odmówili. Tymczasem otwierasz Pixela i widzisz rozmowę z szefem Dynamixu, twórcą komputerowego Batmana czy autorem kultowego Shadow of the Comet. Sam w to czasem nie wierzę, że ludzie będący dla nas niegdyś niedostępnymi gwiazdami, tak chętnie chcą się dzielić swoimi wspomnieniami i spostrzeżeniami.

Jak zwykle staramy się zaglądać w różne zakątki - do Bydgoszczy, Bielska-Białej czy do Los Angeles. W tym, co się dzieje obecnie, odnajdujemy echa przeszłości. Za miesiąc podążymy w jeszcze innym kierunku, dostarczając praktyczną wiedzę miłośnikom starych komputerów. Będziemy znów w Kalifornii, nie zapomnimy też o gościach, którzy pojawią się w Warszawie na Pixel Heaven - wydobędziemy od nich refleksje na temat tego, co lubimy najbardziej, czyli interaktywnych wirtualnych światów. ■





INSIDE

5-22

LOADING

23-46

PLAY THE GAME

47-72

HALL OF FAME

73-90

SECRET LEVEL

91-114

CREDITS



Podczas małego spotkania twórców gier w Antwerpii, Tale of Tales zabrali nas do katedry, każąc znaleźć elementy game designu w budowli. Następnego dnia ogłosili projekt „Cathedral in the Skies”. Czy to gra i wracają do branży? Pewnie nie do końca, ale warto śledzić. (MAZ)



Pewna epoka ma się ku końcowi. Epoka wielkich gwiazd rock'n'rolla. Widać to po problemach zdrowotnych, które miewa Lemmy z wszechmocnego Motorhead. Gwiazdy powoli wygasają na naszych oczach. Kapel mnogo, ale kto zastąpi oryginałów? Quo vadis rock'n'roll? (MZ)



Serwis crunchyroll, oferujący darmowe anime legalnie i z angielskimi napisami, doczekał się appki w polskim PSN. Polecam zwłaszcza „Kill La Kill”, esencję japońskiej popkultury: fetysz mundurków, satyra godna Orwella i stary dobry slapstick. (MRW)



Iron Maiden przygód z grami ciąg dalszy. Średni nowy singel grupy ma świetny teledysk, w którym Eddie zostaje wdągnięty przez automat i przemierza cztery różne światy. Ponadto w sieci pojawiła się platformówka z nim w roli głównej. Niezła zabawa na pół godziny. (MB)



Pierwszy weekend września, Kraków, demoscenowe party Riverwash, podchodzą znajomi (obecnie robią gry) i opowiadają, że Pixela czytają, prenumerują, bo jest o czym poczytać. Więc było warto się zaangażować. Wspominali też, że brak im tylko materiałów o scenie. (BD)

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 Bieniek, 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 Śledziński, Michał R. Wiśniewski, Michał Zdanciewicz, Martyna Żych
Oficer dyżurny
Wolf

Opieka graficzna
Szczepss
DTP
Dawid Chabior
Ilustracje Tomasz Klezcz
Korekta i redakcja
Anna Nowopolska

Reklama
Marlena Kwiatkowska
reklama@pixel-magazine.com

Prenumerata
Tomasz Kiewel
prenumerata@pixel-magazine.com

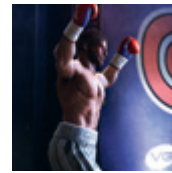
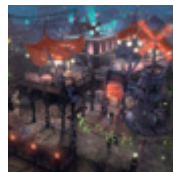
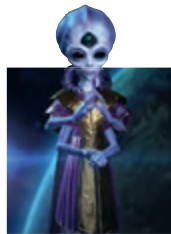
Wydawca
 Idea Ahead
Al. KEN 36A lok. 93A
02-797 Warszawa (PL)
+48 (22) 855 10 35
idea-ahead.com



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. Gratulacje dla konkurencji z okazji wejścia w dorosłość z przytupem :-). A kolejny Pixel ukazuje się 29 października.



LOADING



06

Pixel ponownie odwiedził słoneczną Kalifornię i zajął do ulokowanego przy wytwórni filmowej parku tematycznego. To właśnie to miejsce było jedną z inspiracji The Secret of Monkey Island.

08

Do redakcji przybyła paczka od firmy Retro Computers. W środku znajdowała się konsola ZX Spectrum Vega, którą od razu podłączyliśmy do telewizora.

10

Gry na Bliskim Wschodzie są naszym kolejnym po Iranie i Afryce tematem, w którym analizujemy współczesność elektronicznej rozrywki w innych od naszego obszarach kulturowych.

14

W poprzednim numerze Pixela zamieściliśmy wywiad z szefem War-gamingu, Wiktorem Kisłym. Teraz nadszedł czas przetestowania nowej wersji Master of Orion.

16

Zajrzeliśmy do Bielska-Białej, żeby dostarczyć wieści o nowym RPG przygotowywanym przez ludzi pracujących wcześniej przy Wiedźminie 3.

18

Bydgoskie studio Vivid Games, znane dotąd z gier mobilnych, planuje ekspansję. Pixel odwiedza siedzibę firmy i przygląda się czym faktycznie są owe zamierzenia.

22

Lista Przebojów nawiązująca do najlepszych bajtkowych tradycji. Zestawienie pokazuje, jakie gry sprzedają się najlepiej w sklepie CDP.pl

” OCZYWISTOŚCI TAKIEJ JAK TA, ŻE VEGA JEST WEHIKUŁEM CZASU, A NIE ŻADNĄ TAM WYRAFINOWANĄ GRAJMASZYNĄ, NIE TRZEBA DODAWAĆ.

Z WIZYTĄ W RODZINNYM DOMU „SZCZĘK” I „PSYCHOZY”



Hitchcock z Simpsonami

Hollywoodzkie studio Universalu, zwane czasem Disneylandem dla ubogich, to nie tylko park rozrywki, ale także miejsce, gdzie po dziś dzień powstają świetne filmy.

■ Bartosz Czartoryski

Rzecz jasna czasy Alfreda Hitchcocka czy Stevena Spielberga kręcących tam swoje największe dzieła dawno już minęły, niemniej obaj reżyserzy - i nie tylko oni - odcisnęli na studiu niezatarte piętno. Nadal można zobaczyć biura zajmowane niegdyś przez pierwszego z nich, a możliwość obejrzenia z bliska scenografii do „Szczęk”, znanej każdemu kinomanowi, to nie lada gratka. Dostępne atrakcje zmieniają się zresztą co kilka lat, zgodnie z wymogami box office, i dzisiaj park promuje skupioną twarz Vina Diesla, gwiazdy „Szybkich i wściekłych”.

Universal Studios Hollywood mieści się na terenie rozległego samowystarczalnego miasteczka, dysponującego i strażą pożarną, i bazą hotelową, i darmową siecią komunikacyjną, i kompleksem handlowo-restauracyjnym. Ten ostatni zwie się CityWalk i choć na pierwszy rzut oka przypomina zwyczajny pasaż handlowy pełen sieciowych knajp - uzupełniony piętrosko drogim firmowym sklepem wirtuozów i paroma bajerami, jak podświetlana miniatura King Konga uczepiona przypadkowej fasady - nocą wygląda jednak oszałamiająco i samym neonom chce się cyknąć choćby kilka (naście) fotek. Na końcu deptaka ustawiono słynny glob będący logiem Universalu, a tuż obok znajduje się nie mniej rozpoznawalna brama prowadząca do studia.



■ Steven Spielberg spędził z kamerą pośród resztek samolotu trzy dni, a parę lat temu teledysk nakręciła tutaj Nicki Minaj z Rihanna.

Na park Universal Studios Hollywood składają się dwa poziomy, które - koniecznie z biletami Front of Line, gwarantującym omińnięcie „zwykłej”, często nieznośnie długiej kolejki; czas oczekiwania na najpopularniejsze atrakcje sięga nawet siedemdziesięciu minut - można oblecieć w kilka godzin i to niespecjalnie się śpiesząc. Góra zarezerwowana jest dla animacji. Aż miło posłuchać, jak niczego nieświadome, nierzadko przerażone maluchy krzyczą wniebogłosy na wirtualnym rollercoasterze The Simpsons Ride, który po gruntownej przebudowie dokonanej parę lat temu stał się główną atrakcją parku. Serialowi Matta Groeninga poświęcono spory kawał pierwszego poziomu. I o ile przejażdżka ta faktycznie daje niezłego kopa, to kilkuminutowy seans ze Shrekiem w kinie 4D, gdzie pokazywano film będący swoistym pomostem pomiędzy pierwszą a drugą częścią serii, oznacza nudę. Nieco efektowniej prezentuje się - również wirtualna, choć tym razem w trójwymiarze - przebieżka z Minionkami, która przed dwoma laty

zastąpiła... wypad z Terminatorem wyreżyserowany przez samego Jamesa Camerona i z udziałem Arnolda Schwarzeneggera. Szkoda.

Na podobnej zasadzie - czyli wyświetleniu dynamicznego filmu (przy akompaniowaniu czyściutkiego, bijącego z głośników dźwięku) oglądanego z siedzeń umieszczonych na ruchomej platformie imitującej ruch - opiera się również bodaj najciekawsza atrakcja parku, znajdująca się na dolnym poziomie Transformers: The Ride-3D. Instalacja tej przejażdżki kosztowała podobno oszałamiające sto milionów dolarów, lecz pieniędzy nie wyrzucono w błoto. Kilkunastometrowe ekrany, do których co rusz podjeżdża nasz pojazd, tworzą iluzję, że faktycznie uczestniczymy w zmaganiach.

■ Jak w każdym podobnym przybytku, nie może się obyć bez zakąsek i sklepów z pamiątkami.

Yellow cab



Na terenie parku porostawiane są autentyczne rekwizyty filmowe. Na zdjęciu żółta taksówka z „Niebieskich kolarzyków”, reżyserkiego debiutu Paula Schradera z Harveyem Keitelem, Richardem Pryorem i Yaphetem Kottom w rolach głównych.



➤ Simpsonowie opanowali sporą część parku. Zaraz przy symulatorze kolejki górskiej znajdują się ikoniczne budynki znane z animowanego Springfield.



➤ Przed wejściem do Parku Jurajskiego odbywają się regularnie pokazy tresury welociraptorów.



niach gigantycznych robotów, i każą się zastanowić, jak za kilkadziesiąt lat będzie wyglądać zwyczajny kinowy seans. Pozostałe dwie atrakcje na tym piętrze to już tradycyjne kolejki górskie: inspirowaną serią z Brendanem Fraserem Revenge of the Mummy – The Ride sobie odpuściłem, ale nie mogłem ominąć Jurassic Park – The Ride, które okazało się, niestety, rozczarowujące. Jak powiedział mi amerykański kolega, nic nie zmieniło się tam od dwudziestu lat i powoli przemierzana umieszczoną na szynach kółką pomiędzy plastikowymi dinozaurami trasa, której zwieńczeniem jest nagły zjazd prosto do wody (siedzący obok mnie zapobiegliwi turyści z Azji, najwyraźniej przeczuwając, co się święci, nabylili przeciwdeszczowe poncza), prezentuje się po prostu archaicznie. Na szczęście nie rozczarował mnie dwudziestomi-

na tropie

AD 1912

Hollywoodzkie studio Universalu jest jednym z najstarszych i najdłużej działających w Ameryce. Oficjalne hasło marketingowe USH brzmi „The Entertainment Capital of LA”.



nutowy, zrealizowany z rozmachem, okraszony pirotechnicznymi sztuczkami akrobatyczny pokaz WaterWorld; może zabrzmiał jak wyświechtany frazes, ale można było poczuć się jak na planie filmowym. O ironio, tyle inwencji i wysiłku włożono w atrakcję wyrosłą z finansowej klapy („Wodny świat” ledwie odrobił astronomiczny budżet), o której włodarze Universalu pewnie woleliby raz na zawsze zapomnieć.

Najlepsze na koniec. Wrażenie z istniejącego od 1915 roku (!) Studio Tour nie sposób jednak opisać, bo jak oddać uczucia towarzyszące miłośnikowi talentu Alfreda Hitchcocka, kiedy patrzy szeroko otwartymi z zachwytu oczyma na motel i dom Normana Batesa, albo entuzjastycznie klasycznego kina grozy spoglądającego w toń Czarnej Laguny? Prócz niezliczonych elementów scenografii

z popularnych filmów (niesamowicie wygląda roztrzaskany na potrzeby Spielbergowskiej „Wojny światów” samolot Boeing 747) przygotowano również pokazy efektów specjalnych (powódź zalewająca miasteczko, rekin ze „Szczęk” demolujący przystań i imponująca symulacja trzęsienia ziemi w tunelu miejskiego metra) oraz dwa trójwymiarowe seanse – „King Kong 360 3-D” (ekrany, na których wyświetlana jest bitka między gigantycznym gorylem a dinozaurami, mają ponad sześćdziesiąt metrów szerokości) i „Fast & Furious: Supercharged” promujące przynoszącą niebagatelne zyski serię akcji. I choć Universal Studios Hollywood nie jest najbardziej emocjonującą atrakcją, jaką ma do zaoferowania Kalifornia, grzechem byłoby tam nie wpaść. Sześć milionów ludzi odwiedzających co roku ten park nie może się przecież mylić. ■

I choć szkoda tracić czas na bezcelowe spacer, jest na co popatrzeć. Trzeba też skorzystać z gier i zabaw.

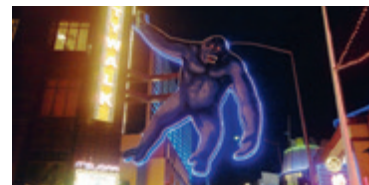


Roboty

„Transformers: The Ride” to bodaj najdroższa, ale i najciekawsza atrakcja parku. Przejechanie 610 metrów zajmuje cztery minuty.

Sklep

Oficjalne sklepy Universalu znajdują się zarówno na terenie parku, jak i na CityWalk. Oba są jednak tak samo drogie.



Nocny

Nocą pasaż CityWalk robi niesamowite wrażenie. Kinomanów szczególnie cieszy neonowy King Kong uczepony jednej z fasad.

Vega *JUŻ GRAMY!* na warsztacie

Paczuszka była niewielka, w stylu opakowań od telefonów komórkowych. Oto w progi naszej redakcji dotarło wreszcie dziedzictwo Sir Clive'a!

■ Pagan Baby

O ZX Spectrum Vega pisaliśmy w Pixelu #01, nie ma więc potrzeby powtarzania technicznych szczegółów. Liczą się wrażenia z użytkowania. Pierwsze, co rzuca się w oczy po wyjęciu sprzętu z pudełka, to mnogość i długość kabli. Vegę podłącza się do telewizora cinchami i kabelkiem USB, zapewniającym jej zasilanie. W naszym redakcyjnym telewizorze nie było jednak wejść odpowiadających kolorom tym z Vegi, przez co po jedynym możliwym podłączeniu obraz na ekranie okazał się czarno-biały. Pomogła dopiero przelotka, zmieniająca cinche na eurozłącze.

Machina ruszyła. Rozsiadłem się wygodnie na pufie, jakieś półtora metra od telewizora, bo na tyle sięga pęk kabli. Wciskając plastikowe przyciski, można przełączać się pomiędzy alfabetycznymi listami tytułów.

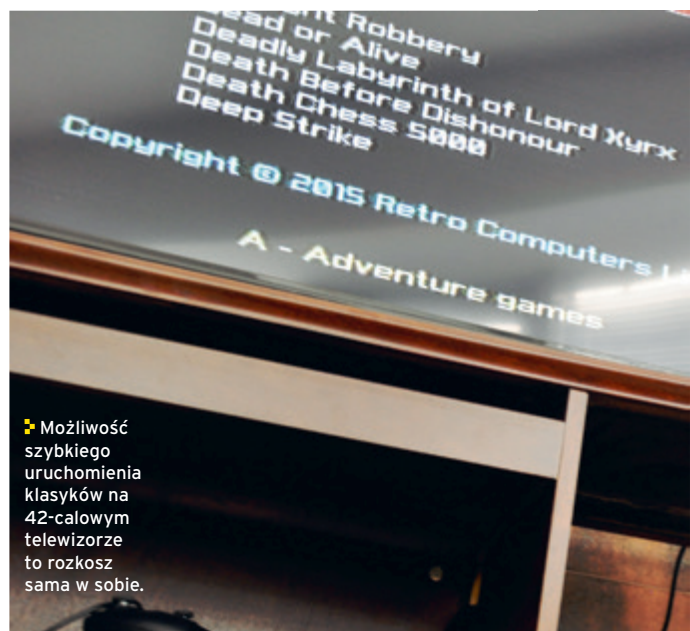
No i niestety, pobieżne przejrzanie zawartości pokazuje pokaźne braki. Ikona zwana Knight Lore jest i co niesamowite - po 30 latach nadal jest grywalna! Mamy także inne wczesne gry Ultimate Play the Game ze znakomitym tytułem Underwulde, z którego ewidentnie ściągał Stephen Crow w Starquake. Ale dlaczego nie ma Aliena 8 czy schyłkowych produkcji studia Ultimate, takich jak Pentagram bądź Martianoids? Nie znalazłem też monumentalnych hitów Gargoyle Games, a tak liczyłem na pogranie we wspomniane w tekście Voyagera

Shadow of the Unicorn! Pojawiła się nadzieja na Dun Darach, ale... do licha, to jest jakieś Dung Darach, platformówka, a nie wyprawa do podziemnego świata!

Brakuje Jet Set Willy, Fairlight, Movie, Last Ninja, Nodes of Yesod, Starquake i całego mnóstwa ponadczasowych tytułów.

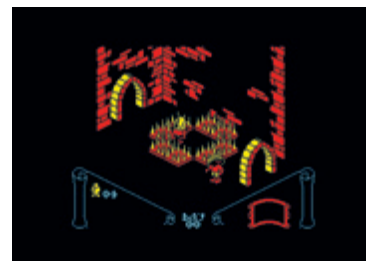
Jest za to Hysteria, jedna z najdoskonalszych technicznie gier, jakie powstały na brytyjską platformę. Konwersja pozbawiona kolorów, ale za to z płynną animacją, dzięki której można sprawnie napażać kościotrupy i jednorożce. Jest niedający się skończyć bez komendy POKE Spindizzy, nie zapomniano też na szczęście o opowiadającej o Wallym serii studia Mikro-Gen. Na szczególną uwagę zasługuje tu Everyone's a Wally - gra, która zainspirowała twórców z Lucasfilm Games, do wprowadzenia w swoich produkcjach kierowania naraz kilkoma postaciami.

Są Skool Daze i Back to Skool, dwie części cyklu Jack the Nipper, a także moje największe zaskoczenie - znakomita, nieznaną mi



■ Możliwość szybkiego uruchomienia klasyków na 42-calowym telewizorze to rozkosz sama w sobie.

■ To, co otrzymaliśmy, jest jednym z pierwszego tysiąca wyprodukowanych egzemplarzy.



■ Nieśmiertelny, odwieczny numer jeden.



autofire

Już 16 października na Poznań Game Arena rozpocznie się Game Industry Conference. To będą trzy dni, przeszło sto prelekcji, panele, warsztaty oraz spotkania w systemie Pitch&Match.

➤ Vegi z całą pewnością nie da się schować do kieszeni. Szkoda, że twórcy nie pomyśleli o odłączalnych kablach.

Tak jak Duddie narzekał na Vegę (bo to „tylko” emulator), tak i ja ponarzekałem. Oczywiście takiej jak ta, że Vega jest wehikulem czasu, a nie żadną tam wyrafinowaną grajmaszyną, nie muszę dodawać. Gdy zacząłem się przedzierać przez dostojne 128 komnat pałacu w grze Knight Lore, miałem wrażenie obcowania z metafizycznym bytem. Zrozumiałem też, że to sprzęt dla fanów starych tytułów i tylko dla nich, pomagający wskrzesić kilka zapomnianych dawno chwil o wiele skuteczniej niż pecetowy emulator. Pozostali będą jedynie marudzić.

Startowa cena 100 funtów szterlingów jest dość wysoka, ale na aukcjach internetowych można już znaleźć egzemplarze o 30 funtów tańsze.

I najważniejsze na koniec: na spodzie Vegi znajduje się wejście na karty microSD, z których można ładować do konsoli posiadane emulacje gier, choćby w formacie TAP. To dobry ruch producenta, odchodzący od zapowiadanych pierwotnie płatnych pakietów gier. ■

HANDS ON

Paletka



Pomysł, by konsola była zarazem kontrolerem stanowi twórcze rozwinięcie idei znanej jeszcze z Game & Watch od Nintendo, a potem tak dobrze wyeksplloatowanej przez Game Boya. Bycie hybrydą łączącą konsolę przenośną ze stacjonarną to pomysł, który w przyszłości mogą wykorzystać również inni producenci retro sprzętu. Ach, gdyby tak powstały osobne emulatory Dreamcasta czy Amigii!



➤ Wspaniałe The Abbey of Death.

wcześniej gra The Abbey of Death. Nic dziwnego, że nieznaną – powstała w 2014 roku jako amatorskie dzieło człowieka podpisującego się Gryzor87. Zaczyna się to niczym Ghosts 'n Goblins, a potem trafiamy do tytułowego opactwa, w którym oprócz fruwających kulek i szalonych mnichów czekają takie atrakcje jak pełnowymiarowy smok!

W niektórych grach występują problemy ze sterowaniem. Ciężko za pomocą dostępnych klawiszy ustawić odpowiednią ich konfigurację. Jeszcze ciężiej za pomocą czerwonych ząbków wykonać normalny skok w Army Moves, w którym ginąłem na pierwszej dziurze w moście. Czasem przydaje się klawisz Reset, bo gra przejęła kontrolę nad przyciskiem umożliwiającym zakończenie zabawy.



➤ Dzieło sypialnianych programistów.



➤ Tusker w wersji na Vegę przeraża...

26. MFKiG

W dniach 3-4 października odbędzie się w Łodzi coroczne święto fanów komiksu oraz miłośników popkultury. Wśród zagranicznych gości znajdują się rysownik komiksów superbohaterskich Tom Grindberg oraz twórca Slaine'a - Simon Bisley.

TSIOQUE

Firma OhNoo Studio, czyli autorzy Tormentum, o którym pisaliśmy w Pixelu #02, zakończyli udaną akcję na Kickstarterze. Zebrali prawie 40,000 dolarów na dwuwymiarową przygodówką typu point'n'click zatytułowaną TSIOQUE.

Czołgi na PS4

Tuż przed Tokio Game Show Wargaming ujawnił, że przygotowuje wersję World of Tanks na PlayStation 4. Użytkownicy Xboxa One już mogą grać, a teraz pierwsze screeny wskazują na to, że wersja na PS4 będzie wystrzałowa.

Bliski Wschód gra

Zderzenie cywilizacji – arabskiej i Zachodu – widać również w grach. Obie strony uczyniły wiele, aby umocnić stereotypy na temat „wroga”.

■ Shal

Islam, Al-Kaida, ISIS, Hezbollah, Hamas, Strefa Gazy, 9/11, dżihad, burki, zamachowcy samobójcy, imigranci u wrót Unii, „Baśnie z tysiąca i jednej nocy”, szejkwie kąpiący się w petrodolarach, wielbłądy, bezkres pustyni, bakszysz, brud i bieda. Słowa klucze opisujące nasze euro- i „białocentryczne” wyobrażenia Bliskiego Wschodu. Konsekwencje tej zbudowanej na stereotypach wizji są doskonale widoczne w dziełach kultury masowej ze szczególnym uwzględnieniem hollywoodzkich blockbustów i gier z segmentu AAA. Bezrefleksyjnie sprowadzają one tysiące lat kultury i rozwoju arabskiej cywilizacji do kilku zdjęć, opowiadają w kółko tę samą historię, doskonale odnajdując się w troskliwie pielęgnowanej dziś dychotomii pomiędzy złymi „nimi” a dobrymi „nami” i czerpiąc pełnymi garściami z polaryzacji stanowisk obu stron po 11 września.

Gry to tylko kolejne medium, potwierdzające wyniki badań specjalistów: na Zachodzie islam jest nieodłącznie kojarzony z działalnością terrorystyczną (artykuły naukowe Karima, Manninga i Millera z 2006 roku), muzułmanie są przede wszystkim przedstawiani jako śmiertelne zagrożenie (Hafez, Karim, Poole, Richardson w latach 2000, 2004, 2006), ani telewizyjne media, ani twórcy gier nie prezentują przeciętnych muzułmanów szerszej publiczności (Richardson, 2006). Wnioski te są szczególnie przykre



➤ Ziad Feghali z libańskiego studia Wixel pracował w Bejrucie w 2006 roku, gdy na miasto spadały izraelskie rakiety.



z perspektywy krytyka czy teoretyka gier. Wszak to właśnie gry, jak uważa Gonzalo Frasca, posiadają ten szczególny potencjał, związany między innymi z interaktywnością, który mógłby zostać wykorzystany w celu promowania bardziej otwartych, tolerancyjnych postaw wobec muzułmanów w społeczeństwach Zachodu. Niestety, europejskie i północnoamerykańskie gry, w których występują Arabowie, wpisują się zazwyczaj w dwa najczęściej funkcjonujące schematy, niezależnie od gatunku reprezentowanego przez daną produkcję.

Pierwszy to schemat quasi-srewniowiecznego, fantastycznego uniwersum, jakby żywcem wyjętego z „Baśni z tysiąca i jednej nocy”. Tło w tego typu dziełach stanowią „typowo arabskie” landszafty, postaci drugoplanowe są pozbawione indywidualnych cech osobowości, w warstwie fabularnej dominuje wątek konfliktu pomiędzy szlachetnym

bohaterem a bezmyślną armią sługusów okrutnego, barbarzyńskiego sultana/szejka/kacyka, pojawiają się też wątki miłosne (szczerze uczucie pomiędzy protagonistą a córką/żoną/nałożnicą bezwzględnego, damskiego boksera - antagonisty) i elementy nadnaturalne (zaklęcia, klątwy, latające dywany, zaczarowane przedmioty, dżiny, przepowiednie). Wśród tego typu gier można wymienić Prince of Persia, Arabian Nights, Al-Qadim: The Genie's Curse czy The Magic of Scheherazade.

Game Jam



Arabic Game Jam to jedna z najważniejszych inicjatyw, mających na celu integrację środowiska arabskich projektantów gier z całego regionu. 48-godzinny Jam odbył się w tym roku już dwa razy - w marcu w Bejrucie i w maju w szwedzkim Malmö.

autofire

Twórcy Darksiders nie poddają się i wracają na Kickstartera z nową grą. Jest nią rzecz oparta na komiksie Battlechasers: Nightwar. Całość ma nawiązywać klimatem i mechaniką do gier JRPG.

NA TROPIE



✚ W grach powstających na Zachodzie, arabskie miasta zazwyczaj są wymarłe. W arabskich produkcjach w wirtualnej Jerozolimie żyją obok siebie Żydzi i Palestyńczycy.

Drugi to schemat Bliskiego Wschodu (rozumianego również jako budząca natychmiastowe skojarzenia scenografia albo lokacja w fikcyjnym państwie arabskim, na przykład Tazikistan w grze *Full Spectrum Warrior*) – współczesnego pola walki pomiędzy siłami USA czy koalicji antyterrorystycznej a sterowanymi przez sztuczną inteligencję Arabami – dżihadystami, oddanymi zgodnie z wyobrażeniami o nich człowieka Zachodu. Te gry, głównie pierwszoosobowe strzelanki, zazwyczaj nie pozwalają graczom spojrzeć na konflikt z obu perspektyw. Zamiast tego budują opozycję pomiędzy pojedynczym bohaterem – zdyscyplinowanym żołnierzem US Army a arabską organizacją przestępczą. Protagonista prezentuje postawę „moralnie słuszną” w odróżnieniu od przeciwników – odhumanizowanych brodaczy, pragnących pogrążyć świat w ogniu. *War in the Gulf*, *Delta Force*, *Conflict: Desert Storm*, *Kuma/War* czy *C&C: Generals* to przykłady produkcji wpisujących się w powyższy schemat.

Jest jeszcze trzeci model, zasługujący na szczególną uwagę, bo traktujący przedstawicieli różnych grup etnicznych i religijnych na równych prawach. Mowa oczywiście o strategiach – symulatorach rozwoju cywilizacji. Serie *Sid Meier's Civilization*, *Total War*, *Europa Universalis* czy *Crusader Kings* to gry, w których dychotomia pomiędzy wrogimi sobie kręgami kulturowymi na poziomie fabularnym nie istnieje. Wspomniane wyżej produkcje mają za zadanie przynajmniej w miarę realistycznie przedstawić uwarunkowania historyczne. Siłą rzeczy elementy rozgrywki, takie jak konflikty religijne, wrogość wobec obcych czy dążenie do ekspansji kosztem innych, są obecne w tego typu grach, jednak stanowią wyraz mentalności władców sprzed wieków. Mechanika rozgrywki narzuca równowagę wszystkich frakcji – w przeciwnym razie gra byłaby niegrywalna. W związku z taką właśnie konstrukcją rozgrywki w tytułach *Paradoxu*, *Firaxis* czy *Creative Assembly* strategii historyczne

Arabscy gracze grają przeważnie w gry, które atakują ich kulturę, ich wierzenia, ich styl życia.



✚ Ahmad al-Mansur, Harun al-Rashid czy Sulejman I to wielcy władcy muzułmańscy, których możemy poznać dzięki serii strategii *Sid Meier's Civilization*.

pozbawione są uprzedzeń. Jednak to nie one nadają ton w dyskusji na temat sposobów przedstawiania Arabów w grach...

– Większość gier, w których występują Arabowie, to produkcje antyarabskie i antyislamskie – mówił w 2006 roku Radwan Kasmiya, executive manager syryjskiej firmy Afkar Media. – Arabscy gracze grają w gry, które atakują ich kulturę, ich wierzenia, ich styl życia. Podobnie wypowiedzieli się przedstawiciele Hezbollahu. – Problem z grami komputerowymi polega na tym, że większość z nich produkują Amerykanie. Część z tych produkcji poniża wielu muzułmanów. Wirtualne wojny są prowadzone na arabskiej ziemi, giną arabscy żołnierze, podczas gdy gracz, wcielając się w bohatera, który ich zabija, wciela się w Amerykanina.

✚ W *Birdy Nam* Nam zmutowane ptactwo atakuje arabskie miasta. Gracz musi powstrzymać drób, zanim będzie za późno!

■ NES żyje

Quest Forge: By Order of Kings to nowa gra na stareńką konsolę Nintendo. Została wydana przez Piko Interactive i jest dostępna jako kartridż za 35 dolarów. Dzieło należy do gatunku action RPG w stylu serii *Legend of Zelda*.

■ Dużo Falloutów

Wielbiciele *Fallout Tactics* mogą zacierać ręce z radości. W przygotowaniu jest *Dustwind* – strategia z elementami RPG w klimacie postapo. Istotą gry ma być tryb multiplayer, ale przewidziana jest też kampania dla pojedynczego gracza.

■ Dragon's Dogma

Dragon's Dogma, czyli action RPG ze stajni Capcom zawędruje pod strzechy peczętych graczy w styczniu 2016 roku. Gra była dobrze przyjęta w swojej konsolowej wersji. Wiadomo, że wersja na PC będzie poprawiona i wydłużona o nową lokację.



Nie sposób nie zauważyć, że wśród ponad 400 tysięcy gier, dostępnych w sklepach z aplikacjami mobilnymi, tylko 250 tytułów oferuje arabski jako język pierwszego wyboru...

Warto jednak pamiętać, że Arabowie również tworzą gry, które pasują do opisanego wyżej drugiego schematu, tyle że oczywiście odwróconego. Bezpośrednią odpowiedzią na gry pokroju Delta Force czy America's Army jest choćby Al-Quwwat al-Khasa (po angielsku Special Force) studia Solution złożonego z deweloperów zatrudnionych przez Centralne Biuro Internetowe Hezbollahu. Gra zadebiutowała w 2003 roku. Sterujemy w niej bohaterem džihadystą, który pomaga wyzwolić południowy Liban spod okupacji izraelskiej, działania Hezbollahu są gloryfikowane, a towarzysze



✚ Lara Noujaim, dyrektorka wydawnicza studia Game Cooks: „Jesteśmy studiem z Bliskiego Wschodu i jesteśmy z tego dumni!”

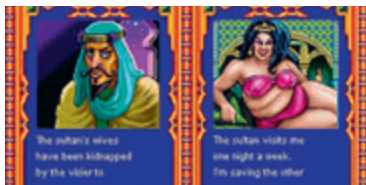
walki głównej postaci stale nazywani al-shuhada', czyli męczennikami. Koncepcja gry Al-Quwwat al-Khasa niczym nie różni się od - tak krytykowanymi przez Arabów - zachodnich pierwszoosobowych strzelanek...

Trzeba zresztą wyraźnie powiedzieć, że nurt tytułów zaangażowanych politycznie jest żywy w świecie arabskim. W Tahta al-Ramad (Under Ash), syryjskiej produkcji firmy Dar al-Fikr z 2002 roku, oglądamy starcie pomiędzy Palestyńczykami a izraelskimi żołnierzami w jerozolimskim meczecie Al-Aksa. Główny bohater o imieniu Ahmed bierze udział

w demonstracji. Arabowie rzucają kamieniami w Izraelczyków, ci odpowiadają ogniem. Pierwsza misja polega na tym, aby wydostać się z terenu ostrzału i przeżyć. Potem Tahta al-Ramad zmienia się w klasyczną grę akcji, Ahmed dołącza do palestyńskiego ruchu oporu, a walka stanowi centrum rozgrywki, choć warto zauważyć, że zabijanie cywili jest niemożliwe. Pomimo niskiej jakości Under Ash sprzedało się w ponad 50 tysiącach egzemplarzy, co jak na lokalne warunki okazało się ogromnym sukcesem.

Special Force i Under Ash to pierwsze próby kreowania arabskiej samoświadomości i budowania tożsamości za pośrednictwem gier. Na jeszcze wyższy poziom w tym kontekście wznosi się sequel Under Ash - Tahta al-Hisar (Under Siege) z 2005 roku autorstwa studia Afkar Media. W odróżnieniu od pierwszej części Under Siege przedstawia prawdziwe wydarzenia w wirtualnym świecie. Gra rozpoczyna się 25 lutego 1994 roku. To wyjątkowa data dla każdego muzułmanina. Właśnie tego dnia Baruch Goldstein, skrajnie prawicowy fundamentalista żydowski, zastrzelił 29 modlących się Palestyńczyków w Hebronie. W grze Tahta al-Hisar ponownie wcielamy się w Ahmeda, a naszym pierwszym zadaniem jest przeżyć masakrę, chowając się pomiędzy filarami w meczecie, a następnie rozbroić izraelskiego terrorystę. Potem bierzemy udział w starciu z izraelską armią i policją. W Under Siege nie brak interesujących, złożo-

Bliski Wschód pełen jest ekstremów. Promocja tolerancji nieustannie zderza się z promocją stereotypów.



✚ Harem Adventure

Mobilny, odświeżony port Prince of Persia, wydany przez francuski Gameloft, powiela wszystkie stereotypy na temat Orientu widziane oczami człowieka Zachodu.

✚ Run for Peace

Wcielamy się miłującego pokój Salima, który przemierza Bliski Wschód, niosąc pacyfistyczne przesłanie.



✚ Douma

Libańska bijatyka z politykami w rolach głównych, przyciągnęła uwagę lokalnych służb specjalnych. Przeglądarkowa gra przyciągnęła ponad 12 tysięcy użytkowników.



nych pod względem charakterologicznym postaci, a zabicie cywila oznacza automatycznie koniec gry. Z drugiej strony w Tahta al-Hisar jedyną możliwą interakcją pomiędzy Palestyńczykami a Izraelczykami pozostaje walka na śmierć i życie.

Afkar Media to w ogóle jedno z najbardziej znaczących arabskich studiów producenckich, które potrafi także tworzyć gry mocno wykraczające poza schemat palestyńsko-izraelskiej wojny. Dowodzi tego Quirash, strategia czasu rzeczywistego opowiadająca o początkach islamu. Quirash pozwala graczowi objąć kontrolę nad jedną z czterech frakcji - Arabami, Beduinami, Persami lub Bizantyjczykami. W zależności od naszej decyzji oglądamy narodziny islamu oczami bizantyjskiego oficera, perskiego kapłana lub beduińskiego wodza. Afkar Media z siedzibą w Damaszku przygotowało także produkcję Suyuf al-Janna (Swords of Heaven), dzięki której możemy spojrzeć na krucjaty z perspektywy muzułmanina. Gra pokazuje, do czego prowadzi religijny ekstremizm po obu stronach konfliktu i eksploruje religijne oraz kulturowe korzenie współczesnego starcia cywilizacji arabskiej z Zachodem. Równie ważną produkcją w dorobku studia jest Qaf'at al-Nasr (Castle of Victory) z 2003 roku - gra akcji w fantastycznym świecie, w której główny bohater, Arab, walczy ze złem i posługuje się językiem arabskim.

Swoją drogą nie można nie zauważyć, że wśród ponad 400 tysięcy gier dostępnych w sklepach z aplikacjami mobilnymi tylko 250 tytułów oferuje arabski jako język pierwszego wyboru.

Dla porównania - gier z językiem greckim jako podstawowym jest ponad 12 tysięcy, choć region MENA (Middle East and North Africa) obejmuje ponad 350 milionów potencjalnych konsumentów - wielokrotnie więcej niż Greków... Przychody branży gier w Arabii Saudyjskiej w 2014 roku wyniosły 144 miliony dolarów - w Polsce dwa razy więcej, a przecież nie jesteśmy globalną potęgą pod tym względem. Z czego wynika powolne tempo rozwoju branży gier w tym regionie? Oczywiście z uwarunkowań natury politycznej, które wpływają na brak stabilizacji na rynku. Ziad Feghali, który wraz z Reinem Abbasem pracował w libańskiej organizacji pozarządowej DigiPen, kilkakrotnie wyjeżdżał do USA, brał też udział w targach E3 2006. Cóż z tego, skoro wkrótce po powrocie Feghali ze Stanów Zjednoczonych Bejrut zmienił się w strefę wojny - w lipcu 2006 roku rozpoczął się kolejny konflikt libański. W wyniku działań zbrojnych pomiędzy Izraelem a siłami Hezbollahu zginęło prawie 1200 Libańczyków, a około milion osób musiało uciekać z terenów ogarniętych walkami. Mimo to Feghali i Abbas nie przerwali pracy. Założyli studio Wixel, a ich pierwsza gra przeglądarkowa, Douma (po polsku: Lalka) - bijatyka z politykami w roli uczestników gry - odniosła spory sukces.

W świecie arabskim nie brakuje ludzi, którzy pomimo niesprzyjających okoliczności starają się budować wspólnotę deweloperów gier w tym regionie. Służą temu takie inicjatywy jak Arabic Game Jam (pierwsze trzy edycje odbyły się w szwedzkim

W grach pokroju Europa Universalis szwedzkiego Paradoxa obowiązuje równouprawnienie głównych frakcji i brak uprzedzeń.

NA TROPIE



Prince of Persia studia Broderbund z 1989 roku to jedna z pierwszych gier, które wykorzystywały stereotypowe postrzeganie legendy Bliskiego Wschodu w celach komercyjnych.

Obleżeni



Baruch Goldstein został zlinchowany przez ocalałych uczestników modliw w Hebronie. W syryjskiej Under Siege gracz pozbawia go jedynie broni, a konkretnie karabinu M16, z którego Goldstein z zimną krwią strzelał w Grocie Praojców.

Malmö, dopiero w tym roku imprezę przeniesiono do Libanu) czy GameTako - platforma komunikacji, zaprojektowana specjalnie z myślą o arabskich twórcach gier przez Samera Abbasa i Abdullaha Hameda z jordańskiej firmy wydawniczej Play 3arabi, założonej przez Josepha Shomalięgo. Abdullah Konash prowadzi w Arabii Saudyjskiej popularny wśród twórców gier blog, przybliżający aspekty techniczne procesu produkcji i nowinki technologiczne tym, którzy nie znają angielskiego na tyle, by korzystać z tekstów źródłowych. Podobną pracę w Bahrajnie wykonuje Ameen Altajer, a Osama Hussain założył organizację Moroccan Game Developers.

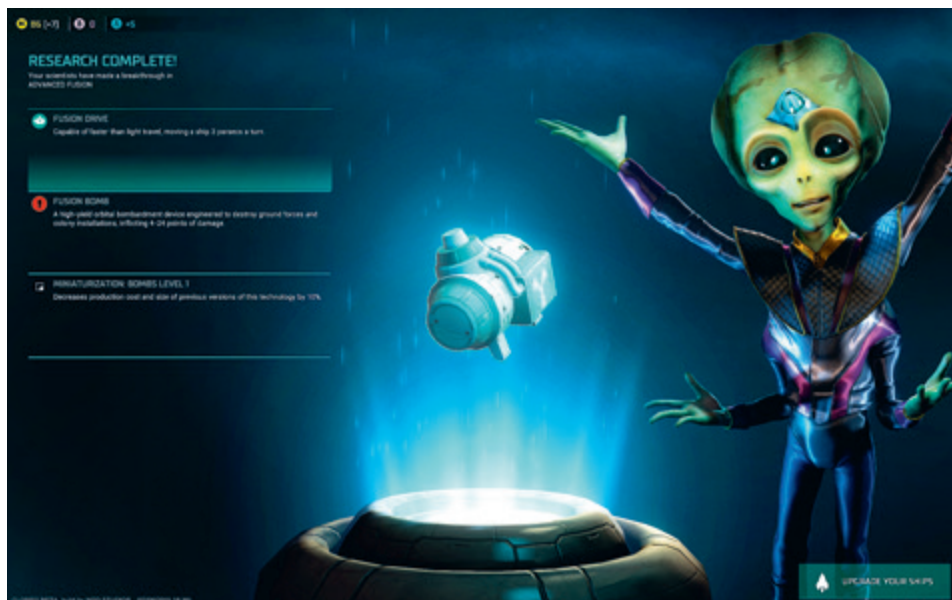
Rynek gier mobilnych stara się rozruszać libańskie studio Game Cooks, założone w lutym 2012 roku przez braci Arza i Lebnana Naderów. Pierwsza gra tych autorów, która powstała jeszcze przed oficjalnym rozpoczęciem działalności firmy, Birdy Nam Nam (arabska odpowiedź na Angry Birds), została pobrana ponad ćwierć miliona razy w ciągu kilku tygodni od premiery! Kolejna produkcja, Run for Peace, nawiązująca do wydarzeń arabskiej wiosny, pojawiła się w App Store latem 2012 roku i znalazła w czołówce najchętniej pobieranych gier na system iOS w USA, Francji i kilku innych krajach. Game Cooks w swojej działalności porusza najbardziej istotne kwestie z punktu widzenia lokalnej społeczności. Dowodzi tego choćby Escape from Paradise, tytuł traktujący o masowym odpływie młodych wykształconych ludzi z Libanu... Przed arabskimi producentami gier jeszcze długa droga. Branża na Bliskim Wschodzie dopiero zaczyna pokazywać, co potrafi, choć musi mierzyć się z wyzwaniem, o których twórcy w krajach Zachodu nie mogą mieć pojęcia. Mimo to wydaje się, że to właśnie gry, medium uniwersalne, łączące przedstawicieli wielu tak różnych grup społecznych i etnicznych, dają szansę na rozpoczęcie dialogu pomiędzy ludźmi, którzy nie z własnej winy znaleźli się po dwóch stronach barykady krwawego konfliktu. Na początek dobre i to... ■

Master of Orion

JUŻ GRAMY!

Pierwszy raz od kilkunastu lat wyruszamy w nową podróż do galaktyki, w której potężny Guardian broni układu Oriona. Twórcy dołożyli starań, by poza grafiką zbyt wiele się tam nie zmieniło.

■ Sir Haszak



– zyskując ich przychylność w zamian za przekazywane podarki i wypełnianie misji, polegających na przykład na usunięciu z okolicy piratów lub wynalezieniu technologii. To z kolei pozwala czerpać korzyści zależne od profilu danego globu.

Same planety nadające się do zamieszkania mają zróżnicowaną ilość bogactw naturalnych i wielkość, określającą maksymalną liczbę osadników. O szybkości rozwoju kolonii decyduje nie tylko ilość dostępnej żywności, ale także przyrost naturalny rasy oraz warunki życia na skolonizowanej planecie. Zazwyczaj jest tak, że im więcej surowców, tym owe warunki są trudniejsze.

Między planetami podróżuje się za pomocą dziur łączących układy gwiazdne. Dziury można blokować własnymi statkami lub chronić, stawiając bazy. Można trafić także na czarne dziury, które przenoszą w odległe miejsca galaktyki.

MNÓSTWO DO ZBUDOWANIA

Grę zaczynamy z jedną planetą. Gospodarujemy na niej, dzieląc siłę roboczą między badania naukowe, produkcję rolną i przemysłową. Co ciekawe, przyrost produkcji nie jest liniowy. Na pierwszych polach okazuje się dość duży i spada wraz z zatrudnianiem do danego zadania kolejnych robotników. Można go zwiększać,

Kiedy ostatnio wybieraliśmy się do galaktyki Oriona, wystarczyło Pentium II 300 MHz na pokładzie. Dwanaście lat później zmieniają się specyfikacje komputerów, ale twórcy chcą, by odkrywaniu galaktyk towarzyszyła radość z gry taka sama jak przy poznawaniu światów MoO I i II.

WIELE DO ODKRYCIA

Według zapowiedzi do walki o dominację w galaktyce stanie 10 ras znanych z pierwszej części i trzy nowe. W dostępnym buildzie były cztery. W sam raz, by zaostriżyć apetyt.

■ Psilonom najlepiej wychodzi opracowywanie nowych technologii.

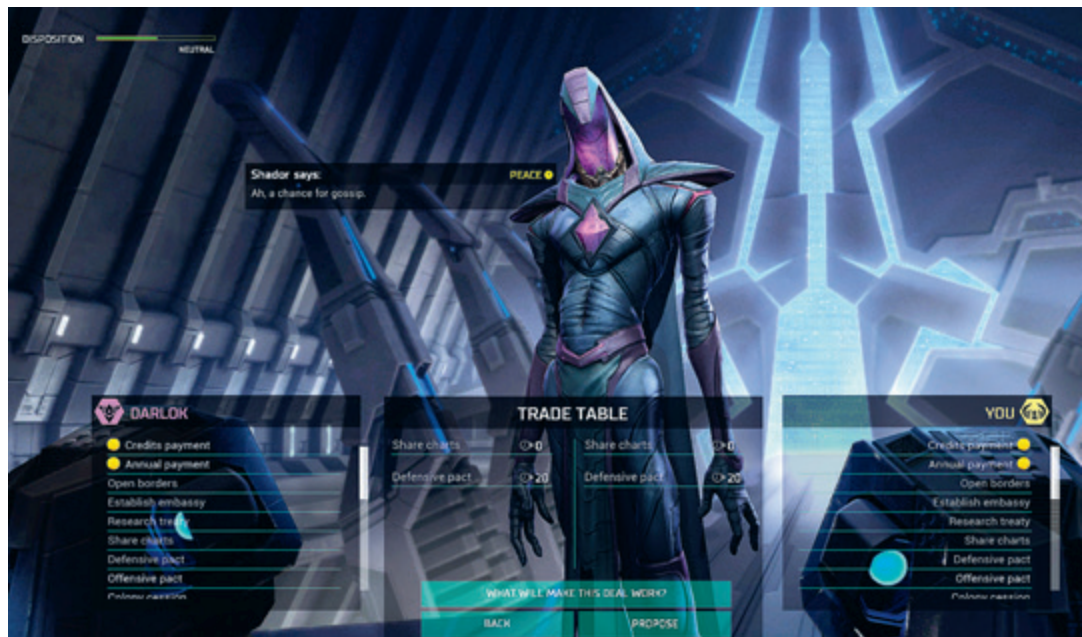
■ Konsultanci

Prace twórców remake'u ocenia pięciu ludzi, którzy przyczynili się do powstania oryginału. Konsultantami zostali: Jeff Johanningman (producent), Jeff Dee (dyrektor artystyczny), David Govett (kompozytor), Tom Hughes (doradca) i Alan Emrich (doradca).

Jedną z nowych będzie obecna jedynie w edycji kolekcjonerskiej agresywna rasa ludzi zwana Khanate.

Do wyboru dostaniemy 20 typów galaktyk, złożonych z mnóstwa układów gwiazdnych. W tychże układach znajdziemy spokojne miejsca do życia dla swoich kolonistów, ale też broniące dostępu potwory, groźnych piratów czy niegroźne planety niezależne. Twórcy uprzedzali, że pojawią się elementy znane ze współczesnych gier 4X, a ten ostatni do złudzenia przypomina miasta-państwa z Civilization V. Rasy mogą wchodzić w relacje ze społecznościami wolnych planet

✚ Między układami podróżuje się przez dziury. Długość podróży zależy od odległości i szybkości rozwijanej przez statek. W dziurach można też budować stacje obronne.



wprowadzając na planecie odpowiednie ulepszenia. Te dla wygody podzielone są kolorami na kategorie: produkcja żywności, produkcja przemysłowa, nauka, obrona. Dzięki temu łatwo się połapać, co powinniśmy rozwijać, by najlepiej wykorzystać umiejętności prowadzonej rasy.

Produkcją można zarządzać ręcznie, wesprzeć się kolejkowaniem lub zdać na SI, włączając autozarządzanie. Dotyczy to nie tylko wznoszenia budynków i konstrukcji statków, ale też na przykład usuwania zanieczyszczeń czy terraformowania. Ułatwienia w zarządzaniu widać zresztą na każdym kroku: jedno kliknięcie i opłacenie zasobów wystarcza do ulepszenia wszystkich okrętów bojowych, a wskazanie docelowego projektu naukowego eliminuje błędnie po drzewie wynalazków liczącym 100 pozycji.

TAJEMNICZA GIEŁDA

Podbój galaktyki kończymy na jeden z pięciu sposobów: zwycięstwo militarne, dyplomatyczne, techniczne, finansowe lub punktowe. Najdłuższą drogą prowadzi do tego ostatniego, bo należy poczekać do końcowej, pięćsetnej tury i liczyć punkty za osiągnięcia. Najbardziej tajemnicze jest finansowe, gdyż staje się ono naszym udziałem po uzyskaniu przewodzenia galaktycznej giełdzie papierów wartościowych.

✚ Darlocy znani z umiejętności szpiegowskich, w trakcie uprawiania dyplomacji.

W przypadku militarne budujemy okręty wojenne. W udostępnionej wersji dało się tworzyć jedynie te zaproponowane przez autorów, ale docelowo sami będziemy mogli pobawić się w projektantów. Podobnie ma być z bitwami. Mogłem tylko oglądać ich symulacje, podczas gdy w finalnym produkcie będą one rozgrywane w turach. I o ile w starciach okrętów wojennych zawsze pojawiało się rozstrzygnięcie, o tyle już bombardowanie planet niekoniecznie kończyło się ofiarami czy stratami.

Zwycięstwo dyplomatyczne osiąga się po załapaniu się na stanowisko przewodniczącego rady galaktyki. Nim zyskamy poparcie innych ras i niezależnych planet, warto zawierać z nimi układy o nieagresji, ale też współpracy

handlowej bądź naukowej. To buduje zaufanie. Nie zauważyłem, by występowały jakieś animozje między określonymi rasami, co miało miejsce w pierwszej części. Może to jednak wynikać z wczesnej wersji gry.

Nie na wszystko w galaktyce mamy wpływ. Od czasu do czasu pojawiają się zdarzenia

losowe, które ułają lub komplikują życie. Na przykład wirus dziesiątkujący populację na planecie lub przeciwnie – baby boom. O takich wydarzeniach dowiadujemy się z newsów telewizyjnych. Prowadzącym póki co brakuje finezji i humoru obecnych w oryginale.

Master of Orion po liftingu wygląda ładnie. Może przez sam charakter gry niezbyt współcześnie, ale mnie się bardzo dobrze klikało. Pytanie, jak taką grę przyjmą gracze pokolenia, któremu Wargaming.net nierozważnie kojarzy się z World of Tanks. Na odpowiedź zapewne trzeba będzie poczekać do przyszłego roku. ■

PC
RETRO

Pasja 4X



Remake znanej gry 4X jest konsekwencją zbiegu okoliczności, pasji, ale także współpracy ludzi z trzech kontynentów. Wiktor Kisly, właściciel studia Wargaming.net znanego z World of Tanks, był niegdyś wielkim miłośnikiem Master of Orion. Zresztą jego firma robiła turówki, nim zabrała się za gry czasu rzeczywistego rozgrywane w multi.



Nadchodzi Seven

Po tym jak Dżiki Gon wylądował na sklepowych półkach część pracującego przy grze zespołu, z Jakubem Rokoszem [senior quest designer w firmie CD PROJEKT RED] na czele, założyła własne studio Fool's Theory.

■ Szeptor

Ekipa ta pisze o sobie tak: „Jesteśmy grupą doświadczonych producentów segmentu AAA, którzy postanowili poszukać azylu od wielkich produkcji w górach na południu Polski”. Dokładnie – w Bielsku-Białej.

Członkowie Fool's Theory znaleźli tam nie tylko urokliwe widoki, ale przede wszystkim odpowiednich ludzi do współpracy. Mowa o studiu IMG.N.PRO, autorach świetnego Kholata, którego recenzowaliśmy w Pixelu #06. Obie firmy połączyły siły i pracują obecnie nad Seven – tajemniczą grą inspirowaną serią Thief, która będzie stanowiła odważny miks różnych rozwiązań znanych z izometrycznych RPG. A wszystko to na silniku Unreal 4. I choć w logo Fool's Theory znalazł się błazen, to twórcy podchodzą do swojej pracy bardzo poważnie.

– Podczas jednego z naszych spotkań ze strony ekipy tworzącej dziś Fool's Theory padł pomysł zrobienia Seven. Wszyscy byliśmy natychmiast zauroczeni przedstawio-



ną koncepcją i naszym celem stało się zebranie zespołu zdolnego udźwignąć ten projekt, by finalnie dostarczyć jak najlepszą grę – wyznają w rozmowie z Pixelem.

TROCHE ŚWIEŻOŚCI

Członków studia chcieliśmy przede wszystkim zapytać o to, dlaczego po pracy nad Wiedźminem 3 zdecydowali się na realizację kolejnej gry RPG?

– Izometryczna odmiana tego gatunku według powszechnej opinii dawno weszła już w dojrzałą fazę cyklu życia, nie pozostawiając zbyt wiele miejsca na innowacje. Chcemy zadać kłam tej teorii i za pomocą Seven wprowadzić autentyczny powiew świeżości do tego klasycznego gatunku – mówi Błażej Zając, level designer. – Ten typ rozgrywki stanowi również idealną formę przedstawienia historii, którą chcemy opowiedzieć, i zilustrowania bogatego uniwersum, które zrodziło się w naszych głowach – wyjaśnia.

Gracz będzie musiał popisać się złodziejskimi sztuczkami oraz...

kreatywnym sposobem pokonywania przeszkód. Na udostępnionych szkicach i grafikach koncepcyjnych widać, że lokacje wręcz zachęcają do tego, by zbaczać z wydeptanych ścieżek i wdrapywać się na napotykanne obiekty. Szerokie dachy budynków, połączone linami i pomostami sugerują, że rozgrywka przeniesie się ponad ulice miast. Bez parkouru się nie obejdzicie. To niemała rewolucja.

– Taka swobodna eksploracja w grze izometrycznej stanowi duże wyzwanie, ale jednocześnie jest czymś, czego nie widuje się często w produkcjach tego typu. Jest to ważny element naszej gry, ponieważ będzie on niezwykle istotnym środkiem do osiągnięcia celów oraz narzędziem, które zdefiniuje sposób prowadzenia narracji. Jednocześnie da graczom dużą swobodę oglądania świata z wielu różnych perspektyw – tłumaczy Błażej Zając.

NOWY ŚWIAT

Jeśli już o świecie mowa, w przypadku Seven Rokosz i spółka nie szukali

■ Bielsko-Biała



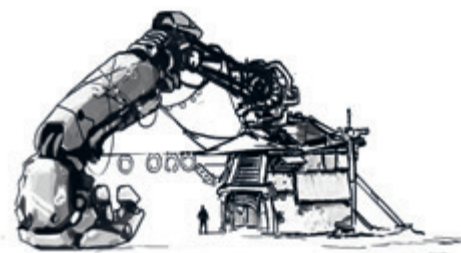
Fool's Theory

Nowe studio na mapie Polski objawiło się światu w lipcu tego roku. W jego składzie znajdziemy twórców Wiedźmina 2 i 3, Ancient Space, Hard West czy Kholat. Szczegóły na temat Seven, pierwszego projektu studia realizowanego wspólnie z IMG.N.PRO, ogłoszono miesiąc później.

➤ Na udostępni-
onych grafikach
można znaleźć
wiele smaczków.
Tutaj widać posąg
jakiegoś bóstwa,
kapłana wypowia-
jącego zaklęcie
i przyczajonego
na dachu bohatera.



Główny bohater będzie musiał radzić sobie z codziennością tak, jak radzą sobie zwykli obywatele – za pomocą sprytu.



Rozmiar świata Seven nie jest dokładnie znany. Gra reklamowana jest jako sandbox, wszystko wskazuje więc na to, że twórcy dadzą nam się odrobinę pogubić. Z informacji prasowych wynika także, że czeka nas raczej samotna podróż w pojedynkę, choć autorzy zaznaczają, że istnieje szansa na wprowadzenie innych opcji.

Jak wiadomo, duża gra RPG to spore koszty. Do tej pory kilka podobnych projektów, jak Pillars of Eternity czy Tides of Numenera, powstało z pomocą wsparcia na Kickstarterze. Jak Fool's Theory, studio złożone z ludzi z doświadczeniem, ale jednak debiutujące, planuje poradzić sobie z wydatkami?

- Seven to poważny projekt, który angażuje w tym momencie 16-osobowy zespół pracujący nad nim w pełnym wymiarze czasu - wyjaśniają założyciele. - Finansowanie jest możliwe dzięki działalności biznesowej, jaką IMG.N.PRO prowadzi już od ponad 5 lat. Przez ten czas zdążyliśmy zbudować solidną pozycję wydawcy operującego na rynku polskim, jak i globalnie, w swoim portfolio mamy takie tytuły jak seria Euro Truck Simulator czy SPINTIRES, a także wiele innych. Finansując i wydając własnym sumptem Kholata, zdołaliśmy udowodnić, że jesteśmy poważnym graczem, zdolnym doprowadzić development gry do końca własnymi nakładami. ■

pomocy u kolejnego Sapkowskiego. Postawili na autorskie uniwersum. Gra została osadzona w Imperium Vetrall - postapokaliptycznej rzeczywistości, pełnej zła i okrucieństwa. Początek historii, opisany na stronie internetowej projektu, mocno wciąga. Siedzimy z naszym bohaterem przy szklance czegoś mocniejszego w podrzędnej spelunie miasta Peh. Miejsce to miało pecha. Po silnym trzęsieniu ziemi z powstałych wokół szczelin wyłoniły się starożytne ruiny. Ruiny jak to ruiny, skrywały artefakty i tajemnice. Na tyle cenne, że wojsko Vetrall szybko przybyło na miejsce i szczelnie otoczyło miasto, zamieniając je w więzienie. To jednak żadna przeszkoda dla doświadczonego złodzieja.

Karolina Kuzia przybliżyła nam szczegóły prac nad scenariuszem. - Powstaje w kilkuosobowym zespole designerów. Chcemy przede wszystkim, aby świat gry był dojrzały, dający pole do interpretacji i wyboru. Zależy nam na tym, by gracz miał jak największą swobodę podczas eksploracji Peh. Zresztą Vetrall ma także kilku literackich patronów.

- Jako najważniejsze inspiracje moglibyśmy wymienić dzieła takich auto-

rów jak Scott Lynch, Mark Lawrence, Joe Abercrombie, Michael J. Sullivan czy Daniel Abraham - dodaje Jakub Rokosz.

Czy czeka nas zatem kalka dobrze znanych opowieści osadzonych w światach postapo?

Autorzy wyjaśniają, że różnica między Seven a innymi tytułami z gatunku należy doszukiwać się przede wszystkim nie w konstrukcji świata, ale w sposobie, w jaki ten świat udostępniamy graczowi. Należy pamiętać, że kreowany świat to nie jest taka typowa postapokalipsa, ponieważ wydarzenia, w których będą brali udział gracze, dzieją się całe wieki po zagładzie. W momencie, w którym natura zdążyła się już zregenerować i w znacznej mierze odzyskać planetę. Cywilizacja również podźwignęła się z gruzów, organizując się w sposób zbliżony do znanego nam feudalizmu.

SPRYT I LOGIKA

Twórcy są oszczędni w podawaniu szczegółów dotyczących rozgrywki i mechaniki gry. Walka w dużej mierze będzie uzależniona od wykreowanego herosa. Autorzy chcą odejść od typowego schematu, w którym postać na oczach gracza staje się superbohaterem. Będziemy jednym z wielu mieszkańców społeczności Peh.

- W związku z tym główny bohater będzie musiał radzić sobie z codziennością tak, jak radzą sobie zwykli obywatele, za pomocą sprytu, logiki i dostępnych środków codziennego użytku zamiast arsenału wyszukanej broni i wyjątkowych umiejętności - wyjaśniają autorzy. - Nie oznacza to, że gracz nie otrzyma dostępu do żadnej broni, ale ta, którą będzie się posługiwał, będzie w zasadzie dziełem jego własnych rąk lub zostanie zdobyta w wyniku udanej kradzieży.

➤ Dobra wiadomość!
Po apokalipsie
Moulin Rouge
nadal będzie
czynne.

HOT
TOPIC

➤ Prace nad grą idą pełną parą.
W sieci udostępniono kulisy sesji mocap,
w której nagrywano ruchy przydatne przy
skradaniu się i likwidowaniu przeciwnika.



Nowe wyzwania

Ostatnimi czasy polskie gry zyskują coraz większy poklask, a wiele z nich staje się światowymi hitami. Jedną z firm, która takie właśnie hity produkuje, jest bydgoskie studio Vivid Games. Pixel odwiedził jego siedzibę.

■ Piotr Pierńkowski

Poniedziałkowe, słoneczne popołudnie. Stoję przed siedzibą Vivid Games, która mieści się w okazałym pałacyku przy ulicy Gdańskiej 160, tuż na skraju bydgoskiego śródmieścia.

Przyznam, że lokalizacja robi wrażenie, zwłaszcza w zestawieniu z niegdyśjszym lokum firmy – owszem, efektownym i prestiżowym, ale bez porównania mniejszym metrażowo niż ten secesyjny, czterokondygnacyjny budynek. Wolnym krokiem przemierzam krótką alejkę, podziwiając otoczenie, po czym wchodzę po schodach na wysoki parter i witam się z czekającą na mnie w drzwiach Bożeną Rudyk (marketing & PR manager), która będzie moją przewodniczką. Bożena przyjechała do Bydgoszczy z Wrocławia, gdzie pracowała wcześniej w Techlandzie. Jak słyszę, w poprzedniej firmie nie było źle, ale wciąż trzeba się rozwijać, a praca w Vivid Games oferuje wszystko, czego można pragnąć: młody, zgrany zespół, ciekawe zadania, wysoko postawioną poprzeczkę. No i Bydgoszcz – piękne, spokojne, rozwijające się miasto. Rozmawiając, cały czas wędrujemy po firmie. Recepcja z logo VG, przestronne foyer z rollupami Godfire: Rise of Prometheus, wygodnymi sofami oraz ustawioną w rogu gablotą pełną prestiżowych nagród, kuchnio-jadalnia, a w niej ciekawostka – ekspres do kawy, który ma panel sterujący z ikonami z gry Real Boxing – czyli jedną z inicjatyw



■ Kawiarka



Są automaty oferujące kawę i są takie, dla których kawa jest tylko pretekstem. W Vivid Games ta druga opcja jest podstawą.

działu HR służących utrzymaniu miłej atmosfery pracy. Zwiedzamy też pokoje marketingowców oraz salę konferencyjną z wymownym cytatem na ścianie: „The best way to get something done is to begin” (Najlepszy sposób, by coś osiągnąć, to zacząć).

Później schodzimy także do sutereny, a ja czuję się, jakbym zstępował do krasnoludzkiej sztolni. W każdej firmie jest takie miejsce, w którym bije jej serce i gdzie w pocie czoła wykuwa się nowe. W Vivid Games, jak mi się zdaje, mógł nim być właśnie ten najniższy poziom. Spotykam kilku znajomych z Bydgoszczy i Torunia, którzy jakiś

czas temu podjęli tu pracę, ale większość, co odkrywam z zaskoczeniem, to ludzie przyjezdni, spoza miasta, województwa, a nawet z zagranicy. Taki to już urok branży, która – chcąc się rozwijać – najwyraźniej nie może bazować tylko na regionalnych kadrach.

Na koniec zwiedzamy jeszcze piętro, gdzie oprócz pokoiw pracowniczych są także dwie dodatkowe sale narad. Wyżej znajduje się już tylko strych, ale tam nie wchodzimy. Trwa remont, bo studio cały czas powiększa swój skład i zwyczajnie zaczyna brakować miejsca.

Wracamy na parter, gdzie wędrujemy do ostatniego nieodwiedzanego

Remigiusz Kościelny, prezes zarządu i zarazem dyrektor generalny Vivid Games w swoim gabinecie.

NA TROPIE



Hasłem reklamowym firmy jest „Cyfrowa doskonałość”. Obecnie Vivid zatrudnia ponad 110 pracowników.



pokoju - gabinetu szefa Vivid Games, Remigiusza Kościelnego. Szczupły wysoki szatyn wita mnie w progu promiennym uśmiechem i zaprasza do środka.

Widziałem już wiele tego rodzaju pomieszczeń, ale to od razu przykuwa uwagę i zaciekawia. Minimalistyczny wystrój, idealny porządek i... dwa biurka. Pytam o to drugie.

- To miejsce mojego współnika i przyjaciela, Jarka Wojczakowskiego - słyszę w odpowiedzi. - Niestety, nie ma go dzisiaj w Bydgoszczy i będziemy musieli poradzić sobie sami, ale chyba damy radę - dodaje zaraz mój rozmówca, znowu się uśmiechając.

Jon Hare



World Explorer to pierwsza od czasów Sensible Software gra autorstwa Jona Hare. Rzecz ukazała się na iOS w 2014 roku. Jon stworzył tę grę we współpracy z Vivid Games. Bydgoszcz zna dość dobrze - przylatywał tu kilkadziesiąt razy.

W każdej firmie jest takie miejsce, w którym bije jej serce i gdzie w pocie czoła wykuwa się nowe. W Vivid Games, jak mi się zdaje, jest nim najniższy poziom.

P Piotr Pieńkowski: Zanim przejdziemy do meritum, powiedz mi, kiedy zaczęła się twoja przygoda z grami?

Remigiusz Kościelny: Hm... To było jeszcze w podstawówce, w drugiej klasie. Dostałem wtedy commodorka.

P Pamiętasz jakieś tytuły z tamtego okresu?

Oj, nie. Pewnie grałem w rzeczy, w które grali wtedy wszyscy.

P A potem?

Potem przyszła pora na Amigę. Głównie interesowałem się wtedy strategiami - Cywilizacja, Command & Conquer i temu podobnymi grami. Poza tym szybko pochłonęła mnie tak zwana demoscena. Tak zresztą poznałem Jarka, który także siedział w tym temacie.

P To ciekawe. Znam wielu ludzi, którzy właśnie od demosceny zaczęli swoją zawodową drogę.

Zgadza się. Wiele późniejszych firm wywodzi się z tego właśnie kręgu. Vivid Games jest tego najlepszym przykładem.

P A właśnie, wróćmy do Vivid Games. Jak doszło do powstania studia?

To było w roku 2006. Razem z Jarkiem pracowaliśmy wtedy w Nawarze. Mieliśmy już spore doświadczenie i chcieliśmy spróbować działać samodzielnie. Od czasu studiów prowadziłem spółkę Vivid Design, postanowiliśmy więc, że odejdziemy z Nawaru i zaczniemy wszystko od początku jako Vivid Games.

P Chcieliście wystartować od razu z jakimś większym projektem czy planowaliście rozwój ostrożnie?

Raczej do drugie. Mieliśmy swoje kontakty i zdecydowaliśmy, że najpierw będziemy produkować gry na zamówienie, dla innych.

P I nie baliście się ryzyka?

Nie. Wtedy zdawało się nam, że wiemy, co i jak po kolei robić, i że damy radę, choć oczywiście dzisiaj, z perspektywy czasu, łatwo dostrzec, jak dalecy byliśmy od prawdy i ile jeszcze musieliśmy się nauczyć.

P Ile osób liczyła sobie wtedy firma?

Pięć osób.

P Z jakiej gry z tego okresu jesteś dumny?

Najbardziej chyba z Samurai Puzzle Battle z 2008 roku. To była nasza pierwsza produkcja za własne

BEZ SZALEŃSTW, KROK PO KROKU, FIRMA ZDOBYWA KOLEJNE PRZYCZÓŁKI

pieniądze, którą z powodzeniem sprzedaliśmy dużemu wydawcy.

P Taki stan trwał aż do 2010...

Tak. W tym roku, wraz z The Bitmap Brothers i Tower Studios, zajęliśmy się stworzeniem remake'u Speedball 2. Te dwa lata pracy wiele nas nauczyły, zwłaszcza współpraca z Jonem Hare'em, który do nas wtedy często przyjeżdżał, osobiście nadzorując produkcję.

P Zazdroszczę kontaktu, bo to

w końcu jedna z największych gwiazd w branży, ojciec takich hitów jak Sensible Soccer czy Cannon Fodder, których byłem wielkim fanem (kto nie był).

Tak. Współpraca z nim była inspirująca.

P Następną ważną datą dla Vivid Games był rok 2011. To wtedy, po wy-

daniu gier Speedball 2 oraz Speedway GP 2011, weszliście na NewConnect. A już rok później, czyli w 2012, na rynek gier mobilnych z Real Boxing, tytułem, który stanowi dziś waszą wizytówkę. Zresztą nie dziwota - ponad

➤ Koszty produkcji Real Boxing zwróciły się już po dwóch tygodniach obecności gry na rynku.



25 mln odbiorców i kilka prestiżowych nagród, w tym Android Best App Ever Awards, robi wrażenie. Powiedz coś więcej na temat tej produkcji.

P Jak długo nad nią pracowaliście, jak liczny zespół ją robił?

W tamtym okresie liczyliśmy już sobie jakieś 25-30 osób. W sumie prace nie trwały wcale długo, bo jakieś pół roku, ale były bardzo intensywne. W grze zastosowaliśmy mocapy, a całość powstała na silniku Unreal. To tak w dużym skrócie.

P Imponujące. Wiem, że przez ostatnie trzy lata zajmowaliście się rozwijaniem tej marki, głównie wydając kolejne aktualizacje, a także produkując i wypuszczając na rynek kolejną grę - Godfire: Rise of Prometheus - nagrodzoną App Store Editor's Choice. Ale to przecież nie wszystko. Czym teraz zaskoczycie?

No cóż, cały czas podejmujemy nowe wyzwania. W październiku otwieramy drugi oddział, do którego aktywnie rekrutujemy. Postawiliśmy na Warszawę jako siedzibę naszego kolejnego biura, aby mieć łatwiejszy dostęp do wysokiej



➤ W stosunku do części pierwszej, Real Boxing 2 to oczywiście lepsza grafika i animacja, ale przede wszystkim lepsza grywalność.

klasy specjalistów. Na początku przyszłego roku planujemy też wejście na Giełdę Papierów Wartościowych. Jeśli to się uda, a nie wątpię, że tak się stanie, będziemy trzecią branżową spółką notowaną na głównym parkiecie, po CD PROJEKT RED i CI Games. Poza tym jeszcze na ten rok przewidujemy premierę Real Boxing 2, a w następnym roku także gier Metal Fist: Urban Domination oraz Real Casino.

P Poza tym firma mocno się rozrosła. Tak. Zaczęliśmy od pięciu osób, a obecnie pracuje dla nas ponad setka. Dlatego zresztą zmieniliśmy lokal i rozbudowujemy się. ■

Łączna powierzchnia najnowszej siedziby Vivid Games to prawie 1000 m². Obecnie trwa remont strychu.



Efektowny pałacyk z miniparkiem w okolicach centrum Bydgoszczy - to tutaj obecnie mieści się Vivid Games.



Obszerne foyer, a w nim sofy i ławy - mile, spokojne miejsce na spotkania.



Sala narad, a w niej, w centralnym punkcie, dające do myślenia hasło: „Najlepszy sposób, by coś osiągnąć, to zacząć”.

Godfire to najnowsza gra Vivid Games, przy produkcji której brał udział także Platige Image.



NA TROPIE

Zarówno Real Boxing, jak i Godfire powstały na silniku Unreal 3. Real Boxing 2 korzysta już z kolejnej jego odsłony - Unreal 4.

Wyłączam dyktafon. Jeszcze kilka zdjęć, krótka wymiana opinii na temat branży i wracam do Bożeny, która prowadzi mnie od razu do sali narad. Tam już czekają na mnie Grzegorz Brol, dyrektor kreatywny, a także Marcin Łukaszewski, marketing & PR manager. Grzegorz jest związany z Vivid Games od 2012 roku - przeprowadził się do Bydgoszczy z Warszawy, gdzie pracował w magazynie Neo Plus. Od zawsze chciał tworzyć gry, bez żalu więc porzucił dziennikarską profesję. Tak samo jak Marcin, który miał podobną drogę zawodową i który przeprowadził się z Susza do Bydgoszczy ledwie rok później, w 2013 roku. Widać, że obydwaj dobrze się znają i że się lubią, co przy tak ciężkiej pracy nie jest bez znaczenia. Bywa przecież, że kończąc jakiś etap, trzeba poświęcić sporo czasu i wysiłku, niekiedy zostając na całe dnie i noce w firmie, a wówczas wzajemna sympatia często ratuje sytuację. Z rozmowieniem opowiadają o dowcipach, jakie sobie robią, i od razu widać, że w Vivid Games, jak w wielu innych tzw. młodych firmach, panuje spory luz. Ktoś na przykład owinął taśmami policyjnymi stanowisko Grzegorza, tak że ten nie mógł się do niego dostać.

Przyszłość



Vivid Games cały czas się rozwija i planuje nowe, jeszcze lepsze tytuły. Real Boxing 2 ukaże się jeszcze w 2015 roku, zaś w kolejnym czekają nas Metal Fist oraz Real Casino.

Real Boxing 2 zaoferuje nam nie tylko tworzenie wyglądu zawodników, ale i dobór efektownych strojów oraz rękawic.

Innym razem codziennie na jego biurku pojawiała się nowa paczka biszkoptów, aż ostatecznie całość urosła w niezłej wielkości stos. Pewnie można by tak opowiadać bez końca, ale czas przejść do konkretów.

Przez następne pół godziny obydwa panowie z prawdziwą werwą opowiadają o Real Boxing 2, pokazując jednocześnie na telewizyjnym ekranie co ważniejsze fragmenty. Przyznam, że prezentacja robi wrażenie. Opcja kreowania zawodnika (i to nie tylko jego wyglądu, ale także wybieranie umiejętności oraz stroju), znacznie atrakcyjniejsze niż w „Jedynce” ringi i ich otoczenie, podrasowane animacje walki, rozbudowana ścieżka kariery, która toczyć się będzie na pięciu kontynentach, bossowie na końcu każdego z etapów, minigry, bonusowe walki, tak zwane przedmioty unikalne (na przykład rękawice kwasowe czy strój lodowego boksera) - słowem, jest naprawdę bogato. Zresztą to i tak wszystko nic

w porównaniu z faktem, że Real Boxing 2 pozwoli nie tylko grać solo czy w multiplayerze, ale przede wszystkim będzie skutecznie i sensownie łączyć te dwa tryby. I to jest w istocie kluczowa informacja. Pokróćce wyjaśniając: to, co gracz osiągnie w karierze, będzie mógł potem wykorzystać w walkach z innymi uczestnikami zabawy i na odwrót. Oznacza to, że Real Boxing 2 ma szansę stać się prawdziwym hitem, w którym gracze z całego świata będą uczestniczyć w turniejach, wcześniej w domowym zaciszu przygotowując się do walk na publicznej arenie. Czyż to nie wspaniały pomysł?

Kończymy nasze spotkanie. Bożena, moja przewodniczka, odprowadza mnie do wyjścia. Żegnamy się, robiąc ostatnie fotki budynku. Wracam do domu, próbując ochłonąć z nadmiaru informacji. I kiedy to już następuje, mimo wszystko pozostaje jedna myśl. Myśl, a może raczej przeświadczenie. Że na pewno o Vivid Games jeszcze usłyszymy. I zawsze będzie to coś, co nas kompletnie i mile zaskoczy. ■





PATRONAT PIXELA

DESTINY: THE TAKEN KING

Pokaźny dodatek do sieciowej strzelanki Destiny wprowadzający wiele nowości i udoskonaleń do rozgrywki. Rozszerzenie The Taken King to nowa kampania fabularna i zadania, nowi przeciwnicy, nowe lokacje, nowe mapy do trybów Strikes i Crucible, nowy Raid, który przetestuje Twoje umiejętności, i jeszcze więcej. Aby sprostać tym wyzwaniom na

Strażników czekają trzy nowe, potężne podklasy i ogromny arsenał broni, pancerzy i ekwipunku. Tym razem graczy czeka starcie z Oryxem, królem Taken, który powziął zemstę i tworzy armię skorumpowanych Taken. By go pokonać trzeba znaleźć drogę na pokład Dreadnaughta zanim Oryx i jego mroczna armia pochłonią naszą cywilizację.

**HOT
TOPIC**

TOP 10

Hity września w CDP.pl

1. Wiedźmin 3: Dziki Gon
Serca z Kamienia (PL)
2. Metal Gear Solid V:
The Phantom Pain
3. Destiny: The Taken King
4. Pro Evolution Soccer 2016
5. Pillars of Eternity:
The White March (PL)
6. M&M: Heroes VII (PL)
7. Disney Infinity 3.0
Zestaw Startowy (PL)
8. Tony Hawk's Pro Skater 5
9. Starcraft II: LotV (PL)
10. Skylanders: Superchargers

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


WIEDŹMIN 3: DZIKI GON – SERCA Z KAMIENIA

Dodatek zawierający ponad 10 godzin rozgrywki do jednej z najlepszych gier 2015 roku. Wciel się znowu w Geralta z Rivii i staw czoło Olgerdowi von Everecowi, bezlitosnemu przywódcy zbójnickiej bandy, który w tajemniczy sposób zyskał dar nieśmiertelności. Dodatek to nowe przygody, wybory i konsekwencje, a także nowe postaci i opcje romansowe, jak również potężne przedmioty.

Klasyka


SUPER MARIO MAKER

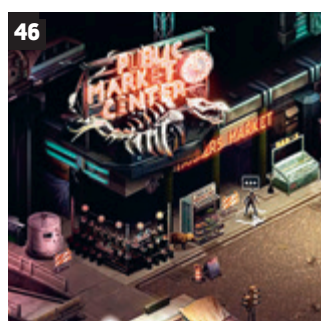
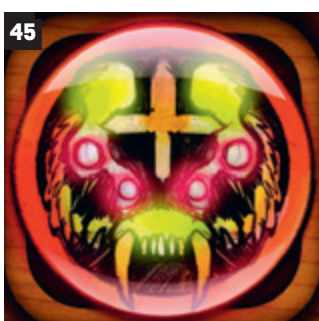
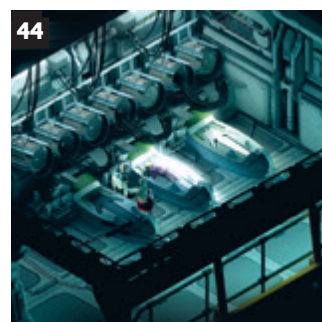
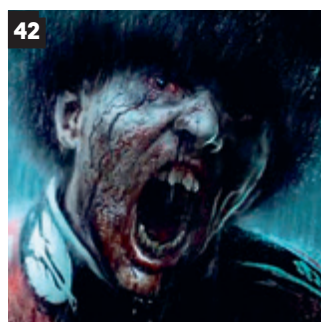
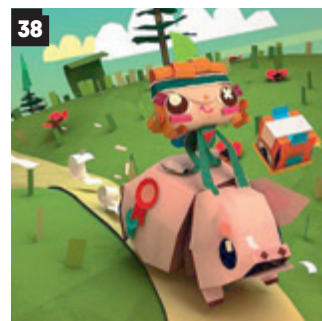
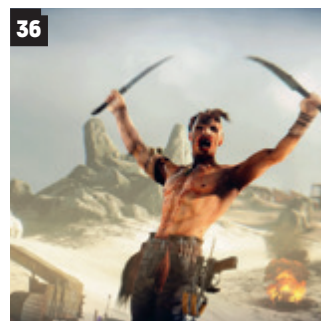
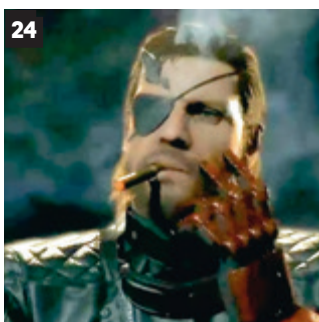
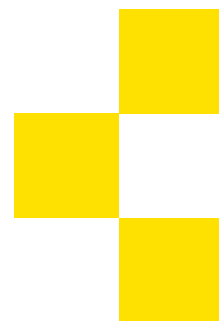
Połączenie gry i edytora, w którym każdy może zbudować za pomocą GamePada Wii U własny poziom 2D Super Mario Bros.! Naszkicuj cały poziom za pomocą GamePada, tak jakbyś to robił za pomocą ołówka i kartki papieru, jednocześnie przełączając się między trybem budowania i grania, by sprawdzić czy Twoje rozwiązania działają tak jak zaplanowałeś.

Strategia

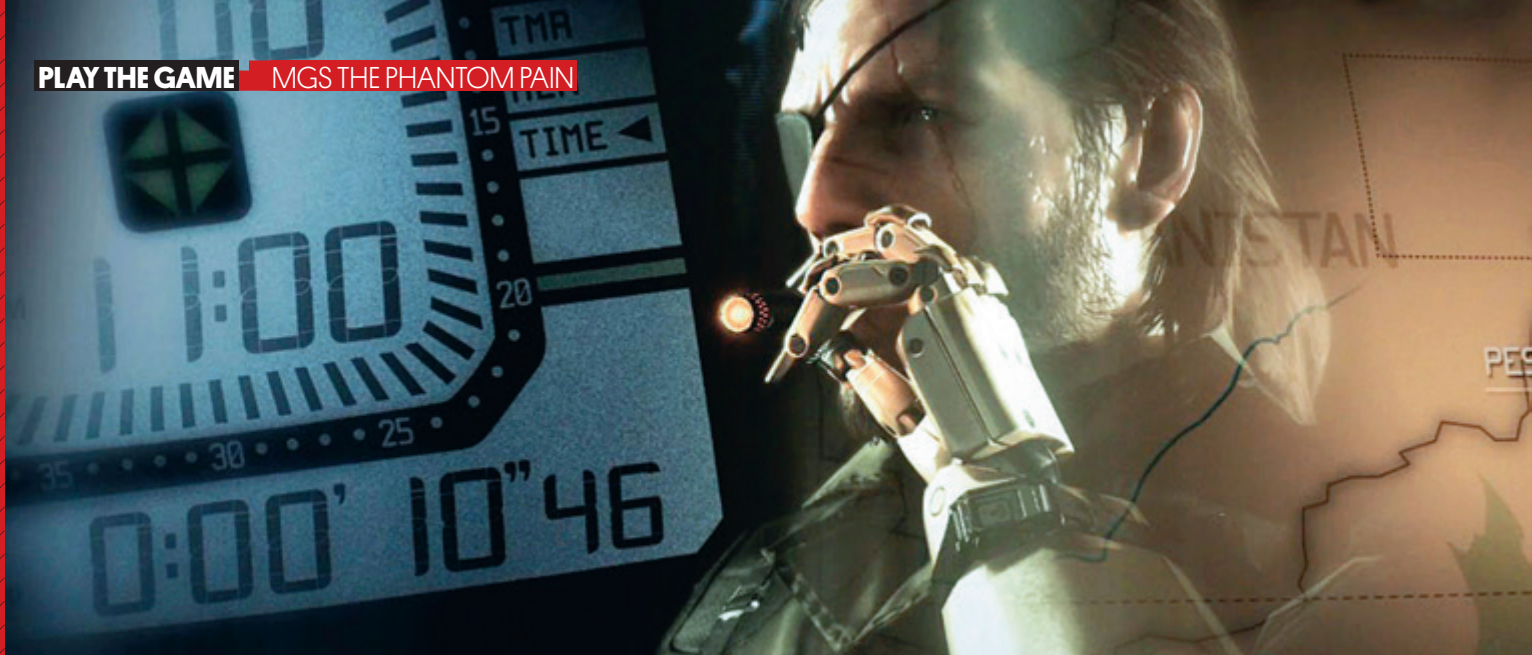

MIGHT & MAGIC: HEROES VII

Popularna seria strategii turowych powraca by po raz kolejny zająć miejsce wśród najlepszych tytułów gatunku. Zabójstwo Cesarzowej pozostawiło królestwo w ogniu wojny, która ma wyłonić jej następcę. Książę Ivan zbiera radę sześciu zaufanych, z których pomocą chce przywrócić pokój i zakończyć konflikt wyniszczający krainę Ashanu.

PLAY THE GAME



“ WYKRADŁEM
KASETĘ Z PIOSENKĄ
„THE FINAL
COUNTDOWN”.



METAL GEAR S THE PHANTOM



✦ Kiedyś Snake przede wszystkim ukrywał się przed wrogami. Dzisiaj nie boi się już wychodzić im na spotkanie.

PC PS4 XONE

PRODUCENT Konami Digital Entertainment **Wersja PL:** nie

■ Paweł Schreiber

PEGI 18

Nie ma się co krygować. Powiedzmy to sobie od razu: Metal Gear Solid V: Phantom Pain to najlepsza (może obok Snake Eater) część serii Metal Gear i jedna z najlepszych gier wideo, w jakie można dziś zagrać.

Podstawowym problemem produkcji z serii MGS był – przynajmniej od czasów drugiej odsłony – przerost ambicji Kojimy filmowca nad sprawnością Kojimy projektanta gier. W Sons of Liberty i Guns of the Patriots przewaga scenek przerywnikowych nad sekwencjami, w których gracz miał faktycznie coś do zrobienia, bywała wręcz absurdalna. Ledwo zdążyliśmy wejść w skórę takiego czy innego Snake'a, już musieliśmy z niej wychodzić. Za to w MGS V absolutną większość czasu spędzamy w świecie gry, skradając się, strzelając i uciekając. Co nie znaczy, że wstawek fabularnych i dialogów jest niewiele, ale stanowią tylko luźną ramę dla właściwej rozgrywki.

Gra bardzo dobrze na tym wyszła. Po pierwsze – dzięki poczuciu całkowitej swobody. Charakterystyczne dla serii prowadzenie gracza za rączkę kończy się wraz z finałem prologu, rozgrywającego się w cypryjskim

✦ Ewakuacja owiec systemem Fultona to pewnie jeden z największych hitów MGS V - żadna recenzja nie może się obejść bez takiego obrazka.



✦ W pierwszych sekwencjach gry nasz megabohater jest się w stanie tylko nieznośnie powoli czołgać.



❖ Monotonną podróż do Afganistanu Snake skracał sobie paleniem cygar. Strach pomyśleć, ile wypalił.

Bossa, i konfrontacja ze zbrodniczą organizacją XOF.

Drugą sprawą jest to, jak złożone, jak wielopiętrowe są decyzje podejmowane w grze. Jednym z najciekawszych doświadczeń w Phantom Pain jest odkrywanie kolejnych sposobów działania i ich konsekwencji. Już w Ground Zeroes przyjemność z gry przypominała radochę z rzucania kamieniami w wodę i patrzenia, jak rozchodzą się fale - od nieprzytomnego strażnika, przez poruszenie w jego najbliższej okolicy i poszukiwania intruza z latarkami, po zjeżdżające się na miejsce zdarzenia posiłki... Phantom Pain dobudowuje do tego modelu kolejne poziomy. Czy zaryzykuję wszczęcie alarmu, o którym zostaną poinformowane sąsiednie bazy i posterunki? Czy zacznę działać od razu, czy poczekam do zmroku? Czy ustrzelę żołnierza pociskiem uspokajającym, czy raczej zakradnę się do niego (ryzykując wykrzyki), żeby go przesłuchać i zdobyć informacje, które mogą się okazać pomocne w innych misjach?

❖ Dla żołnierzy XOF ogniste COŚ napotkane w cypryjskim szpitalu okazało się śmiertelnym zaskoczeniem.

Na koniu



W MGS V można zabierać ze sobą różnych towarzyszy broni - snajperkę Quiet, psa DD czy małego mecha. Moim ulubieńcem pozostaje jednak koń, który nadaje grze cudowny posmak spaghetti westernu. A poza tym może się załatwić na drodze, przez co jadące nią pojazdy wroga wpadają w poślizg.

❖ Nowa formacja Snake'a nazywa się Diamond Dogs - a to zobowiązuje do posiadania odpowiedniej maskotki.

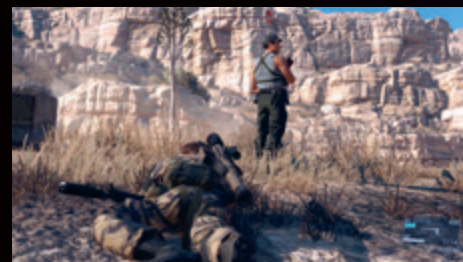
Kolejnym piętnem gry, które stanowi zupełnie nową jakość w porównaniu z Ground Zeroes, jest rozbudowa własnej armii i bazy (rozwinęta w stosunku do odsłon serii z PSP). W trakcie walk rekrutujemy żołnierzy wroga i zbieramy surowce pozwalające na opracowywanie nowych rodzajów wyposażenia. Kolejne szczeble rozwoju bazy wspomagają nasze działania na polu walki - wywiad dostarcza informacji na temat rozmieszczenia sił wroga, a służbowy helikopter nie tylko zabierze nas do domu, ale i w razie potrzeby wesprze ogniem. Zależności między elementami gry się komplikują - kiedy nadużywamy headshotów, ostrożni przeciwnicy coraz częściej zakładają hełmy, ale uderzenie drużyny najszybszych żołnierzy na wojskowy magazyn może zmniejszyć ich dostępność. I tak dalej. Trzeba tylko uważać, żeby nie zużyć za szybko zdobywanych w trakcie misji surowców - wtedy może się okazać, że właśnie zabrakło nam amunicji, a nie mamy już środków, żeby zamówić zrzut wyposażenia. Decyzje, decyzje, decyzje - a właściwie każdy poziom, na którym je podejmujemy, jest powiązany ze wszystkimi innymi. I wciąż pojawiają się kolejne. Właśnie tak powinno się projektować gry.

W poprzednich MGS-ach chodziło głównie o skradanie - bezpośrednia konfrontacja z wrogiem była zawsze złym pomysłem. Phantom Pain pozostawia nam w tej kwestii swobodę. Możemy się bezszelestnie przekradać albo strzelać do wszystkiego, co się rusza. Albo - i to pewnie opcja najczęstsza - płynnie przechodzić od jednego do drugiego. Trudno zbudować model rozgrywki i przestrzenie, które zachęcają i do skradania, i do walki (dobrze udało się to bodaj tylko twórcom Dishonored). Phantom Pain świetnie sobie z tym problemem radzi. Kiedy przeprowadzamy rekonesans zapożyczoną z serii Far Cry oznaczającą wrogów lornetką, w głowie od razu pojawiają się opcje taktyczne do wyboru - kogo ustrzelić, kogo zwerbować, a gdzie się przekraść. Wynajdywanie niezliczonych możliwości, jakie dają bardzo dobrze zaprojektowane pola walki, sprawia

W poprzednich MGS-ach chodziło głównie o skradanie - bezpośrednia konfrontacja z wrogiem była zawsze złym pomysłem. Phantom Pain pozostawia w tej kwestii swobodę.



Przytulanie puchatych szczeniactw to jedna z podstawowych ludzkich potrzeb - nawet największy twardeł musi jej czasem ulec.



Przed przystąpieniem do szamotaniny obaj panowie zatrzymali się na chwilę, kontemplując krajobraz.

W chwili natchnienia kazałem Snake'owi założyć słuchawki walkmana. Rozległo się „The Final Countdown”. Reszta to czysta campowa poezja – surrealistyczna szarża na czołg, godna najlepszych gier Kojimy.

ogromną przyjemność. I owocuje niepowtarzalnymi przeżyciami.

Zadanie: schwytać radzieckiego dowódcę, przejeżdżającego przez wioskę w eskorcie dwóch czołgów. Najpierw, przemykając się ciasnymi uliczkami na zboczu góry i skacząc z dachu na dach, wykradłem z jednego z domków ważną dokumentację. I leżącą nieopodal kasetę z piosenką „The Final Countdown”. Nagle informacja – konwój już nadjeżdża. Opuściłem wioskę, ukryłem się za skałą i wezwałem wsparcie ogniowe. Jeden z dwóch czołgów stoczył się z drogi, a ciężarówka z dowódcą ruszyła gwałtownie do przodu, żeby wyrwać się z zasadki. Wybiegłem jak wariat na drogę i zacząłem strzelać. Czołg od razu się mną zainteresował – cudem przeżyłem. Dowódca wyskoczył z ciężarówki i w panice ruszył pędem do wioski. Powaliłem go w biegu, błyskawicznie przypiąłem balon systemu Fultona. Śmignął w górę, a ja zanurkowałem między skały przy drodze. Czołg stracił mnie z oczu i pomknął przed siebie. Gwizdnięciem wezwałem konia. I w chwili natchnienia kazałem Snake'owi założyć słuchawki walkmana. Rozległo się „The Final Countdown”. Reszta to czysta campowa poezja - surrealistyczna szarża na czołg, godna najlepszych gier Kojimy, ale tym razem nie skryptowana, tylko całkowicie zaimprowizowana. Dzięki galop z przenośną wyrzutnią rakiet

przez pełną huku strzałów i wrzasków żołnierzy wioskę, szum wiatru i tętent kopyt niemal doskonale zgrany z rytmem gitary elektrycznej. Kto by się w takiej sytuacji przejmował, że piosenka powstała dwa lata po wydarzeniach z Phantom Pain?

Świadomie skupiłem się tu na mechanice rozgrywki, nie wchodząc w niuanse fabuły, którą najlepiej odkrywać na własną rękę. Powiem tylko, że po względnie realistycznym i poważnym Ground Zeroes już w prologu Phantom Pain wracamy do swobodnego mieszania historii politycznej świata z elementami paranormalnymi, a patosu z beztróskim nonsensem (tuż po ciężkiej rozmowie o polityce, życiu i śmierci możemy nakazać swojemu rumakowi, żeby zrobił kupkę). Kojima nie boi się uroczo bezczelnych zagrań narracyjnych: w otwarciu gry bohater dochodzi do siebie, w związku z czym przez pierwsze 10 minut nie jest w stanie w ogóle się ruszyć, przez następne

Face 2 face



Głównym czarnym charakterem tej części MGS jest znany już z Ground Zeroes tajemniczy Skullface, szefujący jeszcze bardziej tajemniczej organizacji XOF. Snake spotyka się z nim pierwszy raz twarzą w twarz niemal na początku fabuły.

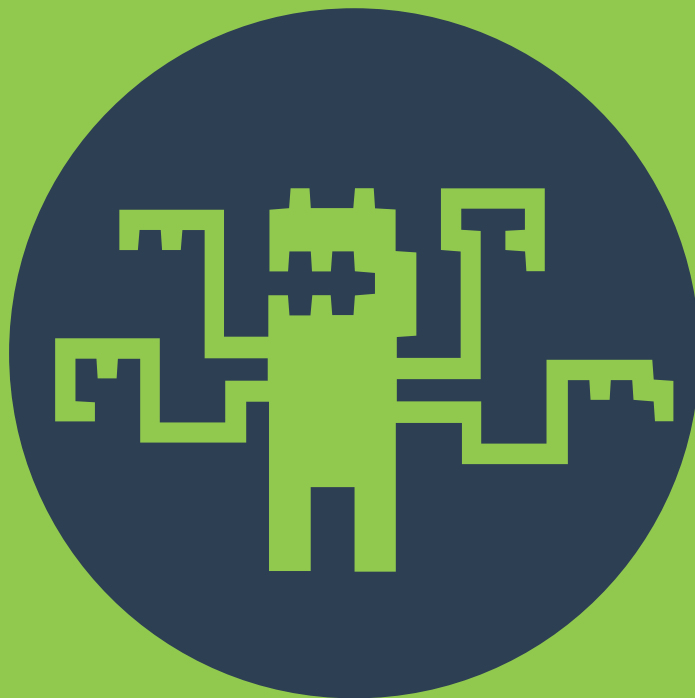
Fox to jeden z najładniejszych silników na rynku, a twórcy gry uwielbiają się tym popisywać.



10 czołga się po podłodze z prędkością ślimaka, ale kiedy już odzyska sprawność, pędzi na złamanie karku samochodem, uciekając przed spadającymi jak dojrzałe jabłka wozami strażackimi. MGS-y zawsze zgrabnie balansowały na granicy autoparodii i miło widzieć, że ostatnia część serii też umie w taki sposób rozbrajać własną powagę - a tej też jest sporo, zwłaszcza gdy gra podejmuje temat dzieci-żołnierzy walczących w afrykańskich wojnach. Pod względem scenariusza Phantom Pain może nie przebija najlepszych części serii, ale spisuje się całkiem dobrze, choć trzeba trochę poczekać, aż historia nabierze tempa. Fabuła jest odpowiednio zawikłana, inteligentnie miesza campowe klisze z momentami autentycznie poruszającymi. Pojawia się też cały szereg starych znajomych - w tym postaci, z którymi kiedyś będzie się spotykać Solid Snake. Jest też pewien zupełnie szalony zwrot akcji - ale i tak już za dużo powiedziałem.

Grając w ostatnią część cyklu MGS, miałem podobne wrażenie jak przy Dzikim Gonie - po latach wypróbowywania różnych rozwiązań krążące po całej serii pomysły wreszcie trafiają na swoje miejsce. Brakuje tylko wyrazistego finału. Zainteresowanych odsyłam do dostępnych w sieci częściowo gotowych scen z zakończenia gry, które ostatecznie do niej nie weszły. No i oczywiście wciąż trudno zaakceptować Kiefera Sutherlanda zamiast Davida Haytera, podkładającego głos Big Bossowi. Fantomowy ból po tych amputacjach daje się odczuć, ale - jak dowodzi przykład najnowszego wcielenia Snake'a - nawet z takim bólem da się żyć na pełnych obrotach. ■

EMILUS IT SOLUTIONS



EMILUS IT SOLUTIONS



Mobile - Web - Desktop - Apps & Games Developer

O NAS



Jesteśmy niezależnym studium deweloper-skim specjalizującym się w produkcji aplikacji na urządzenia mobilne, desktopy i rozwiązania sieciowe. Jeżeli szukacie profesjonalnego wykonawcy na zasadach outsource, realizującego projekty IT w błyskawicznym tempie i szyte na miarę - zapraszamy do współpracy!

Programujemy w najpopularniejszych programach i językach skryptowych, takich jak: HTML5, JS, AS, Flash, Facebook API, iTunes API, Google Play API, PHP, MySQL, Apache, Rails, Ruby, React.js, Node.js, Phaser.js, C++, C#, objective-c, Unreal Engine, Unity 3D i wielu innych - sprawdź nas!

www.emilus.pl

Until Dawn

PS4 PEGI 18

PRODUCENT Supermassive Games Wersja PL: tak

Pocztar

Miał to być flagowy tytuł na PlayStation 3. W końcu produkcję przeniesiono na PS4, dzięki czemu możemy się cieszyć jednym z najlepszych interaktywnych horrorów od lat.

Gra operuje wszystkimi wyświechtanymi schematami z kina grozy klasy B, tyle że robi to piekielnie dobrze. Oto grupa nierozgarniętych nastolatków spędza noc w domu na górskim odludziu, gdzie rok temu doszło do zaginięcia dwóch dziewczyn. Towarzystwo trafia na celownika psychopaty, ale twórcy dopakowali do swojej gry też duchy, tajemnicę z lat 50. i indiańskie wierzenia.

Młodzi ludzie są stereotypowi do bólu, natomiast powiązania pomiędzy nimi wyglądają co najmniej interesująco. Kiedy dochodzi do spięć i sprzeczek, w wielu scenach aż kipi od skumulowanych emocji. Postacie opisuje szereg statystyk, odnoszących się do cech charakteru jak szczerść, odwaga czy romantyzm, które zmieniają się wraz z podejmowanymi decyzjami. W każdej chwili możemy

➤ Twarze bohaterom „użyczyli” między innymi Peter Stormare, Hayden Panettiere czy Raimi Malek.

Camp

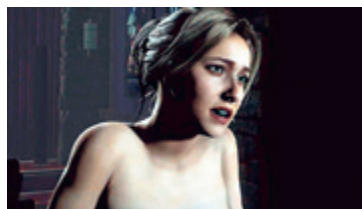
Filmowy horror lat 80. otworzył nowe perspektywy. Pojawiły się realistyczne efekty specjalne, do gatunku wkradła się parodia, a dominującym nurtem fabularnym stał się slasher. Krytycy pisali o degeneracji kina grozy.

➤ Impreza może się źle skończyć, gdy młodzi ludzie myślą tylko o seksie i piciu wódki.



też podejrzeć status związku z innymi osobami, zmieniający się podczas wchodzenia z nimi w interakcje. W podobny, choć nie tak rozbudowany sposób funkcjonowało to w genialnym The Walking Dead studia Telltale Games.

Najjaśniejszym punktem Until Dawn jest system oparty na tak zwanym „efekcie motyla”. W wielu miejscach musimy wybrać czy wspiąć się szybko, czy ostrożnie. Pójść ścieżką czy skorzystać ze skrótu, pomóc komuś czy ratować własną skórę? Skutki naszych działań mają



realny wpływ na fabułę i przedziej czy później odczujemy ich skutek (czasem nawet po kilku godzinach gry!). Bohaterowie mogą zginąć nawet na początku rozgrywki, a gracz będzie się zastanawiać, czy można było tego uniknąć. Bywa, że czas na podjęcie dramatycznej decyzji jest ograniczony, a wtedy łatwo o pomyłkę.

Innym świetnym patentem są stanowiące przerywnik wizyty u psychologa, który zadaje nam pytania, na które odpowiedzi modyfikują rozgrywkę. Jeśli przyznamy, że pająki przerażają nas bardziej niż węże, możemy liczyć na to, że nasze fobie zmaterializują się na ekranie.

Przez większość czasu eksplorujemy teren, odkrywając zbiór notatek, wskazówek, zdjęć, gazet oraz innych przedmiotów wzbogacających opowieść. Zbieramy też indiańskie totemy, serwujące pełne spoilerów wizje, co jest chyba najsłabszym elementem całej układanki.

Until Dawn wygląda obłądnie. W modelach twarzy bohaterów bez problemu rozpoznamy znanych aktorów serialowych, a polski dubbing tworzyły między innymi Marta Wierzbicka i Ola Szwed. Realistyczna grafika i świetna warstwa audio wpływają na wrażenia do tego stopnia, że kilka razy ze strachu mało nie rzuciłem padem w telewizor.

Until Dawn to bardzo dobra gra, chociaż w tytule o takiej strukturze fabularne luki i uproszczenia są nieuniknione. To jednak czysta esencja gatunku, a po 8-10 godzinach miałem ochotę zagrać jeszcze raz i stworzyć tę historię od nowa. ■



➤ Chodzimy zaśnieżonymi ścieżkami i zwiedzamy mroczne pomieszczenia. Szkoda, że postacie poruszają się powoli, nawet po wciśnięciu L1, odpowiedzialnego za szybszy chód.



3-4 X 2015

Atlas Arena w Łodzi
al. Bandurskiego 7

MIĘDZYNARODOWY 26. FESTIWAL KOMIKSU I GIER



komiksfestiwal.com



MIĘDZYNARODOWY
FESTIWAL KOMIKSU
I GIER W ŁODZI

fb.com/festiwalkomiksu
www.komiksfestiwal.com





Urodę gry można docenić jedynie na powtórkach. Bo choć w trakcie meczu możemy sterować kamerą, to takie działanie bardzo utrudnia rozgrywkę. Z wyjątkiem trybu Become a Legend, gdzie rozwijamy karierę jednego zawodnika.

Pro Evolution Soccer 2016

PC PS3 PS4 X360 XONE PEGI 3

PRODUCENT Konami Digital Entertainment Wersja PL: nie

Sir Haszak

Z okazji 20-lecia serii i 15. wydanej gry w nowej edycji zaszły zmiany liczne, ale kosmetyczne. Mimo to kopanie piłki i przeciwników nadal sprawia przyjemność.

W ubiegłym roku miałem z początku wielki problem, by wygrać. A rywalizowałem wtedy z drużynami z dna światowych rankingów. To świadczyło o dużych zmianach w stosunku do poprzedniej części. Tym razem siadłem i... zagrałem jak Paderewski na tournée w USA. No, może minimalnie gorzej.

INTELIĞENTNI PRZECIWNICY

Znaczy to tylko tyle, że miejsce ubiegłorocznej rewolucji zajęła ewolucja. Widać to także po menu głównym, którego organizacja bardzo przypomi-

na ubiegłoroczne. Nie trzeba się zatem uczyć od nowa, jak podawać i strzelać. Można zająć się opanowywaniem bardziej zaawansowanych zagrań, co bardzo się przyda, bo SI poczyniło od ubiegłego roku wyraźne postępy.

Nawet piłkarze, którzy – sądząc po statystykach – z trudnością trafiają w piłkę, potrafią zaskoczyć niestandardowym zagranieniem. Czołowe drużyny używają już zróżnicowanych podań i gry kombinacyjnej, często sięgają po efektowne i efektywne sztuczki i trudno odebrać im piłkę.

Dla piłkarzy prowadzonych przez SI nie ma straconych piłek. Bramkarze niby nie mają mocy nadprzyrodzonych, ale stosunkowo trudno strzelić bramkę. Co prawda zdarza im się puszczać strzały dość lekkie albo bardzo silne, choć idące niemal w nich. Z drugiej strony jednak potrafią



Sędziowie są wyrozumiali. Ściągnięcie przeciwnika od tyłu nie zasługuje na czerwoną kartkę.

popisywać się obronami mogącymi kandydować do miana interwencji sezonu. Na przykład zebrać się z ziemi przy dobitce i odbić piłkę. A mamy jeszcze obrońców, którzy starają się blokować strzały. Niekiedy przybiera to karykaturalną postać, bo w okolicy zawodnika składającego się do uderzenia na murawę rzuca się ze trzech graczy. Idealnie w tym samym czasie i w ten sam sposób. Nie zmienia to faktu, że strzały są często blokowane.

Oczywiście nikt nie cierpi na syndrom Linetty'ego – nawet trafiony najmocniejszym nie pada na murawę.

Sama gra daje dużą przyjemność i jest odczuwalnie szybsza od ubiegłorocznej edycji. Co prawda trzeba się liczyć z pewną bezwładnością zawodników, ale rozgrywka toczy się płynnie. Znajdą w niej coś dla siebie zarówno zwolennicy stylu kick and run, tiki taki, jak i bardzo wymyślnych kombinacji. Można się przepchnąć, można przejąć piłkę, którą już się niemal zgubiło. I ma się wrażenie, że nie jest to sztuczne.

O ile na pierwszy rzut oka gra wygląda bardzo realistycznie, to jednak pozostało w niej nieco starych grzechów. Na przykład dotknięcia piłki rękami nie są gwizdane, bo nie ma identyfikacji tej części ciała. Poza tym raczej nie należy holować zbyt długo piłki, chyba że ktoś jest wirtuozem dryblingu. A wynika to z faktu, że można grać bardzo brutalnie, jak na standardy rzeczywistej piłki. Obowiązuje zasada, że jeśli trafi się w futbolówkę, można przeciwnikowi nawet urwać nogę i nie będzie za to kary. Dlatego uchodzą płazem zarówno wślizgi z wyprostowanymi nogami, jak i nieproporcjonalne użycie siły. Za to zgodne z przepisami w rzeczywistym

futbolu jest nowe zagranie – wstawianie nogi między piłkę a przeciwnika i odpychanie go tylną częścią ciała. Ładnie wygląda też zastawianie piłki z oparciem się na przeciwniku.

NA DRUGI RZUT OKA

Oprawa graficzna z jednej strony budzi szacunek, z drugiej pozostały w niej błędy znane z poprzednich części. Po stronie plusów z pewnością trzeba wymienić płynność animacji i szczegółowe odtworzenie rysów twarzy poszczególnych zawodników. O ile są znani. W reprezentacji narodowej Polski można poznać piłkarzy o sile gry powyżej 80, czyli Lewandowskiego, Piszczka, Glika i Szczęsnego. O dziwo Wawrzeniaka również. Dowodem na dbałość o detale są unoszące się w powietrzu źdźbła trawy oderwane od murawy po silnym kopnięciu piłki. Z drugiej jednak strony denerwują ręce wkładane w plecy przeciwników (wspomniałem o braku identyfikacji tej części ciała jako obiektu?) – to wieloletnia recydywa.

Jeśli chodzi o oprawę muzyczną, jest bogatsza niż w ubiegłym roku. Więcej utworów do grania w menu, choć akurat to nie jest najważniejsze. Natomiast już podczas meczu trafia się dziwny błąd. Strzelona bramka,



➤ **Najwyraźniej w świecie PES obrońca, który nie wykonuje wślizgu przy strzale przeciwnika, ma obcinane honorarium za mecz.**

Praca

Nadal w Master League nie jest łatwo kupić kogoś dobrego już na początku. Nawet piłkarze o sile gry ponad 80, pozostający bez klubów (bo nie znalazły się w grze), kosztują takie pieniądze, że dwu-, trzykrotnie przekraczają nasz budżet transferowy. Zmieniono przy tym głupi system negocjacji z poprzedniej części. Tak czy inaczej, wzmocnienie składu wymaga pracy na boisku i wygrywania z lepszymi.

któs sfaulowany, sędzia pokazuje kartkę – stadion wypełniony po brzegi wiwatuje, krzyczy, złorzeczy, czyli żyje. Ale zdarzają się nierzadkie momenty, gdy piłkarze wymieniają podania i panuje cisza jak w filharmonii między utworami. Odgłos odbijanej piłki sugeruje, że rzecz rozgrywa się na pustym stadionie. Coś dziwnego.

ZRÓB TO SAM

Ostatnią kwestią są licencje. Co prawda Konami zastrzega, że w tej kwestii nie jest w stanie walczyć z EA, ale jednak co roku zmusza społeczność graczy do modowania gry i odwalania pracy za twórców. Nie czepiam się nawet składów, choć wersja, w którą graliśmy, miała składy drużyn z końcówki ubiegłego sezonu. Pewnie wkrótce zostaną zaktualizowane. Jednak gdy widzisz reprezentację Polski w białych koszulkach w gustowne czerwone pążki, skręca mnie w środku. Skoro to ma być wierna symulacja piłki nożnej, to ma być wierna. Bez tłumaczeń.

Poza tym tropiciele zmian dopatrzą się mnóstwa małych udogodnień w sposobie obsługi. Na przykład przy przeglądaniu kandydatów do składu w Master League od razu jest wyświetlana data wygaśnięcia kontraktu zawodnika. W poprzedniej edycji należało się pofatygować do ekranu negocjacji. Na ekranie doboru drużyny można w jednym miejscu zmienić zawodnika, przenieść go w inne miejsce na boisku i wyznaczyć inną pozycję. Bardzo przydatne udogodnienie, gdyby nie to, że było obecne w PES 2014.

PES 2016 zasługuje na pochwałę, ale nie we wszystkich elementach. Na pewno należą do nich model gry i animacja postaci. Zwolennicy wierności składów, koszulek i twarzy muszą poczekać na graczy, którzy poświęcą czas na wprowadzenie poprawek. Z doświadczenia wiem, że zajmie im to co najmniej dwa miesiące. ■

Koniec ze strzelaniem wolnych silnie po ziemi w róg nieosłonięty przez mur. To jeden z wielu błędów poprzedniej części gry, które zostały poprawione.





✚ Walka z potężnym smokiem i jego sługusami stanowi ciężką przeprawę nawet dla wysokopozycyjnej drużyny. A żeby w ogóle do niej doprowadzić, trzeba dokładnie zwiedzić jedną z nowych lokacji.

Pillars of Eternity: The White March Part 1

PC MAC PEGI 16

PRODUCENT Obsidian Entertainment **Wersja PL:** tak

qrpiech

Studio Obsidian przygotowało dodatek w starym, dobrym stylu – klimatyczny, satysfakcjonująco długi, pełen intrygujących zadań, ciekawych postaci i zapadających w pamięć pojedynków.

Pierwsze fabularne rozszerzenie obsypanego nagrodami RPG podzielono na dwie odrębne misje. Pierwsza, stanowiąca danie główne i wyraźnie inspirowana serią Icewind Dale, zabiera nas do skutej lodem Białej Marchii, w której musimy odnaleźć legendarną kuźnię i dowiedzieć się, jakie nieszczęście spadło na zamieszkujące górską fortecę krasnoludy.

Na trwającą około 11 godzin przygodę w Białej Marchii składają się cztery nowe lokacje wraz z obszernymi, pełnymi pułapek i zagadek podziemiami. Cieszy fakt, że oprócz zadań powiązanych z głównym, nadspodziewanie interesującym nurtem opowieści dostajemy kilka

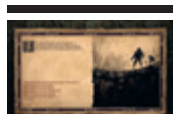
wieloetapowych, utrzymujących wysoki poziom oryginału misji pobocznych, a także garść emocjonujących, opcjonalnych bitew z potężnymi przeciwnikami. Wśród nich jest nawet potyczka z pożerającym dusze smokiem! W trakcie wędrówek po mroźnej północy spotykamy też dwójkę nowych bohaterów, których możemy zaprosić do naszej kompanii: zdziwaczałego mnicha imieniem Zahua oraz pełniącą rolę drużynowej łotrzyki Diablicę z Caroc. Emocje wzbudza szczególnie żeńska postać – to bezwzględna morderczyni, której duszę uwięziono w mechanicznym konstrukcie. Druga, o wiele krótsza, ale znacznie trudniejsza misja pozwala zwiedzić podnóże oraz wnętrze obłożonej

przez najemników twierdzy potężnego maga i jego zwaśnionych uczniów. Przeznaczona jest dla weteranów – tu liczą się potyczki z przeważającymi siłami wroga, a fabuła schodzi na dalszy plan. Dzięki takiemu wyważeniu zabawy, każdy powinien znaleźć w rozszerzeniu coś dla siebie.

Dodatek zintegrowano z podstawową wersją gry – aby od razu rozpocząć nowe misje, musimy dysponować stanem zapisu z drugiego lub późniejszego rozdziału. By bezpiecznie przemierzać mroźną północ, drużyna powinna znajdować się na ósmym poziomie doświadczenia. Wizytę w twierdzy maga lepiej zostawić postaciom, które w podstawce zrobiły już wszystko, co się dało. Zostanie to nagrodzone – rozszerzenie pozwala zdobyć dwa kolejne poziomy doświadczenia, wprowadza też kilka nowych czarów i talentów.

Twórcy nie ustrzegli się paru błędów – bohaterom częściej niż poprzednio zdarza się zaciąć w drodze do przeciwnika lub obrywać bez oddawania ciosów. Z kolei jedna z lokacji nie zarejestrowała faktu, że skończyłem już misję główną – po raz drugi uraczyła mnie scenkami, które już widziałem, odżyli też pokonani przeciwnicy, a skrzynie na powrót zapełniły się klonami zebranych przedmiotów. To jednak drobniaki, na które można przytknąć oko. Frajda z grania jest zbyt duża, by się nimi przejmować. ■

Patch 2.0



Wraz z dodatkiem ukazała się aktualizacja 2.0, która usprawnia AI wrogów, umożliwia zarządzanie reakcjami członków drużyny, wprowadza też możliwość ponownego rozdzielenia punktów i talentów.



Volume

PC MAC PS4 PSV

PRODUCENT Bithell Games **Wersja PL:** tak

PEGI 12

Zdan



Są ludzie, którzy jedzą pizzę z ananasem. Zwą to dziwadło pizzą hawajską i nie widzą w tym nic zdrożnego. Zawsze mnie to zdumiewało. Po ki grzmot psuć pizzę jakimś owocem? Nie mogliby dodać do tego bekonu albo... podwójnego bekonu? Ale nie, oni decydują się na słodki akcent w pizzy. I oczywiście, jak ktoś mi podsunie coś takiego pod nos, to jem. To w końcu pizza. Tej nie da się zaszkodzić żadnym składnikiem. Ale gdzieś w głębi duszy czuję, że coś mi nie pasuje w tej kombinacji. Coś jest nie na miejscu.

Taki sam kłopot mam z grą Volume. Tutaj też jest jeden element, który średnio pasuje do reszty. To fabuła. W innej tego typu produkcji stanowiłoby to poważny problem. Tutaj, co ważne - niekoniecznie. Mamy bowiem do czynienia z pozycją

✚ - Jak kolor wybraliśmy dla rezydencji, paniczku? - Fioletowy, Alfredzie. Fioletowy.

skradankowo-logiczno-zręcznościową. Czymś w rodzaju skrzyżowania Metal Gear Solid z Pac-Manem. Taką pozornie krzyżówką jeża z wężem, a tak naprawdę po prostu z dobrą pizzą z jednym nietrafionym składnikiem. Co śmieszniejsze, owa fabuła jest dość pomysłową współczesną wariacją na temat opowieści o Robin Hoodzie. Ba! Można też powiedzieć, że zahacza ona pośrednio o kwestie takie jak YouTube, let's playe z gier i tym podobne wspaniałości. Tylko... wydaje się doczepiona totalnie na siłę. Po prostu jest i niczym nie porywa, choć nie powoduje też napadów złości. Jest tym ananasem na owej udreżonej hawajskiej - jest, bo być musi. Ale i tu mała pochwała - cała akcja dziejąca się jako komputerowa symulacja to trafiony pomysł.

A jak ma się reszta pizzy? O! Tu jest smacznie, dobrze, chrupiąco i mięsiście. Mamy do czynienia z setką poziomów, gdzie naszym celem jest nie dać się złapać,



✚ Pamiętajcie, że patrzenie w paski pogrubia wszystko, co widzicie.

Autor



zebrać diamenty i znaleźć portal prowadzący do kolejnego etapu. Co doskonale zagrało na naszej pizzy? Konstrukcja tychże poziomów. Aż chce się dojść do następnego, żeby zobaczyć, z czym przyjdzie się nam zmierzyć i jakie nowe umiejętności trzeba będzie opanować, by tym razem wykiwać strażników. Czasem nasz bohater będzie musiał skradać się przy ścianie, a kiedy indziej sprytnie użyć jednego z dostępnych gadżetów. A w końcu zastosować to wszystko naraz, by cało wyjść z opresji. Generalnie stopień trudności wzrasta w sposób wspaniale zbalansowany. Przejście poziomu sprawia po prostu czystą radość i powoduje, że mamy banana na twarzy. Dodajmy do tego bardzo dobrą i odpowiednio stylizowaną oprawę wizualną - nie ma tu wprawdzie wodotrysków, ale grafika okazuje się niezwykle przyjemna dla oka. To jednak tylko dodatek do megagrywalności. A tę podnosi jeszcze doskonały i rozbudowany edytor poziomów.

Mówiąc krótko - taką hawajską mógłbym jeść całymi dniami. Przy tak dobrym cieście, serze, szynce ten nieszczęsny ananas jest łatwy do zignorowania. Zapraszam na prawdziwą ucztę. ■





✚ W bistro Nessa jadają głównie policjanci, ale nie brakuje też podejrzanych typów. Możemy zdecydować jak ich potraktować.

Blues and Bullets: Episode 1 – The End of Peace

■ PC ■ MAC ■ XONE

PRODUCENT A Crowd of Monsters Wersja PL: nie

■ qrpiech

Trafiamy do fikcyjnej rzeczywistości lat 50. i wcielamy się w podstarzałego Eliota Nessa – niegdyś stróża prawa, który przewodził Nietykalnym i wsadził za kratki legendarnego Ala Capone, obecnie właściciela skromnego bistro prześladowanego przez demony przeszłości.

Ta epizodyczna opowieść z elementami przygodówki bardzo przypomina dzieła serwowane w ostatnich latach przez studio Telltale. W trakcie trwającego około 2 godzin pierwszego odcinka zwiędzamy kilka niewielkich lokacji, odszukujemy interaktywne przedmioty, rozwiązujemy proste zagadki i prowadzimy szereg rozmów, dokonując przy tym różnicujących przebieg zabawy wyborów. Co pewien czas bierzemy też udział w sekwencjach zręcznościowych i krótkich strzelaninach. Przede wszystkim jednak chłonimy ciekawą historię i wylewający się z monitora klimat.

Alternatywna rzeczywistość wykreowana przez niezależne hiszpańskie studio na każdym kroku mocno za-

skakuje. Nad fikcyjnym amerykańskim miastem Santa Esperanza unosi się cudem ocalały z katastrofy w 1936 roku zeppelin Hindenburg, przebudowany na luksusowy hotel przez wizjonera A. Ryana (twórcy wyraźnie puszczają oko do fanów BioShocka). W porcie stoi gigantyczna, zaawansowana technologicznie, należąca do mafii łódź podwodna. A Capone, po 20 latach spędzonych w więzieniu, wychodzi na wolność w pełni władz umysłowych i prosi Nessa o pomoc w odnalezieniu porwanej wnuczki.

Fabula, choć na razie rozwija się powoli, pełna jest obiecujących, pozornie niepowiązanych ze sobą wątków i niezłe pomyślanych postaci. Sprawa porwanej dziewczyny oczywiście się komplikuje – dba o to dysponująca nadludzką siłą morderca, który zaczyna usuwać świadków, w incydent zamieszana zdaje się być także upiorna sekta. Pozostaje mieć nadzieję, że scenarzyści utrzymają formę i nie przestaną zaskakiwać, a podejmowane w trakcie zabawy niełatwe decyzje



✚ Wnętrze podniebego hotelu Hindenburg urządzone z przepychem. Znalazł się tu nawet ogród ze stawami.

przyniosą w kolejnych odcinkach odczuwalne konsekwencje – na razie jest ich trochę za mało.

Produkcji trudno odmówić klimatu także ze względu na specyficzną oprawę graficzną. Stylistykę noir połączono tu z komiksową kreską i doprawiono sporą dawką surrealizmu. Twórcy umiejętnie operują światłem i głębią ostrości, a cała gra utrzymana jest w czerni i bieli, z lekko zaznaczonymi czerwieniami i żółciami. Sprawia to, że obserwując kolejne sceny, cały czas zastanawiamy się, czy mają one miejsce naprawdę, czy są tylko tworem zniszczonego przez alkohol umysłu Nessa.

Dzięki towarzyszącym zabawie emocjom przymykamy oko na niedopracowane, sztywne animacje, brak możliwości obracania kamery czy niezbyt przemyślany system sterowania, który regularnie wymaga przekładania prawej ręki z myszy na klawiaturę. Czujemy, że trzymamy w dłoniach diament. Nieoszlifowany i pełen rys, ale jednak diament. ■

Dedukcja

W jednym z etapów musimy zbadać miejsce zbrodni i na podstawie znalezionych dowodów odtworzyć przebieg zdarzenia. W tym celu uzupełniamy prostą tablicę dedukcyjną podobną do tej z gry Sherlock Holmes: Crimes and Punishments. Z tą różnicą, że tutaj nie da się wyciągnąć błędnych wniosków.



Międzynarodowe Targi Poznańskie



spotkaj przyszłość

16-18 X 2015

PGA

Poznań Game Arena



POWERED BY



Główny Patron Radiowy

Główny Partner Live Stream



GRAMY

GRUBO

SPONSOR GŁÓWNY



Bilety na:
TICKETPRO
www.ticketpro.pl

www.GameArena.pl

Partnerzy Technologiczni

Patroni Medialni



POZnań*
Patronat Honorowy
Prezydenta Miasta Poznania



Walki na pięści nie są trudne, ale przeciwnicy często nadrabiają liczebnością. Tylko atak z kontry zdoła ich powstrzymać.

MAD MAX

PC PS4 XONE

PEGI 18

PRODUCENT Avalanche Studios Wersja PL: tak

Pocztar

Kinowy Mad Max rozgrzewa widzów od 1979 roku. Po latach nieobecności na ekranach seria George'a Millera znów stała się hitem, podsycając modę na szalone postapokaliptyczne klimaty. W parze z nowym filmem otrzymujemy też grę z otwartym światem, w której możemy przemierzać piaszczyste Pustkowie. Szykujcie się na kurz, smar, krew, benzynę i ból.

Produkcja Avalanche Studios nie jest wierną adaptacją ostatniej kinowej odsłony przygód Maksa, jednak wszystkie podstawowe założenia wykreowanego tam świata zostały zachowane. To brutalne miejsce, zamieszkałe przez kilka odmian psychopatycznych świrusów, morderców, fetyszystów i innych degeneratów, którzy rozumieją wyłącznie język przemocy. Walutę stanowi tu złom, za który kupimy tony ulepszeń dla siebie

i naszego wiernego stalowego ruma. W cenie jest także amunicja, czysta woda, benzyna i pokarm, za który w tym przypadku robi psie żarcie oraz czerwie żerujące na trafiających się co rusz zwłokach.

Na Pustkowiach przeżyć mogą jedynie twardziele, którzy opanują oparty na combosach, prosty system walki wręcz, polegający głównie na katowaniu jednego przycisku, ładowaniu paska furii i kontrach, zupełnie jak w serii gier o Batmanie. Wrogów można przywoździć do ściany albo dobić na ziemi. Przydaje się też broń biała (zwłaszcza umożliwiający krwawe wykończenia nóż), aczkolwiek szybko się zużywa. W starciach nie do pogardzenia jest także broń palna, a z poręcznej strzelby można korzystać zarówno podczas eksploracji na piechotę, jak i siedząc za kółkiem. Brawurowa jazda samochodem wysuwa się tu na plan pierwszy.



Max często zostawia na drodze takie widoki. Zmagania z innymi autami to 100% wysokooktanowej adrenaliny.

Superauto

Miłośnicy szperania w bebekach aut będą w siódmym niebie. Zmiany faktycznie przekładają się na model jazdy, co motywuje do personalizacji fur.

Wrzaski z poprzednich misji możemy ulepszać naszą brykę - Magnum Opus - dokupując pancerz, uzbrojenie, części, turbo, a nawet bawiąc się kolorami karoserii i ozdabiając ją wzorami czy insygniami. Opcji występuje naprawdę wiele - na samym grzebaniu w statystykach wozu i Maksa można stracić parę godzin. Model jazdy jest przyjemny, mocno zręcznościowy, ale i narowisty. Zmagamy się z przyczepnością, przyśpieszeniem i ciężarem auta, przynajmniej dopóki go nie podrasujemy lub nie znajdziemy sobie innego. A dokonywane w warsztacie zmiany mają realny wpływ na to, jak prowadzi się dany pojazd!

Sporo czasu schodzi (jeśli uprzemy się to uczynić) na przeglądaniu niezwykle obszernej encyklopedii

kilkudziesięciu dziwnych postaci, specyficznych wozów czy tajemniczych miejsc. Rozwojowi bohatera też trzeba poświęcić wiele godzin: za kończenie wyzwań z długą listą dostaniemy specjalne żetony, za które u miejscowego szamana da się podnieść statystyki zdrowia, tak zwany „poziom legendy” czy czynniki pozwalające znaleźć więcej wody, amunicji, złomu bądź zmniejszyć zużycie paliwa. Nikt nie broni nam też zapuścić długiej brody czy wysmarować facjaty smarem lub farbą, jeśli nie podoba nam się proponowany model postaci.

Mapa Pustkowi jest bardzo rozległa i podzielona na terytoria, które można uwalniać i zdobywać. Już od początku spory teren okazuje się dostępny, a cały obszar dosłownie tonie w dziesiątkach ikonek (kłania się Assassin's Creed), które odciągają nas od niezbyt rozbudowanego głównego wątku fabularnego.

Na ukończenie głównego wątku fabularnego potrzeba około 20 godzin, cała reszta zajmie nam dwa albo i trzy razy tyle. Mamy tu wszystko: przejmowanie wrogich obozów, spektakularne, pełne wybuchów i taranowania wyścigi samochodowe, tajemnicze spotkania z przypadkowymi mieszkańcami pustyni, sporo misji pobocznych, rekonesans terenu z pokładem wznoszącego się balonu (fajny patent!), zdejmowanie snajperów, rozbijanie min, niszczenie ostrzegawczych totemów czy rozbijanie lub przechwytywanie konwojów. Niektóre miejscówki zapewniają kilkadziesiąt

sekund poszukiwań, inne nawet 30 minut walki i szperania po kątach. To właśnie ten przepych może być jedną z potencjalnych słabych stron gry.

Jeśli nie wkręcimy się we wspaniały klimat Pustkowi i damy zwieść powtarzalnym zadaniom opcjonalnym, możemy odłożyć grę i nigdy do niej nie wrócić. Sama fabuła to nic specjalnego, podobnie jak w filmie stanowi tylko pretekst do rozwałki. Większość czasu spędzamy, przemieszczając się z jednego końca mapy na drugi (tu ratuje nas opcja „szybkiej podróży”), wykonując zadania zlecane przez władców kolejnych twierdz i od czasu do czasu próbując zgłębić charakter Maksa, chociaż mam wrażenie, że za bardzo nie ma czego zgłębiać.

Graficznie przez większość czasu jest bardzo dobrze, aczkolwiek bywa nierówno i na niektórych teksturach widać, że gra pierwotnie powstawała z myślą o poprzedniej generacji konsol. Tym niemniej Mad Max potrafi zaimponować filtrami, cudownymi efektami świetlnymi generowanymi przez palące słońce pustyni i brudnym wyglądem Pustkowi.

Tylko pozornie znajdziecie tu sam piach i skały. Lokacje zaprojektowano z pomysłem - nie brak prowizorycznych konstrukcji, wzniesionych przy użyciu skorodowanych, dostępnych po apokalipsie przedmiotów, co dodatkowo potęguje klimat. Genialnie wyglądają też mordercze burze piaskowe - warto w ich trakcie wyjechać na zwiady, ponieważ mimo ryzyka można się nieźle obłowić.



✚ To nie lewitacja, tylko efekt wykorzystania jednej z ramp rozmieszczonych na mapie. Auto podczas lotu zachowuje się czasem dziwnie.

Animacji jedynie przy większej rozwalce zdarza się zakrzusić. Szkoda tylko, że Max biega trochę sztywno, ale za to bardzo płynnie walczy. W grze irytuje kilka niedorzeczności, choćby to, że bohater podskakuje jak emeryt, dlatego też nie ma mowy o wdrapaniu się na najmniejszy nawet murek czy skałę. Wspinaczkę uskuteczniamy tylko w ściśle określonych miejscach, zupełnie niepotrzebnie oznaczonych żółtą farbą.

Licencja

Mad Max pokazuje jak sensownie wykorzystać znane z filmu motyw i zależność. Nie chodziło o kopiowanie fabuły, lecz odtworzenie tego samego klimatu. Oprócz Maksa, znanych z ekranu postaci tu nie uświadczymy.

Choć gra ma wartości produkcyjne na poziomie kinowym, niestety, Max przemawiający głosem Brena Foster'a okazuje się absolutnie bezpłciowy. Brak mu brawury młodego Mela Gibsona i złości wyzierającej z błękitnych oczu. Dużo lepiej wypadają postacie poboczne, a nawet dzicy, wyrzaskujący groźby i obelgi przeciwnicy. A już ryk silników i dźwięk opon trących o piach potrafi miło polechtać uszy.

Twórcy skupili się na kampanii dla jednego gracza. Brak multiplayera rekompensuje możliwość śrubowania wyników w szalonych, pustynnych wyścigach i porównywania ich z rezultatami innych graczy. Całość nie jest trudna, gra wręcz prowadzi nas za rączkę, a wyzwanie stanowi tylko w przypadku dużych liczebnie grup przeciwników.

Nie jest to może produkcja wyjątkowo oryginalna, gdyż widać w niej sporo naleciałości z innych tytułów, szczególnie Middle-earth: Shadow of Mordor. Jednak sandboks w pustynnej wersji wciąga jak ruchome piaski i motywuje do dalszej gry: szperania w każdym kącie i sycenia się słodką aurą dystopijnego świata. ▀

✚ Pustkowie w pełnej krasie. Spacer po nich będą dobrym treningiem przed premierą Fallout 4.

Mad Max potrafi zaimponować filtrami, cudownymi efektami świetlnymi generowanymi przez palące słońce pustyni i brudnym wyglądem Pustkowi. Tylko pozornie znajdziecie tu sam piach i skały.





Tearaway Unfolded

PS4 PEGI 7

PRODUCENT Media Molecule Wersja PL: tak

Pocztar

W 2013 roku magicy ze studia Media Molecule przygotowali ciepło przyjętą grę na PlayStation Vita. Dziś Tearaway w rozszerzonej wersji z podtytułem Unfolded umilił czas użytkownikom PS4.

Twórcy zapraszają w podróż po bajkowym świecie powstałym wyłącznie z papieru. Fizyczne właściwości tego tworzywa zostały w pełni

zachowane, więc zrobione z kartek elementy drżą pod stopami, łopoczą na wietrze czy zwijają się w rulon. Wygląda to hipnotyzująco, a my otrzymujemy jedną z najbardziej oryginalnych opraw współczesnych gier.

Bohaterem opowieści jest sympatyczny lota, którego wygląd personalizujemy płacąc znajomym konfetti. Lota pełni funkcję posłańca, mającego wiadomość dla

Studio

Media Molecule zostało założone przez byłych członków Lionhead Studios. Odeszli w 2006 roku, tuż przed tym gdy twórców Fable przejął Microsoft. Media Molecule, podobnie jak Lionhead i 22Cans Petera Molyneux ma siedzibę w brytyjskim Guilford.

tajemniczej Istoty, którą jesteśmy... my sami. Ten prosty patent nakręca całą historię, a lota wędruje przez kolejne lokacje, wysłuchując dywagacji dwójki świetnie zdubbingowanych narratorów.

Świat zamieszkują zabawne stworzenia, którym czasem trzeba wyświadczyć przysługę, a nierzadko to one robią coś dla nas. Zadania są urocze - dla przykładu już na samym początku musiałem rzucić... papierowym świstakiem do kosza czy pomóc wiewiórcie odzyskać koronę. Szukamy zatem przedmiotów, rozwiązujemy proste łamigłówki, rysujemy na touchpadzie (patent podobny do zastosowanego we wspaniałym Ōkami), przywracamy kolory i... ujeżdżamy świnię, świetnie się przy tym bawiąc.

Na PlayStation 4 znajdziecie sporo nowości względem wersji z PS Vita. Lokacje są bardziej rozbudowane i jest w nich więcej do roboty, dodano też zupełnie nowe miejsca. Sekcje platformowe nie stanowią

✦ Oryginalna wersja na PSV zdobyła szereg nagród miesięcznika Edge, w tym laury dla najlepszej gry mobilnej 2013 roku.



wielkiego wyzwania. Można spaść w przepaść czy zostać zgniecionym, ale bez żadnych konsekwencji. Z drugiej strony - ostatnie uczucie, jakie tytuł tego pokroju powinien wywoływać, to frustracja. W 2013 roku produkcja Media Molecule wykorzystywała wszystkie właściwości przenośnej konsoli Sony. Dziś

twórcy zrobili użytek z większości zalet DualShocka 4. Nowe sterowanie często bazuje na czujniku ruchu, światelko kontrolera może mieć zastosowanie w walce, a na touchpadzie wybijemy się w powietrze na bębnach czy narysujemy brakujące przedmioty, które pojawiają się w grze.



✦ Dzięki panelowi dotykowemu kontrolera PS4 można wytworzyć podmuchy wiatru, które zwieją przeszkody albo rozłożą składany most.

✦ Duchy LittleBigPlanet i nienarodzonego jeszcze Unravel z Electronic Arts unoszą się nad Tearaway... To jedna wesoła rodzinka.

Posiadacze gadżetu PlayStation Camera wyciągną z zabawy jeszcze więcej i będą mogli na przykład przenieść do Tearaway swoją twarz. Podobne atrakcje zapewni dedykowana aplikacja PlayStation App na smartfona lub tablet, która zamieni nasze urządzenie w drugi, pomocniczy ekran. Druga osoba będzie mogła dzięki niemu ingerować w świat gry.

Tearaway Unfolded to lekki i przyjemny tytuł dla całej rodziny. Z łatwością potrafię sobie wyobrazić grających ojców, którzy właśnie produkcją Media Molecule wprowadzą swe pociechy w świat elektronicznej rozrywki. W wielu miejscach gra może stanowić swoisty samouczek obsługi pada i jego funkcji. Dzieciom spodobać się piękne kolory, proste, ale pomysłowe patenty oraz znakomite udźwiękowanie i wpadająca w ucho muzyka. Śmiało możecie zainwestować w to przesympatyczne połączenie platformera i przygodówki. ■



JEDYNE W POLSCE

Studium Dźwięku Filmowego

Przy Warszawskiej Szkole Filmowej

Zapraszają Maciej Ślesicki i Bogusław Linda



- Pełne udźwiękowanie form filmowych, telewizyjnych i muzycznych
- **Udźwiękowanie gier**
- Specjalnie stworzona sala dydaktyczna i studio
- Profesjonalny sprzęt
- W Kadrze między innymi: Grzegorz Lindemann, Andrzej Artymowicz, Wiesław Znyk
- Praktyki i wartościowe kontakty w branży

➤ Świat Trine 3 jest nie tylko piękny, ale i zróżnicowany. Zwiedzamy zarówno zielone lasy i piaszczyste plaże, jak i mroźne, górskie szczyty.



Trine 3: The Artifacts of Power



PRODUCENT Frozenbyte Wersja PL: nie

qrpiech



➤ Zoya potrafi wystrzelić z łuku linę, na której buja się w dowolnym kierunku, także w głąb ekranu. Może też połączyć nią wybrane obiekty.

➤ Możliwość swobodnego poruszania się w trzech wymiarach to dla serii prawdziwa rewolucja. Rewolucja udana, choć okupiona uproszczeniem niektórych elementów rozgrywki.

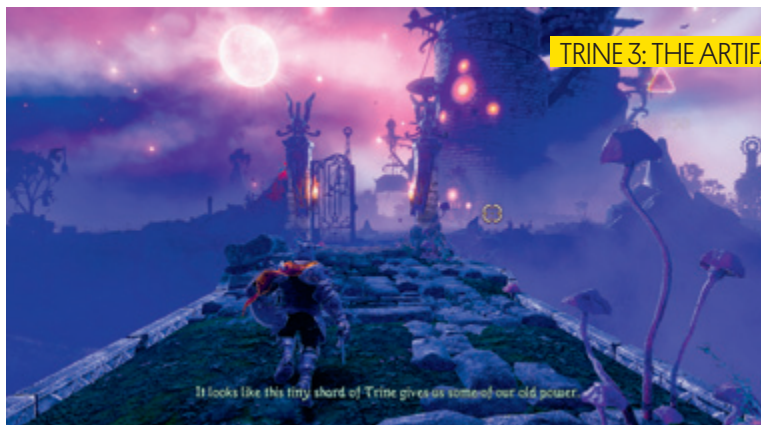


Trzecia odsłona niezwyklej serii gier platformowych jest jeszcze piękniejsza niż dotychczas, ale zmieniona mechanika rozgrywki wywołuje mieszane odczucia. Twórcy zrobili wielki krok naprzód, jednak... najwyraźniej stali akurat na ruchomych schodach jadących w przeciwnym kierunku.

Kolorowa magiczna kraina, zamieszkiwana przez ludzi i stwory rodem z baśni, po raz kolejny znalazła się na krawędzi zagłady. I tak jak poprzednio uratować ją może jedynie złodziejka Zoya, fajtlapowaty rycerz Pontius i niezbyt dobrze radzący sobie z magią czarodziej Amadeus – trójka śmiałków, których dusze połączył tytułowy, potężny artefakt Trine. Dzięki jego mocy nasi bohaterowie są praktycznie niepokonani – choć w trybie dla pojedynczego gracza kierujemy tylko jedną postacią, możemy w dowolnym

momencie zastąpić ją kimś z pozostałej dwójki. Nie dość, że pozwala to do woli korzystać z unikalnych zdolności każdego z bohaterów, takich jak łączenie elementów otoczenia linami czy podnoszenie obiektów za pomocą telekinezy, to jeszcze zapobiega powtarzaniu etapów w sytuacji, w której nieopatrznie dopuścimy do śmierci jednego czy dwojga podopiecznych. Tym razem nie musimy bowiem docierać do punktu kontrolnego, by wskrzesić takiego pechowca. Zamiast zniknąć, jego dusza osiada na ziemi w pobliżu miejsca zgonu i wystarczy chwilę się przy niej pokręcić, by dana postać wróciła do życia.

To wygodne rozwiązanie, bo zejścia pojedynczych bohaterów zdarzają się dość często, zwłaszcza w pierwszych minutach zabawy. A to dlatego, że tym razem nie poruszamy się już wyłącznie w dwóch wymiarach – Trine 3 pozwala swobodnie



✦ Ta śliczna, baśniowa platformówka spodoba się także młodszym graczom. Szkoda więc, że nie jest dostępna po polsku.

przemieszczać się także w głąb ekranu. To kapitalna odmiana, w dodatku dobrze zrealizowana. Dzięki niej konstrukcje kolejnych poziomów są jeszcze ciekawsze i bardziej kręte, a one same dużo bardziej widowiskowe.

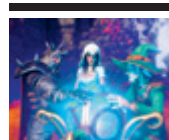
Strona wizualna zachwyca od pierwszych minut, bo grafika jest po prostu śliczna. Na ekranie pojawiają się cudowne, pełne szczegółów krajobrazy, rewelacyjna gra światła i świetnie animowane postacie. A za sprawą doskonałego silnika odpowiadającego za fizykę obiektów rozwiązywanie prostych zagadek, polegających na manipulowaniu otoczeniem, jest jeszcze przyjemniejsze niż dotychczas.

Przeniesienie rozgrywki w pełne 3D stworzyło też mnóstwo nowych możliwości ukrywania znajdziek. Cieszy więc fakt, że twórcy umiejętnie je wykorzystali i niekiedy trzeba się trochę nakombinować, by podnieść wszystko, co znajduje się na danym etapie. Oczywiście zwiększenie poziomu swobody wiązało się z rozbudowaniem systemu sterowania. Z początku dość trudno się do niego przyzwyczaić, zwłaszcza że kamera zachowuje się inaczej, niż można by się spodziewać - nie mamy żadnego wpływu na to, co pokazuje. Nagminnie zdarzało mi się więc przypadkiem wypadać poza planszę albo polecieć nie tam gdzie trzeba podczas bujania się na linie, bo nie dostrzegłem, że rozhuštałem ją nie w tej plasz-

czyźnie, co chciałem. Na szczęście wprawy nabiera się stosunkowo szybko, a twórcy nie są sadystami i przygotowali plansze w taki sposób, by akceptowały pewien margines błędów przy naszych manewrach. Gra się więc bardzo przyjemnie.

Zabawie towarzyszy jednak spory niedosyt. Zmiany wprowadzone w mechanice rozgrywki okazały się na tyle skomplikowane i kosztowne, że twórcy nie zdołali zawrzeć w grze wielu lubianych elementów obecnych w poprzednich częściach. Kompletnie znikła na przykład możliwość rozwijania postaci i wyposażania ich w nowy ekwipunek. Brakuje też alternatywnych umiejętności bohaterów - od teraz Amadeus potrafi wyczarować jedyną pojedynczą skrzynkę (w dodatku robi się to, wciskając klawisz, a nie wykonując odpowiedni

Kooperacja



Trine 3, podobnie jak poprzednie odsłony cyklu, można ukończyć, grając również w trzy osoby (i to zarówno przez internet, jak i lokalnie). To miły dodatek, jednak niewielka popularność tytułu utrudnia znalezienie chętnych do wspólnej zabawy.

gest), Pontius gdzieś zgubił swój wielki młot, a Zoya razi wrogów jedynie zwykłymi strzałami, przez co nie da się już oponentów zamrozić czy podpalić. Brak wszystkich tych rozwiązań i niuansów skutkuje znaczącym obniżeniem poziomu trudności zabawy. Mniej cierpliwym graczom zapewne się to spodoba, ale osoby, które spodziewały się wyzwania na poziomie dwóch pierwszych odsłon serii, będą zawiedzione. Najbardziej boli jednak fakt, że rozgrywka jest przeraźliwie krótka. Ukończenie gry, łącznie z zebraniem wszystkich znajdziek i zaliczeniem poziomów specjalnych (pozwalających kierować tylko jedną postacią) oraz wyzwania (polegających na odpieraniu kolejnych fal wrogów) zajmuje około pięciu godzin. Całkiem ciekawa historia w pewnym momencie po prostu się urywa i nie wiadomo, czy kiedykolwiek zostanie dokończona, bo studio znajduje się na granicy bankructwa.

Efekt jest taki, że Trine 3 stanowi dla serii ogromny krok naprzód i jednocześnie równie wielki krok wstecz. To wciąż udana gra, ale nie tak dobra, jak zapowiadano. Warto dać jej szansę, choć lepiej poczekać na obniżkę ceny. ■

Manipulowanie podlegającymi prawom fizyki elementami otoczenia przydaje się nie tylko przy rozwiązywaniu zagadek. Skrzynie, wiszące tarany czy głązy możemy też wykorzystać do robienia krzywdy przeciwnikom.



Zombi

PC PS4 XONE

PRODUCENT Straight Right Wersja PL: nie PEGI 18

Krooger

Gier o zombie powstało, powstaje i będzie powstawać wiele. Tytuły takie jak Left 4 Dead, Dead Island czy Dying Light podniosły poprzeczkę bardzo wysoko, a temat jest na tyle wdzięczny, że spokojnie możemy mówić o praktycznie nowym gatunku - grach o zombie właśnie.

Pierwszoosobowa strzelanina Zombi pierwotnie nazywała się ZombiU i w 2012 roku była tytułem startowym konsoli Wii U wykorzystującym wszelkie dobrodziejstwa nowego sprzętu Nintendo. W szczególności drugiego ekranu na GamePadzie, który wyświetlał określone informacje. Przeszukiwanie włók czy zagłębienie do plecaka zmuszało do oderwania wzroku od telewizora i zerknięcia na drugi ekran, co samo w sobie było już stresujące, a często wiązało się z nieoczekiwanym napadem hordy wygłodniałych nieumarłych. Jeśli w trakcie walki koniecznie musieliśmy się podleczyć, gra nie pauzowała akcji. Trzeba było znaleźć zaciszne miejsce i wyciągnąć z plecaka apteczkę.



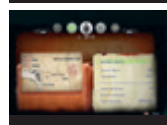
Emocje, jakie gwarantowały takie sytuacje, były ogromne, biorąc pod uwagę fakt, że śmierć bohatera oznaczała... śmierć!

Dokładnie tak! W normalnym trybie gry zgon sterowanej przez nas postaci powoduje, że zostaje ona zarażona, a my wcielamy się w kolejnego ocalałego, który próbuje wrócić na miejsce tej „przykrew sytuacji” i wyrwać naszemu byłemu ja plecak z zawartością, ponieważ on sam startuje bez ekwipunku. Wyznam, że takie rozwiązanie sprawiło, iż jeszcze bardziej dbałem o swoją postać i jeszcze mocniej się z nią związałem - w końcu, żeby odebrać stracone wyposażenie,

W Londynie nie wszyscy są jednak nieumarli. Spotkanie z naukowcem badającym przyczynę epidemii to okazja do kolejnej misji.

trzeba zabić osobę, którą chwilę wcześniej graliśmy. Mapa gry została dobrze zaprojektowana. Po odkryciu specjalnych włazów kanalizacyjnych powrót do miejsca poprzedniej akcji nie następuje zbyt dużych kłopotów, a wszystko, czego do tej pory dokonaliśmy w wątku fabularnym i eksploracji, zostaje zapamiętane. Z kolei w trybie survival śmierć oznacza koniec zabawy. Fani takich tytułów jak Dark Souls będą wniebowzięci.

Permadeath



Gdy tylko nasz bohater zginie, do gry wprowadzana jest nowa postać, która zaczyna niejako od nowa. Wszystkie ścieżki, które do tej pory otworzyliśmy, pozostają. Należy się jedynie wybrać na miejsce swojej śmierci po ekwipunek. Niestety, doświadczenie, które zdobyliśmy w walce znika i wszystkiego trzeba się „uczyć” od nowa. Lepiej więc nazbyt nie szarżować, lecz trzymać dystans i liczyć wszystkie naboje.

Gra konwersję sterowania na konsole nieposiadające dodatkowego ekranu przeszła bezboleśnie, dzięki czemu można w pełni oddać się walce z zombie, które opanowały Londyn. Na drodze do zdobycia antidotum odwiedzamy między innymi londyńskie metro, Buckingham Palace czy finalnie Tower of London. Gra pierwotnie stworzona była na sprzęt o nieco mniejszej wydajności i widać to zarówno w lokacjach, jak i mechanizmach. Nie jest to typowy FPS - brakuje swobody (możliwości skakania) i większych terenów. Niemniej bawiłem się świetnie. Uważam jednak, że wersja na Wii U jest dużo bardziej klimatyczna i jeśli ktoś w nią grał, może sobie spokojnie remaster Zombi odpuścić - niczego nowego tutaj nie zobaczy. ■



Wrogów, o ile to możliwe, należy eliminować z większej odległości.

Layers of Fear



PRODUCENT Bloober Team Wersja PL: nie

EARLY ACCESS

■ Borek

Na tę grę trafiłem zupełnie przez przypadek - jako juror PIXEL.AWARDS.

Po pierwszych kilku sekundach myślałem, że to klon House of Caravan. Po pierwszych kilku minutach wiedziałem, jak bardzo się pomyliłem.

Tu i tu jest mroczny, mniej lub bardziej wiktoriański klimat i pusty dom, po którym chodzimy, starając się zrozumieć, w czym rzecz - ale na tym podobieństwa się kończą. HoC to typowa gra, z zagadkami do rozwiązania, LoF to raczej walking simulator, w którym mniej

ważne jest to, co się robi, niż to, co widać i słychać. HoC opowiada konkretną historię, LoF rzuca pojedyncze kawałki układanki, zachęcając gracza do dopowiedzenia sobie całej reszty.

Chodzimy po kapitalnie zaprojektowanym domu, otwierając drzwi, przeszukując szuflady, oglądając z bliska znajdowane przedmioty. Raz i drugi trzeba odszukać klucz, bez którego dalej ani rusz, czasem należy podejść w odpowiednie miejsce albo spojrzeć w odpowiednim kierunku. Dojście do końca zajęło mi trzy godziny, więc gry w grze nie ma za dużo, ale rekompensuje to ładunek emocjonalny.

Dom jest pełen śladów rodzinnej idylli zniszczonej przez alkohol i nieszczęśliwy wypadek. Każdą taką historię można opowiedzieć na różne sposoby - po tabloidowemu, wytluszczając to, co przyciąga żadne sensacje masy, czy poważnie, jak do tygodnika opinii, opisu-



■ Malował Bartosz Kaproń, jeden z twórców gry.

■ Do tej grafiki byle jaka karta nie wystarczy. Moje HD 6850 miało problemy.



jąc mechanizmy, które doprowadziły do ludzkiej tragedii. I w końcu można rzucić kilka migawek, nawet nie konkretnych faktów, ale cieni, jak w jaskini platońskiej - i kazać odbiorcy samemu wyrobić sobie zdanie. To jest właśnie LoF.

Wyłaniająca się w ten sposób historia okazuje się cudownie niejednoznaczna. Nie da się zrekonstruować oryginalnego ciągu zdarzeń, nawet ich kolejność nie jest oczywista. LoF to nie zagadka logiczna, to opowieść o emocjach malarza, nieradzącego sobie z katastrofą, w którą zmieniło się jego życie. Prześladowają go wspomnienia i poczucie porażki, gnębią fobie, a on krąży jak zwierzę w klatce, szukając sposobu na powrót do szczęśliwej przeszłości i na stworzenie dzieła swego życia. Niestety, wszystko, do czego się zbliży, ulega zagładzie, zmieniając się w zagmatwane, symboliczne wizje, w których otoczenie nie jest biernym obserwatorem jego działań - przeobraża się, czasem na naszych oczach, a czasem, gdy tylko spojrzymy w inną stronę.

Preferujący gry akcji mogą sobie Layers of Fear spokojnie odpuścić, ale dla lubiących dobre kino albo dobrą powieść psychologiczną - pozycja obowiązkowa. ■



■ Po prawej na ścianie Martwa natura z owocami (Antonio de Pereda, 1650). To nie jedyny obraz, który odegra swoją rolę fabularną.



✚ W istocie STASIS to skrzyżowanie jakości Baldur's Gate czy Planescape: Torment z klimatem Darkseed bądź Dead Space.



✚ Przerwy-
niki filmowe
wykonano bez
zarzutu - żeby
tylko jeszcze
można było je
pomijać, kiedy
są odtwarzane
powtórnie.

STASIS

PC MAC

PRODUCENT Brotherhood Games Wersja PL: tak

✚ Piotr Pienkowski

Nazywasz się John Maracheck i właśnie wybudziłeś się z hipostazy, stanu pomiędzy życiem a śmiercią. Twój organizm wymaga natychmiastowej interwencji medycznej, jednak wszystko wskazuje na to, że wokół nie ma żywego ducha. Szukając ratunku, zaczynasz wędrować przez opustoszałe pomieszczenia i poznawać prawdę o sobie oraz miejscu, w którym się znalazłeś. A twoje położenie jest nie do pozazdroszczenia - trafiłeś bowiem na statek kosmiczny, na pokładzie którego przeprowadza się nielegalne eksperymenty na ludziach, krążysz po niestabilnej orbicie wokół Neptuna, a twoja rodzina, z którą kładłeś się do snu hibernacyjnego, gdzieś zniknęła - podobnie jak cała reszta załogi.

Śmierć



STASIS tym różni się innych przygodówek, że tutaj główny bohater może zginąć na wiele sposobów w trakcie wędrowki po Groomlake, przy czym każda śmierć jest... premiowana.

Tak z grubsza przedstawia się wprowadzenie do STASIS. Pierwsze wzmianki o tej grze pojawiły się jeszcze w grudniu 2013 roku. Wtedy to Chris i Nic Bischoff ogłosili na Kickstarterze zbiórkę funduszy, określając swój projekt jako 2D Isometric SciFi Horror Adventure Game. Przyznacie, że brzmi to nieco cudacznie, a jednak wyjaśnienie tego zagmatwanego terminu oraz szczegóły na temat rozgrywki podane w dalszym opisie najwyraźniej przekonały wielu graczy na świecie, gdyż wspomniani bracia zebrali ponad 130 tysięcy dolarów, co pozwoliło im swoje dzieło dokończyć.

Najogólniej rzecz ujmując, STASIS to przygodówka typu point'n'click, tyle że wykorzystująca rzut izometryczny. To ciekawy eksperyment, a w dodatku całkowicie udany. Warto w tym miejscu dodać, że odwiedzane lokacje robią wrażenie nie tylko ze względu na wysoką jakość, ale i treść, często bowiem oglądamy sceny drastyczne, emanujące grozą rodem z „Alienów” czy „Event Horizon”. Notabene, jak przystało na wspomniane produkcje kinowe, przedstawiony w grze świat jest nie tylko mroczny, ale i śmiertelnie niebezpieczny, przez co główny bohater - w odróżnieniu od



✚ Grafika stoi na wysokim poziomie, ale oprawa dźwiękowa w niczym jej nie ustępuje.

sterowanych postaci w wielu innych przygodówkach - łatwo może umrzeć, co zmusi nas do sięgnięcia po ostatni sejw. To także novum, które mnie osobiście bardzo przypadło do gustu. Na dokładkę mamy tu całkowicie intuicyjną obsługę (łatwo ją opanować już po paru minutach zabawy), przemyślane zagadki logiczne oraz nastrojową muzykę, której autorem jest nie kto inny, tylko Mark Morgan (ten od dwóch pierwszych Falloutów). No i jeszcze niespodzianka - gra wydana została w polskiej wersji językowej (napisy). Szkoda tylko, że czcionka jest nieco za mała, utrudniając tym samym poznanie fabuły, a także że nie da się przyspieszyć wyświetlania dialogów w przerywnikach filmowych, przez co powtarne ich odtwarzanie potrafi być dość irytujące - nie są to jednak wady, które eliminowałyby grę jako taką.

Co by nie mówić, STASIS to pozycja godna uwagi, kierowana głównie do przygodówkowiczów, którzy lubują się w horrorach SF, ale nie wyłącznie do nich. W istocie jest to bowiem bardzo porządna i efektowna tak wizualnie, jak i fabularnie produkcja, która zyczajnie prezentuje przyzwoity poziom. Polecam. ■

✚ Ogromna szczegółowość, ale i pomysłowość lokacji robi potężne wrażenie.





Galactic Keep

IOS

PRODUCENT Gilded Skull Game Wersja PL: nie

■ Paweł Schreiber

W świecie podobnych gier RPG z wątkami science fiction Galactic Keep od razu się wyróżnia. Nie kokietuje pięknymi krajobrazami obcych planet, tylko zaprasza na prostą planszę, na której widać zarysy krajobrazu. Dużo tu jaskrawych kolorów, a kiedy spojrzeć bliżej, wyraźnie da się dostrzec raster - jakby cała materia gry została najpierw ręcznie narysowana, a później wydrukowana w niezbyt dobrej drukarni. Bohater to kolorowy żeton, który przy chodzeniu szura po powierzchni planszy. Innymi słowy: zanim Galactic Keep rzuci nas w odległą przyszłość, najpierw funduje wycieczkę do pokoju nerda z lat 80., drżącymi rękoma rozpakowującego nowy moduł ukochanego papierowego RPG - kolejny bilet do krainy marzeń. Dostajemy więc dwa egzotyczne światy w cenie jednego.

Za pomocą rzutów dziesięciościennej kostką kierujemy galaktycznym agentem, który eksploruje opuszczony posterunek, miejsce dziwnych eksperymentów związanych z manipulacją czasem. Napotykamy przeciwników, z którymi rozprawiamy się dzięki prostemu systemowi walki. Odkrywamy kolejne piętra bazy i kolejne tajemnice, awansując na kolejne poziomy. Ot, RPG. Chociaż badamy teren w pojedynkę, to kiedy nasza postać padnie w boju, trzeba ją

uratować, wykorzystując kolejnego bohatera, co tworzy bardzo ciekawe poczucie działania zespołowego. Wadą są natomiast niewielkie różnice między dostępnymi postaciami i na dłuższą metę nużące walki.

Mechanika to w papierowym RPG jednak nic w porównaniu z przedstawionym w grze światem i tym, jak opisuje go mistrz gry. Pod tym względem Galactic Keep spisuje się wspólnie. Świat, do którego trafiamy, jest nieodparcie dziwny - w powietrzu latają żyjące się prądem meduzy, a jeden z dostępnych bohaterów to „Oern 'Sel, orthodoński pan czasu, prawdopodobnie jedna z najinteligentniejszych istot we wszechświecie”. Widać, że autorzy świetnie się bawią tym szczególnym rodzajem kiczu, którego w popkulturze lat 80. było mnóstwo, a dzisiaj nie wiado-

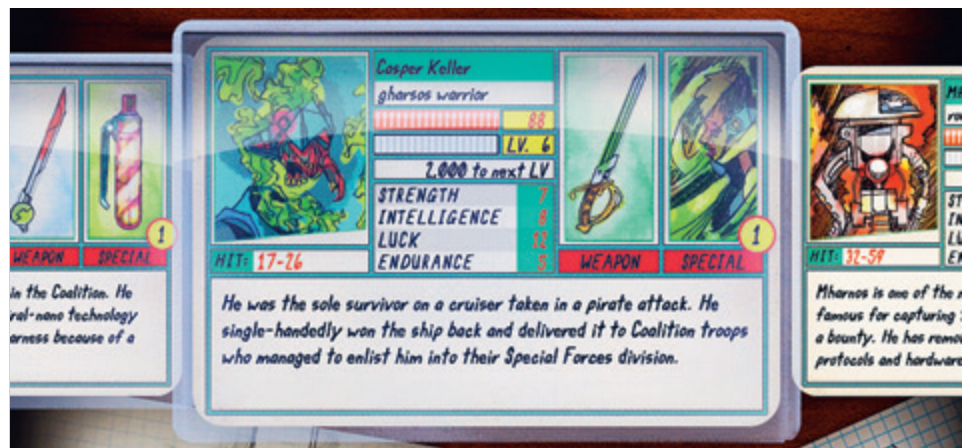
Vaporware

Pierwsze informacje na temat Galactic Keep pojawiły się wieki temu - w roku 2009. Potem od czasu do czasu dowiadywaliśmy się, że gra lada chwila będzie gotowa, po czym zapadało milczenie. W świecie gier mobilnych mijają kolejne epoki, a Galactic Keep funkcjonował jak Duke Nukem Forever - wielu straciło nadzieję, że gra doczeka się premiery. Na szczęście w tym przypadku warto było poczekać.

■ Casper Keller jest gharsosem. To dlatego ma taką dziwną buzię. O ile to buzia.

mo, gdzie zniknął. Galactic Keep to również mnóstwo tekstu, opisującego miejsca, potwory, a nawet efekty naszych ciosów, ale pokazującego świat - po którym się poruszamy - w taki sposób, że wciąż pozostaje pełen znaków zapytania. Dzięki temu gra się często z zapartym tchem, z poczuciem coraz głębszego nurkowania w niezrozumiałą tajemnicę.

Jako nostalgiczny hołd złożony dawnym papierowym RPG Galactic Keep to rzecz prawie doskonała. Jako gra na tablety AD 2015 to piękne przypomnienie, jak ważne w grach wideo jest niedopowiedzenie. Oszczędny szkic zamiast fotorealistycznej grafiki sprawia, że zaczyna pracować coś, przy czym chowa się każdy silnik graficzny - nasza wyobraźnia. Krótko mówiąc, „lektura” obowiązkowa. ■





Neony w deszczu na ulicach Hongkongu. Kolorystyka gry to majstersztyk.

Shadowrun: Hong Kong

PC MAC

PRODUCENT Harebrained Schemes **Wersja PL:** nie

Krooger

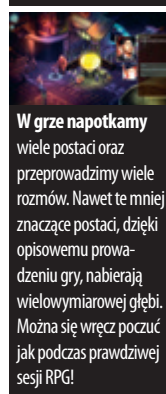
Shadowrun to chyba moje ulubione uniwersum RPG. Połączenie ze sobą dwóch tak wydawałoby się różnych stylistyk, jakimi są futurystyczny cyberpunk i jakże pierwotne fantasy, to coś, do czego uwielbiam wracać przy każdej okazji. Nie miało ono jednak szczęścia do gier wideo i pomijając tytuł wydany na PC i Xboksa 360 w 2007 roku, dopiero w 2013 gracze doczekali się prawdziwego przełomu. Ufundowane na Kickstarterze Shadowrun Returns okazało się strzałem w dziesiątkę. RPG z turową walką w stylu starego dobrego XCOM-u podbiło serca graczy na całym świecie. Po ubiegłorocznym dodatku Dragonfall przyszła pora na pełnoprawny sequel – Shadowrun: Hong Kong.

Podobnie jak w pierwowzorze to nie walka znajduje się tu na pierwszym miejscu. Główną rolę odgrywa fabuła i to jej poznawanie sprawia najwięk-

szą frajdę. Już samo umiejscowienie akcji w Hongkongu roku 2056 nadaje tej produkcji wyjątkowy klimat. Gracz przybywa do tytułowego miasta na spotkanie ze swoim ojczymem. Akcja nabiera tempa, kiedy zmuszony jest, wraz z grupką poznanych shadowrunnerów, do wymazania swojej tożsamości i – pozostając w ukryciu – znalezienia osoby odpowiedzialnej za dość osobiste i nieprzyjemne wydarzenia.

Granie w Shadowrun: Hong Kong przypomina czytanie dobrej książki. Choć właściwie bardziej prawdziwą sesję RPG, w której mistrz gry opisuje, co dokładnie dzieje się w danym momencie, i to z najdrobniejszymi szczegółami. Bohater drapie się po głowie, spogląda posępnie, jego rozmówca z niedowierzaniem kręci

Realizm



W grze napotkamy wiele postaci oraz przeprowadzimy wiele rozmów. Nawet te mniej znaczące postaci, dzięki opisowemu prowadzeniu gry, nabierają wielowymiarowej głębi. Można się wręcz poczuć jak podczas prawdziwej sesji RPG!

Wszystkie lokacje wyglądają po prostu doskonale.



głową czy też unosi do góry brew, zastanawiając się chwilę. Wszystko to jest opisane. Czasami barwnie, czasami zwyczajnie – w zależności od dynamiki sytuacji. Gra pozbawiona jest bajeranckich przerywników czy dynamicznych ujęć kamery. Co więcej – również mówionych dialogów i mimiki twarzy postaci prowadzących konwersację. Cała gra jest dokładnie taka, jaką ją widzimy. Zdaje się być graficznym przedłużeniem wspomnianej sesji RPG. Mimo że wyposażono ją w doskonałą oprawę wizualną (te neony na ulicach!), uruchamia pokłady wyobraźni u każdego, kto w nią zagra.

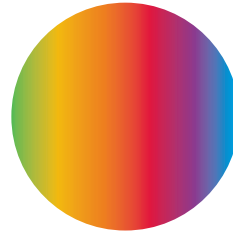
Obok świetnej fabuły występuje równie świetny turowy system walki, który przypomina to, z czym mieliśmy do czynienia w dwóch pierwszych odsłonach serii XCOM czy w Jagged Alliance. Oprócz chowania się za osłonami i strzelania z całkiem pokaźnej ilości broni palnej możemy używać charakterystycznych dla określonych klas umiejętności, takich jak rzucanie czarami, leczenie się czy wzmacnianie parametrów swoich i kolegów z drużyny.

Shadowrun: Hong Kong to tytuł solidny, który po kilku drobnych zmianach względem poprzednich odsłon zaczyna przypominać ideał. To dobrze. To uniwersum zasługuje na doskonałe gry. ■



48

Współzałożyciel Dynamix, Jeff Tunnell opowiada o najtrudniejszym projekcie jego firmy, a zarazem pionierskim survival horrorze.



52

Już w Pongu bohaterem była kulka! W Breakoutcie czy Pac-Manie tak samo. Ale w którym momencie kulki ustąpiły miejsca innym bohaterom gier?

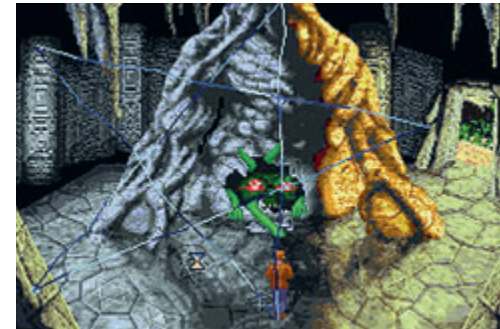


64

Manchester, połowa lat 80. Zrodził się tam wielki wydawca gier komputerowych, który hollywoodzkie scenariusze kupował niczym jabłka na straganie.



HALL OF FAME



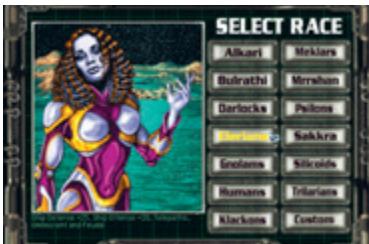
58

Shadow of the Comet pod względem narracyjnym stanowił prawdziwe arcydzieło. Straszyl jak mało co przed nim i po nim.



70

Przy okazji zbliżającej się premiery nowego Master of Orion przypominamy historię całej serii. MicroProse realizowało ją równolegle z X-COM.



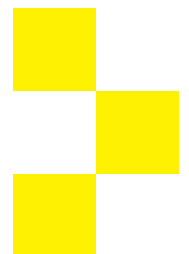
60

Długoletni producent i autor gier Infogrames, Norbert Cellier, opowiada o tym, jak w latach 90. powstawały wielkie francuskie przygodówki.



HISTORIE NAJWAŻNIEJSZYCH GIER, JAKIE KIEDYKOLWIEK POWSTAŁY I DZIEJE ICH TWÓRCÓW

” KTO ŻYW PISAŁ GRY I PROGRAMY, TWORZYŁ PERYFERIA, NAWET TE NAJDZIWNIEJSZE I NA POZÓR NIEPOTRZEBNE. TRWAŁA PRAWDZIWA BONANZA.





➤ Pierwsza sekwencja gry - Jon wpada przez otwarty właz na pokład Prometheusa. Jest godzina 13:07...



➤ Już po kilku minutach Jon orientuje się, że za katastrofę odpowiadają monstra, które uciekły z laboratoriów.



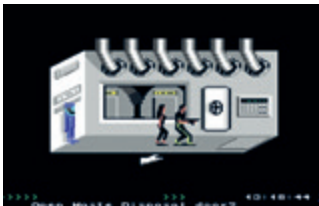
➤ Szef, Ricker, daje dwie godziny - jeśli nie wyemitujemy sygnału, Prometheus zostanie zdetonowany.



➤ Bohater nazywa się Hawking, co stanowiło mrugnięcie okiem do szefa EA, Tripa Hawkinsa.



➤ Psychodeliczną muzykę napisał Alan McKean, etatowy kompozytor Dynamix (Stellar 7, Rise of the Dragon).



➤ Jedyną ocalałą osobą na pokładzie była ciemnoskóra kobieta, która schroniła się w kabine kriogenicznej.



➤ Prometheus miał cztery poziomy, pomiędzy którymi przemieszczaliśmy się za pomocą wind.

PROJECT FIRESTART

Tuż przed nadejściem ery pecetów na Commodore 64 ukazała się gra, która była łabędzim śpiewem epoki ośmiobitowej. Do dziś fascynuje i uznawana jest za praojca survival horrorów, a zwłaszcza System Shocka czy Dead Space.

Akcja rozgrywa się w roku 2061. Orbitujący dookoła księżycy Saturna, Tytana, statek badawczy Prometheus zerwał komunikację z Ziemią. Na miejsce został wysłany agent Jon Hawking, żeby odzyskać dziennik pokładowy, a następnie uruchomić mechanizm autodestrukcji. Musiał się spieszyć, bo jeśli nie zrobi tego on, pomoże mu ktoś z Ziemi. Sytuacja zagęszcza się po odkryciu niepokojących śladów, zwłaszcza ciała członka załogi, który przed śmiercią zdołał napisać swoją krwią na ścianie słowo „niebezpieczeństwo”. Początkowo gra miała nosić tytuł Prometheus Encounter, ale zmieniono go na Firestart - ponieważ mitologiczny Prometheus przyniósł ludziom ogień. Wysłany z misją z zakresu genetyki Prometheus też miał dostarczyć ludzkości oświecenie, wiedzę z samych granic nauki. Zamiast tego przyniósł horror. 📌



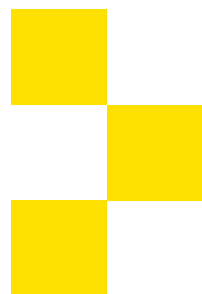
➤ W napisach początkowych jako reżyser gry występuje Jeff Tunnell. Jako twórcy pomysłu - on i Damon Slye.



➤ Gore jak na swoją epokę było bardzo wymowne: dużo krwi, urwane głowy, rozprute klatki piersiowe...



➤ Napotkawszy na korytarzu mutanta, trzeba było pruć w niego ile wlezie - zanim ten nie dopadł nas.



➤ Konfrontacja z Annarem odpowiedzialnym za nieudany eksperyment na Prometheusie.



➤ Już po detonacji Prometheusa piękna ocalała pani naukowiec zechce podziękować Jonowi...

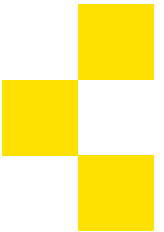


➤ Po udanej misji niewdzięczny Ricker wspomina coś o niepokoju w rejonie sektora Alfa.

PIXEL
WYWIAD

PEWNEGO RAZU W OREGONIE

Z szefem Dynamixu, **Jeffem Tunnellem**, rozmawia Piotr Mańkowski.



Recenzja



Comodorowski magazyn Zap! poświęcił Project Firestart jedynie jedną kolumnę w numerze z lipca 1989 roku. Był to entuzjastyczny tekst. Padło w nim: „Oto doszlifowana produkcja z przerażającą atmosferą powodującą, że gry wchodzą do historii”. Jednocześnie recenzent dowcipnie zapytywał: „Czy 20th Century Fox (filmowy dystrybutor „Obcego: Decydujące starcie”) będzie pozywać z powodu poniesionych strat?”

P Patrząc z dzisiejszego punktu widzenia, Project Firestart jawi się jako prekursor survival horrorów. Tymczasem czytałem w jednym z wywiadów, że nie lubi pan horrorów. Skąd więc ta inspiracja? Trip Hawkins zadał słynne pytanie: „Czy komputer może spowodować, że zapłaczesz?”, gdy zakładał Electronic Arts. Rezultatem powyższego stało się to, że każdy w EA starał się rozszerzać definicję tego, czym mogą być gry. To ja byłem w Dynamixie tym, który próbował wprowadzać w życie słowa Tripa, bo zawsze fascynowało mnie robienie filmów i opowiadanie historii za pomocą medium, jakim są gry komputerowe. Pamiętaj jednak, że działaliśmy na C64. Twój zegarek ma więcej pamięci i większe możliwości wyświetlania obrazu, niż miał ten komputer. Tak więc zdawaliśmy sobie sprawę, że nie zrobimy wielkiego biznesu, próbując stworzyć grę o tej skali na tym systemie. Z drugiej strony – tak jak komputer mógł spowodować, że zapłaczesz, tak samo może spowodować, że zaczniesz się bać. Dlatego zaczęliśmy realizować Project Firestart.

P Ale dlaczego ta monumentalna produkcja została wydana wyłącznie na C64?

Pod koniec lat 80. C64 był wciąż czołową platformą, na którą sprzedawały się gry. Apple II umierało, Amiga pod względem sprzedaży oprogramowania była już trupem, a pecet dopiero wchodził na rynek. Później miała miejsce rozmowa o konwersji Project Firestart na PC, ale następował już wtedy proces luzowania więzi z dystrybutorem, którym było Electronic Arts, przez co rzecz nie doszła do skutku. W ogóle przykrą sprawą jest fakt, że Project Firestart został wydany przez EA na C64, lecz nigdy nie był wspierany marketingowo. Odkryło się to na zasadzie „zrób i zapomnij”.

P W 1989 roku Dynamix był jednym z liderów branży. Produkowaliście symulatory z piękną wektorową grafiką.



+ Jeff Tunnell założył Dynamix wraz z Damonem Slye'em w 1984 roku w mieście Eugene w stanie Oregon. Niedługo potem jako dwaj kolejni wspólnicy dołączyli Kevin Ryan i Richard Hicks.

Project Firestart, choć również wyglądał świetnie, miał odrębny styl. Czy to właśnie ta gra uruchomiła przygodówki 2D w stylu Rise of the Dragon czy Heart of China?

Cały czas rozwijaliśmy technologię 3D, jednak trójwymiarowe obiekty były wtedy jeszcze dość surowe, pozbawione detali i cieniowania, przez co nie nadawały się do opowieści, w których chodziło o wywołanie emocji. Nasz engine 3D był zarezerwowany dla symulatorów w stylu Stellara 7 czy M1 Abramsa. Ja natomiast, tak jak mówiłem, byłem bardzo zainteresowany opowiadaniem historii, trzeba więc było pomyśleć o rozszerzeniu rynku i wyjściu poza obręb geeków i hardkorowych graczy, by spróbować dotrzeć do „normalnych” ludzi. W rezultacie napisałem GDS (Game Development System), dzięki któremu można było tworzyć przygodówki. Na tej platformie powstały David Wolf: Secret Agent, Rise of the Dragon, Heart of China i Willy Beamish. W Davidzie Wolfie i Heart of China podjęliśmy pierwsze nieśmiałe próby pożenienia obu technologii, inscenizując

✚ Dynamix przez krótki czas na początku nazywał się Software Entertainment Company, ale Jeff z Damonem szybko zorientowali się, że to mało chwytliwa nazwa.



Podpisując umowę z EA, dokonaliśmy najlepszej i najgorszej zarazem rzeczy w historii firmy. Z jednej strony otrzymaliśmy kapitał na rozwój, ale z drugiej – wprowadzona została do życia słynna obecnie „opcja pierwszeństwa”.



sekwencje, w których nasz bohater pilotował lotnię albo kierował czołgiem – przy czym wszystko to wplecione zostało w fabularną intrygę. Nie chwaląc się, wyprzedziliśmy Wing Commandera, stosując ten trik z całkiem dobrymi efektami.

P Jednym z waszych producentów był Joe Ybarra, który zaczynał karierę w Electronic Arts. To człowiek, który jest jedną z legend branży, twórca znany ze swojej biznesowej skuteczności.

Joe był producentem, który „odkrył” Dynamix. Pracowaliśmy razem przy dwóch tytułach, były to Arcticfox oraz Project Firestart. Wydawaliśmy gry własnymi siłami, ale przymieraliśmy głodem i wtedy właśnie pojawił się Joe. Electronic Arts posiadało coś, co było nam bardzo potrzebne: pieniądze. Podpisując umowę z EA, dokonaliśmy najlepszej i najgorszej zarazem rzeczy w historii firmy. Z jednej strony otrzymaliśmy kapitał na rozwój, ale z drugiej – wprowadzona została do życia słynna obecnie „opcja pierwszeństwa”. Ten ogromny, opasły kontrakt w gruncie rzeczy sprowadzał się do tego, że nie mogliśmy pracować z nikim innym niż EA. W końcu za pomocą prawników udało nam się znaleźć sposób wycofania się z tej umowy, jednak kosztowało nas to wiele stresu, pieniędzy oraz straconych szans.

P Project Firestart zawierał fotorealistyczne scenki przerywnikowe. Został wydany w tym samym czasie co Mean Streets autorstwa Access Software.

Konkurowaliście z nimi na polu technologicznym? Nasze filmiki były czymś, co napawało mnie dumą. Wydaje mi się, że były pierwszymi takimi sekwencjami w grach w ogóle. Co prawda to trochę głupie, że próbowaliśmy zaszczepić fotorealizm na C64. Proces obróbki wyglą-

dał tak, że za pośrednictwem digitalizera przenosiliśmy obrazy na komputer, a następnie przy pomocy napisanego w Dynamixie programu czyściliśmy je. Oznaczało to znacznie więcej pracy, niż gdyby próbować przygotować taki rysunek ręcznie, ale digitalizowane obrazki miały w tamtym czasie swój urok, były zupełną nowością. Do animacji obcych wykorzystaliśmy zabawki z ruchomymi korpusami, kupione w Toys R Us. Ustawialiśmy je w różnych pozycjach, robiliśmy zdjęcia i za pomocą animacji poklatkowej wprawialiśmy w ruch.

P Jak wiele osób pracowało przy grze Project Firestart? I iloma projektami zajmowaliście się wtedy równocześnie?

Project Firestart był najtrudniejszym zadaniem, realizacji jakiego podjął się Dynamix. Pracowaliśmy nad nim przez ponad trzy lata i był to test silnej woli. Grę tworzyło wielu programistów i kilku artystów grafików. Budżet wynosił ogromne jak na tamten czas 45 000 dolarów, nie licząc kosztów utrzymania załogi. Dlatego praktycznie nie mieliśmy szans zarobienia na tym tytule, a wręcz musieliśmy doń dokładać z funduszy zarobionych na innych grach. W 1989 roku Dynamix nie był jeszcze częścią Sierry On-Line, mieliśmy 35 pracowników i zajmowaliśmy się około pięcioma przedsięwzięciami, wliczając w to Rise of the Dragon i A-10 Tank Killer, czyli dwa pierwsze tytuły, które były wydane przez Dynamix, a dystrybuowane przez Activision.

P Głównym programistą Project Firestart był Dariusz Łukaszyk. Jak go wspominasz?

Dariusz i jego brat bliźniak Piotr przybyli do Dynamixu z uniwersytetu w Oregonie. Dariusz był jednym z najwspanialszych ludzi, jeśli chodzi o podejście do pracy.

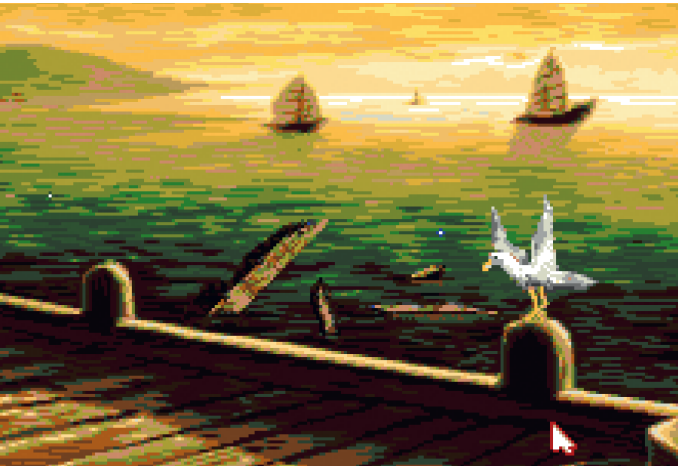
✚ Po raz pierwszy po latach Ken i Roberta Williams pojawili się publicznie podczas grudniowej ceremonii Game Awards 2014, odbierając nagrodę za całokształt twórczości.

Finanse



Project Firestart powstawał bardzo długo, był dostępny tylko na jedną platformę – nie mógł więc przynieść zysków. Dynamix odzyskał siły witalne dopiero po dopięciu transakcji z Sierrą. Przeniósł biuro z przedmieść Eugene do pięknego biurowca Riverfront Research Park i rozpoczął wielką światową karierę.

✚ Stworzone na podstawie fotografii tła do Heart of China zrealizował D. Brent Burkett, który przygotował dwa lata później obrazki pojawiające się w Betrayal at Krondor, jak również okładkę tej gry.



Miał poczucie humoru, a zdolności techniczne oraz hakerskie czyniły go jednym z najlepszych programistów w firmie. Pamiętam, że realizując Project Firestart, Dariusz znalazł 10 bajtów wolnej pamięci, które były nieużywane. Akurat brakowało nam tych kilku bajtów, żeby umieścić w pamięci elementy, bez których gra by nie ruszyła. I udało się! Niestety, kilka lat później Dariusz zginął w wypadku samochodowym. To był jeden z najsmutniejszych dni w moim życiu. Kochałem Dariusza.

P Dlaczego Dynamix został kupiony przez Sierrę?

Jak wspominałem, pod koniec 1989 roku pracowaliśmy już nie z EA, lecz z Activision. Branża gier nie jest łatwym kawałkiem chleba, zwłaszcza gdy następują zatory w przepływie gotówki. Zdarzało się, że gdy brakowało pieniędzy, ja, Kevin Ryan i Damon Slye, czyli współwłaściciele Dynamixu, odchodziliśmy od kasy z kwitkiem. Współpraca z Sierrą zaczęła się od udzielenia jej licencji na naszą technologię 3D, by uzyskać fundusze na działalność. Ken Williams zaproponował wtedy kupno Dynamixu. Zaoferowana suma była spora, wprowadziła w nasze szeregi stabilność finansową. To w ogóle był dobry okres dla Sierry, która kupowała inne firmy i w końcu stała się kolosem wartym niemal miliard dolarów. W międzyczasie wszyscy pracownicy Dynamixu otrzymali akcje Sierry. Ken Williams szanował nas i pozwolił rozwijać technologie, o których wspominałem. Stan osobowy Dynamixu powiększył się do 200 osób.

P Mimo że temat Betrayal at Krondor domaga się osobnej rozmowy, nie mogę nie zapytać o tę grę. Kiedy Dynamix zaczął myśleć o RPG? Kto był osobą, która powiedziała: „Krondor”?

Pewnego dnia grałem sobie w komputerowego golfa, który to gatunek na początku lat 90. stał się bardzo popularny.

Pomyślałem wówczas, że te lesiste środowiska, wyświetlane w dość powolny sposób, nieźle pasowałyby do RPG. Byłoby interesujące, gdyby spróbować wyrenderować coś takiego za pomocą naszego systemu 3D, właśnie tak wolniej, nie na pełnych obrotach, bo nie nadążyłyby za tym ówczesne komputery. Byłem fanem fantasy, zwłaszcza Tolkiena, i chciałem budować światy pełne przygód i o ciekawym tle fabularnym. Czytałem niemal wszystkie książki z tego gatunku, jakie tylko wpadły mi w ręce. I tak trafiłem na „Magician: Apprentice” autorstwa Raymonda Feista. Zaczęliśmy z nim negocjacje, początkowo, by wykupić licencję, ale skończyło się tym, że postanowiliśmy zrealizować grę wspólnie z Raymondem. Ostatnią część układanki stanowiło zatrudnienie niesamowitego projektanta gier z Cinemaware, czyli Johna Cuttera. Ja byłem producentem Betrayal at Krondor, który zgromadził siły, stworzył koncepcję i zapewnił fundusze, ale to John był mózgiem projektu, który spowodował, że wszystko zagrało jak należy.

P Niech pan na koniec opowie o tym, co robi po dniach chwały w Dynamixie.

Po tym, jak ukończyliśmy Tribes oraz Starsiege, Sierra wpadła w finansowe tarapaty, które zakończyły się jej wykupieniem przez CUC International. Okazało się to jedną z większych giełdowych afer w historii USA, więc Ken Williams musiał odejść, a wraz z nim odeszła przyjemność z pracy w tym miejscu. Razem z trzema programistami, którzy stworzyli Tribes, opuściliśmy Dynamix i uruchomiliśmy nową firmę, GarageGames, gdzie sprzedawaliśmy kod źródłowy Tribes 2 jako Torque Game Engine. Potem założyłem firmę PushButton Labs, która wyprodukowała między innymi Social City. Obecnie działam w start-upie o nazwie Spotkin, gdzie zrobiliśmy grę Contraption Maker, będącą duchowym następcą Incredible Machine, która to produkcja jest zresztą moją ulubioną ze wszystkich, nad jakimi kiedykolwiek pracowałem. W skład mojego zespołu wchodzi Kevin Ryan, czyli były współnik i zarazem programistyczny geniusz, który stał za Incredible Machine. Gra jest dostępna w wersji na pecety i urządzenia mobilne. W wolnej od wspomnień chwili zachęcam do pogrania! 

Damon

Drogi Jeffa Tunnella i Damona Slye'a

rozeszły się ponad 20 lat temu. Autor Red Barona założył firmę Mad Otter Games. Slye jest aktywnym użytkownikiem Twittera i tam właśnie można znaleźć jego najnowsze wypowiedzi.

✚ Betrayal at Krondor został chłodno przyjęty przez krytykę. Dopiero fani namaścili go jako klasyka.





✚ Już w serii Nintendo Game & Watch mogliśmy żonglować kulkami, nosząc je w... kieszeni.

✚ Equinox, czyli przedzieranie się przez labirynt w pancerzu uzbrojonego droida, który wygląda jak latająca kulka.



GRY LECA W KULKI

O roli chiptune'ów i pikselowej grafiki w grach napisano już wiele, a my do dziś z zachwytem oglądamy animowane sprite'y w Contrze i płynne skoki Superfoga. Jednak jak dotąd prawdopodobnie nikt nie odpowiedział poprawnie na odwieczne pytanie: co było pierwsze – jajko czy kulka?

✚ Voyager



✚ Lata 80. zostały zdominowane przez gry sportowe, takie jak Konami's Ping Pong.



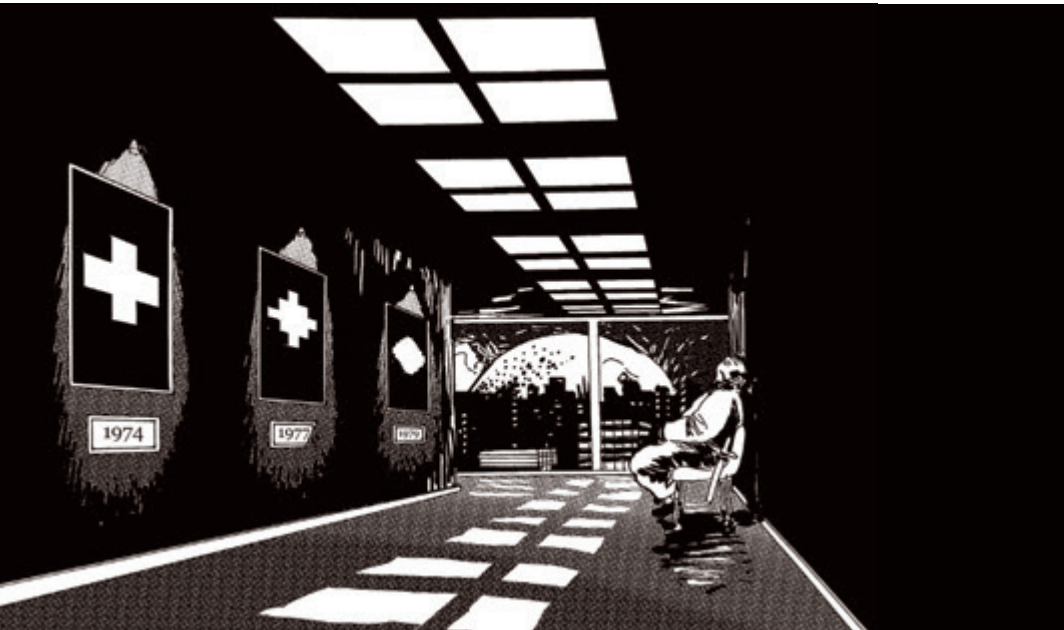
✚ Autor Marble Madness, Mark Cerny, pracę w Atari rozpoczął w 1982 roku. Miał wtedy 17 lat.

✚ Arkanoid był dla atarowców jedną z nielicznych odżywek utrzymujących ich przy życiu.



✚ Nietypowego Wizballa pamiętają po latach zarówno fani, jak i twórcy gier – na przykład Peter Molyneux.

W przypadku komputerowych jajek odpowiedź jest oczywista: w Polsce najpierw zobaczyliśmy rosyjskie jaja łapane przez znanego z kreskówki wilka (klony gier Egg i Mickey Mouse oferowanych wraz z konsolką Nintendo Game & Watch), a później, w czasach ZX Spectrum, zachwycaliśmy się skocznym jajem z łapkami i nogami, czyli niejakim Dizzym. Celowo na zachętę nieco zboczyłem z tematu kulek w grach, bo należał się wam jajcarski start. Jednak pora na poważnie skupić się na rzeczonych kulkach.



Kulki obecne są w grach wideo od samego zarania elektronicznej rozrywki. Istniały jeszcze, zanim automaty do gier doczekały się pierwszych procesorów. Skonstruowana w 1972 roku wyłącznie z tranzystorów przez Atari gra Pong polegała właśnie na odbijaniu paletkami kulki, choć kulka była wtedy... kwadratowa. Cóż, ktoś musiał wymyślać zadania o kwadraturze koła i z czegoś czerpać te szalone pomysły. Niemniej zastosowanie kwadratowego obiektu w roli odbijanej w Pongu kulki dowodzi, że nasz mózg łatwo przyjmuje oszustwa, a kulka czasem może mieć kanty. Popularność automatowego Ponga przełożyła się również na opracowanie pierwszej konsoli do gier marki Atari, która przeniosła kwadratową piłkę i dwie paletki na ekrany domowych telewizorów. Pong otworzył też świat elektronicznej rozrywki na gry sportowe. Kulka rozgościła się w Golfie na konsolach Magnavox Odyssey i Philips Videopac (1979), odegrała także kluczową rolę w grze Ball (znanej także pod tytułem Toss-Up) na przenośnej konsoli Nintendo Game & Watch (1980), gdzie występowałeś w roli żonglera podbijającego piłeczki.



✚ Czym innym jak nie zwinną kulką był Blob ze Starquake?



✚ Microprose Soccer odmienił oblicze komputerowych piłek nożnych. Podobnie jak Wizball od Sensible'ów!

PIŁKA KOPANA I ODBIJANA
Pierwowzorami większości gier sportowych na komputerach domowych (lub osobistych) zazwyczaj były produkcje powstające na automaty. Choć za pierwszą pozycję z tego gatunku już zawsze będzie

uważany Pong, to na prawdziwie kolorowe i grywalne tytuły przyszło nam czekać do czasów Konami. W 1985 roku na automatach otrzymaliśmy udaną wersję Konami's Ping Ponga, która w tym samym roku pojawiła się na MSX-ie, a rok później trafiła również na ZX Spectrum, C64, Amstrada CPC i Famicoma. Koniec lat 80. to również okres, w którym zaczęto wydawać bardzo dobre piłki nożne, w tym Microprose Soccer (1988) czy Kick Off (1989). Na początku lat 90. Sensible Software wypuściło Sensible Soccer (1992), który przez blisko dekadę pozostawał bezkonkurencyjny. Przynajmniej do czasów serii FIFA i Pro Evolution Soccer. Wśród wielu zabaw drużynowych w kierowanie piłki do celu nie sposób pominąć futurystycznego Speedballa z 1988 oraz jego kontynuacji, wydanych na większość popularnych konsol i komputerów. Na dodatek dobrze odświeżonego w wersji na PC w 2013 roku. Przedzierając się w ekspresowym tempie przez sportowe zręcznościówki na komputerach, warto jeszcze wymienić pozycje, które ukazały się między innymi na ZX Spectrum, takie jak: Match Point z 1984 roku (symulator gry w tenisa), World Series Baseball i Basketball z 1985 oraz 3D Pool z 1989 (bilard stołowy zrealizowany za pomocą grafiki wektorowej).

Po przesiadce na 16-bitowe maszyny mogliśmy zagrać chociażby w bardzo udanego minigolfa, zatytułowanego Will Harvey's Zany Golf (1988), który działał między innymi na Amidze, Atari ST, MS-DOS-ie i Mega Drive. Nieszablony podejściem do rozrywek sportowych wyróżniał się też Ballblazer opracowany przez Lucasfilm Games na Atari w 1984 roku. W grze prowadzonej jeden na jednego na dzielonym ekranie zmagaliśmy się z komputerowym lub prawdziwym przeciwnikiem, rywalizując o miejsce przy piłce i wbijając zdobywcę w odpowiednią bramkę. Akcją obserwowaliśmy z perspektywy pierwszej osoby. Przykłady gier sportowych, w których kulka stanowiła podstawowy element rozgrywki, można by

jeszcze długo mnożyć, jednak znacznie ciekawsze są inne trendy z kulką w roli głównej.

STRZELANIE Z KULKI

Jak utożsamiać się z kulką? Na to trudne pytanie w 1986 roku dobrze odpowiedziała gra labiryntowa Equinox, wydana na ZX Spectrum, C64 i Amstrada CPC. Podczas zabawy sterowaliśmy okrągłym, dobrze uzbrojonym droidem, wyłączając elementy systemu zabezpieczeń i zbierając radioaktywny materiał. Podobnie było w tytule I, Ball z 1987 roku wypuszczonym na Amstrada CPC, C64 i ZX Spectrum. W tej zręcznościówce pokonywaliśmy poszczególne poziomy na czas, zbierając uzbrojenie i strzelając do przeciwników. W kontynuacji gry zmodyfikowano zasady i zmniejszono plansze do wymiarów pojedynczego ekranu, a rozgrywka stała się trudniejsza, ponieważ nasza kulka poruszała się swobodnie tylko w poziomie, w górę trzeba było już podskoczyć.

KULKKA: BEZBRONNA I GŁODNA

Krągłości nie sposób odmówić Pac-Manowi, który wprawdzie zaczynał karierę jako kawałek nadgryzionej pizzy, jednak już w kolejnych częściach przygód to wieczne głodne, a przy tym bezbronne stworzenie nabrało właściwych kształtów. W 1984 roku na automatach pojawił się Pac-Land (przeniesiony kilka lat później na komputery) - to zaskakująca zręcznościówka, w której ponownie uciekaliśmy przed duchami, a nasz krągły bohater skakał po platformach i zbierał owoce w drodze do wyjścia z poziomu. Wyraźnie okrągłutki był też Pac-Man z Pacmanii, wydanej przez Namco na automaty w 1987 roku i przeniesionej między innymi na ZX Spectrum rok później. W grze obserwowaliśmy labirynty w rzucie izometrycznym, zyskaliśmy też nową moc (w stosunku do płaskiego Pac-Mana), mianowicie - przeskakowanie nad duszkami. Piękny i okrągły był również hiszpański klon Pac-Mana, czyli Mad Mix wydany w 1988 roku. Co ciekawe, konty-

nuacja - Mad Mix 2, która ukazała się dwa lata później, podobnie jak Pacmania zaprezentowana została w rzucie izometrycznym.

TOCZENIE KULEK

Proces sterowania bezbronną kulką oraz umiejętnego omijania przeszkód i lawirowania pomiędzy przeciwnikami wielokrotnie stał się podstawą budowania światów w grach. Już w 1982 roku w Bubble Trouble (ZX Spectrum) musieliśmy przeprowadzić okrągłego bohatera przez izometryczny labirynt. Jednak to zbliżony pod względem zasad rozgrywki i widoku Marble Madness z 1984 roku, wydany na automatach do gier i wielu popularnych 8- i 16-bitowcach, przypadł do gustu graczom. W 1987 roku powstał jeszcze jeden udany, widziany w rzucie izometrycznym labirynt - Red L.E.D. na ZX Spectrum.

Jeśli pominiemy gry z jajami (Chuckie Egg, 1984), zbieraczy okrągłych bomb (Bomb Jack, 1986) i strzelanie bąbelkami (Bubble Bobble, 1986) czy skakanie bo bąblach (Bubble Dizzy, 1991), gdzieś po drodze spotkamy inny, ciekawy wariant gry z kulkami, znany między innymi pod nazwami Cannon Ball (1983) i Bubble Buster (1984). To jednak tylko marne prototypy pozycji, która wzbudziła emocje graczy w 1989 roku. Zwała się Pang (lub Buster Bros.) i polegała na umiejętnym rozbijaniu wielkich kulek na mniejsze, a później tych mniejszych na miniaturowe, za pomocą harpuna, haka lub pistoletu. Na 50 różnorodnych planszach można było walczyć samemu lub w kooperacji.

Rok 1986 zdecydowanie należał do Trailblazera - skaczącej po płynnie animowanych torach kulki, która narodziła się na C16 i rozprzestrzeniła na wszystkie 8-bitowce, Amigę i Atari ST. Były to zaskakująco szybkie, dynamiczne wyścigi z czasem, wymagające sprawnego decydowania, na które z pół warto spaść, by nie stoczyć się z toru. Rok później powstał pokreślony świat Wizballa, w którym - skacząc i strzelając kulką - odzyskiwaliśmy zabrane z plansz kolory.

Przypominający kieszonkowego Supermana bohater Bomb Jack igrał z kulkami w kilkunastu konwersjach gry.

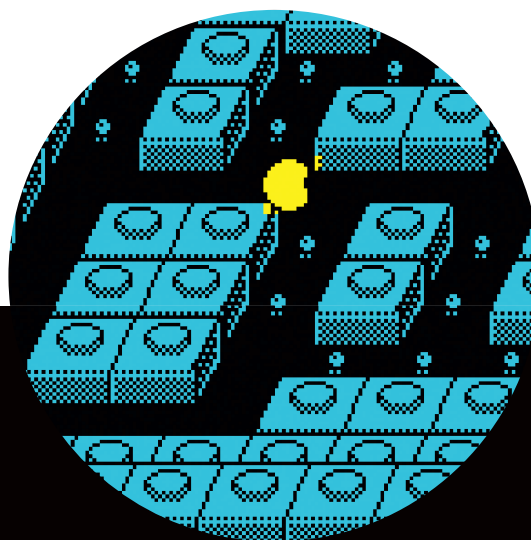




✦ Bohaterowie Bobby Bearing i Molecule Man też byli kulkami.



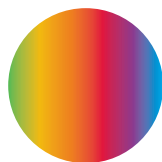
✦ Nie wolno zapominać o największym z nich wszystkich - w końcu aktywny do dziś Pac-Man też jest kulką! Tutaj w Pac-Manii na ZX Spectrum.



W 1995 freeware Kulki Jarosława Lewandowskiego opanowały maszyny z Windows 3.1 i 95. Przystawianie kolorowych kuleczek na planszy 9x9 sparyalizowało pracę w biurach.



✦ Dizzy narodził się w 1987 roku w wyobraźni bliźniaków Oliverów.



✦ Jeż Sonic jest szybszy od niejednej kuli bilaradowej. Zdarzało się, że występował gościnnie w pinballach.



Po Wizballu pojawił się Wizkid, który w 1992 roku zaproponował jeszcze bardziej zaskakującą zręcznościówkę osadzoną w pomysłowym uniwersum Jona Hare'a.

Do grona znanych i niezwykle popularnych kulek należy zaliczyć także Sonica (1991, Sega Genesis), który w świat platformówek wstrzelił się z szybkością daleko wykraczającą poza osiągnięcia innych bohaterów gier zręcznościowych. Zwinięty w kulkę język poruszał się tak szybko, że rozgrywka bardziej przypominała zabawę na flipperze niż platformówkę (a i taki rozdział w swojej karierze ma na koncie Sonic). Innym pędzącym przez poziomy w przezroczystej kuli bohaterem była małpa z gry Super Monkey Ball (2001, automaty, Nintendo GameCube). Nie sterowaliśmy tu opakowanym w kulkę bohaterem, a jedynie przechylaliśmy planszę, wykorzystując siłę ciężenia do kierowania ruchem małpki. Schemat tej rozgrywki odtworzono w 2004 roku w darmowej pozycji Neverball na PC (neverball.org). Listę zręcznościowych tytułów z kulkami zamyka zasługujące na uwagę LocoRoco na PSP (2006), całkowicie płaska gra, w której główną rolę odgrywał spasiony (po pewnym czasie), odbijający się od wszystkiego, krągły bohater - bezbronny jak Pac-Man i poszukujący na planszach swoich ziomeków. Nie kierowaliśmy bezpośrednio postacią (poza skakaniem), mogliśmy tylko przechylać planszę w lewo lub w prawo. Uwaga, LocoRoco wciąga jak wir, dotknięcie grozi uzależnieniem.

MYŚL I TURLAJ

Pod koniec lat 80. niemal wszystkie komputery opętała jedna z najciekawszych gier logiczno-zręcznościowych - Rock 'n Roll (1989). Choć idealnie toczyło się w niej kulę za pomocą myszy lub trackballa, to i w wersji na ZX Spectrum sterowanie joystickiem było wygodne. Przemierzaliśmy rozległe plansze, turlając głównego bohatera przez poziomy, zbierając klucze i bonusy oraz podążając do wyjścia po podłożach o różnorodnych właściwościach.



Niesamowicie wciągająca rozgrywka. Podobne zasady miał Rollin (1995, MS-DOS) oraz wydane w 1996 roku na Amigę Spherical Worlds, dziś ta ostatnia gra jest dostępna całkowicie za darmo na stronie www.infobyte.hr/sphericalworlds.

Początek lat 90. należał do dwóch przebojów. Pierwszym był Logical z 1991 roku, w którym sterowaliśmy tarczami, zestawiając na każdej z nich kulki o tym samym kolorze. Kolorowe kule sukcesywnie pojawiały się na planszy. Ta wciągająca i ciekawa gra ustąpiła jednak świetności Oxyda (1992) i Oxyda Magnum (1993), produkcji, które rozpoczęły swoją karierę na Atari ST. Celem zabawy było poszukiwanie kolorowych par kamieni, w które należało uderzyć kulką. Złożone poziomy, różnorodne podłoża i dobrze zaprojektowane labirynty na długo nie pozwalały oderwać się od zabawy. Dziś plansze z oryginalnych Oxydów można rozegrać na ekranie PC w bezpłatnej grze Enigma (2007, www.nongnu.org/enigma).

Modę na strzelanie kulkami do celu zapoczątkował hit z automatów - Bust-a-Move (1994), będący odwróconą wersją Tetrisa, w której to my rozbijaliśmy kolorowe kule, celnie uderzając w te już ułożone na planszy. W 2002 roku gra doczekała się darmowego remake'u zatytułowanego Frozen Bubble, a jej popularność szybko przełożyła się na porty na inne platformy retro, że wspomnę choćby Cannon Bubble z 2007 roku na ZX Spectrum. Jednak prawdziwym królem kulkowych strzelców okazało się PopCap Games ze swoją Zumą z 2003 roku, w której należało zburzyć łańcuch złożony z kolorowych kul, strzelając odpowiednimi barwami we właściwe miejsca. Kto nie grał, niech wypróbuje, wystarczy pierwszy lepszy darmowy klon Zumy (widziałem ich kilkadziesiąt), by miło spędzić kilka godzin pracy w biurze.

W 2010 roku narodziła się jedna z najciekawszych gier logiczno-zręcznościowych, w której - obserwując świat z perspektywy pierwszej osoby - przedzieraliśmy się przez labirynt łamigłówek, ciągnąc za sobą artefakt o kulistym kształcie.

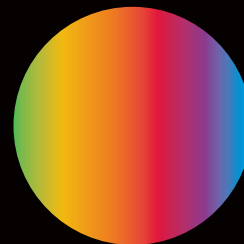


✚ Rozbijanie kulek w amigowym Pango może okazać się fascynujące, jeśli bohater został wyposażony w odpowiedni oręż.



✚ Pinball Illusions było trzecią po Dreams i Fantasies symulacją flippera. Tak zaczęła karierę szwedzkie studio Digital Illusions CE (DICE).

Rainbow Arts ma na swoim koncie parę skrajnie odmiennych kulek: zbyt złożonego i praktycznie niegrywalnego Jinksa oraz rewelacyjnego i wciągającego Rock and Rolla.



✚ Toczenie kulki na Game Cube jest przyjemne, jeśli do sterowania wykorzystujemy przechylane podłoże - jak w Super Monkey Ball.



✚ The Ball z 2010 roku to wyjątkowa, trójwymiarowa podróż z podręcznym artefaktem w kształcie kuli. Zagadki logiczne rozwiązujemy wykorzystując broń sterującą kulą i cechy otoczenia.





W LocoRoco na PSP można nie tylko obracać się i skakać. Ta kulka potrafi też śpiewać!



Kulkowi bohaterowie już nie są tak liczni jak dawniej. Ale EA w swojej serii NBA Live pielęgnuje tradycje.



Zdobyta na początku rozgrywki broń pozwalała odpychać i przyciągać tytułową kulę. Indiana Jones pewnie chętnie wymieniłby swój bicz na Hammer z The Ball, nie musiałby tyle razy uciekać przed głazem, a jedynie toczyłby go, jak żuk gnojowy. W The Ball świetnie się grało, a łamigłówki z poziomu na poziom stawały się coraz bardziej zajmujące.

BREAKOUTY I ARKANOIDY

W 1976 roku Nolan Bushnell i Steve Bristow opracowali koncepcję gry Breakout, zlecając wykonanie prototypu automatu do gier Steve'owi Wozniakowi. Tak narodziła się pierwsza gra wideo, polegająca na rozbijaniu kolorowego muru. Dwa lata później Breakout zagościł już na ekranach domowych systemów rozrywki, na Atari 2600. W tym samym czasie powstał Super Breakout, w którym uwzględniono dodatkowe tryby rozgrywki (sterowanie dwiema paletkami, trzy kulki w grze, opadający mur). Musieliśmy jednak uzbroić się w cierpliwość, zanim w 1986 roku Taito wymyśliło Breakouta na nowo i nazwało go Arkanoidem. Wystarczyło dodać kilka bonusów spadających po rozbiciu cegiełek i wypełnić planszę przeciwnikami, którzy przeszkadzają w rozwalaniu muru, by Breakout nabrał rumieńców, a sam pierwowzór odszedł w zapomnienie.

W 1987 roku Arkanoid trafił na ekrany komputerów, a rok później wszyscy grali w Revenge of Doh. Niestety, mało kto miał stosowny kontroler, by w pełni cieszyć się zabawą w objanie muru kulką. W 1987 roku powstał jeszcze jeden, innowacyjny klon Breakouta - Krakout, w którym obrócono rozgrywkę o 90 stopni, ustawiając paletkę po prawej stronie ekranu. To wystarczyło, by Krakout zyskał wiernych fanów. W tym samym roku pojawiła się kolejna niezwykła wariacja, zatytułowana Ball Breaker. Tym razem widok planszy został przedstawiony w rzucie izometrycznym, a paletka poruszała się po skosie.

Spośród setek odmian Breakouta warto wymienić jeszcze wydane

w 1991 roku na Amigę MegaBalla, oferującego świetnie zaprojektowane plansze i wiele bonusów modyfikujących rozgrywkę, a także Poinga, opracowanego w 1992 roku przez muzyka Paula van der Valka (również na Amigę), w którym paletkę umieszczono po lewej stronie ekranu, a utrata piłki prowadziła do nerwowego przechwytywania jej na poprzednich planszach z podkreślonym tempem rozgrywki.

Posiadacze Windows zyskali za to dostęp do dwóch bardzo solidnych freeware'owych breakoutów: serii DX-Ball, Super DX-Ball oraz LBreakout. Była jeszcze jedna, zupełnie szalona wersja Breakouta: Jinks stworzony przez Rainbow Arts i wydany między innymi na C64 i Amigę. Owszem, wciąż mieliśmy paletkę i piłkę, jednak plansza okazywała się znacznie większa niż widoczny na ekranie obszar, zaś paletkę dało się obracać, by zmieniać tor ruchu kulki, a nawet przesuwać w dowolne miejsce ekranu. Cel: rozbijanie murów i zbieranie bonusów. Problem w tym, że rozmiary planszy sprawiały, iż czasami kulka gubiła się gdzieś na krańcu poziomu, a my ganiałiśmy za nią z paletką... to zdecydowanie najbardziej frustrująca odmiana Breakouta, w jaką grałem.

A gdyby tak, zamiast paletką, można było pokierować kulką? W Madballs z 1988 roku (C64, ZX Spectrum, Amstrad CPC) skakaliśmy kulką po rozbudowanych planszach, odbijając się od przeszkód i przeciwników. Dotrzeć do wyjścia nie było łatwo, bowiem wrogowie za wszelką cenę próbowali zepchnąć nas z platformy.

W 1988 roku firma Markt & Technik na jednej z dyskietek dołączonych do Happy Computera wydała najciekawszego breakouta z odwróconymi zasadami. Ponownie sterowało się kulką, poruszającą się bez przerwy w pionie i odbijającą od przeszkód. Naszym zadaniem było zniszczyć kolorowe cegły, nie uderzając w pola oznaczone czaszkami. Niby łatwe, ale konieczność dostosowania koloru piłki do rozbijanych cegieł poprzez trafianie w odpowiednie kamienie oraz pomysłowo zaprojektowane plansze sprawiły, że rozgrywka okazała się trudna,

aczkolwiek wciągająca i niesamowicie satysfakcjonująca. Taki był właśnie Crillion na C64.

KULA W GRZE

Poobijana przez breakouty i arkanoidy nasza bohaterka w tym rozdziale musi zmierzyć się z jeszcze jednym przeciwnikiem, wyposażonym w przynajmniej dwa flippery i wyrzutnię metalicznie połyskujących kul. Komputerowe symulatory pinballi nie miały łatwej drogi na ekranach komputerów. Wystarczy chociażby spojrzeć na tytuły Pinball Wizard z 1983 roku czy Flip Flap z 1984 (ZX Spectrum) albo nieco bardziej dopracowanego Advanced Pinball Simulatora z 1990.

Na Spectrum sytuację ratowała tylko gra Pinball Power (znana też jako Pinball 3D) z 1989 roku. Symulatory pinballi w latach 80. były słabe i miały się nijak do rozrywki dostarczanej przez prawdziwą mechaniczną maszynę. Właściwie trzeba było poczekać aż do 1992 roku, by coś drgnęło. Wtedy to Digital Illusions wypuściło Pinball Dreams, a gracze łamali klawisze Alt w komputerach marki Amiga na wszystkich czterech dobrze zaprojektowanych stołach. Ten sam pinball zagościł później na PC i wielu innych platformach, w tym w serii Minis na PlayStation Portable, i wydawałoby się, że nie można już lepiej zrobić dwuwymiarowego flippera, gdyby nie wydana pod koniec tego samego roku gra Pinball Fantasies, a także Pinball Illusions z 1995 roku (obie autorstwa Digital Illusions).

W tym czasie z rosnącą potęgą DICE mógł konkurować tylko skromny Epic Pinball na PC (1993). Co interesujące, Digital Illusions w 1996 roku wypuściło jeszcze jednego pinballa, którego jakoś przebiła dotychczasowe produkcje studia. Slam Tilt wyszedł na PC i (mimo podupadającego rynku) stał się również hitem na Amidze. Później były jeszcze próby stworzenia ciekawych, trójwymiarowych flipperów, jednak z mojego punktu widzenia już nigdy nikomu nie udało się przyciągnąć graczy na dłużej do komputerowego pinballa. ■



SEKRETY

SHADOW OF THE COMET

Hubert Chardot kończył pracę dla wytwórni 20th Century Fox i nie chciał już wracać do branży filmowej. Kolega z Warner Bros powiedział mu, że zna człowieka o imieniu Bruno Bonnell, mogącego mu załatwić nowy fach. Francuz rozkręcał właśnie firmę Infogrames.

■ Micz

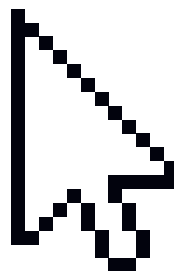
To było pierwsze poważne spotkanie z Lovecraftem w grach komputerowych. Wcześniejsze produkcje zawierające motywy, fragmenty i inspiracje twórczością samotnika z Providence stanowiły zaledwie jogging. Tutaj czekał nas pełnowymiarowy horrorowy maraton.

Shadow of the Comet ukazał się w czasach, gdy Tim Berners-Lee wymyślił już co prawda WWW, ale Telekomunikacja Polska jeszcze nie udostępniała magicznego numeru 0202122, przez co zwykły użytkownik nie wiedział nawet, co to Sieć. Nie było mowy o podpowiedziach i prowadzeniu za rączkę. Było za to całe wolne lato 1993 roku i pięć dyskietek z tajemniczym dziełem.

Pierwsze sekwencje gry okazały się mistrzostwem w każdym calu, narracyjnymi Himalajami gier wideo. Pomijam już działającą na wyobraź-

nię historię lorda Boleskine'a, który w 1834 roku obserwował przelot komety Halleya. Coś odkrył, coś, co podziało na jego zmysły tak mocno, że skończył w psychiatryku. Tajemnicę tego wydarzenia badaliśmy jako John Parker w 1910 roku, tuż przed kolejnym pojawieniem się komety. Co więcej, znajdowaliśmy się w tym samym miasteczku, w którym astronomiczne obliczenia czynił Boleskine. Zwało się ono Illsmouth, co było nazwą inspirowaną wymyślonym przez Lovecrafta Innsmouth.

Zaczynało się więc błąkanie od domu do domu, od zamkniętej bramy cmentarza do dziwnej rezydencji, do której nie dało się wejść. Facet w sklepie wyglądał mocno podejrzanie, ale nie można było go bardziej podpytać. Babcia siedząca na ławce coś chyba wiedziała, jednak ewidentnie nabrała wody w usta. I ten ciągły brak śladów. Wiadomo, że gdzieś w lesie znajdo-



Producent



Patrick Charpenet jest trochę zapomnianym współtwórcą sukcesu przygodówek Infogrames. Zaczynał jako grafik przy Eternamie, potem razem z Fredem Raynałem tworzył zarys Alone in the Dark, zaś przy Shadow of the Comet pełnił funkcję producenta. Trwał z Infogrames do samego końca. Jeszcze w 2003 roku, gdy firma zmieniła nazwę na Atari, odpowiadał za produkcję Terminator 3: Rise of the Machines.

wała się chatka, do której należało dotrzeć, ale gdzie było wejście do tego lasu? Pamiętam, że w Illsmouth spędziłem okrągły miesiąc, zaczynając odczuwać delikatne liźnięcia szaleństwa. Ta gra była piekielnie trudna, niosąc jednocześnie tak potężną tajemnicę, że kreowała masochistyczną przyjemność ze stania u wrót owej tajemnicy i niemożności jej osiągnięcia. To naprawdę bardzo dziwne uczucie, dziś już zupełnie nieobecne w grach, po którym zostały tylko wspomnienia.

Odblokowanie akcji nastąpiło po tym, gdy w domu stanąłem w odpowiednim miejscu i Parker namierzył wzrokiem bodajże jakiś dziennik. Potem poszło już w miarę szybko aż do finału, w którym padło imię Yog Sothotha - „tego, który jest strażnikiem Bramy”.

Pamiętajmy, że Shadow of the Comet był oficjalną przygodówką „inspirowaną dorobkiem H. P. Lovecrafta”. Taki napis znajdował się nawet na pudełku gry. Szef Infogrames, Bruno Bonnell, wykupił nieco wcześniej od firmy Chaosium licencję na charakterystyczne dla dzieł Lovecrafta motywy, chcąc wykorzystać je w Alone in the Dark. Po awanturze z Fredem Raynałem zmieniono morskie i kosmiczne bestie na zombie - jedynie w tle pozostał duch pisarza. W Shadow of the Comet czujemy go znacznie mocniej. To moim zdaniem najbardziej lovecraftowska gra w historii, genialnie oddająca klimat osaczenia, niepewności i zetknięcia z Nieznany. Główny autor gry, Norbert Cellier wspomagany świetnym piórem Huberta Chardota po prostu stworzyli arcydzieło.

Do dzisiaj często myślę sobie o niezwykłym doświadczeniu, jakim było kończenie Shadow of the Comet. Nie pamiętam już słabej, MID-owskiej muzyczki ani niezbyt ciekawych dialogów. Mam za to w głowie pełnoekranowe, nienormalne, pokrzywione twarze mieszkańców Illsmouth i puste, dotknięte cieniem komety uliczki, po których włączyłem się długimi tygodniami.

Tak, byłem w Illsmouth i widziałem to na własne oczy. ■



✦ Wypełniające cały ekran postacie były już wcześniej w Eternamie.



✦ Scenariusz oprócz „Cienia nad Innsmouth” czerpał też z „Kosmaru w Dunwich”.



✦ Pierwsze sekwencje w Innsmouth i odkrywaniu korzeni historii sprzed lat, to czyste mistrzostwo.



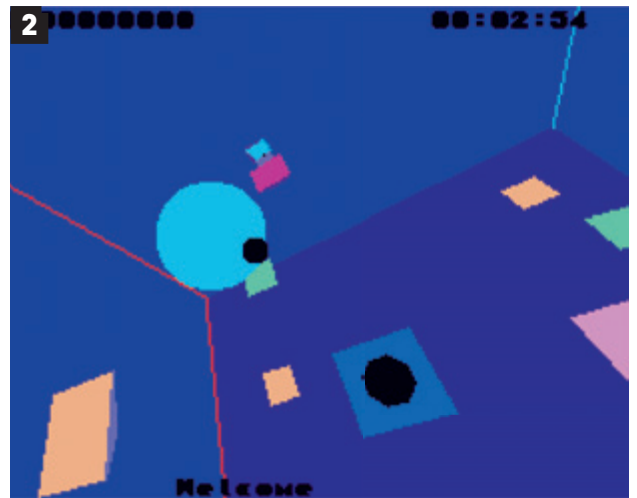
✦ Naraz żarty się kończą i do gry wkraczają pierwiastki nadnaturalne...



✦ Pracującym nad grą grafikom najlepiej wychodziły lokacje skąpane mrokiem.



✦ Zachodzące za horyzontem słońce zwiastowało przybycie samego Yog-Sothotha.



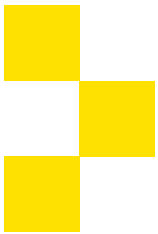
❖ Shadow of the Comet wydany był w pięknym, zdobionym pudełku. W środku znajdowały się dokumenty uzupełniające przedstawioną w grze opowieść.



- 1** **Drakkhen** po latach wydaje się pierwowzorem wielu gier Infogrames.
- 2** **Alpha Waves** powstało na Amigie. Konwersję na PC robił Fred Raynal.
- 3** **Don Jonz**, bohater Eternama – Magiczny Świr, znany też jako Warren Grieder.
- 4** **Eternama** Norbert stworzył z Laurentem Salmeronem. Wyszła też wersja „talkie”.
- 5** **Prisoner of Ice** najmocniej inspirował się opowiadaniem Lovecrafta „W górach szaleństwa”.



W CIENIU PRZYGODÓWEK



Z twórcą Shadow of the Comet, **Norbertem Cellierem**, rozmawia Piotr Mańkowski.

P To prawda, że Amstrad był najbardziej popularnym komputerem ośmiobitowym we Francji? Cała seria tych komputerów cieszyła się u nas dużą sławą, ale nie były najpopularniejsze. Na rynku niemal równocześnie pojawiły się ZX Spectrum, Oric i Amstrad właśnie. Jednak zaskoczę cię - komputerami, które na dobre weszły do francuskich domów, były Thomson T07 oraz Thomson MO5. Dołączano do nich pióro świetlne, stanowiące w owym czasie nieliczną ciekawostkę. Rozwojowi T07 patronował rząd francuski, pomagając wprowadzać go do szkół. Dla większości urodzonych nad Sekwaną dzieciaków był to właśnie pierwszy sprzęt, dzięki któremu poznawały informatyczną rzeczywistość. Potem podobną popularność osiągnęły dopiero Amiga 500 i Atari ST, ale to już były zupełnie inne czasy.

P A jaka była twoja ulubiona gra, gdy zaczynałeś przygodę z komputerami? Trudno wymienić jeden tytuł, bo w początkach rozwoju elektronicznej rozrywki niemal każda gra przynosiła jakąś innowację. Byliśmy uzależnieni od Tetrisa i Breakouta. Najbardziej szokujące było to, że technologia, którą zachwycaliśmy się w danej chwili, często rok później okazywała się już przestarzała. Tak szybko następował postęp. Gdy teraz zastanawiam się, co było największym przełomem, na myśl przychodzą mi SimCity i Lemmings.

P Twoim pierwszym dużym projektem był Eternam przygotowywany przez Infogrames. Ale czy wcześniej pracowałeś już nad jakimiś innymi grami? Moją zupełnie pierwszą pracą w branży, wykonywaną jeszcze z doskoku, było przygotowanie konwersji gry Drakken. To było bardzo interesujące łączenie

lokacje 2D z sekwencjami 3D. Dzisiaj to zupełnie zapomniana gra, ale jak się jej przyjrzyś, dostrzeżesz znajome klimaty z Eternama i innych tytułów. Sam Eternam rozpoczął życie jako techniczne demo. To był nasz nowy engine 3D, do tego przeznaczony do wykorzystania w przygodówce. Po raz pierwszy też włączyliśmy do gry sekwencje wideo. W tamtym czasie nie istniały takie funkcje jak scenarzysta gry. Cała praca odbywała się w obrębie grup kreatywnych, w których wymyślano dosłownie wszystkie elementy. Było to zabawne, bo program powstawał na bieżąco, kawałek po kawałku. Jednocześnie trzeba pamiętać, że sprzedaż gier nie była powalająca.

P Potem zostałeś członkiem ekipy tworzącej Alone in the Dark. Pamiętasz swoje pierwsze wrażenie, gdy zobaczyłeś demo tej gry? Frédériccka Raynala poznałem, gdy kończył konwersję North & South oraz Alpha Waves. Rozpoczął prace nad Alone in the Dark w tym samym czasie, gdy ja zacząłem pracować nad swoim własnym projektem w Infogrames, czyli Shadow of the Comet. Nie byłem członkiem oryginalnego zespołu Freda. Moją rolą była lokalizacja i konwersja gry po tym, gdy Raynal odszedł z firmy. Po skończeniu Alone in the Dark pracowałem też przy kolejnych dwóch częściach tej gry oraz Time Gate: Knight's Chase, opartym na tym samym silniku. Demo, o którym wspominałeś, w swojej pierwotnej wersji nie miało nic wspólnego z ostatecznym produktem. Akcja rozgrywała się w niemal kompletnie ciemnym pomieszczeniu, a gracz miał ograniczoną ilość zapalek, żeby oświetlać teren. To dokładnie obrazowało, skąd wziął się tytuł gry. To pierwsze demo, podobnie jak demo Eternama, powstało na bazie silnika Alpha Waves.



Norbert

Po latach spędzonych w Infogrames zajął się kształceniem studentów. Obecnie jest szefem indyjskiego oddziału Supinfogame Rubika – francuskiej szkoły, w której wykłada się teorię i praktykę tworzenia gier wideo.

P W trakcie produkcji *Alone in the Dark* Bruno Bonnell zakupił licencję na świat „*The Call of Cthulhu*” od Chaosium. Nie została ona jednak wykorzystana w tej grze, ale uniwersum to stało się, jak rozumiem, osnową *Shadow of the Comet*?

Tak. Infogrames miało już doświadczenie w nabywaniu licencji znanych filmów. W końcu miało w portfolio gry z udziałem Tintina, Smerfów, Lucky’ego Luke’a czy Asteriksa. Licencja na „*The Call of Cthulhu*” zawierała punkt, że Infogrames może wyprodukować jedynie trzy gry na podstawie dzieł H. P. Lovecrafta. *Alone in the Dark* nie uzyskało zatwierdzenia Chaosium, które żądało zbyt wielu zmian - przez co gra ukazała się bez oficjalnej licencji, ponieważ Infogrames nie mogło dłużej czekać i bawić się w zmiany programu. *Shadow of the Comet* stał się pierwszą produkcją oficjalnie zaaprobowaną przez Chaosium.



✚ Bruno Bonnell był w latach 90. najważniejszą postacią francuskiego rynku gier wideo.

✚ Wybudowana w 2001 roku liońska siedziba Infogrames była symbolem upadku firmy.



P Scenariusz *Shadow of the Comet* został napisany przez Huberta Chardota, który współtworzył niemal każdą grę Infogrames ze złotego okresu 1992-95. Potem ten człowiek zniknął. Na czym polegał jego fenomen?

Pomni błędów popełnionych przy powstawaniu *Eternama*, wprowadziliśmy do naszego teamu scenarzystę. Huberta Chardota znaleźliśmy przez przypadek. Pracował wcześniej w branży filmowej i nigdy nie zrobił żadnej gry. Ale pociągała go możliwość opowiadania interaktywnych historii, więc szybko się w tym odnalazł. Złoty okres, o którym wspominałeś, zakończył się z dwóch powodów. Praca nad czterema grami opartymi na tym samym silniku była dość męcząca, a jednocześnie w połowie lat 90. nadeszła nowa generacja konsol (PlayStation One, Sega Saturn, Nintendo GameCube), które promowały gry akcji, a nie przygodówki, do których artysta o osobowości Huberta pasował najlepiej. Pracował potem jeszcze przy grze *Agharta* wraz z resztą ekipy *Alone in the Dark*.

P Porozmawiajmy o *Shadow of the Comet*. Jakie było twoje główne założenie, gdy wraz z resztą ekipy przystępowałeś do realizacji lovecraftowskiego pomysłu? Pierwszy warunek był prosty: robimy przygodówkę typu point 'n' click opartą na licencji „*The Call of Cthulhu*”. Hubert Chardot spędził mnóstwo czasu, dopracowując szczegóły tego uniwersum. Teraz już wiem, że ustaliśmy stanowczo za wysoki poziom trudności. W tamtym czasie gry generalnie były trudniejsze niż obecnie i gracze domagali się wymagających główkowania zagadek. Inspirowały mnie przygodówki LucasArts, które były trudne, a czasami wręcz alogiczne.

P To była niby klasyczna przygodówka, ale zawierała nieznanne, ciekawe pomysły, w stylu kreskowanej linii biegnącej od głowy bohatera do najbliższego przedmiotu.

✚ Knight's Chase ukazało się w 1996 roku i było pierwszą częścią z planowanej trylogii Time Gate.

To był element, który wcześniej został użyty w Drakhen. Zabrało mi wiele czasu konwertowanie wszystkich komend i skryptów tak, by mogły być obsługiwane jedynie za pomocą myszki. Shadow of the Comet nie wykorzystywało klawiatury jak nasze poprzednie gry. Nawiasem mówiąc, większość hardkorowych programistów oraz dział rozwoju byli zdania, że myszka jest narzędziem przydatnym jedynie artystom grafikom, a nie graczom.

P Z poziomem trudności faktycznie poszliśmy daleko. Pamiętam na przykład, że gdy już jakimś cudem trafiłem do lasu, nie mogłem odnaleźć polany. To była gra dla maniaków przygodówek.

Nie taki był nasz zamiar. Nie jest wielką tajemnicą, że wynikało to z braku etapu testowania w trakcie produkcji. Dział Infogrames zajmujący się zatwierdzaniem projektów zgłosił wiele poprawek, ale akurat na poziom trudności nie zwrócił uwagi. No i pamiętajmy, że kryterium „trudne do skończenia” w latach 90. było w modzie.

P Shadow of the Comet odniósł sukces komercyjny?

Tak. Wyniki sprzedaży nie były tak dobre jak w przypadku Alone in the Dark, ale też w projekt zaangażowano znacznie mniejsze środki. Podstawę zespołu stanowiło przecież 5 osób, a pracowaliśmy łącznie 12 miesięcy. Poniesione nakłady zwróciły się bardzo szybko, a Infogrames było na tyle zadowolone, że od razu zleciło naszej ekipie przygotowywanie drugiej gry opartej na „The Call of Cthulhu”, którą był Prisoner of Ice.

P Później pracowałeś również przy Heart of Darkness Érica Chahiego. Bardzo mnie interesuje, jak tam trafiłeś?

Infogrames w 1997 roku kupiło od Virgin Heart of Darkness znajdujące się w zaawansowanym stadium realizacji. Byliśmy wówczas trzecim czy czwartym kolejnym zespołem pracującym nad tym tytułem. Nadzorowałem Amazing Studio przez cały ostatni rok produkcji. Gra była niemal skończona, trzeba było tylko doszlifować kilka rzeczy, zrealizować konwersję na PlayStation oraz zaplanować kampanię marketingową. Oczywiście, nabywając prawa do tego projektu, mocno się wahaliśmy, ponieważ już wtedy system rozgrywki był nieco przestarzały. Produkcja gry rozpoczęła się pięć lat wcześniej, co stanowi bardzo długi okres jak na realizację jednego tytułu. Jednak jego jakość w punkcie wyjściowym była tak wysoka, że nawet mimo tych wszystkich perturbacji końcowy produkt robił wrażenie. Współpraca z Amazing Studio okazała się wspaniałym doświadczeniem. Zakomplowaliśmy się z Érikiem i to ja wydałem Another World 5th Anniversary pod banderą mojej firmy Elektrogames.



✚ Chaosium powstało w 1975 roku, a po 40 latach działalności „Call of Cthulhu” nadal pozostaje główną linią produktową firmy.

Coraz więcej pojawiało się strzelanin z akcją widzianą z perspektywy pierwszej osoby, coraz więcej eksploracji światów 3D, a mniej opowieści w tle. Jednocześnie masowe upowszechnianie się konsol zmniejszyło średnią wieku graczy.

P Dlaczego twoim zdaniem przygodówki jako gatunek umarły w drugiej połowie lat 90.?

Główną przyczyną było nadejście technologii 3D. Zaczęło się to jako czysto techniczna tendencja i wszyscy producenci gier chcieli przekonać wydawców, że potrafią rozwinąć to jeszcze bardziej. Coraz więcej pojawiało się strzelanin z akcją widzianą z perspektywy pierwszej osoby, coraz więcej eksploracji światów 3D, a coraz mniej opowieści w tle. Jednocześnie masowe upowszechnianie się konsol zmniejszyło średnią wieku graczy. Prosta historia typu „księżniczka została w swoje urodziny porwana przez osła, a ty musisz ją uratować” była wystarczająca, by dostarczyć ludziom rozrywki. LucasArts i Sierra On-Line spotkał ten sam los. Obecnie powstają bardzo ciekawe przygodówki, które są doceniane przez nowe pokolenie graczy. I to cieszy.

P Czyli nadal grasz w gry?

Jako człowiek nadzorujący szkołę, w której naucza się o grach, muszę. Oczywiście nie mam już tyle wolnego czasu, co dawniej. Wciąż gram w Forzę Motorsport, Dead Rising i prawie wszystko, co związane jest z Lego, którego zawsze byłem wielkim fanem. Jeszcze więcej czasu spędzam na www.kongregate.com, bawiąc się ich grami, bo tam moim zdaniem znajduje się kopalnia innowacyjnych pomysłów. Korzystam z tego serwisu podczas moich zajęć ze studentami. A moja ulubiona gra ostatnich miesięcy? Nazwa pewnie wielu osobom nic nie powie, ale gorąco zachęcam: Adventure Capitalist. 📌

Przeżyli



Wszyscy już zapomnieli o nestorze elektronicznej rozrywki, a tymczasem mająca obecnie siedzibę w Paryżu firma zdaje się odradzać. W ubiegłym roku wygenerowała 1,5 mln euro zysku. Główne motto strategii na najbliższe lata: korzystać z posiadanego rozległego portfolio gier!

Filmowy OC

Amerykanie jako pierwsi dostrzegli komercyjny potencjał gier bazujących na znanych filmach, ale to w Europie nadano im ostateczny kształt.

■ Ziemek



✚ Ocean znany był z dbałości o jakość własnych wydawnictw. Nawet nadruki na kasetach musiały spełniać wysokie standardy firmy.

Zakup



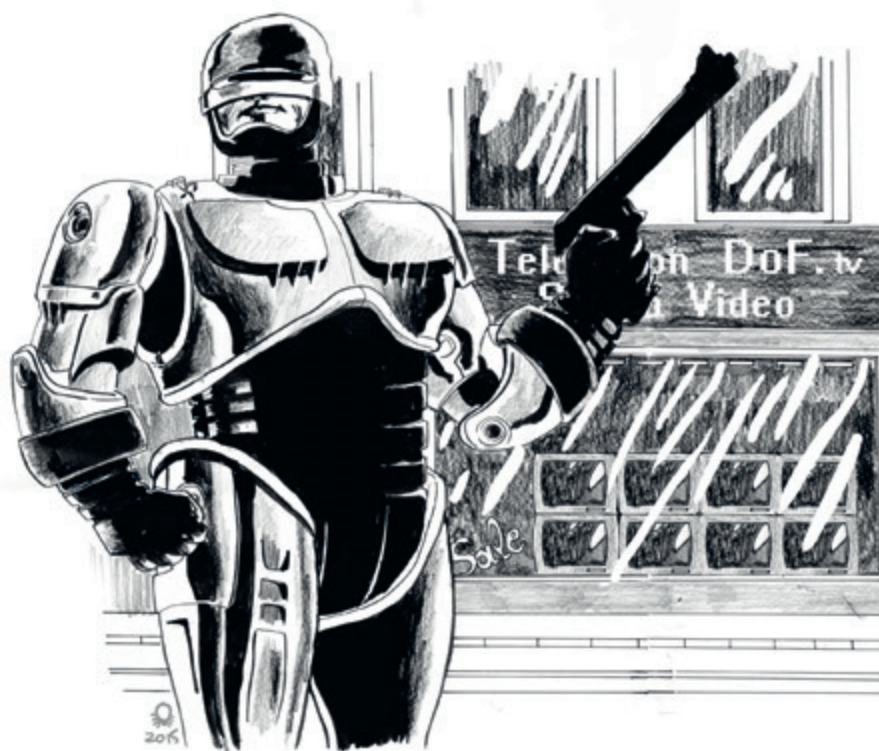
Przejęcie praw do marki Imagine Software

stanowiło pierwszy krok Oceanu ku wielkości. Liverpoolska firma była jednym z pionierów rynku gier, ale popadła w problemy finansowe nie mogąc spłacić długu za... wykup ogłoszeń prasowych. W efekcie zbankrutowała. Ocean zakupił jej markę głównie po to, by wydawać pod tym szyldem gry Konami, które nie żyły sobie, by ich produkty ukazywały się jako wypuszczane przez Ocean Software.

Historię powiązań przemysłu filmowego i gier znaczą wydarzenia o dużej widowności, szczególnie gdy weźmiemy pod uwagę wiek XX: kryzys branży w roku 1983 z ikonicznym E.T., fenomen RoboCopa z roku 1989 czy pierwszy zauważalny sukces filmu opartego na grze w postaci Mortal Kombat (1995).

Potem kurz opadł i przez kolejną dekadę obrazom kinowym zaczęły regularnie towarzyszyć przeciętne gry (z kilkoma chlubnymi wyjątkami pokroju The Chronicles of Riddick), aż w końcu cała instytucja licencji zaczęła tracić na znaczeniu. O ile jeszcze na początku wieku XXI gry otrzymywały potężne wsparcie marketingowe ze strony filmu, o tyle obecnie pozycje obu rynków się zrównały. Topowe marki grze mają podobny zasięg jak najbardziej spektakularne dzieła kinowe, a reżyserzy angażują się w produkcję komputerowych przygód równie mocno co w pracę na planie (casus Avatara). W konsekwencji po filmowe wsparcie sięgają coraz częściej producenci gier mobilnych, gdzie relatywnie niskie budżety pozwalają na skuteczne kompensowanie ryzyka, a zysk w widoczności na platformie App Store liczy się miesięcznie w grubych milionach.

Odkładając na bok rozterki teoretyków, w którą stronę podąża branża, można rzec, że gry na filmowych licencjach stanowiły w latach osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych



✚ Robocop - największy hit w historii Ocean i jedna z ikonicznych europejskich gier typu run'n'gun wydanych na komputery 8 i 16-bit.

wielką siłę, decydującą o dominacji na rynku. Przemysł filmowy (ten masowy) to fenomen amerykański, podobnie zresztą jak same gry, można było więc oczekiwać, że tam też powstaną pierwsze silne powiązania. A jednak podwaliny pod współpracę między obydwojma biznesami zostały położone w Europie, a dokładnie - w brytyjskim Manchesterze.

GRY JAKO BIZNES

Ocean to jeden z tych historycznych wydawców, których jedni uwielbiają, inni zaś oskarżają o całe zło



✚ David Ward założył firmę w mieście, które zupełnie nie kojarzyło się z nowymi technologiami. W piwnicach pierwszej siedziby Ocean przy Central Street rzekomo straszyle!

ean



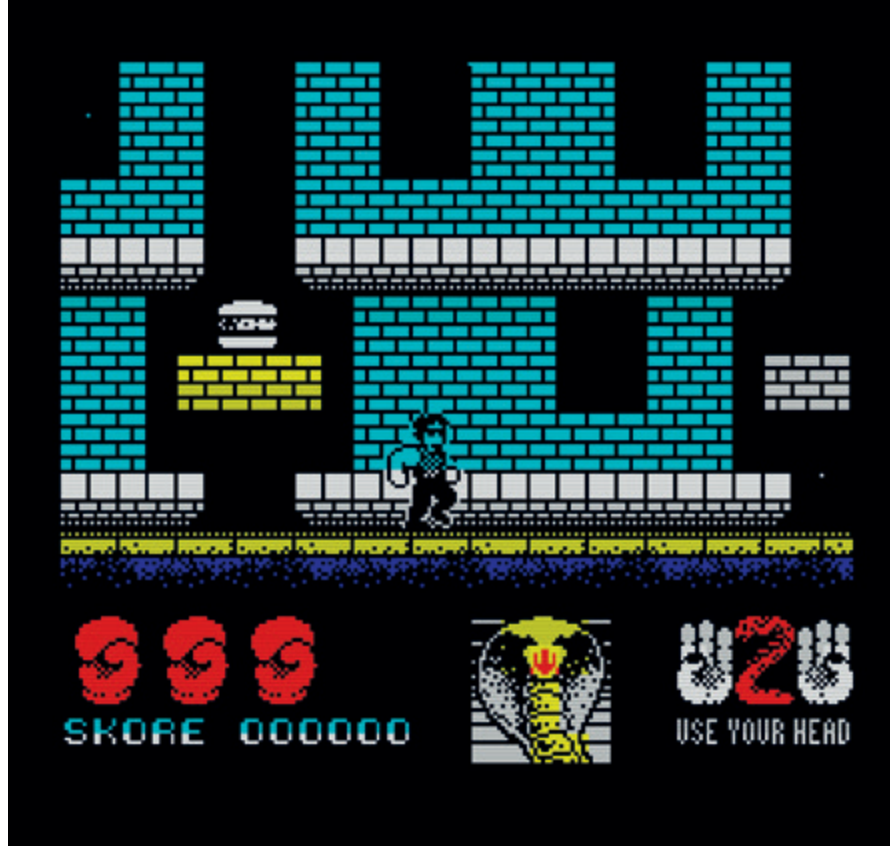
Siłą napędową sprzedaży w latach 80. były znane marki automatów, filmów i seriali. Nikt tak bardzo jak Ocean nie zdawał sobie sprawy z tego faktu.

(i komercję) w czasach komputerów 8- i 16-bitowych. Prawda leży pośrodku, jak zwykle w przypadku studiów wypuszczających kilkadziesiąt produktów rocznie (z czego zazwyczaj kilka jest wartych wzmianki). Założyciele firmy, Jon Woods i David Ward, nie kryli zresztą nigdy, że branża była dla nich przede wszystkim przestrzenią do robienia biznesu, chociaż przyznać trzeba, że wykazali się intuicją, determinacją i pracowitością, której mogą im pozazdrościć bardziej ideowo nastawione gwiazdy growej deweloperki. W roku 1982 obaj panowie powołali do życia twór o nazwie Spectrum Games, przemianowany szybko na znane wszystkim Ocean Software. Cel był jasny - kapi-



Jon Woods był współnikiem Davida Warda w Ocean. Później udzielał się w klubie piłkarskim Everton.

Początki były trudne. Mr Wimpy z 1984 roku był prostą platformówką, próbując wiążąc promocję gry z reklamą sieci restauracji Wimpy.



talizacja komputerowego szaleństwa ogarniającego Wielką Brytanię, biorącego się w dużej mierze z rewolucji technologicznej, która przyniosła Anglikom wiele udanych lokalnych konstrukcji, w tym słynne komputery spod znaku Sinclair.

Brytyjska scena komputerowa w tamtych czasach była zdominowana przez ZX Spectrum. Grudniowy raport Sinclaira z roku 1983 wykazywał ponad milion sprzedanych egzemplarzy, ale nie tylko ich sumaryczna ilość na rynku robiła wrażenie, zaskakiwała też dynamika zbytu. Pięćdziesiąt tysięcy sztuk sprzętu trafiało do użytkowników każdego miesiąca, a fabryki nie nadążały z montażem maszyn. Kto żył pisał gry i programy, tworzył peryferia, nawet te najdziwniejsze i na pozór niepotrzebne. Trwała prawdziwa bonanza. Wśród gier - bez większych niespodzianek - królowały klony hitów ze złotego wieku arcade, chociaż liderzy, w tym Imagine, Bug-Byte i Melbourne House, starali się tworzyć własne koncepcje, czy to przez łączenie gatunków, czy też eksperymentując z różnymi elementami rozgrywki. Sprzedawało się wszystko, co najwyżej pojawiało się pytanie, czy gra zarobi krocie, czy tylko się zwróci.

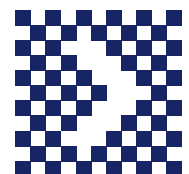


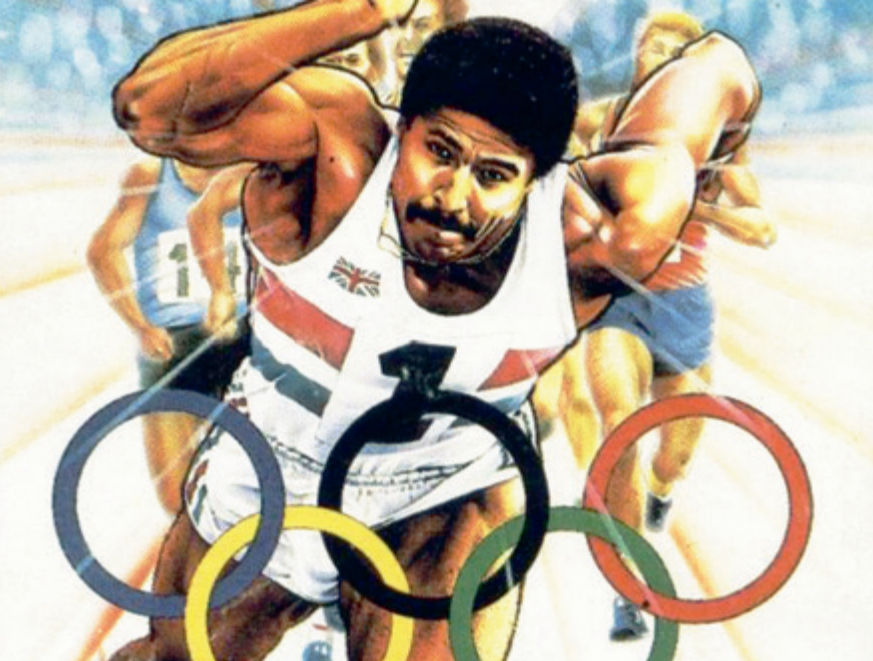
Operation Wolf - gra bez której trudno wyobrazić sobie lata osiemdziesiąte. Ocean z sukcesem przeniósł coin-op na komputery domowe.

Supertest



Zgodnie z anegdotą, Daley Thompson miał sam wybrać jakiego koloru sprite zostanie użyty w pierwszej wersji Decathlonu. Decyzja o wyborze postaci białej związana była z większą czytelnością na ZX Spectrum. W późniejszych odsłonach udało się ominąć ten problem.

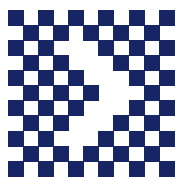




W roku 1984 firma podpisała kontrakt z Daleyem Thompsonem, fenomenem angielskiej lekkoatletyki. Gra wylądowała na pierwszym miejscu wszystkich zestawień sprzedaży, miażdżąc konkurencję i przynosząc ogromne zyski.



✦ O ile Decathlon zapisał się w pamięci graczy jako gra, przy której zniszczono najwięcej joysticków, to Miami Vice zapamiętano jako domniemaną inspirację Grand Theft Auto.



ZNANE MARKI PRZED WSZYSTKIM

Ward i Woods nie eksperymentowali. Liczył się biznes i maksymalizacja wyników finansowych. W wywiadach z założycielami Ocean można czasem wychwycić utrzymane w zimnym tonie opinie o angielskiej scenie micro z tamtych lat. Według Warda był to rynek dzieciaków, których nie stać było na klasyczne gry amerykańskie i trzeba było dostarczać im surogat. Cena kartridża do Atari 2600 wynosiła około 30 funtów. Cena gry kasetowej na ZX Spectrum nie przekraczała 4-5 funtów. Ale te same dzieciaki chciały grać w rzeczy znane i płaciły za klony, nawet jeśli były to często ordynarne i kiepsko wykonane podróbki. Siłą napędową stanowiły rozpoznawalne tytuły i nikt tak bardzo jak zarząd Ocean nie zdawał sobie z tego sprawy.

Decyzja o pozyskaniu praw do znanych licencji zapadła już w roku 1983. Firma nawiązała kontakt z lokalnym wytwórcą gier arcade: Century Electronics, którego Hunchback radził sobie bardzo dobrze w brytyjskich salonach gier. Prawa kosztowały grosze, port ukazał się na wszystkie popularne micro i z marszu trafił na szczyty list sprzedaży.

Muzyka



✦ **Frankie Goes to Hollywood** zasłynęła nie tylko z powodu zespołu firmującego tytuł, ale przede wszystkim z racji nietypowej rozgrywki. Przechodząc pomysłowe, często abstrakcyjne mini-gry rozwijamy cztery cechy naszego bohatera (wojna, miłość, wiara, seks) co ma na celu stworzenie człowieka o ukształtowanej osobowości.



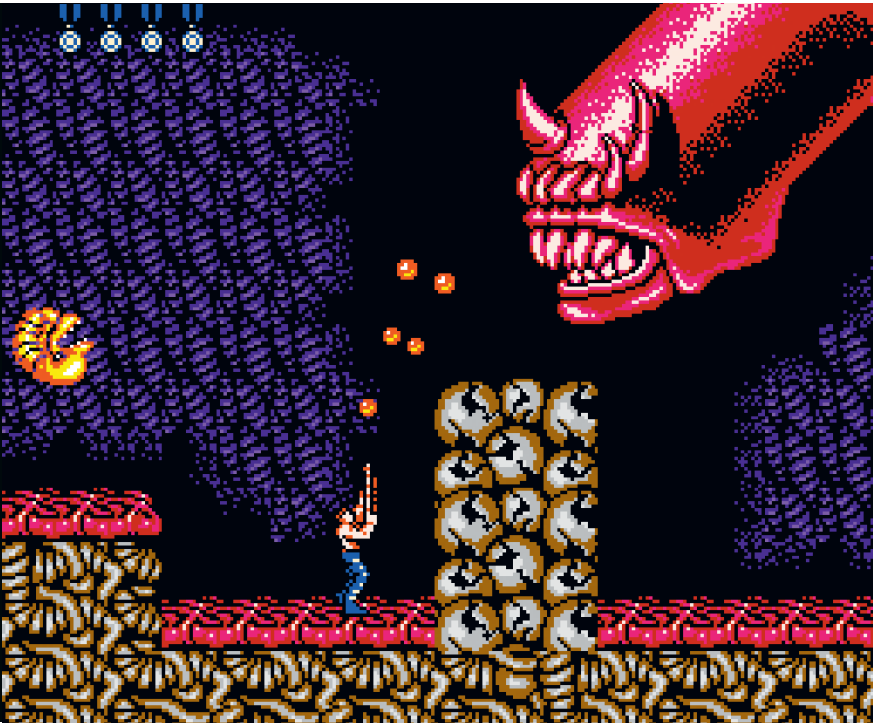
✦ **Street Hawk**, mimo oparcia fabuły na znanym serialu, spotkał się z krytyką prasy.

✦ W serialu „Nieustraszony” (Knight Rider) główną rolę grał David Hasselhoff.

Pomogły w tym podpisane w tym samym okresie kontrakty z dużymi sieciami handlowymi, ale nie uległo wątpliwości, że Ocean znalazło swój sposób na wybiecie się z tłumu. Pozostało jedynie postarać się o bardziej spektakularne marki.

Oceniając z perspektywy lat, nie sposób nie dostrzec, że na historię wydawcy z Manchesteru złożyły się licencje filmowe, ale wystarczy przypatrzeć się uważniej, żeby zauważyć duże zaufanie do rozpoznawalnych marek w całym ich spektrum. Przykłady? W roku 1985 Ocean wydało stworzoną rękami Denton Designs produkcję bazującą na popularności zespołu muzycznego Frankie Goes to Hollywood. Wiara w sukces była tak duża, że w ogromnym lakierowanym pudełku znalazła się nie tylko bogato ilustrowana instrukcja, ale również dodatkowa kaseeta z hitem „Relax”. W 1984 roku, w ramach przygotowań do sportowego szaleństwa związanego z olimpiadą w Los Angeles, firma podpisała kontrakt z Daleyem Thompsonem, fenomenem angielskiej lekkoatletyki. Tak powstał Daley Thompson's Decathlon. Oparta na hicie coin-op Konami (Track & Field) gra wylądowała na pierwszym miejscu wszystkich zestawień sprzedaży, miażdżąc konkurencję i przyczyniając się przy okazji do masowej eksterminacji joysticków z powodu siłowego sterowania. Ocean nie zamierzało zresztą długo opierać biznesu na klonowaniu japońskich twórców i w tym samym roku doprowadziło





do podpisania niezwyklego jak na warunki współpracy na linii Japonia - Europa kontraktu na portowanie gier Konami (wkrótce też TAITO i Data East) na komputery domowe. To bezprecedensowe wydarzenie przyniosło graczom na Starym Kontynencie wiele wyśmienitych gier, które do dzisiaj uchodzą za najlepsze z tamtego okresu (Gryzor, Green Beret, Operation Wolf, Renegade i wiele innych). Jest to jednak zupełnie inna historia, warta osobnego omówienia.

Wracając do licencji filmowych, wyraźnie widać, jak krok po kroku wzrastały kompetencje i rosła sława Brytyjczyków. Na przestrzeni lat 1983-1993 firma przeszła przez cztery wyraźne etapy - od nieudanych eksperymentów po światową dominację. Wszystko zaczęło się jednak od seriali telewizyjnych, wielkiego chaosu i osoby, która z gruzów podniosła cały pion produkcji, wprowadzając Ocean w świat walki o prymat na globalnym rynku.

SERIALOWE KŁOPOTY

Punktem zwrotnym okazało się zabezpieczenie praw do trzech gorących tytułów serialowych. Były to: Street Hawk, Miami Vice i Knight Rider.

Prace nad grami ruszyły w roku 1983 i początkowo nic nie wskazywało, że pojawią się kłopoty. Kiedy jednak w dniu oddania finalnych wersji wyszło na jaw, że nic właściwie nie zostało zrobione, w firmie nastąpiła konsternacja.

Tu należą się pewne wyjaśnienia. Większość europejskich wydawców z początku lat osiemdziesiątych bazowała na twórcach garażowych (bedroom programmers), będących w dużej mierze utalentowanymi nastolatkami łączącymi obowiązki szkolne z fuchami. Rosnące zapotrzebowanie na programistów i medialna sława towarzysząca nowej dziedzinie rozrywki nie sprzyjały zachowaniu skromności, trudno też mówić o jakimkolwiek etosie pracy. Gry, podobnie jak rock'n'roll, były przepustką do fajniejszego życia, rzadko poważnym obowiązkiem. Nie tylko Ocean miało z tym problem, chociaż w tym przypadku niedotrzymanie terminu jednego z projektów (Street Hawka) groziło ryzykiem wysokich odszkodowań wobec strony trzeciej.

Ową trzecią stroną był Kays, lider katalogów sprzedaży wysyłkowej. Wielkie cegły z lakierowanego papieru zawierały każdy możliwy



✦ Słynna Contra ukazała się na komputerach domowych pod nazwą Gryzor. Szczególną sympatią cieszyły się wersje na C64 i Amstrada.

✦ Oceanowi udało się wiernie przenieść klimat gry z automatów, chociaż stosowano wiele sztuczek aby obejść ograniczenia sprzętowe.

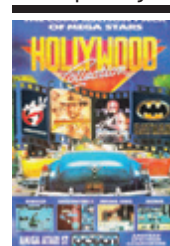
towar z odpowiednim zdjęciem, opisem, ceną i oczywiście formularzem zamówienia. Street Hawk został z wyprzedzeniem umieszczony w ofercie katalogowej, a zmiana w druku (skądinąd bardzo drogim) nie wchodziła w rachubę. Kays zabezpieczał się przy tym surowymi karami na wypadek niedostarczenia towaru. Nie było wyjścia, firma odebrała projekt niesolidnemu zespołowi i w kilka tygodni nakładem sił własnych stworzyła coś, co można było wypuścić na rynek. Reakcja prasy była miażdżąca, nie tylko względem tego tytułu, ale wszystkich powstałych w owym czasie na bazie zleceń, Kays jednak nie miał podstaw do roszczeń.

CZŁOWIEK, KTÓRY MIAŁ PLAN

Osoba, która musiała poradzić sobie z całym tym bałaganem, był Gary Bracey, entuzjasta gier i filmów, który jeszcze na studiach prawniczych podjął decyzję o założeniu własnego biznesu i otwarciu placówki sprzedającej gry. Wkrótce mógł pozwolić sobie na sklep w reprezentacyjnej dzielnicy Liverpoolu, do którego zaglądali nie tylko gracze, ale i śmietanka lokalnej branży, w tym ludzie z firm Bug-Byte, Imagine oraz Software Projects (Jet Set Willy). Zaglądał też i Jon Woods z Ocean, któremu Gary, przy okazji przyjacielskiego obiadu, przyznał się, że pragnie zmiany. Woods z marszu zaproponował mu pracę i tak w Ocean pojawiła się osoba, którą uważa się za jedną z najbardziej skromnych i niedocenionych postaci mających kolosalny wpływ na całość światowej branży. Tymczasem jednak Gary musiał rozwiązać wspomniane problemy produkcyjne. Miał na to pomysły oraz wystarczająco dużo energii, by go zrealizować.

W latach 1985-1987 Gary Bracey pracował nad zbudowaniem wewnątrz organizacji silnego zespołu, który byłby odpowiedzialny za kluczowe projekty Ocean, a przy okazji mógłby wspierać zespoły zewnętrzne. Co do tych ostatnich - zrezygnował z przypadkowych nastolatków na rzecz doświadczonych grup wywodzących się z pionierskich

Kompilacje



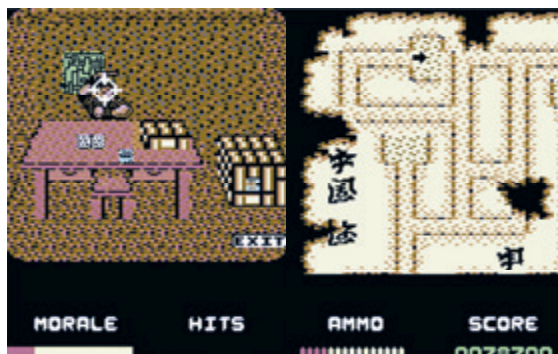
W roku 1989 Ocean zdecydował się wypuścić na rynek zbiorową edycję własnych tytułów opartych na znanych markach filmowych. W słusznej wielkości pudełku znalazły się: Indiana Jones and the Last Crusade, Batman: The Movie, Robocop oraz Ghostbusters 2, czyli same sławne gry, uzyskujące wysokie noty w prasie.

Ocean ma bardzo bogatą historię w produkowaniu tytułów o Batmanie. Pierwsze gry bazowały na licencjach DC Comics, ale w roku 1989 udało się połączyć premierę słynnego filmu Tima Burtona z udaną wersją elektronicznych przygód na komputery domowe.

firm brytyjskich: Arctic, Imagine, Bug-Byte. Pod skrzydła Ocean trafiły legendy: Mike Lamb, Jon Ritman, Denton Designs - ludzie i studia potrafiący samodzielnie tworzyć megahity. Natomiast Bracey skupiał się na czymś, co do niedawna wydawało się zbędną fanaberią - planowaniu, kontroli i rozwiązywaniu problemów produkcyjnych. Równocześnie coraz bardziej angażował się w pozyskiwanie marek, tym razem pochodzących z Hollywood. Same gry z tego okresu nie należą może do czołówki wydawnictw ekipy z Manchesteru, ale były to już solidne produkcje, dopracowane i zazwyczaj warte swojej ceny: The Neverending Story, Highlander, Top Gun i Cobra. Najważniejsze, że był to czas budowania zaplecza i uczenia się sposobów przenoszenia akcji filmowej na ekrany komputerów, czas znakomicie spożytkowany, o czym można było się przekonać już w roku 1987 wraz z premierą gry Platoon.

WOJENNA SŁAWA

Film Olivera Stone'a był jednym z najbardziej ikonicznych obrazów lat



✦ W Platoon wierne odzwierciedlenie kluczowych scen z filmu połączono ze zróżnicowaną rozgrywką. Poza znakomitą grafiką, w grze udało się zamieścić nawet elementy shootera FPP.



✦ Robocop ukazał się w lakierowanym pudełku, z instrukcją wydrukowaną na odwrocie dużego plakatu. Ocean zachęcał również do zakupu filmu.

✦ Robocop w wersji coin-op powstał na mocy licencji zakupionej od Ocean przez Data East. Gra przyjęła się znakomicie w salonach.



osiemdziesiątych, a mimo to żadna firma komputerowa nie przejawiała zainteresowania licencją. Ocean kupił ją za bezcen i potraktowało z należytą powagą. Gra zwróciła uwagę wszystkich - od użytkowników mikrokomputerów, przez prasę, aż po decydentów branży filmowej. Źródłem sukcesu okazała się formuła gameplayu, zakładająca ściśle trzymanie się scenariusza i stosowanie różnorodnych modeli rozgrywki w zależności od prezentowanej sceny. Akcja typu run'n'gun przeplatana widokiem z perspektywy pierwszej i trzeciej osoby, znakomity ekran startowy, muzyka i profesjonalna instrukcja musiały stać się przedmiotem ożywionych dyskusji. Był to przepis na hit, mający definiować styl Ocean na najbliższe lata.

Okres po Platoonie, czyli 1987-1989, przyniósł wiele korzystnych zmian w relacjach ze studiami filmowymi, które kuszone niedawnym sukcesem same wysyłały scenariusze i próbowały zainteresować nimi Brytyjczyków. Gary Bracey wspomina szereg tytułów, które z wielką przykrością musiał odrzucić ze względu na kontrowersyjną treść („Missisipi w ogniu”, „Milczenie owiec”). W tym miejscu warto dodać, że osobiście czytał wszystko, co przychodziło w przesyłkach. Uwielbiał filmy i lektura scenariuszy nie stanowiła dla niego przykrego obowiązku, co w dużej mierze zadecydowało o bardzo świadomym doborze tematów kolejnych gier. Jednym z takich tytułów okazał się RoboCop, projekt pozornie ryzykowny (nikt nie wiedział, jak poradzi sobie w box office), Gary jednak nie miał wątpliwości. „Brać” - brzmiała jego naprędce sklecona notatka do Jona Woodsa. - „Brać bez wahania”.

HALF MAN - HALF MACHINE

W przeciwieństwie do Platoona RoboCop ukazał się na rynku w dniu premiery filmu. Ocean dokonało rzeczy, o której miało być w branży głośno jeszcze przez wiele lat - zabezpieczyło prawa do wszystkich gier, w tym pinballi i arcade, a następnie odstąpiło te ostatnie zaprzężonemu Data East, potentatowi coin-op, w zamian za co Brytyjczycy



✚ The Untouchables spotkało się z mieszanym przyjęciem przez graczy, chociaż gra robiła wszystko, aby oddać klimat filmu.

bardziej ugruntować pozycję Ocean na rynku. Posypały się kolejne kontrakty, a za nimi nowe gry, w tym te udane: The Untouchables (1991), The Simpsons: Bart vs. the Space Mutants (1991), The Addams Family (1992), Hook (1992) oraz kilka słabszych: Red Heat (1989) i Hudson Hawk (1991).

Niestety, sława i pozycja przyniosły też niespodziewane problemy. Hollywood szybko nauczyło się liczyć. Licencje możliwe do uzyskania za kilkadziesiąt tysięcy funtów jeszcze kilka lat wcześniej wymagały teraz kwot milionowych, a to zaczęło przerastać możliwości Brytyjczyków. Postanowili jednak jeszcze raz podjąć ryzyko, a ich celem był sam „Jurassic Park” (1993).

KONIEC EPOKI

Film Spielberga dość brutalnie zakończył przygodę Ocean z licencjami. Nie tylko koszt zakupu (3 miliony dolarów) postawił wyraźne pytanie o sens podejmowania ryzyka. Nie bez znaczenia był też fakt, że gry przechodziły wielką technologiczną rewolucję, Doom wyznaczał kierunek zmian i wymuszał porzucanie starych metod oraz technologii na rzecz 3D. Wersje Jurassic Park na komputery i konsole 16-bitowe (przygodowo-zręcznościowe gry 2D) oraz na PC (shooter FPP) nie przyniosły może Ocean wstydu, ale też nie spowodowały szybszego bicia serca. Firma z Manchesteru wyraźnie straciła moc i już nigdy nie miała się odnaleźć ani na PC, ani na konsolach - los nieobcy wielu znakomitym teamom w tym krytycznym okresie. Tymczasem, kiedy w Europie gasła jedna z największych gwiazd growej sceny, jej rolę w Ameryce przejmowała inna - korporacja Electronic Arts, budująca od 1991 roku potęgę dokładnie w ten sam sposób, w jaki robiło to Ocean dekadę wcześniej. ■



✚ Jurassic Park pojawił się w wersjach na praktycznie wszystkie platformy.

mogli do woli wykorzystywać wersję salonową w tworzeniu portów na komputery domowe. To był znakomity układ. Data East wyprodukowało automatowy hit, Ocean uzupełniło zaś gameplay o kilka elementów we własnym stylu, rozbudowało przygodę, a całość wydało na wszystkie liczące się mikrokomputery. Ostatecznie sprzedano ponad milion sztuk RoboCopa, który przez dobry rok okupował pierwsze miejsca list najpopularniejszych gier i przynosił Ocean ogromne zyski, w tym wizerunkowe. Firma z Manchesteru weszła w owym czasie do pierwszej ligi światowych wydawców.

✚ Hook jest wyjątkowym filmowym tytułem Ocean. Firma ryzykowała tworząc grę przygodową.

Kolejnym sukcesem była premiera gry Batman: The Movie w roku 1989. Ocean miało za sobą bogatą historię w produkowaniu tytułów o Batmanie (na mocy licencji DC Comics), tym razem jednak chodziło o dzieło tak nagłośnione, że trudno już bardziej. Dość rzec, że obraz z dnia na dzień zdobył serca kinomanów, robiąc przy okazji potężną promocję grze, o której również nie można było powiedzieć złego słowa. Zastosowanie sprawdzonej metody projektowania (wiele trybów rozgrywki) i świadome wykorzystanie mocy komputerów (w tym 16-bitowych) pozwoliło jeszcze



✚ Wszystkie tytuły wydane przez Ocean pod szyldem Jurassic Park dowodziły, iż firma nie radzi sobie z wyzwaniem 3D.



✚ Batman: The Movie projektowany był z myślą o komputerach 16-bit. Wiele elementów rozgrywki wykorzystywało nowoczesny sprzęt.



Master of Orion ^{4X po raz czwarty}

Na początku 1993 roku w biurze MicroProse w Baltimore pojawiła się gra. Startowało się w niej z jednej planety jedną z wielu dostępnych ras, by opanować galaktykę. Gra była niezamówionym materiałem, dziełem nieznanego autora.

■ Sir Haszak

Niezamówione materiały niemal nigdy nie były wydawane – wspomina Jeff Johannigman, ówczesny producent w MicroProse, zajmujący się współpracą z zewnętrznymi studiami. – Tym razem jednak nasi testerzy oniemieli.

Gra nazywała się Star Lords, a jej twórcą był Steve Barcia z firmy Simtex. Negocjował już wtedy z dwoma innymi dużymi wydawcami. Jeff Johannigman obiecał mu, że dzięki wybraniu MicroProse gra zyska wielu odbiorców. Miała być promowana jako „Cywilizacja w kosmosie”.

SZLIFOWANIE ZA DROBNE

O ile grywalność buildu była bardzo dobra, o tyle oprawa graficzna

■ Steve Barcia



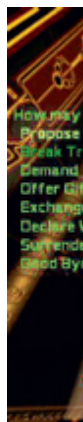
Założył wraz z Kenem Burdem Simtex Software. Master of Orion był jego pierwszym dużym projektem, ale nie jedynym przebojem. Oprócz serii MoO ma na swoim koncie choćby Master of Magic, grę niesamowicie zabiegowaną, która jednak zyskała szerokie grono fanów.

i muzyczna pozostawały wiele do życzenia, a interfejs zniechęcał prymitywizmem. Największą trudność w dopracowaniu gry stanowił budżet. W owym czasie MicroProse stało na skraju bankructwa, dlatego Johannigman dostał niespełna 50 tysięcy dolarów, by stworzyć wersję gry nadającą się do wydania. Jedną z oszczędności było użycie jako okładki niewykorzystanej grafiki przygotowanej do którejś z gier z serii MegaTraveller.

– Jak tylko podpisaliśmy kontrakt, ściągnąłem najbardziej utalentowanych artystów, jakich znałem: grafika Jeffa Dee i muzyka Dave’a Govetta – mówi Jeff Johannigman. – Mieliliśmy tylko kilka miesięcy na zmianę grafiki i dźwięku oraz całkowite przeprojek-

towanie interfejsu. Govett komponował wtedy w zespole The Fat Mana, czyli George’a Sangera. Od czasu do czasu każdy z członków ekipy robił własne projekty. Ponieważ Govett specjalizował się w muzyce filmowej, często trafiały mu się gry, bo do nich też pasowały jego utwory. Gdy został zaproszony do pracy nad Master of Orion, miał na swoim koncie muzykę między innymi do gier z serii Wing Commander (przy tej okazji poznał Johannigmana), Ultimy Underworld czy Pools of Darkness.

Jak wspomina Jeff, największym wyzwaniem było stworzenie robiącej odpowiednie wrażenie muzyki przy możliwościach sprzętowych ograniczonych do kart muzycznych wykorzystujących modulację częstotliwości



i syntezę wavetable. Ze standaryzowanej palety brzmień o kiepskiej jakości starał się wycisnąć coś znajomego i komercyjnego zarazem. Inspiracją stanowił Star Trek (stworzył muzykę do gry pod tym tytułem) oraz Gwiezdne wojny, ale musiał iść na kompromis z technologią.

- Obecnie można pisać utwory znacznie bardziej nastrojowe, posługując się bogatą paletą dźwięków - mówi Dave Govett. - Wtedy jednak, jeśli chciało się to zrobić, wychodził z tego jeden nieprzerwany jazgot. Dlatego należało tak komponować, żeby wszystko grało.

Na czas tworzenia muzyki przeprowadził się do biura Simtexu w Austin. Z rozrzwinięciem wspomina pracę do późnej nocy, drzemki na podłodze przy niezbyt wyraźnych dźwiękach radia AM i śledzenie implementowania kolejnych fragmentów muzyki i grafiki do gry.

Jeff Dee, wtedy ceniony autor gier fabularnych i grafik, też miał swoje zmartwienia.

- Tablety i płaskie skanery, o ile w ogóle w tamtych czasach istniały, były poza naszym zasięgiem - wspomina. - Dlatego projekty obcych rysowaliśmy na papierze i „skanowaliśmy” faksem. Najbardziej zaawansowane narzędzie stanowił Deluxe Paint - program do rysowania 2D o 256-kolorowej paletce i dość niskiej rozdzielczości.



MoO2. Chodziły słuchy, że walka przeciw Alkari na poziomie Impossible jest piekielnie trudna.



MoO. Jedna z pierwszych okazji, by zaprojektować statek kosmiczny bez zrobienia jakichkolwiek papierów inżynierskich.

MoO2. Nad kolonistami każdej planety czuwało oko Wielkiego Brata.

„Ten człowiek pracował o każdej porze dnia i nocy wraz ze swoim zespołem. Co za wspaniała, oddana projektowi grupa twórców. Powinno się o nich pisać ballady” – Alan Emrich o Stevie Barcii i jego ekipie.

Projekty inspirowane były filmami SF i serialami, w szczególności twarzym SF, bo gra miała mieć poważny klimat. Na postaciach kosmitów piętno odcisnęły także komiksy, gdyż zarówno Jeff Dee, jak i ściągnięty później do pomocy Bill Willingham pracowali na co dzień przy ich rysowaniu.

TESTOWANIE DO BÓLU

Zdaniem Jeffa Johannigmana jednym z najcenniejszych ludzi wciągniętych do prac nad projektem był Alan Emrich, ówczesny redaktor działu gier strategicznych Computer Gaming World, który uwielbiał Civilization. Gdy wpadł do biura MicroProse w zupełnie innej sprawie, Johannigman powiedział mu, że firma właśnie podpisała licencję na wydanie „Civilization w kosmosie”. Emrich był początkowo sceptyczny, ale kiedy pograł, stał się jednym z zagorzałych fanów tytułu. Wraz ze swoim przyjacielem Tomem Hughesem, z którym dzielił się ciekawymi grami, przez kilka miesięcy testowali Star Lords, zgłaszając mnóstwo poprawek Barcii. Emrich dzwonił głównie o świcie, Hughes wieczorami.

- Pomagałem Steve'owi w automatyzacji suwaka kolonii z zastosowaniem SI - wspomina Tom Hughes. - Każdy, kto grał w Star Lords, wie, że mikrozarządzanie było koszmarem. W każdej turze należało przesuwać

suwaki każdej kolonii, by uniknąć marnowania surowców. W MoO SI wiedziała z wyprzedzeniem, że któryś z wyprodukowanych zasobów może zostać zmarnowany, i przesuwała robotników gdzie indziej.

Hughesowi zawdzięczamy też większy wybór gniazd przeznaczonych na broń i wyposażenie specjalne. W pierwotnej wersji gry miało być ich odpowiednio trzy i dwa. Hughes zaproponował zwiększenie ich liczby i zniesienie ograniczenia w ich zastosowaniu. Barcia stwierdził wprawdzie, że za późno na tak dużą zmianę, niemniej liczba gniazd wzrosła odpowiednio do czterech i trzech.

Emrich nie ograniczył się do zgłaszania poprawek. Napisał entuzjastyczną zapowiedź gry, przyczyniając się do jej spopularyzowania. Jako pierwszy użył w niej określenia „gra 4X” (eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate), które potem zdefiniowało ten podgatunek. Napisał też obszerny poradnik do MoO. Jak sam ocenia, jego przygotowanie zajęło ponad 4000 osobogodzin.

Ostatecznym efektem było dziesięć ras, trzynaście typów planet, dwa rodzaje zwycięstwa i prosty moduł walki, rozbudowana dyplomacja, arcyważna rola postępu technicznego oraz możliwość projektowania statków - to w telegraficznym skrócie treść gry, która została przyjęta entuzjastycznie.



MoO2. Bombardować czy szturmować? Oto jest pytanie!



MoO3. Z Psiłoni warto być w dobrych stosunkach.



MoO3. Nim zaczęło się grać, należało poustawiać nieco parametrów.



MoO3. Wiele mikrozarządzania zostało graczom oszczędzone.



MoO3. Jednym z najbardziej kontrowersyjnych elementów części trzeciej były bitwy rozgrywane w czasie rzeczywistym.

„Podczas pracy nad tak znaną grą myślałem, że wiem, jak musi się czuć Święty Mikołaj albo prezydent Stanów Zjednoczonych. Zacząłem dostawać listy życzeń, listy życzeń i jeszcze raz listy życzeń” – Alan Emrich o pracy nad MoO3.

WIĘCEJ WSZYSTKIEGO

W 1995 roku MicroProse kupiło Simtex, czyniąc go studium wewnętrznym, ale zostawiając markę. Trwały już wtedy prace nad przygotowywaną przez Steve’a Barcie drugą częścią serii, czyli Master of Orion II: Battle at Antares, która ukazała się pod koniec 1996 roku. Z założenia była kontynuacją typu „więcej wszystkiego”. Dlatego do oryginalnych ras doszły trzy nowe, a do zakończenia przez podbój galaktyki i wybór na jej przewodniczącego - wypad do innego wymiaru, by pokonać Antaran atakujących i niszczących galaktykę zamieszkałą przez gracza.

Postanowiono też zmierzyć się z problemami zgłaszanymi przez fanów odnośnie części pierwszej. Jednym z nich była liczebność flot. W pierwowzorze walki taktyczne sprowadzały się do budowy liczniejszej i potężniejszej armady, która zasypywała wroga gradem pocisków, torped i salw z broni promienistej. By tak się nie działo, w części drugiej ograniczono wielkość flot. Tym razem bazy miały limitowaną liczbę punktów dowodzenia, za które można było owe statki wykupić. Wprowadzono też jednostki naziemne, choć bitwy o planety nadal były rozstrzygane automatycznie.

Druga część także została dobrze przyjęta. Narzekano tylko trochę na rozbudowane mikrozarządzanie.

PIĄTE X U WOZU

Po wydaniu trzeciej części fani mieli już znacznie więcej powodów do narzekań. W grze zaplanowano mnóstwo zmian na każdym polu, które czyniły z niej pozycję znacznie bardziej złożoną niż jej poprzedniczki. Z tej okazji Alan Emrich, który również konsultował powstawanie tej odsłony cyklu, dołożył do 4X jeszcze piąte - eXperience, czyli doświadczenie. - Niestety, w tym wywiadzie nie sprawię, że czytelnicy będą mieli szansę uzmysłowić sobie, czym jest Master of Orion 3 - mówił. - Kiedy czytają o jakiejś szczegółowej zmianie w tym lub owym, tylko w małym stopniu mogą sobie wyobrazić ten niewielki wycinek gry. Nie ma szans, bym w jednym wywiadzie „pokazał im słońca”. Przepraszam. Chciałbym, ale ten projekt jest naprawdę ogromny.

Jedną ze zmian było rozgrywanie walk taktycznych w czasie rzeczywistym. Otóż prace nad grą już trwały, gdy MicroProse zostało przejęte przez Hasbro. Właściciel w pewnym momencie wstrzymał wszystko, bo chciał ocenić projekt. Przedstawiciele Hasbro przylecieli na trzydniową konferencję. Po inspekcji stwierdzili, że projekt powinien być kontynu-



MoO2. Prawdziwa gratka dla rasistów. Można było wybrać jedną z trzynastu lub stworzyć własną.

Orion

Niewiele gier ukazuje się pod tytułem wymyślonym przez twórców. Musi być taki, by nie był zbyt podobny do już używanych marek. Zazwyczaj potrzeba kilku prób, by znaleźć ten właściwy.

W tym wypadku Marvel Comics miał zastrzeżoną znakiem towarowym postać Star-Lorda w komiksie „Guardians of the Galaxy”. Po kilku podejściach udało się uzgodnić Master of Orion. Nie przypominał żadnej zastrzeżonej marki. Przy okazji natchnął twórców z Simtexu, by dodali do gry nowy element: Oriona – planetę z potężnymi artefaktami.

owany, a walki taktyczne muszą być rozgrywane w turach. - Przedstawiłem im jednak swoje argumenty za rozgrywką w czasie rzeczywistym i musieli się ze mną zgodzić - opowiada Tom Hughes, wówczas doradca ds. projektowania.

Dodatkowych argumentów dostarczył Floyd Grubb.

- Hasbro chciało, by MoO 3 było grą niemal MMO. A pamiętajmy, że był to rok 2000 i królowały procesory Pentium II 233 MHz. Walka musiała trwać maksymalnie kilka minut, jak w Galactic Civilizations III, dlatego czas rzeczywisty był jednym wyjściem.

Hughes wyznał, że wkrótce po przekonaniu decydentów został przeniesiony do prac nad systemem ekonomicznym i znakomita większość jego pomysłów dotyczących walki nie ujrzała światła dziennego. A system walki, który powstał, rozczarował graczy. Kolejnym rozczarowaniem było demo, które pojawiło się w jednym z australijskich pism w 2002 roku. Było niesamowicie zabugowane.

Szybko wyszło na jaw, że nie jest to demo, tylko pełna wersja alfa gry, która jakimś cudem wyciekła. Nowy właściciel, Infogrames, przerwał prace. Wersja finalna, która ukazała się na początku 2003 roku była bardziej dopracowana. Mimo to gracze nadal narzekali.

Powodem była kiepska SI, niewygodny interfejs i wciąż duża liczba poważnych błędów z wychodzeniem do systemu włącznie. Jednak Infogrames nie wydało ani jednej łątki. Błędy nie były zresztą jedynym powodem chłodnego przyjęcia tak przez fanów cyklu, jak i prasę. W ostatecznej wersji nie znalazło się wiele zapowiadanych elementów, choćby kolonizacja księżyców i asteroid.

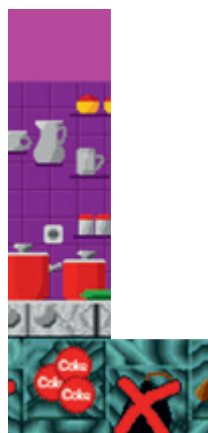
NOWY ROZDZIAŁ

Konsultantami nowej odsłony Master of Orion są twórcy pierwszej części, a amerykańskie biuro wydawcy mieści się w Austin, zaledwie parę przecznic od byłego biura Simtexu. Zobaczmy, czy wystarczająco blisko, by powstał przebój na miarę pierwowzoru. Pierwsze wrażenia z podróży do galaktyki (str. 14) pobudzają apetyt na jej podbój. ■



TEMATY OKOŁOGROWE, PRZEGLĄD STARYCH KOMPUTERÓW, KOSMOS I FILM

secret



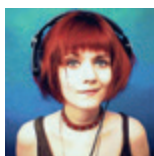
74

„Łowca: Ostatnie starcie” był obok „Końca gry” Feliksa Falka drugim ważnym polskim filmem, który wprowadził temat gier wideo na duży ekran.



76

Mateusz Damięcki opowiedział Pixelowi o swoim występie w „Łowcy” oraz o tym w co dzisiaj gra.



Ciekawy punkt widzenia na kwestię otwartych światów w grach. Czy aby na pewno są dobrem bezwzględny?



79

Popularnonaukowe, nie technokratyczne spojrzenie na to, co nowego w ostatnich latach wniosły do gier silniki graficzne.

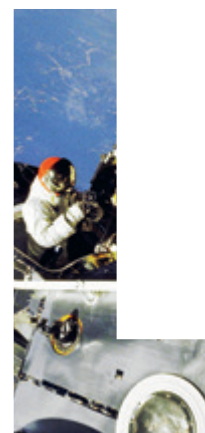


82

Ostatni tekst spółki autorskiej Kluska&Rozwadowski poświęcony jest fenomenowi Amstrada.



Wspominamy Mariusza Rozwadowskiego, jego pasje i zaangażowanie w przybliżanie historii polskich komputerów.



88

Kosmiczne opowieści tym razem o przyziemnych aspektach fruwania raketą.



Łechtanie swojego ego – ale tylko przez moment, dla zabawy, bez przekraczania czerwonej linii.

“ ATARI 800XL TO JEST NAPRAWDĘ COŚ, CZEGO NA ZACHODZIE NIKT JUŻ NIE KUPUJE.



zupełnie ignorują dzieło Łukaszczyki. Jednak najmłodszy widzowie, dla których - tak jak dla Janika - Game Boy jest spełnieniem marzeń, oglądają „Łowcę” z wypiekami na twarzach.

- Kiedy film wszedł do polskich kin, posunąłem się do formy piractwa, o jakiej nie śni się dzisiejszym korsarzom Torrentów: z wałącym sercem wniosłem na salę dyktafon ojca i nagrałem płynące z ekranu audio. Wielokrotnie później słuchałem w domu dialogów, a także świetnej ilustracji muzycznej Michała Lorenca - wspomina filmoznawca Michał Oleszczyk (w chwili premiery „Łowcy” 12-latek). - Chłonałem świat Janika w przerwach między kolejnymi rozgrywkami na otrzymanej rok wcześniej Amidze, wyobrażając sobie, że któregoś dnia bohaterowie jednej z gier opuszczają swe dyskietki i przemieniają także moje życie w przygodę rodem z kina.

Co ciekawe, misję Janika można przeżyć również na inne sposoby. Niemal równocześnie z obrazem kinowym ukazuje się „Łowca” w wydaniu książkowym, w którym Ryszard Zatorski, współautor scenariusza do filmu, przenosi esencję platformowej rozrywki na grunt literatury.

Oto finałowy pojedynek Janika w wersji do czytania: „Wyciągnąłem z plecaka kuszę i przygotowałem się do strzału. - Odjazd! - krzyknął Thorn. I w tej samej chwili wypuściłem strzałę. Trafiłem zbója między oczy. Naciągnąłem jeszcze raz kuszę i znów strzeliłem. Tym razem między oczy dostał Gaeth. Żeby zapobiec wybuchowi, musiałem dogonić platformę i zneutralizować bombę. Ale na drodze stali złościcy. Thorn i Gaeth podnieśli się i ruszyli w moją stronę. Pędziłem tak szybko, jak nigdy dotąd. Wiedziałem, że mogę jeszcze liczyć na zawartość plecaka. Sięgnąłem najpierw po kulki-nie spodzianki, wyrzuciłem za siebie pełną garść, co wywołało nadzwyczajne fajerwerki. Porywacze skakali w miejscu wśród strzelających ogni. Zbyt krótko jednak. Sięgnąłem po kapsle-ślizgacze i znów zyskałem kilka sekund. Thorn i Gaeth wykonali dwa piękne salta w tył i zanim się pozbierali, prawie dogoniłem platformę”.



Co jednak najciekawsze, książkę Zatorskiego można odnaleźć w pudełku z amigową grą... Łowca. Ostatnie starcie wydaną przez IPS Computer Group. „Wszystkie porażki i zwycięstwa komputerowe mają wpływ na prawdziwe wydarzenia, tak więc w moich i Twoich rękach leży los Jana” - tłumaczy zawilości interaktywnej fabuły Janik, a gracz przestaje być tylko biernym obserwatorem historii.

Gra składa się z czterech etapów: widzianego z góry pościgu samochodowego (ucieczka mamy i Janika przed mikrobusem złościców), platformówki (ograniczone czasowo kompletowanie ekwipunku potrzebnego do dalszej walki), kolejnej sekwencji wyścigowej (tym razem to Janik na motorynce goni wrogów) oraz ostatecznej konfrontacji z Thornem i Gaethem (wędrówki korytarzami metra, zbieranie liter hasła potrzebne do rozbrojenia bomby).

Gracze, którzy zdołają poznać finałowe hasło gry, mogą wysłać je do producenta filmu i wygrać jedną z licznych nagród: rower Romet, programy dystrybuowane przez IPS CG, kasety VHS ufundowane przez Telewizję Polską, a nawet... miniaturowy samochód marki Mercedes. Niestety, tylko nieliczni szczęśliwcy dotrą do końca wirtualnych przygód Janika, gra bowiem okazuje się - zwłaszcza jak na produkcję przeznaczoną dla dzieci - bardzo trudna.

- Razem z kolegą grafikiem zostaliśmy zaproszeni na przedpremierowy pokaz filmu, aby poznać się z fabułą.

Możesz sprawdzić wszechstronne zdolności: od prowadzenia samochodu po orientację w terenie - zachęca instrukcja.



„Łowca” nie okazał się ostatnim starciem dla Jerzego Łukaszczyki. Reżyser podbił serca najmłodszej widowni serialami „Tajemnica Sagali”, „Gwiezdny pirat” i „Stoneczna włócznia”.

Jedną z osób pomagających Janikowi okazuje się Tadeusz Zieliński vel Guido - właściciel sklepu komputerowego.

Dostaliśmy trzy miesiące na przygotowanie programu oraz pełną swobodę w tworzeniu jego zasad - zdradza kulisę powstania gry Artur Hałaczkiwicz.

To właśnie ten amigowy programista zna zarówno Tadeusza Lampkę, producenta filmu, jak i Grzegorza Onichimowskiego, właściciela IPS, a kontaktując obu panów ze sobą, inicjuje współpracę reprezentowanych przez nich branż.

- Tego jeszcze nie było u nas w kraju! - słusznie ekscytują się redaktorzy Secret Service, przekonując, że „Łowca. Ostatnie starcie” jest „kamieniem milowym w rozwoju przemysłu równoległej rozrywki”.

Wprawdzie ani film, ani gra nie zachwycają, jednak w 1994 roku sam fakt, że grami komputerowymi interesuje się polskie kino, zarówno dla rodzimych graczy, jak i dla przedstawicieli raczkującej branży elektronicznej rozrywki jest niesamowitą nobilitacją. Teraz pewnie byłoby odwrotnie. ■



PIXEL
WYWIAD

O JĘZYKU GIER I FILMU

Z Mateuszem Damięckim
rozmawia Piotr Mańkowski.



P Grając w „Łowcy”, miałeś 12 lat. Co wiesz o genezie tego filmu?

Wiem, dlaczego w nim zagrałem. Zostałem zatrudniony do filmu „Łowca - ostatnie starcie” - śmieję się, bo przypomina mi się, jak podczas jednej z kolonijnych dyskotek ktoś mi napisał: „Owca - ostatnie parcie” - bo Jurek Łukaszewicz i Rysiek Zatorski stworzyli scenariusz specjalnie dla mnie. To z kolei wynikało z tego, że dwa lata wcześniej grałem w ich serialu telewizyjnym „WOW”, który dotyczył spraw jak na lata 90. całkiem tajemniczych i związanych z komputerami. Była to opowieść o latającej kulce, błędzie, który wyskoczył z komputera i załatwiał różne rzeczy, na przykład przez internet. A wiadomo, że w 1991 roku, gdy kręciliśmy serial w Międzygórzu, internet był całkowitą abstrakcją. Tam w ogóle były elementy świata, który jeszcze u nas nie istniał. Pojawił się na przykład bankomat - my nie wierzyliśmy, że coś takiego w ogóle się przyjmie. Tam było - teraz uważaj - zamawianie przez telefon zakupów do domu! Akcja działa się w miasteczku Laurentine, stylizowanym trochę na Twin Peaks, z dwoma wzgórzami na plakacie wjazdowym. Była bardzo ciekawa muzyka Michała Lorenca.

P Jak wspominasz sam okres zdjęciowy?

Byłem bardzo zadowolony, że mogłem jeszcze raz pojawić się na planie filmowym i spotkać świetnych aktorów: Tomka Sapryka, Sławomira Orzechowskiego, Wojciecha Malajkę, Jolę Fraszyńską. Ważne jest to, że Łukaszewicz z Zatorskim już wtedy bardzo nie po polsku patrzyli na młodego widza. Pewnie robili to dla swoich - kilkuletnich wówczas - dzieci. To nie były już tylko baśnie, jak „Przyjaciel wesołego diabła”, to nie była historyjka o Rademenesie.

P Jak po latach patrzysz na „Łowcę”?

Cieszę się, że ten film powstał. Pokazywał świat z początku lat 90., który nam się przydarzył - zapracowani ojcowie robiący wielkie kariery, technologie. Miał w sobie nie tylko przygodę, ale także morał.



P Tam była świetna moim zdaniem scena, gdy Wojciech Malajka przychodzi do pokoju i żegna się z tobą, a ty mu mówisz, że żądasz od niego tylko tyle, żeby traktował cię poważnie.

Tak, to był film z przesłaniem, ale mnie wtedy najbardziej kręciło, że miałem swojego Game Boya - tego samego, którego otrzymałem po zagranii w serialu „WOW”, gdzie ta konsola była rekwizytem. Ciekawe były też imiona w „Łowcy”. Ja nazywałem się Janik, które to imię zapożyczono od Yannicka Noaha. Natomiast Joanna Trzepiecińska występowała jako Parvina, co oznacza siedem gwiazd na szyi byka, bodajże po persku; tak zresztą ma na imię moja ciocia urodzona w Afganistanie. W „Łowcy” pierwszy raz w życiu prowadziłem samochód, oczywiście na kolanach u kogoś. Wtedy też zaczęła się moja miłość do - starych zwłaszcza - mercedesów. Poza tym buszowaliśmy wówczas po nieotwartym jeszcze metrze. Sceny z drezyną kręcone były przy stacji Kabaty.

Podróże



Podczas swoich afrykańskich wojaży Mateusz natrafił na zadziwiający pawilon usługowy, będący jednocześnie sklepem. To właśnie wtedy przyszła mu do głowy wyrażona w wywiadzie myśl, że język gier jest wszędzie taki sam i dzieci, nieważne w której części świata, odbierają elektroniczną rozrywkę na podobnych falach.



Gdy byłem w Jerozolimie czy Asyżu, to stawałem pod tymi murami, widziałem nieociosane bloki piaskowca i myślałem sobie – ależ chciałbym wykonać skok wiary. . .



P Czy ty w 1993 roku byłeś graczem?

Wtedy byłem jeszcze na etapie Nintendo z Super Mario Bros., wcześniej miałem też pudełko podłączane do telewizora, gdzie grało się w ping-ponga.

P Klon Ponga!

Być może. Ale moim pierwszym komputerem z prawdziwego zdarzenia była Amiga 500. Grałem dużo w Boulder Dasha, jednak moją ulubioną grą było wówczas North & South. Kiedyś widziałem film, w którym pokazywano, jak do ubogiej afrykańskiej wioski do lepianek przywieziono proste konsole i mówiono: „Przestańcie, oni nie będą potrafili w to grać”. Tymczasem oni dokładnie wiedzieli, co z nimi zrobić. To jest cały cymes - dzięki grom młody człowiek zapoznaje się także z komputerami, odbiera to intuicyjnie. W serialu „WOW” wyobraźnia scenarzystów sięgnęła zenitu, gdy w jednym z odcinków prowadziłem samochód za pomocą joysticka.



P „Łowca” leciał normalnie w kinach?

Tak. Pamiętam w nieistniejącym już krakowskim kinie Wanda przy Plantach, przy ulicy Sebastiana, miałem oficjalną, piękną premierę. Prowadził ją Jerzy Stuhr. Z kolei warszawska premiera „Łowcy” odbyła się w kinie Luna i tam we wnękach pod schodami umieszczono komputery, na których można było zagrać w grę komputerową opartą na filmie. W pierwszym etapie trzeba było rozwiązać jakąś zagadkę, drugi to była strzelanina, a trzeci - pościg samochodowy. Recenzji filmu już nie pamiętam, przypominam sobie za to, że rok po roku zwiększało się grono ludzi, dla których ten film był w jakiś sposób ważny.

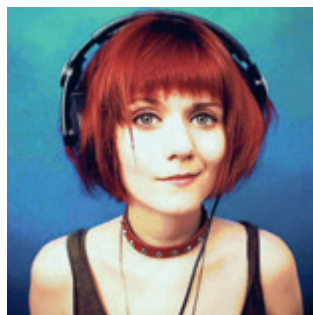
P A co kupiłeś za swoje pierwsze filmowe honorarium?

Pamiętam, że za cztery miesiące pracy przy serialu „WOW” dostałem 25 mln złotych. Za pierwsze honorarium kupiłem w Peweksie obok Marriotta 9-calowy kolorowy telewizor Sony.

P Powiedz jeszcze na koniec o swojej fascynacji grami.

Gdy jeszcze miałem peceta, przez wiele lat byłem wielkim fanem Heroes of Might & Magic. I do dzisiaj pamiętam, jak pierwszą część tej gry recenzował w programie telewizyjnym Kazimierz Kaczor. Obejrzałem to i mówię: „Muszę mieć tę grę”. Kupiłem ją, jeśli dobrze pamiętam, obok miejsca, gdzie siedzimy, w nieistniejącym już sklepie Planet Music, gdzie były także gry. A teraz? Assassin’s Creed. Mam za sobą trzy pierwsze części i czekam na czas, gdy będę mógł w końcu zagrać w Black Flag i Unity. Gdy przeszedłem drugą część, dziewczyna pyta mnie, dlaczego dalej w to gram, przecież wszystko przeszedłem. Znalazłem odpowiedź: „Ponieważ nie zebrałem wszystkich piórek”. A powód był taki, że bardzo chciałem wracać do tego świata. Gdy byłem w Jerozolimie czy Asyżu, to stawałem pod tymi murami, widziałem nieociosane bloki piaskowca i myślałem sobie - ależ chciałbym wykonać skok wiary... **L**

✚ Pierwsza część Heroes of Might & Magic ukazała się w 1995 roku. Podstawowe założenia czerpała z wydanej pięć lat wcześniej przez New World Computing gry King’s Bounty.



Martyna Zych

Pasjonatka popkultury, o której zrobiło się głośno, gdy zaczęła realizować rozmowy z autorami gier na Twitchu. Sama również tworzy gry.

NOWY, OTWARTY ŚWIAT

Nadchodzą wspaniałe czasy dla fanów wirtualnych wędrówek! Krajobrazy w grach ciągną się w nieskończoność, rozrastając proporcjonalnie do hektolitrów deszczu (mamony) spadających na kilometr kwadratowy. No, ale...

To, co kiedyś uważaliśmy za otwarty świat, dziś recenzenci uznają za minus i wytykają autorom jako świat zamknięty. I tak – niewidzialne ściany, pojedyncze ścieżki oraz brak możliwości wyboru to już nie sposób prowadzenia gry przez twórcę, tylko błąd designerski dyskwalifikujący daną produkcję w rywalizacji o tytuł gry roku. Wampirze, deszczowe Los Angeles z ostatniego dzieła legendarnego studia Troika Games czy cyberpunkowa Hengsha z najświeższego (jeszcze!) Deus Ex nie miałyby dziś racji bytu z powodu swych granic, choć właśnie owa „duszność” odpowiednio oddziaływała na gracza, wprowadzając go w klimat i dając narastające poczucie oddechu wroga na karku.

Obudzona w środku nocy nakreślę na kartce plan swojej dzielnicy gangu z Grove Street z GTA: San Andreas, gubiąc się bez mapy w niemal każdym miejscu pięknego miasta z GTA V. Może siła tkwi w granicy?

Może – rozszerzając mapę świata coraz bardziej – w którymś miejscu przesadzono, a gracz, zamiast patrzeć oczami bohatera, śledzi minimapę, na której strzałki i tak niechybnie doprowadzą go do celu? Ledwie dostrzegamy ogrom pracy twórców, a do wyjątkowych miejsc wracamy coraz rzadziej, bo 100+ godzin rozgrywki podstawowej to i tak za dużo – nie da się wysłać dzieci na niekończące się wakacje, a partner czy partnerka po jakimś czasie wywleką nas siłą z piwnicy.

Naturalnie Wiedźmin 3 zrobił to dobrze. W czasach, kiedy każdy może zabrać się za stworzenie gry z otwartym światem, krajobraz niepowtarzalny, pełen życia i drobnych bolączek dnia codziennego, zachwyca. Ciekawe, jaki procent graczy nigdy nie ujrzy końcówki gry przez obfitość jej zawartości? Jaki będzie odbiór tych, którzy nie poznają całej pętli historii? Czy tempo rozgrywki może zostać narzucone przez ilość rzeczy do odkrycia? Poganiając Płotkę od punktu do punktu i wpadając w nałóg grania w gwinta, przestajemy zauważać meandry terenu i światło rozpraszające się w zagajnikach. Wielu z nas nigdy nie dotrze do prawdziwej bohaterki historii, nerwowo zdmuchującej białe włosy z czoła przez setki godzin „pogoni”.

Otwarty świat jest wspaniałym prezentem dla gracza – pozwala na podejmowanie decyzji: co zobaczyć, gdzie spędzić najwięcej czasu, a gdzie nie spędzać go w ogóle. Te (zazwyczaj zupełnie nieświadome) decyzje mogą niekiedy być złe. Prezent staje się ciężarem obniżającym jakość rozgrywki, bo to, co czyni otwarty świat wspaniałym, czyni go również wadliwym. „Nienawidzę wolności – zmusza do dokonywania wyboru” powiedział kiedyś Salvador Dali, a ja przypominam sobie te słowa za każdym razem, kiedy stoję na rozwidleniu, uciekając przed oprawcą w Alien: Isolation... ■



Ten kadź z Wiedźmi-
na 3 ukazuje dwóch
zabójców procesorów
graficznych kompute-
rów i nie chodzi
o groźne wilki, tylko
o niepozorne, lecz
jakże pożerające moc
obliczeniową porusza-
jące się źdźbła trawy
i włosy sierści.

Grafika nowej generacji

Najnowsze wydania silników gier, takie jak CryEngine 3, Unity 5, Unreal 4, Frostbite 3 i inne mają kilka cech wspólnych, które pozwalają wizualizować światy gier jeszcze bardziej realistycznie.

User Jama

Największym przełomem w silnikach gier, możliwym dzięki rozwojowi mocy przetwarzania kart graficznych oraz udoskonaleniu ich architektury, jest dynamiczne oświetlenie globalne (dynamic global illumination).

Pod tą nazwą kryją się fizyczne przebiegi światła liczone w czasie rzeczywistym w sposób podobny do tego, jak odbywa się to w realnym świecie. W grach zobaczymy nie tylko symulację światła bezpośrednio padającego na obiekt ze źródła, na przykład pochodni, lampy czy słońca, do czego już zdążyliśmy przywyknąć. Dodatkowo liczone jest także światło odbite od wszystkich powierzchni, z uwzględnieniem przypisanych im właściwości materiałowych.

Sztucznie

Mózg potrafi w sposób dla nas podświadomy zakwestionować wrażenie realności widzianego obrazu na podstawie różnych drobiazgów. Kolejne generacje silników gier coraz bardziej majstrują właśnie w tych szczegółach, czasem dla nas niewidocznych wprost, ale składających się na ogólną iluzję. W tym tempie rozwoju już za 20-30 lat nie będziemy w stanie wizualnie odróżnić świata, osób i zwierząt wygenerowanych od prawdziwych.

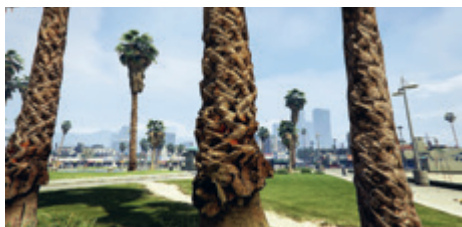
Inaczej odbije się światło od lustra, stołu wykonanego z czarnego marmuru czy szkarłatnego dywanu. Gdziekolwiek pójdziemy, w którą stronę się nie obrócimy, scena będzie dynamicznie uaktualniana.

Oświetlenie globalne to skokowa poprawa realizmu w grach zarówno w ujęciach plenerowych, miejskich, jak i w pomieszczeniach. Wcześniej używano półśrodków, takich jak dodatkowe źródła światła, mające udawać światło odbite, ale globalna iluminacja okazała się dużo lepsza. Choć efekty wyglądają bardzo naturalnie, proces jest niesamowicie obliczeniowy. W celu zmieszczenia się w ograniczeniach obliczeń w czasie rzeczywistym stosuje się różne sztuczki - przykładowo policzone wcześniej mapy światła.

KAFELKI DUPERELKI

W żargonie nazywa się to teselacją (tessellation), ale bardziej swojskim odpowiednikiem byłoby kafelkowanie. Choć nie jest to zupełnie nowa technologia, dopiero teraz zaczyna być szerzej wykorzystywana. Każdy trójwymiarowy obiekt w grach złożony jest z wielokątów, na które nakładane są tekstury. Teselacja umożliwia podzielenie pojedynczych wielokątów na jeszcze mniejsze części, co sprawia, że model 3D może mieć więcej szczegółów, a ma to kilka istotnych zastosowań w najnowszych grach.

Teselacja w połączeniu z algorytmami wygładzającymi pozwala rozwinąć wstępne kanciaste modele postaci czy ich twarzy w naturalnie wyglądające powierzchnie. W połączeniu z mapami przemieszczeń (displacement maps) obiekty i nałożone na nie tekstury wyglądają bardziej przestrzennie i to z każdej możliwej perspektywy. Dodatkowo teselacja pozwala na elastyczne skalowanie dokładności modelu. Można opracować jeden model, powiedzmy



✚ Palmy z Grand Theft Auto V to taki szczegół, który rejestrujemy gdzieś z tyłu głowy, ale nie wpatrujemy się w nie w czasie gry.



✚ Tutaj jest wersja z włączoną teselacją. Pnie drzew są bardziej chropowate i mięsiste, krawędzie są bardziej nieregularne.

Żeby realistycznie pokazać fryzury, należałoby je wszystkie wymodelować i liczyć w czasie rzeczywistym. To dlatego często postacie w grach mają ogolone czaszki albo włosy zasłonięte hełmami czy kaskami.

- postać Terminatora, który w razie potrzeby będzie używany w filmie i liczony na potężnych maszynach graficznych w fazie produkcji, jak również w grach, gdzie w odpowiednim uproszczeniu będzie liczony w czasie rzeczywistym.

W grach z otwartymi światami oddalone obiekty nie muszą nagle wyskakiwać znikąd. Widoczne z odległości będą odpowiednio zredukowane, a im znajdują się bliżej, tym więcej zostanie uwzględnionych wielokątów. Dom widziany na horyzoncie może składać się z trzech trójkątów, a w zbliżeniu jeden jego detal, typu kołatka, może mieć ich tysiące. Także krajobraz wykorzystujący teselację będzie wyglądać mniej kanciasto.

DEMOLKA NA ŻĄDANIE

Standardem w nowych silnikach gier jest wsparcie dla zniszczeń proceduralnych (procedural destruction). Kiedyś wrażenia z gry psuła fakt, że choć mamy jakąś fajną, mocną giwerę, to możemy z niej strzelać tylko do przeciwników, a już strzały w kierunku otoczenia - w szyby, drzwi, ściany, drzewa, śmietniki - co najwyższej zostawiały ślady po kulach, w najlepszym wypadku przestreliny, podczas gdy obiekty powinny obrócić się w perzynę.

Zniszczenia to nie jest prosta sprawa, a sztuczki typu podmiana danego modelu na inną, uprzednio przyszykowaną zniszczoną wersję, dają tylko namiastkę naturalności, tym lepszą, im więcej różnych

wariantów i etapów zniszczeń zostanie przygotowanych. Naprawdę porządnie zrobione zniszczenia, tak jak w przypadku symulacji światła, to fizyka i bardzo dużo obliczeń. Inaczej ulega zniszczeniu przestrzeleną tafla szyby lub szklanka, inaczej drewniane drzwi, metalowa karoseria czy tekstylna flaga. Zniszczenie nie jest natychmiastowe, ma swoje etapy - przykładowo w domu może najpierw zaważyć się ściana, potem część dachu, a następnie jak domino runąć cała reszta w fontannie gruzu w sposób do złudzenia przypominający zachowanie obiektów w świecie rzeczywistym.

RAZ A DOBRZE

Nowoczesny silnik do gier wykorzystuje mechanizm renderowania odroczonego (deferred rendering). Tradycyjne podejście do renderowania było takie, że każdy model liczone dla każdego źródła światła oddzielnie. Jeśli w korytarzu na stacji kosmicznej znajdowały się cztery listwy oświetleniowe oraz pięć postaci, to w sumie potrzebnych było dwadzieścia przebiegów. Przy wieloelementowych scenach, z dużą ilością obiektów oraz dużą ilością źródeł światła, złożoność obliczeniowa szybko rosła.

Rendering odroczony zmienia kolejność przetwarzania. Najpierw liczona jest geometria wszystkich obiektów, a dopiero potem wpływ, jaki ma na nie światło. Iloczyn obiektów i źródeł światła zamieniamy na

sumę, czyli w przypadku wcześniejszego przykładu potrzebnymi byłyby dziewięć przebiegów. W praktyce uzysk jest dużo większy niż połowa, choć rendering odroczone ma również swoje ograniczenia - nie można go stosować do obiektów transparentnych, wymaga też dużej ilości pamięci karty graficznej na buforowanie. Natomiast w efekcie da się szybko odwzorować nawet bardzo skomplikowane sceny z licznymi źródłami światła.

NIESFORNE WŁOSY

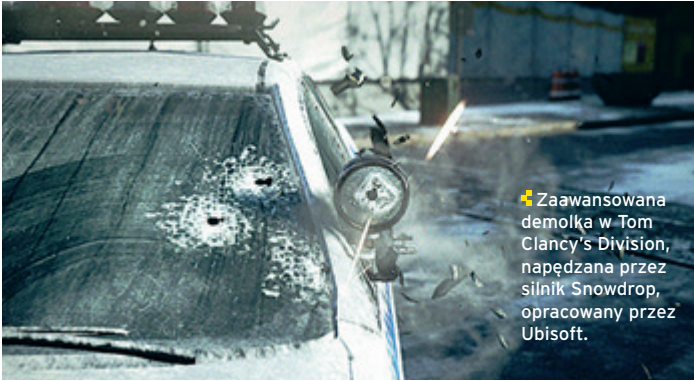
Piętą achillesową silników do gier była i po prawdzie jest nadal naturalna symulacja włosów. Średnio na ludzkiej głowie znajduje się ich 150 000. Żeby realistycznie pokazać fryzury, należałoby je wszystkie zamodelować i liczyć w czasie rzeczywistym. To dlatego często postacie w grach mają ogolone czaszki, są częściowo tyse albo mają włosy zasłonięte hełmami, kaskami czy czapkami. Nie moda dyktuje te wizerunki, ale obliczeniowa oszczędność. Chociaż nie tylko ludzkie włosy są zmorem do liczenia, również wszelkiego rodzaju futra niedźwiedzi, sierść psów, końskie grzywy, ponieważ jeszcze silniej podlegają ruchom ciała zwierzęcia. Dodatkowo realistycznie zachowujące się włosy muszą poddawać się działaniu środowiska, takiemu jak choćby podmuchy wiatru. Podobny problem jak z włosami występuje z naturalnym odwzorowaniem trawy.

Stosuje się różne sztuczki, żeby uzyskać w miarę naturalny efekt. Przykładowo w grach Final Fantasy modele fryzur są przygotowane techniką analizy ruchu rzeczywistych peruk (motion capture). Nvidia opracowała narzędzie HairWorks, wykorzystane po raz pierwszy w Call of Duty: Ghosts. W tej grze sierść Riley, owczarka niemieckiego, składa się z 470 000 włosków, przy czym liczonych dynamicznie jest 10 000 włosków kluczowych, a reszta liczona jest na skrót. Na naprawdę przekonujące pokazanie włosów w grach przyjdzie nam pewnie poczekać do następnej generacji kart graficznych. ■

Oświetlenie



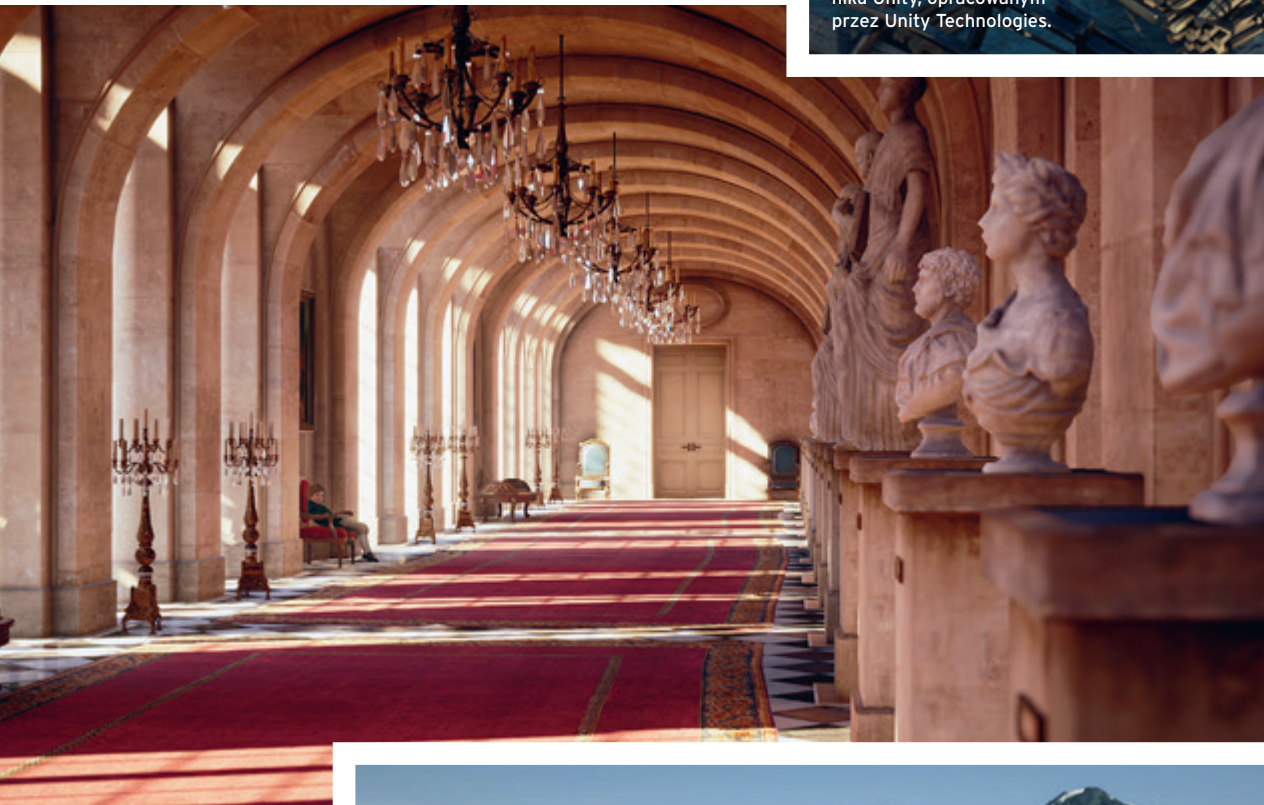
Światło jest u źródła naszego poznania wizualnego, wydobywa z przedmiotów barwy i wygląd. Samo w sobie ma różną temperaturę barwową w zależności czy jego źródłem jest słońce, ognisko, magiczne zaklęcie czy konsola sterownicza statku kosmicznego. Światło wchodzi w interakcję z fakturą przedmiotu, łatwo odbija się od metalicznej zbroi, nabierze barwy od tkanego kobierca, przejdzie przez szklaną szybę, rozproszy się przechodząc przez pergamin, utworzy tęczę na kropelkach wody. Projektanci silników gier, to coraz mniej koderzy, a coraz bardziej fizycy.



❖ Zaawansowana demolka w Tom Clancy's Division, napędzana przez silnik Snowdrop, opracowany przez Ubisoft.



❖ Wschód słońca nad wioską jako przykład globalnej iluminacji w silniku Unity, opracowanym przez Unity Technologies.



❖ Drzazgi i wióry lecą w Rainbow Six, pod maską Unreal Engine firmy Epic.



❖ Próbką globalnej iluminacji w silniku Unreal, wygląda jak prawdziwa fotka z wakacji.

❖ Silnik AnvilNext został opracowany na nowo od podstaw pod Assassin's Creed Unity. Po początkowych bolączkach i niedoróbkach, efekt końcowy jest śliczny.

❖ Teselacja zastosowana w skali makro do wykreowania realistycznego górskiego krajobrazu w grze H.A.W.X 2, wytworzonego dedykowanym silnikiem HAWX.



Klan Amstrada

1985 Amstrad Consumer Electronics
Flo and Locomotive Software Ltd.

BASIC 1.1

Ready



Niemal grzechem byłoby używać tego komputera do tak prymitywnych zastosowań jak gry. Przecież to prawie profesjonalny sprzęt! – pisał o Amstradzie dziennikarz miesięcznika Informatyka. Niektórzy byli jednak przekonani, że maszyny te świetnie nadają się także do celów rozrywkowych.

Bartłomiej Kluska,

Mariusz Rozwadowski

Oczywiście w Polsce Ludowej połowy lat 80. podstawową barierę w dostępie do mikrokomputerów stanowiła cena. Wiosną 1986 roku za średnią miesięczną pensję można było kupić co najwyżej archaiczne ZX81, a aby stać się właścicielem Spectrum z 48 kB pamięci RAM czy Atari XL/XE z magnetofonem, należało poświęcić przynajmniej półroczne zarobki. Co ciekawe, więcej niż sam komputer kosztowała stacja dyskietek, co czyniło to urządzenie dobrem niemal luksusowym. Zestaw komputerowy kompletowało się zatem zazwyczaj stopniowo. Dowodzona przez charyzmatycznego Alana Sugara brytyjska firma Amstrad wyznawała inną filozofię.

- Dotychczas standardem jest komputer przyłączany do urządzeń dostępnych w domu: telewizora i magnetofonu kasetowego. Powoduje to konflikty z członkami rodziny, którzy chcieliby akurat obejrzeć coś w telewizji czy posłuchać muzyki - opisywał polskie realia dziennikarz Horyzontów Techniki.

Tymczasem Amstrad CPC zaprojektowany został jako kompletny system. W obudowie komputera umieszczono magnetofon kasetowy (w modelu CPC 464) lub stację dyskietek (CPC 664 i 6128), samą jednostkę natomiast sprzedawano łącznie z monochromatycznym albo kolorowym monitorem, w który wbudowany był dodatkowo zasilacz dla całego zestawu.

KOMPUTER ZA ROCZNĄ PENSJĘ
Nic zatem dziwnego, że gotowy do pracy od razu po wyjęciu z pudełka Amstrad stanowił obiekt pożądania również polskich miłośników domowej komputeryzacji. Entuzjastyczne opisy pojawiły się nie tylko w specjalistycznych Informatyce i Elektroniku, ale także w Bajtku, Komputerze i Mikroklanie, Horyzontach Techniki oraz Przeglądzie Technicznym, a nawet w młodzieżowym Razem. Tomasz Pyć pokazywał ten komputer w telewizyjnym programie „Spektrum”. Cóż jednak z tego, skoro (oprócz Pycia) wszyscy dziennikarze czerpali swą wiedzę z zagranicznych periodyków, a prawdziwego Amstrada mało

Embargo



Zachodnie technologie, które mogły być wykorzystywane także przez wojsko, obejmował zakaz eksportu do krajów bloku wschodniego. Komitet CoCom czuwał, by zaawansowane urządzenia i podzespoły nie trafiły tą drogą do armii ZSRR. Az do 1985 roku takiemu ograniczeniu podlegały także Amstrady – dopiero wtedy uznano, że komputer, którego sercem jest wykorzystywany również w ZX Spectrum mikroprocesor Z80, można bez zagrożenia dla Zachodu udostępnić między innymi Polakom. Ci jednak nie czekali na oficjalne pozwolenia.



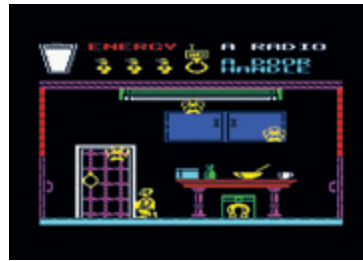
■ Knight Lore Iśnił paletą soczystych barw.



■ Harrier Attack - pierwszy sukces Durell Software.



■ Ukończenie Spindizzy było prawie niemożliwe.



■ Pyjamarama (1984) pozwala wcielić się w śpiącego Wally'ego, którego zadaniem jest nastawić budzik.



■ Rick Dangerous (1989) mógłby być synem Harry'ego Pitfalla i ojcem Nathana Drake'a czy Lary Croft.

kto widział na oczy. Nic dziwnego. W najtańszej wersji Amstrad CPC (464 + monitor monochromatyczny) kosztował więcej, niż przeciętny Polak zarabiał przez rok. Naturalnie, gdyby chcieć skompletować zestaw innej marki o podobnych możliwościach, dokupując kolejne interfejsy i rozszerzenia do Spectrum czy monitor i stację dyskietek do C64, oferta firmy Alana Sugara okazałaby się bardzo korzystna cenowo, niemniej jako jednorazowy wydatek była to propozycja raczej dla instytucji i przedsiębiorstw.

Te dostrzegały liczne zalety Amstrada: wbudowany, szybko działający i wyposażony w opcje nieobecne u konkurencji język Locomotive BASIC, bezawaryjność czy system operacyjny CP/M wraz z całą bazą oprogramowania użytkowego. Szczególnie doceniane były możliwości tych maszyn w zakresie przetwarzania tekstów (a edytor Tasword szybko doczekał się nieoficjalnego spolszczenia). Co ciekawe, ta ostatnia cecha sprawiła, że komputery tej marki były

wykorzystywane również przez podziemną Solidarność, a wiele ówczesnych nielegalnych gazetek składano przy pomocy tego właśnie sprzętu.

Jak wspominali członkowie Oddziału Trójmiasto Solidarności Walczącej, Andrzej Kołodziej i Roman Zwiercan, ich Amstrad został przewieziony przez granicę w transporcie leków z Francji, podarowanych szpitalowi w Wejherowie: „Niestety, celnicy przypilnowali, by komputer wpisano na listę darów, a współpracujący z nami szef szpitala znalazł się w trudnej sytuacji. Musiał wyjaśniać kolegom, że Amstrad nie jest dla nich, tylko dla podziemia. Co gorsza, nawet leki okazały się przeterminowane”.

Inni użytkownicy zdobywali swoje komputery na różne sposoby.

- Ja wykorzystałem wakacyjny wyjazd w 1985 roku. Malowałem w Londynie domki, ponieważ dziennikarze telewizyjni zarabiali wtedy skromnie - opowiadał redaktor Tomasz Pyć. - Do Polski wróciłem z CPC 464 z kolorowym monitorem, a cały ten





zestaw wozilem później na nagrania i z powrotem do domu. W telewizji komputera wtedy jeszcze nie było.

DO PRACY NAUKOWEJ I DO GIER
Od 1985 roku Amstrada dało się już nabyć oficjalnie, zamawiając ten komputer w firmie Polanglia.

- Zbieramy większą liczbę zamówień, pakujemy sprzęt do kontenera i wysyłamy do Polski. Przesyłki są do odebrania w Warszawie, za dodatkową opłatą 20 funtów możemy zapewnić wysyłkę do innych miast wojewódzkich - zdradzał kuliszy takiej transakcji Andrzej Łukomski, dyrektor Polanglii, chwając się, że jego biuro w Londynie przyjmuje aż po kilkanaście zamówień dziennie.

Taki zakup miał także zaletę w postaci serwisu gwarancyjnego (co ciekawe, płatnego), a w razie awarii kosztownego sprzętu użytkownik,

w przeciwieństwie do tych, którzy kupowali swoje komputery na bazarach i giełdach elektronicznych, mógł liczyć na naprawienie usterki.

Warto pamiętać, że oficjalnym serwisem dysponowali wówczas w Polsce jeszcze tylko posiadacze Atari XL/XE, sprowadzanego do Peweksów przez Lucjana Wencła.

- Nie chciałbym niepochlebnie wyrażać się o innych firmach, ale Atari 800XL to jest naprawdę coś, czego na Zachodzie nikt już nie kupuje - przekonywał jednak na łamach Komputera Łukomski.

To właśnie dzięki Polanglii Amstrada kupili rodzice świetnie znanego czytelnikom Pixela Pawła Schreiberera.

- Potrzebowali komputera do pracy naukowej, a pecety były wówczas jeszcze zbyt drogie i trudne do sprowadzenia. Stańło na CPC 6128 - wspomina Paweł. - Z perspektywy

mojej i brata najważniejsze były jednak gry: Fruity Frank, Pyjamarama, Combat Lynx, Spindizzy i Hobbit, od którego zaczynałem naukę języka angielskiego. Za najszlachetniejszą formę rozrywki uznawaliśmy jednak izometryczne komnatówki: Knight Lore oraz Fairlight.

MINECRAFT DLA DWÓCH OSÓB
Brat Pawła, Tomasz, zajmował się także programowaniem, a jego największym dokonaniem na tym polu była gra zatytułowana Dom II.

Paweł Schreiber opisał ją w serwisie Jawne Sny: - Główny bohater (z wyglądu wyraźnie inspirowany postacią grubasa Berka z gry Trap Door, znanej nam wtedy tylko z obrazków w Bajtku) błąka się po całkiem sporym światku z zamiarem zbudowania domu. Może znaleźć młotek i klej. Każdy element otoczenia po kilku

Schneider



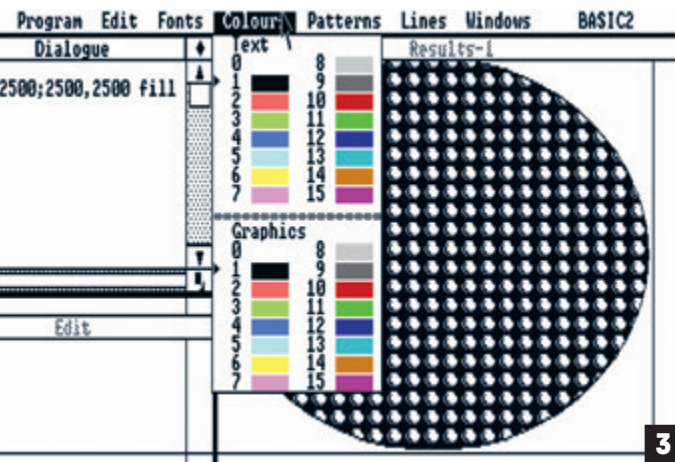
Znaczna część komputerów przywożonych z RFN miała na obudowie logo Schneider. Były to jednak takie same Amstrady, jak te, które - już z właściwą nazwą nadrukowaną nad klawiaturą - sprowadzano z Anglii. - Schneider jest tylko pośrednikiem, ale jego zamówienia są tak duże, że Amstrad zgadza się na zmianę oznaczenia - tłumaczył to zjawisko Adam Łukomski z Polanglii.

1 Jeden z prototypów CPC 464, zwany „szarym Amstradem”. Już od grudnia 1983 roku wczesne wersje tych maszyn trafiały do firm produkujących oprogramowanie.

2 Dołączony magnetofon i monitor były na Zachodzie podstawowym atutem Amstrada. W Polsce przyczyniły się do jego rynkowej porażki.

3 Locomotive Basic (tutaj w wersji 2) dzięki wielu unikatowym możliwościom oferował więcej, niż odmiany tego języka wbudowane w konkurencyjne komputery.

4 Obecnie większość dawnych posiadaczy ośmiobitowców z Polski może bliżej zapoznać się z Amstradami dopiero podczas imprez takich jak Pixel Heaven.



3



6

Tylko 3% uczestników ankiety przeprowadzonej w 1988 roku wśród czytelników Bajtka przyznało się do posiadania Amstrada.

- Ciekawe, co by było, gdyby ktoś wtedy pokazał nam Mincrafta, a my byśmy westchnęli, że to przecież zupełnie jak Dom II - zastanawia się Paweł Schreiber. - Dzisiaj wiem, że ta gra była, jak na swój czas, zadziwiająca. Tyle że w całej historii gier wideo grały w nią dwie osoby.

Gra Tomasza Schreibera przetrwała do naszych czasów (sam jej autor, profesor matematyki, zmarł w 2010 roku). Ile podobnych produkcji rozmagnesowuje się na schowanych gdzieś na strychach lub w piwnicach kasetach i dyskietkach - nie wiadomo. Ponieważ amstradowców było mało, nie wydawano tych programów komercyjnie (jak miało to miejsce w przypadku Atari czy C64), bardzo ograniczona była również wymiana na giełdach (jak w przypadku Spectrum). Programów na Amstrada nie emitowano także w audycji „Radio komputer”. W efekcie interesujące polskie gry zachowały się co najwyżej w formie listingów wydrukowanych w IKS-ie lub Bajtka.

ROZBROIĆ BOMBĘ

Przemysław Siwiński (lat 13) przysłał do Bajtka grę edukacyjną, w instrukcji której czytamy: „Wyobraźcie sobie, że nad naszym miastem zawisło niebezpieczeństwo. Przybysze z kosmosu postanowili je zniszczyć, zrzucając burzące bomby. Spadającą bombę można rozbroić, wykonując napisane na niej zadanie. Jeśli uczynimy to błędnie, bomba zawiśnie w powietrzu i będziemy mogli ją zestrzelić. Jeśli jednak pomylimy się lub nie starczy nam czasu, bomba spadnie na miasto, a kilka domów legnie w gruzach”. Gra miała pomóc w nauce matematyki 10-letniej siostrze autora, Bianeczce.

- Nie przypominam sobie, żebym miała problemy z matematyką -

wspomina dziś dr Bianka Siwińska, inicjatorka akcji „Dziewczyny na politechniki!”, dodając po chwili, że od gier brata wołała Fruity Franka i Roland on the Ropes.

- Moim największym dziełem programistycznym na Amstrada była gra platformowa zatytułowana Miauczur, przygody kota w zaczarowanym świecie pełnym pułapek, myszy i złych psów - opowiada po latach Przemysław Siwiński. - Kilkanaście bardzo zróżnicowanych, ciekawie zaprojektowanych poziomów, dużo humoru i bardzo wysoki poziom trudności. Byłem bardzo dumny z Miauczura. To było moje opus magnum.

Niestety, program okazał się zbyt długi, by trafić na łamy Bajtka, i tak Miauczur zaginął bezpowrotnie.

KOMPUTER DLA NIELICZNYCH

Ojcem Przemysława i Bianki, odpowiedzialnym za zakup ich Amstrada, jest Waldemar Siwiński, założyciel i redaktor naczelny Bajtka, nie może zatem dziwić promocja tego komputera na łamach magazynu. Podobnie jak w przypadku Atari, C64 czy Spectrum w każdym numerze miesięcznika pojawiał się „klan Amstrada” - recenzje sprzętowych nowości, opisy programów, listingi i porady (publikował je tam między innymi Tomasz Pyć).

A jednak nie na wiele się to zdało - Amstrad nie podbił serc polskich użytkowników komputerów domowych. Tylko 3% uczestników ankiety przeprowadzonej w 1988 roku wśród czytelników Bajtka przyznało się do posiadania Amstrada (atarowców było ponad 60%, właścicieli ZX Spectrum - 20%, a C64 - ponad 10%, więcej zwolenników niż Amstrad miał nawet IBM PC).

Oprócz ceny samego komputera na takie, a nie inne preferencje polskich posiadaczy mikrokomputerów wpływ miały również inne finansowe niedogodności związane z użytkowaniem Amstrada: nietypowa 3-calowa dyskietka, czterokrotnie droższa od

uderzeniach młotkiem daje się odcepić od podłoża i podnieść. Za pomocą kleju można go potem zamocować w innym miejscu. Niszczymy wszystko na swojej drodze i opróżniamy kolejne komnaty, żeby z pełnymi materiałami lecieć znów na górę i budować do woli.

Materiały mają swoją wytrzymałość i są przytwierdzone do podłoża z różną siłą. Trzeba uważać, żeby przy zabieraniu luźnego kawałka kamienia nie sprowadzić sobie na łeb lawiny głazów, które na nim leżały. Oczywiście luźno leżące głazy i kłody da się także przesunąć i zrzucić na głowę czyhającym na nas potworom. Wałąc odpowiednio długo młotkiem, można też właściwie wszystko zniszczyć (zdarzało mi się z nudów opróżnić prawie całe komnaty). Czysty sandbox - budowanie dla własnej radochy z materiałów znalezionych w świecie, który można do cna rozbić na kawałki.

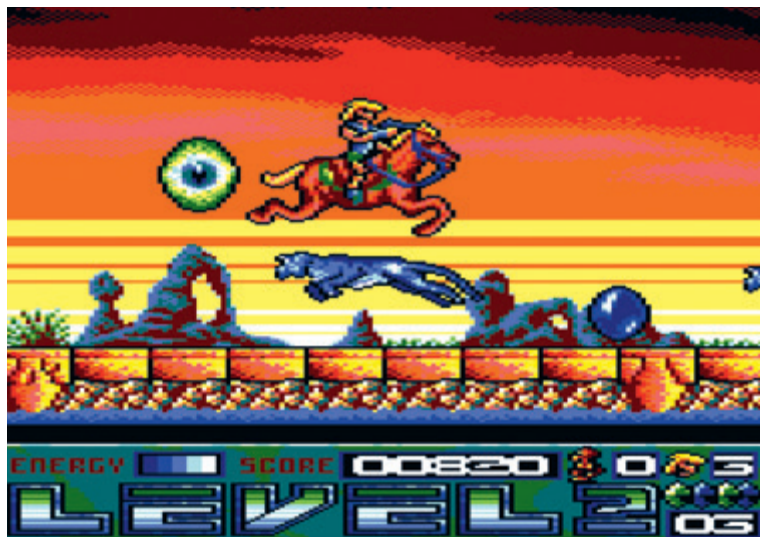
CPC

O narodzinach rodziny komputerów CPC

w Pixelu #05 pisał Duddie. Warto jednak pamiętać, że burzliwa historia Amstrada obejmuje także komputery PCW przeznaczone do obróbki tekstu, tanie i dobre pecety, komputery przenośne, a nawet jedną konsolę (akurat niezbyt udaną). O tym wszystkim opowiemy jednak przy innej okazji.

5 Amstrad, choć potrafił znacznie więcej, sprawdzał się także w zastosowaniach rozrywkowych (3D Grand Prix). Pozostał wszakże maszyną dla „wtajemniczonych”.

6 Amstrad CPC 664, namaszczony jako następcą CPC 464, zwany także czasem początkiem „Amstragedii”. Pomyłką była także dyskietka o nietypowym formacie 3 cali.



standardowej, czy tylko jeden port joysticka, uniemożliwiający wspólną zabawę dwóm graczom równocześnie (można było kupić specjalny, oczywiście droższy joystick, w obudowie którego zainstalowano gniazdo do szeregowego podpięcia drugiego drążka).

Piotr Deręgowski, założyciel klubu komputerowego AM-studio, zrzeszającego miłośników Amstrada, szacował, że w 1987 roku mogło być tych maszyn w Polsce nawet 14 tysięcy.

- Dysponujemy 25 pozycjami z zakresu literatury, w tym kilkoma przekładami na język polski. Udało nam się zgromadzić około 500 programów - reklamował ofertę AM-studio.

Klub prenumerował również zachodnie czasopisma poświęcone Amstradowi, ułatwiając nawiązanie kontaktu z zagranicznymi użytkownikami tego sprzętu, a także tworzył własne aplikacje edukacyjne.

- Każdy członek naszego klubu ma prawo dostać 2-3 programy rozrywkowe na początek - zachęcał Deręgowski, podkreślając, że do listy należy koniecznie dołączyć znaczek zwrotny.

Korespondencyjnie, ale między-narodowo rozwijała swoją bazę literatury i programów skupisko użytkowników Amstrada ze Złotego Stoku w Kotlinie Kłodzkiej, gdzie tamtejsze zakłady produkujące tworzywa i farby zakupiły dla mieszkańców aż pięć komputerów tej marki (w tym dwa z kolorowymi monitorami).

- Pracownia komputerowa jest czynna od wczesnego popołudnia,

gdy zajęcia mają uczniowie tutejszych szkół, aż do późnej nocy. W czasie wakacji z komputerów korzystały dzieci przebywające tu na koloniach - chwalił się Bajtkowi członek klubu Złoty Amstrad, podkreślając, że udało im się nawiązać kontakt z zagranicznymi użytkownikami tych komputerów („Właśnie czekają na odpowiedź z USA” - pisał Bajtek w 1987 roku).

ZOSTAĆ SAMEMU Z KOMPUTEREM

Oczywiście cytowane wyniki ankiety z Bajtka nie oznaczają, że styczności z komputerem Alana Sugara nie miało wówczas więcej osób. Tata jednego z autorów tego tekstu, wtedy zatrudniony w szacownym ośrodku badania i rozwoju automatyki, w piątki zostawał na stanowisku pracy do późna, a gdy wszyscy jego koledzy opuścili już budynek, pakował do torby służbowego CPC 664 z monitorem oraz paczką dyskietek i cały ten zestaw przywoził tramwajem do domu, by po weekendzie spędzonym rodzinie przy Fruity Franku i Bomb Jacku oraz podręczniku Locomotive BASIC-a w poniedziałek z samego rana, zanim do zakładu dotrze kierownictwo, odstawić Amstrada na miejsce. Nie były to sytuacje wyjątkowe.

Na blogu Salon24 wspomina Krzysztof Prusik, później redaktor Magazynu Amiga: - Pewnego dnia mój tata dziwnym trafem dostał do pracy wymarzonego Amstrada 6128. Prosiłem go niemal codziennie, żeby pozwolili mi po pracy przyjechać do



■ Crafton & Xunk (1986) napisał na Amstrada Remi Herbulot (Cryo).

■ Xyphoes Fantasy (1991) wyszło spod ręki Silmarils.

siebie, ale w odpowiedzi słyszałem, że komputer to nie zabawka. Wybłągałem instrukcję Amstrada do czytania w domu, co jeszcze bardziej pobudziło moją wyobraźnię. Chociaż mało rozumiałem, to czułem, że w końcu dotykam marzenia. Kiedy po pewnym czasie tata zabrał mnie do pracy, jego koledzy byli zdziwieni, że potrafię sam załadować grę, a nawet napisać pierwszy program w BASIC-u. Patrzyli zdumieni na to, co robię, aż w końcu powiedzieli: „OK, może zosta- wać sam z komputerem”.

- Po pewnym czasie wypatrzyłem grę, w którą nikt nie grał - opowiada Prusik. Zapytałem dlaczego. Odpowiedź: „Bo nie wiadomo, jak grać”. To była gra, gdzie latało się helikopterem, jednak ciągle rozbijałem się przy starcie. W końcu kupiłem książkę „Podstawy pilotażu śmigłowców”. Znowu nic nie rozumiałem, ale po miesiącu czytania mnie olśniło - należy pochylić dziób helikoptera i zwiększyć ciąg silnika, aby lot odbywał się do przodu zamiast w górę. Gdy udało mi się zmusić symulator do pracy, koledzy taty byli zaskoczeni.

Na początku lat 90., gdy ciężko było już uzasadnić obecność ośmio-bitowych maszyn w zakładach pracy, instytucjach czy służbach mundurowych (a wiele egzemplarzy CPC kupiły wcześniej także wojsko i policja), rozpoczęto wyprzedaż tego sprzętu. Używane komputery marki Amstrad pojawiły się na giełdach - wreszcie w przystępnej cenie. Na to, by zdobyły większą popularność, było jednak za późno. Wyobraźnię młodszych miłośników domowej informatyzacji rozpaliała Amiga. Starsi przymierzali się już do zakupu peceta. Jeden z najlepszych mikrokomputerów pozostał w Polsce tylko ciekawostką. ■

Fruity Frank



We wspomnieniach polskich użytkowników Amstrada jedna gra powraca najczęściej - Fruity Frank (1984). To bardzo bliski krewny nieobecnych na Amstradzie Dig Duga i Mr. Do, w którym tytułowy bohater kopie tunele, zbiera owoce i unika potworów. Te ostatnie można wyeliminować strzałem z pestki jabłka lub po prostu precyzyjnie zepchniętym na głowę jabłkiem przygnięciem (jednak jabłko bywa zabójcze także dla Franka). W tle słychać tradycyjne brytyjskie melodie. Mimo popularności FF, twórca gry Steve Wallis porzucił branżę elektronicznej rozrywki, by resztę życia poświęcić promowaniu utopijnego socjalizmu - tym razem bez większych sukcesów. Zmarł w 2014 roku.



MARIUSZ ROZWADOWSKI (1975–2015)

Artykuł „Klan Amstrada” jest ostatnim napisanym przez spółkę autorską Bartłomiej Kluska, Mariusz Rozwadowski. 15 sierpnia Mariusz zmarł. Jeszcze dwa dni wcześniej dyskutowaliśmy, czy warto po ponad ćwierć wieku podjąć próbę dotarcia do posiadaczy komputerów marki Amstrad, którzy ogłaszali się w bajtkowym „Indywidualnym banku danych”, i rozmawialiśmy o możliwości przerwania na peceta zapomnianych gier Tomasza Schreiber. Ten tekst musiałem już dokończyć samodzielnie.

Choć skromność nie pozwalała mu na chwalenie się swoimi osiągnięciami, trudno w polskim środowisku pasjonatów retroinformatyki znaleźć drugą tak aktywną osobę. Działał w demoscenowej grupie Samar Productions, której był założycielem, programował, komponował muzykę, swapował, organizował scenowe parties (scenowicze lepiej znali go pod pseudonimem Ramos). Redagował internetowe ziny dla miłośników sprzętu firmy Commodore (C&A Fan, C&A Games i K&A Plus), napisał kilkadziesiąt artykułów do CD>Action, PSX Extreme, Chipa i Pixela. Uzupełniał archiwum dokonań muzyków komponujących na komputerach Atari (ASMA) i Commodore (HVSC). Współtworzył przeglądarkę dawnych formatów graficznych RECOIL. Pracował nad spisem wszystkich polskich gier na platformy ośmio- i szesnastobitowe. Był przewodnikiem w katowickim Muzeum Historii Komputerów i Informatyki. Zbierał materiały do książki o historii joysticków. Miczowi wskazywał błędy w „Cyfrowych marzeniach”, Marcinowi Kosmanowi poprawiał „Nie tylko Wiedźmina”, razem ze mną opracował dwa wydania „Bajtów polskich”.

Choć był commodorowcem (a przygodę z komputerami zaczął późno - C64 dostał w 1990 roku, w prezencie za dobrze zdany egzamin do technikum), pozostał otwarty na inne platformy - badał i opisywał także dzieje maszyn Sinclaira, Atari, Amstrada, SAM-a Coupé czy Acorna. W swoich poszukiwaniach sięgał również do początków informatyki. Nie bał się sędziwych już dziś konstruktorów i operatorów sprzętu takiego jak XYZ, Odra czy Mera pytać o - z ich punktu widzenia bardzo błahe - oprogramowanie rozrywkowe. Opisanie historii gry Marienbad na Odrę 1003 to jego zasługa.

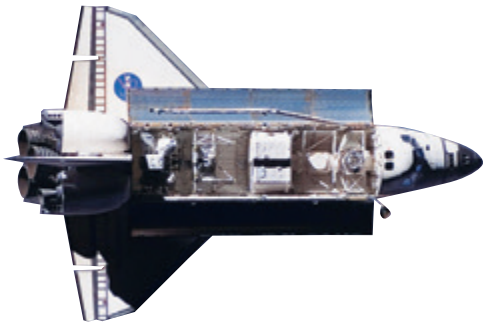
Specjalnością Mariusza było docieranie do zapomnianych faktów i osób. Pisał, dzwonił, przypominał, spotykał się i nigdy nie zrażał brakiem reakcji ze strony podpytywanych. To on odkrył kulisy powstania Web Mastera - być może najstarszej polskiej gry mikrokomputerowej. Opowiadał, że kiedyś zablokowano mu konto na Naszej Klasie, ponieważ wysłał wiadomość do ponad 30 osób, które nazywały się tak jak autor jakiegoś dawno zapomnianego listingu w Bajtku - pechowo człowiek o bardzo popularnym nazwisku. Był mocno rozczarowany, gdy dowiedział się, że Wojciech Zientara, guru polskich atarowców, tak naprawdę wcale nie lubił Atari. Przez cztery lata próbował namówić na rozmowę Janusza Pelca (ale tu akurat, jak wszyscy, bez sukcesu).

Niezmordowany organizator i popularyzator, posiadał ogromną wiedzę i chętnie się nią dzielił. Działał - to dzisiaj rzadkość - zazwyczaj zupełnie bezinteresownie i po godzinach pracy. Nie opowiadał o swojej chorobie. Dużo czytał, interesował się II wojną światową i militariami, chodził po górach. Nie wiem, jak znajdował na to wszystko czas. Wiem, że nie ma nikogo, kto mógłby go zastąpić.

Bartłomiej Kluska

W Pixelu

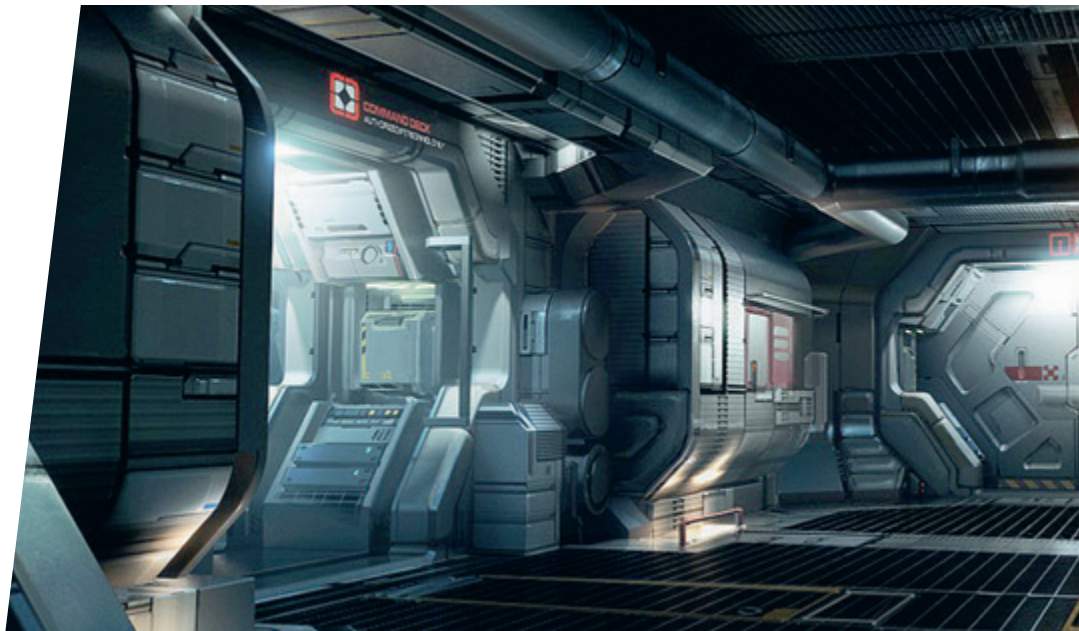
Klapy, wpadki i upadki
Commodore (#2)
Acorn. Komputer dla ucznia
i górnika (#3)
Vectrex. Dobra konsola
w złych czasach (#4)
Nowoczesne zabawki
PRL-u (#5)



Wrota w przes

O ile w zwykłym domu drzwi wejściowe są projektowane zazwyczaj po to, by nie wpuszczać nieproszonych gości do środka, w kosmosie bardziej zależy nam na utrzymaniu wewnątrz cennego powietrza oraz dogodnego dla ludzi ciśnienia.

■ User Jama



Wlazi na statkach w filmach science fiction są przeważnie duże i wygodne, podobnie jak wejścia w naszych domach. Mają futurystyczne kształty, zwykle wielokątów. Otwierają się automatycznie.

Wszystko to w prawdziwym świecie wygląda o wiele bardziej spartańsko. Kształt drzwi ma znaczenie i nie można, niestety, dowolnie folgować wyobraźni. Zwykle są one koliste, a jeśli bardziej kwadratowe, prostokątne lub trapezowe, to z mocno obłymi narożnikami. Tylko taki kształt pozwala równomiernie rozłożyć naprężenie wzdłuż całego obrysu włazu. Przy normalnym ciśnieniu wewnątrz może ono wynosić 20 ton. Mając do wyboru estetycznie może ciekawsze, ale wymagające dużo większej wytrzymałości materiałowej drzwi kanciaste oraz te o łagodniejszych i bezpieczniejszych kształtach, konstruktorzy z reguły decydują się na te drugie. Z tego również powodu drzwi na stacji kosmicznej są małe, tym bardziej że takie łatwiej uszczelnić. Do tego zewnętrzne drzwi, podobnie jak w samolotach pasa-

żerskich, otwiera się tylko ręcznie, zarówno od środka, jak i z zewnątrz.

POCZEKALNIA W PRZEDPOKOJU

Na orbicie nie możemy ot tak sobie wyjść na zewnątrz, nawet ubrani w odpowiedni skafander zapewniający warunki podtrzymania życia w kosmicznej próżni. Przed włazem znajduje się śluza. Zanim się wejdzie do śluzy na Międzynarodowej Stacji Kosmicznej, trzeba przygotować do tego organizm, ponieważ ciśnienie w skafandrze wynosi tylko 30% normalnego ciśnienia na stacji oraz normalnego ziemskiego. Większe ciśnienie usztywniałoby skafandry jak balony, utrudniając lub uniemożliwiając pracę. Szybkie obniżenie ciśnienia bez przygotowania mogłoby wywołać chorobę dekompresyjną.

Aby jej uniknąć, wykonuje się ćwiczenia wstępne na rowerku, wdychając przez maskę czysty tlen. Taki zabieg pozwala usunąć z krwi znaczną część rozpuszczonego w niej azotu. Potem spacerowicz przechodzi do przebieralni, gdzie stopniowo obniżane jest ciśnienie,

■ Statek Prometheus z filmu Ridleya Scotta ma olbrzymi kanciasty właz i służy wielkości hali targowej, z której można by wyjść na zewnątrz kompanią wojska.

■ Czary



Kłopotliwy problem śluz, włazów i skafandrów został ostatecznie rozwiązany w Star Trek. Na powierzchni planety, a potem z powrotem na statek, załoga przedostaje się za pomocą teleportacji, w zwykłych mundurach, bez żadnych skutków ubocznych typu dezorientacja, wymioty, akomodacja oczu. Pstryk i gotowe.

i przez kilka godzin zakłada skafander. Przypomina to trochę przebieganie się w strój Świętego Mikołaja, tylko taki sporo cięższy i mniej wygodny. Wreszcie można przejść do śluzy. Tutaj przez kilka godzin należy oddychać czystym tlenem w skafandrze, żeby usunąć resztki azotu z krwiobiegu. Następnie odpompowuje się powietrze do wnętrza stacji, sprawdzając, czy nie ma nieszczelności w skafandrze. Reszta powietrza ulatuje w przestrzeń przy ręcznym otwieraniu drzwi. W domu zakładamy buty, wkładamy kurtkę i już jesteśmy na spacerze. Podobne przygotowania do wyjścia „na dwór” w kosmosie trwają cały dzień.

DRZWI NIE DLA KAŻDEGO

Na Międzynarodowej Stacji Kosmicznej używa się różnych drzwi, w zależności od tego, kto wchodzi lub wychodzi, a konkretnie - jak jest ubrany. I nie chodzi tu bynajmniej o rozróżnienie typu drzwi dla jaśniepaństwa oraz drzwi dla służby. Po prostu rosyjska śluza Pirs jest dostosowana tylko do rosyjskich

trzeń



skafandrów kosmicznych. Drzwi śluzu są okrągłe i otwierają się do wewnątrz. Drzwi otwierane do środka mają tę zaletę, że mogą się same uszczelniać, na podobnej zasadzie jak korek w wannie jest wpychany ciśnieniem wody. Pierwotnie drzwi śluzu na stacji kosmicznej Mir otwierały się na zewnątrz, co jest pewnie wygodniejsze dla ubranych w niezbyt komfortowe skafandry spacerowiczów, natomiast było to mniej bezpieczne. Swego czasu drzwi na Mirze uległy awarii, kiedy



✚ Rzeczywiste włazy, tu do Modułu Dowodzenia w misji Apollo 17, są cokolwiek skromniejsze niż te w produkcjach sci-fi. Aby wyjść, skaczemy „na główkę” przez otwór 74 cm x 86 cm. Kształt obły zawiera małe koliste okienko o średnicy 23 cm.

ciśnienie powietrza nie do końca rozhermetyzowanej śluzu wyrzuciło je gwałtownie na zewnątrz. W kosmosie, podobnie jak na Ziemi, nie trzaskamy drzwiami.

Amerykanie ze swoimi obszerniejszymi skafandrami oraz innym systemem komunikacyjnym byli zmuszeni do korzystania ze śluz wbudowanych w swoje wahadłowce. Te, jak wiemy, zostały już wycofane ze służby, dlatego teraz na ISS wykorzystuje się nową śluzę Quest, która teoretycznie potrafi obsługiwać różne modele skafandrów, jednak póki co ma zamontowany osprzęt dostosowany wyłącznie do skafandrów amerykańskich.

USZCZELNIENIE

Na Ziemi zależy nam, żeby drzwi wejściowe nie przepuszczały zbyt wiele hałasu, a także nie pozwalały na ucieczkę ciepła. W tym celu stosuje się silikonowe uszczelki na framudze. Drzwi na orbicie czy w przestrzeni kosmicznej również wymagają uszczelnienia, ale takiego bliższego temu z łodzi podwodnej. Ze względu na bezpieczeństwo

✚ Sokół Millennium z „Gwiezdných Wojen” posiada wielką, komfortową rampę dla ludzi i ładunków, a na mostku przestronne kanciaste okna, które nie pękają pod wpływem wewnętrznego ciśnienia ani przy przejściu statku w hiperprzestrzeń.



Wahadłowce

✚ Przy starcie astronauta wchodził na pokład przez właz z boku przy kabine, podobnie jak do zwykłego samolotu, z tą różnicą oczywiście, że wahadłowiec startował pionowo. Na orbicie podczas spacerów kosmicznych lub przy cumowaniu do Międzynarodowej Stacji Kosmicznej wykorzystywany był inny właz, widoczny w obszarze ładunkowym, tuż zaabiną, który wyposażony był w cylindryczną śluzę, umożliwiającą bezpieczne, choć niezbyt ergonomiczne opuszczenie statku.

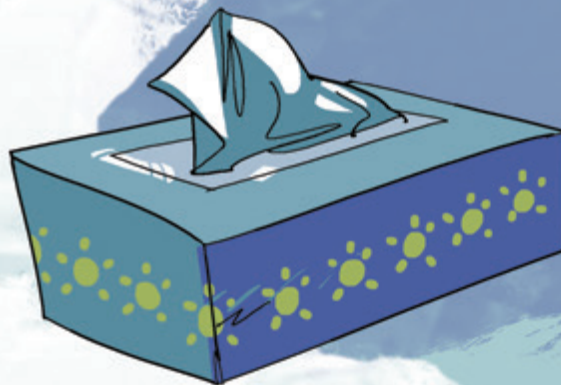
uszczelnienie w kosmosie jest co najmniej zdublowane, a często wręcz potrójne.

Uszczelnienie kosmicznych drzwi jest oczywiście narażone na zwykłe zużycie mechaniczne, jak również skoki temperatury, ale dużo groźniejsze są dwa inne czynniki. Pierwszy to promieniowanie ultrafioletowe Słońca, większe niż na powierzchni Ziemi, gdzie pewnym filtrem jest atmosfera. Drugim czynnikiem, przynajmniej na orbicie, jest atomowy tlen. W atmosferze Ziemi występuje tlen cząsteczkowy (O₂), natomiast na wysokościach orbitalnych pod wpływem promieniowania ultrafioletowego cząsteczki tlenu rozbijane są na tlen atomowy (O). Ciśnienie gazów na orbicie jest bardzo niskie, w tych warunkach tlen jednoatomowy jest dość stabilny. A że jest niezwykle aktywny, by nie powiedzieć – żarłoczny, powoduje erozję większości materiałów, z którymi się zetknie. Materiałem, który obecnie uważany jest za najlepszy uszczelniacz w niezbyt przyjaznym środowisku orbity okołoziemskiej, jest guma silikonowa. ■

✚ Rzeczywista śluz w komorze dokującej na rosyjskiej części Międzynarodowej Stacji Kosmicznej zawiera dwa koliste włazy o średnicy jednego metra i jest przystosowana do rosyjskich skafandrów Orlan.



TUNGUSKA



W tym miesiącu kończący Pixela dział zdominowali superbohaterowie. W połowie czerwca ukazał się **Batman: Arkham Knight**, którego zdecydowaliśmy się nie recenzować, ale właśnie on stanowił punkt wyjścia do szerszej dyskusji.

Przy okazji Pixel Heaven wpadliśmy na pomysł, by zaprezentować więcej tematów 8-bitowych, których w ostatnim numerze trochę brakowało. Teraz to nadrabiamy. Oprócz wcześniejszych tekstów o roli kulki w dziejach elektronicznej rozrywki oraz o Amstradzie, mamy dla was kolejne dwa tematy: o pikselowatych superbohaterach oraz materiał Bartka Dramczyka o fantastycznych krainach na ZX Spectrum, tak wielkich i bogatych, że tylko jakimś cudem mieściły się w ascetycznych wnętrznościach tego komputera. Na deser polecamy krótką biografię byłego ministra finansów Grecji. Kojarzymy jego twarz z mediów, ale nie mieliśmy pojęcia, że ten człowiek pracował dla Valve! Obsadzenie go w fotelu zbawiciela bankrutującego kraju unaocznia jak bardzo świat wirtualny przegonił rzeczywistość.

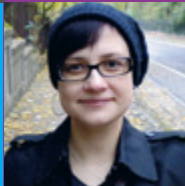


BYŁEM BLISKI ZAHACZENIA SIĘ W SEDZE, ALE Z JAKIEGOŚ POWODU NAMYŚLALI SIĘ AŻ TRZY MIESIĄCE NAD TYM, CZY MNIE ZATRUDNIĆ, I DAŁEM SOBIE SPOKÓJ.



92

David Lynch zainspirował nie tylko pokolenie filmowców, lecz również twórców gier. Wpływy „Twin Peaks” widoczne są w wielu współczesnych produkcjach.



100

Felieton Krupika tym razem raczej na wesoło. Autorka przypomina sobie, w jakich sytuacjach gry najbardziej były ją w stanie przyciągnąć swoimi mackami.



94

Historia gier na komputerach ośmiobitowych rozpoczęła się od prostych platformówek. Potem liczba komnat ulegała zwiększeniu, aż nagle okazało się, że włóczymy się po ogromnych labiryntach.



101

Pierwszy bohater gry przygodowej składał się z jednego piksela, ciężko więc wymagać, żeby superbohaterowie ery prekambriu byli jakoś nadmiernie wyrafinowani. Tym niemniej robili co mogli, żeby przykuć uwagę gracza.



104

Zdan w przerwie od występów na planie teledysku zespołu Nocny Kochanek napisał swój pierwszy felieton. Przewija się w nim temat tego, co autor kocha najbardziej, czyli role playing.



105

W jakim kierunku ewoluowały gry z Batmanem? Nigdy nie były w stanie równać się ze swoimi filmowymi braćmi. Staramy się odpowiedzieć na pytanie - dlaczego?



108

Jon Ritman, autor kultowego ośmiobitowego Batmana udzielił Pixelowi wywiadu. Opowiada w nim o swojej długiej karierze oraz o materialnej nieopłacalności tworzenia gier komputerowych.



112

Kontynuujemy połów zapomnianych pereł. Po wiewsekcji kłona Dooma przyszedł czas na przyjrzenie się jak Polaków natchnęła inna wielka gra początku lat 90. – wyprodukowany przez Delphine Software Flashback.



110

Chyba każdy kojarzy z serwisów informacyjnych twarz tego człowieka. Za szerokim uśmiechem Janisa Varufakisa kryje się podszyta grami historia!



114

Borek został jurorem. Nie pierwszy raz w życiu, ale pierwszy raz na tyle serio, że postanowił się tą nowiną podzielić z czytelnikami.

Złe miasteczka

Moda na reaktywacje (lub jak kto woli – reanimacje) kultowych seriali trwa. W styczniu 2016 roku wraca „Z Archiwum X”, rok później „Miasteczko Twin Peaks”. Serial Davida Lyncha jak żaden inny inspirował i nadal inspiruje gry wideo – od Zeldy po Ethana Cartera.

■ Spektor

Ray, słuchaj, miasteczko Twin Peaks nadal stoi, więc pewnie jeszcze kiedyś je odwiedzimy. Wprawdzie twój bohater jest martwy, ale może da się coś z tym zrobić – David Lynch wypowiedział te słowa do aktora Raya Wise’a, serialowego ojca Laury Palmer, w 2013 roku.



Wiedział, co mówi. Już wtedy pracował ze współtwórcą sagi Markiem Frostem nad szkicem 9 nowych odcinków, zamówionych przez stację Showtime.

Oficjalny powrót serialu ogłoszono w październiku 2014 roku. Ma to być kontynuacja osadzona 25 lat po ostatnich wydarzeniach, a w obsadzie same znajome twarze, z agentem Cooperem na czele. Zamówiono łącznie 18 nowych odcinków. W sierpniu kamery poszły w ruch. Fani cyklu czekali na to ćwierć wieku. Niespokojny duch Twin Peaks był

■ Kiedy Lynch ogłosił, że jednak rezygnuje z kręcenia trzeciej serii, aktorzy grający w serialu stworzyli akcję „Twin Peaks without David Lynch is like...” dając jasny sygnał, że serial bez niego nie ma sensu.

przez ten czas obecny w popkulturze, a zwłaszcza grach wideo. Zresztą sam serial, będący mieszanką wysmakowanego thrillera i opery mydlanej, przedstawiający bohaterów, z których każdy skrywa tajemnicę, jest jedną wielką grą, zagadką, w rozwiązanie której widz mocno się angażuje. Zagadką z gatunku trudnych i zawiłych.

Lynch ma na ten temat swoją teorię: – Każda gra ma w sobie klucz, ale te bywają różne. W wielu przypadkach

kierowanie się intelektem zawodzi. Trzeba skupić się na intuicji, emocjach, wtedy dostrzeżesz rzeczy, których nie da się opisać słowami.

BLISKO ORYGINAŁU

Sam Lynch, choć niejednokrotnie ocierał się o świat gier, tworząc na przykład filmy reklamowe (patrz psychodeliczna zapowiedź PlayStation 2), nie pracował przy grach wideo. Może jednak czuć się duchowym ojcem wielu tytułów. Przyjrzyjmy się tym najważniejszym.

– „Twin Peaks” jako jeden z pierwszych seriali przedstawiał przerażającą atmosferę małych miasteczek. To sceneria, która czeka na swoje odkrycie w grach – powiedział w wywiadzie dla Eurogamera Sam Lake, autor scenariuszy do Alana Wake’a i dwóch pierwszych części Maksa Payne’a.

Alan Wake, gra na którą fani czekali długie pięć lat, naspikowany jest odniesieniami do filmów, literatury i muzyki. Najwięcej tu jednak podobieństw do „Miasteczka Twin Peaks”. Serial nie doczekał się oficjalnej gry, ale Alan Wake idealnie wypełnia tę lukę.

Bright Falls, fikcyjne miasteczko w stanie Washington, w którym toczy się akcja, to kopia Twin Peaks. I nie chodzi tylko o atmosferę czy filmową



■ W pierwotnej wersji Deadly Premonition pojawiły się dwie postacie wzorowane na Tańczącym Karle z „Twin Peaks”.



W jednej z finałowych scen Alan Wake natrafia na swojego sobowtóra Mr. Scratcha, który planuje zastąpić go w prawdziwym świecie. To samo spotkało agenta Coopera w serialu.

strukturę gry, ale o detale, takie jak topografia i architektura. Knajpka Oh Deer Diner, ulokowany nad klifem hotel Cauldron Lake, biuro szeryfa – wszystko to żywcem wyjęto z serialu. Do tego należy dodać galerię postaci, takich jak choćby Cynthia Weaver, kobieta chodząca z lampą (podobieństwo do kobiety z pieńkiem). No i oczywiście fabuła – mamy tajemnicze zniknięcie żony głównego bohatera, który wyrusza na poszukiwania, stawiając czoła złu i koszmarom Bright Falls. W jednej z finałowych scen Alan Wake natrafia na swojego sobowtóra Mr. Scratcha, który planuje zastąpić go w prawdziwym świecie. To samo spotkało agenta Coopera w serialu.

ORYGINALNOŚĆ W CENIE

Jak widać, Sam Lake nie miał oporów, by garściami czerpać z produkcji Lyncha. Nieco inna historia przydarzyła się Deadly Premonition studia Access Games. Autorzy zaprezentowali w 2007 roku na Tokyo Game Show pierwszy trailer

gry, wtedy zatytułowanej Rainy Woods. Obecni na konferencji widzowie ostro skrytykowali słabą grafikę... i kopiowanie „Miasteczka Twin Peaks”. W zasadzie do końca nie było wiadomo, czy mamy do czynienia z nową grą, czy komputerową wersją serialu.

W odpowiedzi twórcy porzucili projekt, a w zasadzie zmienili jego nazwę, wygląd bohaterów i elementy fabuły. Data premiery została przesunięta z 2008 na 2010 rok. Zmiany wyszły produkcji na plus. Otrzymaliśmy całkiem udaną nieliniową grę przygodową, w której możemy swobodnie zwiedzać miasteczko Greenvale – całość z lekkim żartobliwym podejściem do klasycznych survival horrorów. Odniesienia do „Twin Peaks” pozostały, ale stały się bardziej subtelne.

Jeśli mowa o survival horrorach i „Twin Peaks”, to nie może zabraknąć Silent Hill. O ile Alan Wake i Deadly Premonition otwarcie nawiązują do serialu, tak cykl Konami – zwłaszcza w dwóch pierwszych odsłonach – pokazuje,

✦ W tle tego uroczego miasteczka widać knajpę Oh Deer Diner, wzorowaną na serialowej Double R Diner. Nawet kelnerki noszą te same uniformy.

jak twórczo wykorzystać te inspiracje. Zarówno historia Harry’ego Masona poszukującego zaginionej córki, jak i Jamesa Sunderlanda szukającego zmarłej żony klimatem bardzo przypomina serial Lyncha. Podstawowym podobieństwem jest jednak samo zło czające się w mieście. To, co najbardziej przeraża, to nie krwiożercze monstra, ale coś, co wdiera się do naszej codzienności i burzy jej porządek. W obu produkcjach miasto, które powinno być schronieniem, bezpiecznym miejscem, jest źródłem zła.

LYNCH INSPIRUJE

Ślady serialu Lyncha znajdziemy w wielu grach. Przykładowo Takashi Tezuka, twórca The Legend of Zelda: Link’s Awakening, przyznał, że zależało mu na stworzeniu barwnych i niejednoznacznych postaci, z których każda – podobnie jak w „Miasteczku Twin Peaks” – może być podejrzana. W przypadku The Vanishing of Ethan Carter, już po zaprezentowaniu fragmentu rozgrywki na Pixel Heaven, zaczęto doszukiwać się podobieństw do Alana Wake’a i co za tym idzie – serialu Lyncha. Temat jest ciągle żywy. Od czasu do czasu pojawiają się zapowiedzi wzorowanych na „Twin Peaks” gier.

„Jeśli David Lynch zrobiłby grę wideo, wyglądałaby jak Virginia” – tym hasłem reklamuje się produkcja londyńskiego studia Variable State. Niech nie zmyli was kreskówkowa grafika – gra, której premierę zapowiedziano na 2016 rok, ma składać się z najmroczniejszych elementów seriali lat 90., w tym także „Z Archiwum X” oraz „Po tamtej stronie”. Historię rozpoczynamy jako agent FBI, który rozwiązuje sprawę zaginięcia chłopca w jednym z małych amerykańskich miasteczek.

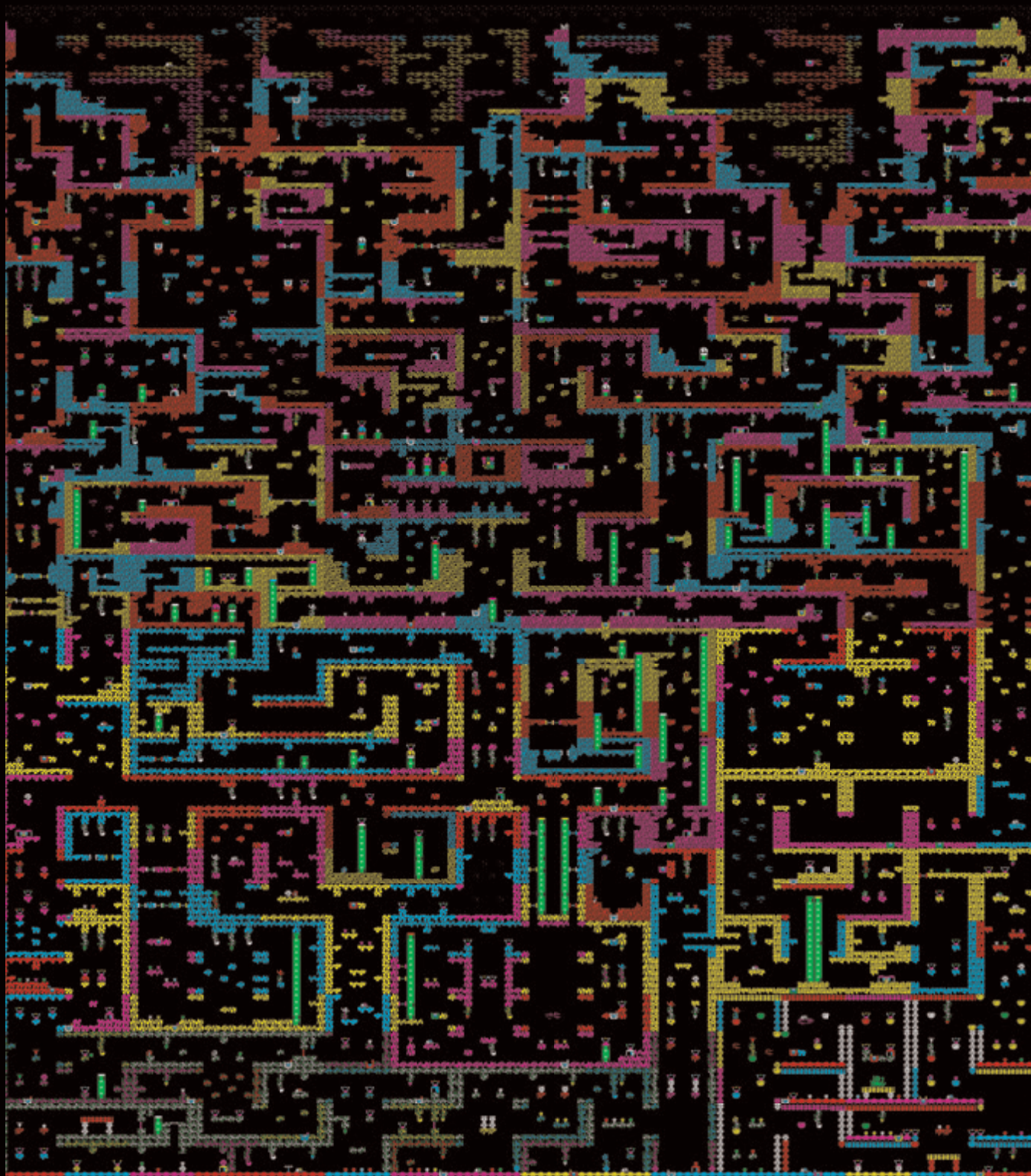
– Chciałbym, żeby gracze poczuli emocje, jakich nie dała im żadna gra wcześniej – mówi Jonathan Burroughs, przedstawiciel studia. – Sami, tworząc scenariusz, kasowaliśmy pomysły, które mogliśmy wykorzystać w naszych poprzednich grach. To musiało być coś nowego – dodaje. Moda na „Twin Peaks” w grach wideo nie mija. Jeśli trzeci sezon serialu okaże się równie dobry i inspirujący jak poprzednie, to z pewnością czeka nas wysyp „lynchowskich” gier przez kolejne lata. ■

Zelda



Popularność „Twin Peaks” na początku lat 90. dotarła do Japonii. Klimat serialu wdarł się do powstających na wyspie gier, w tym czwartej części Zeldy. Według producenta Eijji Aonumy to pierwsza część gry z ciekawą fabułą.

CREDITS



■ Świat Starquake: labirynt złożony z 256 komnat, rozrysowany na mapie z 4096×4608 pikseli. Imponujące!

WIELKIE ŚWIATY SPECTRAUM

Ludzka wyobraźnia tworzy rzeczy niewyobrażalne nawet w obszarze tak małym jak spectrumowe 48 KB RAM. Pozwólcie zabrać się w podróż po wielkich światach.

■ Voyager

Jeden z najpopularniejszych w Polsce 8-bitowców nie miał łatwej drogi do serc graczy. Mniejsza od tej u największych konkurentów o 16 kB pamięć, brak sprzętowych duszków i wbudowanego układu do generowania dźwięku (poza brzęczykiem) stawiały ZX Spectrum na przegranej pozycji.

Czy na pewno? Szukałem wśród kilku tysięcy zgromadzonych map i memów, zachowanych gdzieś w zwojach mózgu, największych uniwersów, jakie powstały we wnętrzu tej 48-kilobajtowej maszyny (odliczcie z tego 6 kB na pamięć ekranu). Oczywiście odpowiedzi, takie jak Elite (gdzie odległości między pikselami mierzone są w latach świetlnych), Tau Ceti, Academy, Mercenary

czy większość gier tekstowych, odrzuciłem. Nikt nie odbierze Elite ogromu wykreowanego kosmosu, tak jak nikt nie przebije możliwości budowania świata wyrażonej w dwóch zwięzłych zdaniach: „You are in dark passage, exits are: south, north. You see nothing”. Szukałem raczej takich tytułów, które przemawiają do gracza wielkością obserwowanego uniwersum – kilka typów na opracowanej w pośpiechu liście okazało się trafionych, jednak gros z nich było chybione: Ant Attack, Skool Daze, Driller, Dark Side, Total Eclipse, Fairlight, The Great Escape, Sabre Wulf i Underwurld. Dlaczego? Bo istnieją większe i bardziej imponujące, mieszczące się w 48 kB.

Twórcy gier na ZX Spectrum potrafili przekształcić niedostatki tej maszyny



Izometria



Carlos Michelis 3 to prawdziwy, izometryczny labirynt, złożony z trzech obszarów, w każdym 256 komnat. Razem 768 pomieszczeń do odwiedzenia.

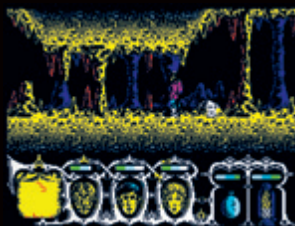
w jej atuty. Brak możliwości odtwarzania muzyki podczas gry jakoś łątały proste efekty dźwiękowe, światy często były kolorowe, choć barwy zmieniały się dopiero po przejściu na kolejną planszę. Za to do perfekcji opanowano na Spectrum operowanie rzutem izometrycznym i monochromatyczną grafiką.

JUMP FOR YOUR LIFE!

Platformówki to najbardziej oczywiste pole badań, kiedy już odrzuci się gry tekstowe i symulatory. W świecie ZX Spectrum łatwo dostrzec wielką popularność Manic Minera i Jet Set Willy'ego, który doczekał się prawie setki kontynuacji, konwersji i remake'ów. Gdyby zbudować jedną wielką grę ze wszystkich wersji tej ostatniej pozycji,



■ Dynatron Mission (Mastertronic, 1987). Poruszamy się po mapie złożonej z 8194×2050 pikseli.



■ Viaje al Centro de la Tierra (Topo Soft, 1989) to świetna gra zręcznościowo-przygodowa.



■ The Ice Temple (Bubble Bus Software, 1986) ma mapę o wielkości 8192×4004 piksele.



■ Wpojedyнку na piksele wygrał Tantalus (Quicksilver Ltd, 1986) z mapą o rozmiarach 8192×4100.

można by w tym miejscu zakończyć naszą opowieść. Oczywiście był jeszcze Dizzy, jajcarska klasa w najlepszej formie, który dorobił się kilku powtórek z toczenia jajek, był i Boulder Dash, i kilkadziesiąt nowych poziomów. Powstały też pojedyncze platformówki, w których sumaryczna wielkość plansz mocno przekraczała granice pamięci graczy, no i oczywiście wtedy trzeba było zacząć... kreślić mapy.

Świat wykreowany przez Stephen'a Crowa w Starquake'u (Bubble Bus Software, 1985) składa się z 512 komnat (mapa ma łącznie rozmiary 4096×4608), a prowadzimy przez nie pewnego BLOB-a, teleportujemy się z miejsca na miejsce i korzystamy z ułatwiającego wspinaczkę podnośnika. Zbliżony pod względem wielkości teren znajdziemy również w platformówce Dynatron Mission (Mastertronic Ltd, 1987), tu mapa liczy 8194×2050 pikseli. Imponującymi rozmiarami może pochwalić się również hiszpańska podróż do wnętrza ziemi: Viaje al Centro de la Tierra (Topo Soft, 1989), główna plansza składa się z 5762×3338

pikseli. W rok po Starquake'u Bubble Bus Software wydało jeszcze obszerniejszą platformówkę: The Ice Temple ze światem o wielkości 8192×4004. Jednak to Tantalus (Quicksilva Ltd, 1986) wygrywa w pojedynku na piksele mapą o rozmiarach 8192×4100, oferuje również dwie postacie bohatera i kilka rodzajów broni.

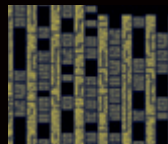
SKOŚNE ŚWIATY

Znakiem firmowym ZX Spectrum od zawsze był Knight Lore, oglądana w rzucie izometrycznym gra przygodowo-zręcznościowa. Pomijając kłopotliwe sterowanie (bo nikt do dziś nie opracował izometrycznych joysticków), tytuł ten, wydany w 1984 roku, wyznaczył trend, który zaważadł światem Spectrum. Choć w labiryncie komnat Knight Lore łatwo było się zgubić, gra miała zaledwie 100 lokacji. Jeszcze mniejsze po tym względem były: Last Ninja 2 (91 komnat) oraz Enigma Force i Chimera (64 komnaty), za to większe izometryczne tereny wykreowano w Alienie 8 (127 komnat), Pentagramie (140 komnat), Batmanie

(150 komnat), Movie (256 komnat) i Head Over Heels (300 komnat). W tym miejscu czas na Spindizzy'ego (Electric Dreams Software, 1986) z 400 pomieszczeniami wyświetlanymi na mapie o łącznej rozdzielczości 8576×3392 pikseli (ze względu na rzut izometryczny jej rozmiary należy podzielić przez dwa i uwzględnić puste miejsce na planszy). Jeszcze większe widziane na ukos światy zbudowano w 1987 roku: Holiday in Sumaria (Pirate Software Ltd, 1987) miało 411 komnat, Red L.E.D. (Starlight Software, 1987) został stworzony z 20 poziomów, każdy o rozmiarach 3010×1260 pikseli. Rex Hard (Mister Chip, 1987) oferował możliwość podróży po trzech dużych izometrycznych obszarach, po 3408×1748 pikseli każdy (ponownie ich rozmiary dzielimy na pół). Największe izometryczne gry przygodowo-zręcznościowe liczą – jak Phantom Club (Ocean Software Ltd, 1987) – 566 komnat albo – jak rekordziści – aż 768 plansz. Tak ogromne obszary do eksploracji oferują The Last Mohican (CRL Group PLC, 1987) oraz Carlos Michelis 3 (World XXI Soft Inc., 1991).

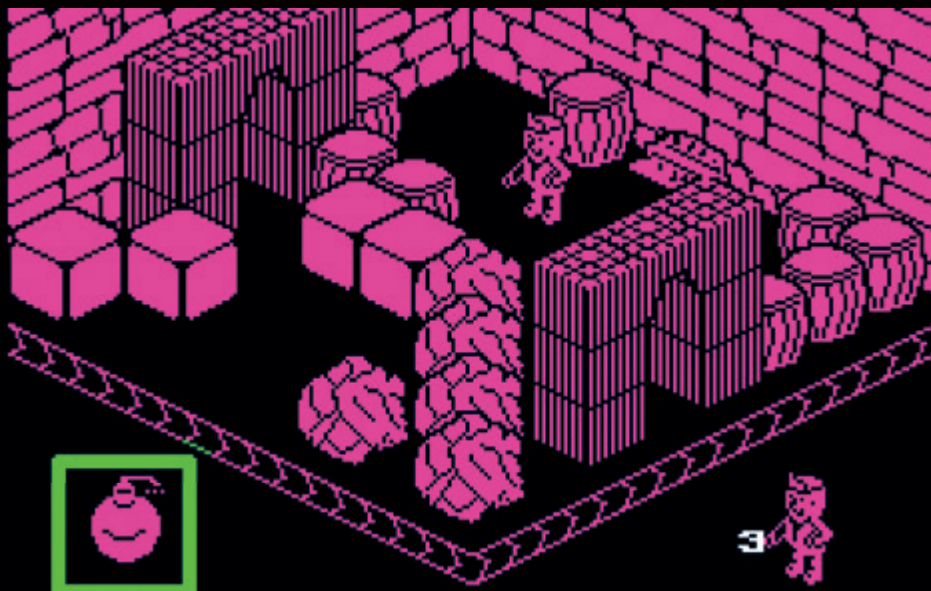


Idź i strzelaj



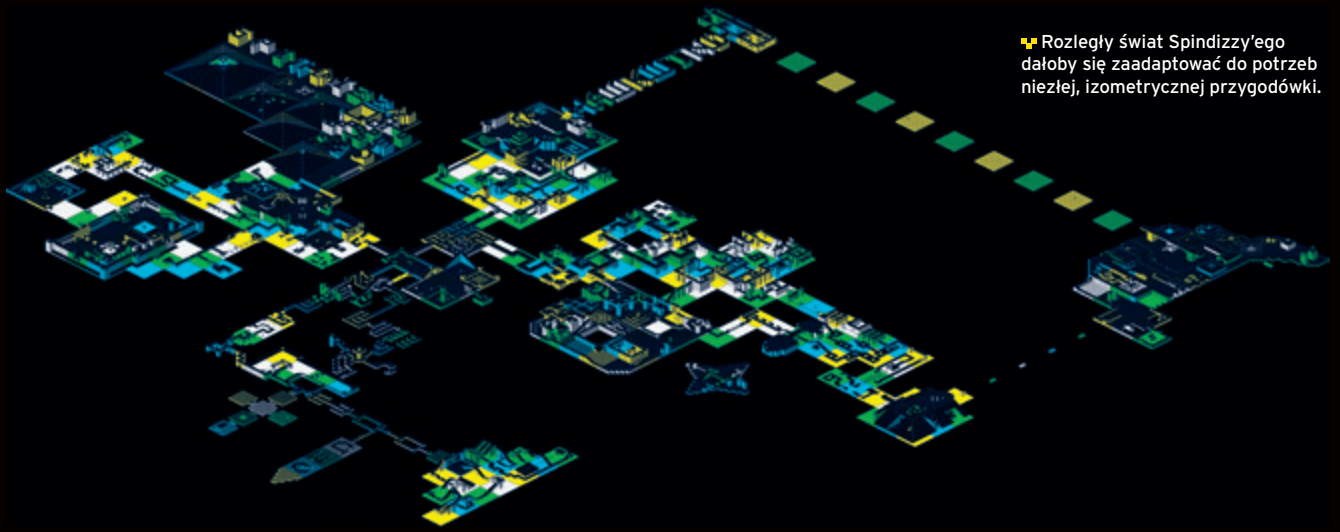
Fernandez Must Die daje nam swobodę eksterminacji przeciwników na mapie o wielkości ponad 5000×9000 pikseli.

CHOĆ W LABIRYNCIE KOMNAT KNIGHT LORE ŁATWO BYŁO SIĘ ZGUBIĆ, GRA MIAŁA ZALEDWIE 100 LOKACJI.



STRZELAJ ALBO GIŃ

W typowych strzelaninach nie zawsze możemy wybrać miejsce, do którego się udajemy – najczęściej opakowani w supernowoczesny myśliwiec (z kilkudziesięciu dobrze namalowanych pikseli) lecimy przed siebie i strzelamy do wszystkiego, by nie oberwać samemu. Tak jest w grze Terra Cresta (Imagine Software Ltd, 1986), gdzie na odwiedzenie czeka 16 poziomów, każdy o długości 2596 pikseli. Łączny obszar rozgrywki to przestrzeń 2054×4596 pikseli. Większy teren i swobodę ruchu oferuje Fernandez Must Die (Image Works, 1988), mapa gry składa się tu z 5000×9058 pikseli. Spośród strzelanin na ZX Spectrum warto jeszcze sięgnąć po Silent Shadow (Topo Soft, 1988), czyli cztery monochromatyczne poziomy, liczące 45 414 pikseli długości (szerokość to zaledwie 466 pikseli) – razem do przelecenia: 18 1656 pikseli. W tym zestawieniu zwycięzcą pod względem obszaru rozgrywki okazuje się Gauntlet (US Gold Ltd, 1987) – w dodatku The Deeper Dungeons, który został wydany w tym samym roku,



▼ Rozległy świat Spindizzy'ego dałoby się zaadaptować do potrzeb niekiej, izometrycznej przygodówki.

▼ Red Led to 20 poziomów, każdy o wielkości 3010×1260 pikseli.



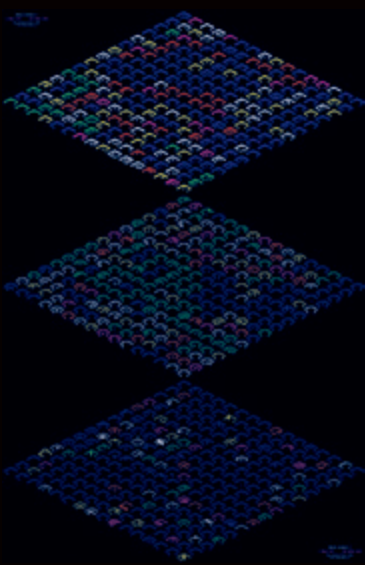
▼ Rex Hard - zręcznościowa przygodówka na trzech mapach.



▼ Phantom Club - 566 izometrycznych komnat do zwiedzania.



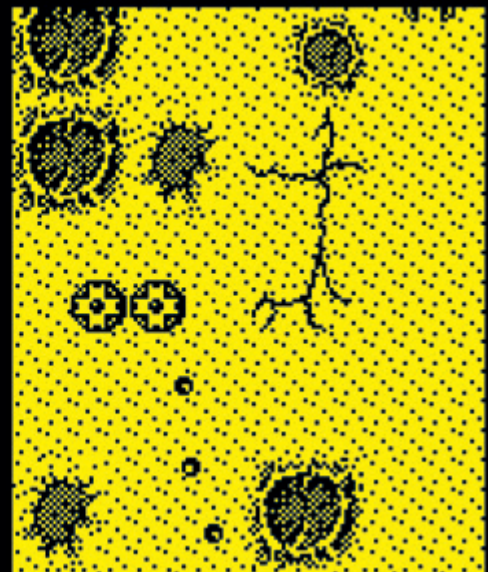
▼ Rekordzista, The Last Mohican, pozwoli nam zajrzeć do 768 komnat.



ŚWIATY WYKREOWANE W PAMIĘCI ZX SPECTRUM, TE PŁASKIE, IZOMETRYCZNE I MONOCHROMATYCZNE, ZASKAKUJĄ SWOJĄ MAGIĄ.

▼ Kompletna mapa Carlos Michelis 3 przypomina kolorową układankę. To pozory - każdy z niepozornych elementów to jedna z 768 komnat.

▼ Terra Cresta: 16 poziomów, łączny obszar mapy: 2054×4596 pikseli.





TRZY MAPY, KAŻDA O WIELKOŚCI 16384x16384. LATWO SIĘ ZGUBIĆ NA RAJDOWYCH TRASACH PARIS DAKAR. DO WYBORU MOTORY, QUADY, SAMOCHODY I CIĘŻARÓWKI.

toczmy wraz z kompanem boje z hordami przeciwników na 300 planszach o rozmiarach potężniejszych od pojedynczego ekranu (1024x1024 piksele).

GAZ DO DECHY

Wpadlibyście na to, że tory wyścigowe mogą okazać się większe od lokacji w niejednej platformówce? Hiszpańska firma Zigurat Software specjalizowała się w tworzeniu ogromnych plansz do ścigania. W 1990 roku mogliśmy podróżować samochodem w Carlos Sainz (7 map, 3842x3200 pikseli każda) oraz ścigać się z czasem na dwóch kółkach w Sito Pons 500cc Grand Prix (14 map po 4096x4096 pikseli). Największa okazała się jednak gra Paris Dakar, wydana w 1988 roku. W świecie morderczych wyścigów możemy poruszać się po trzech ogromnych mapach, każda z nich ma rozdzielczość 16 384x16 384 pikseli. W tej zawilej płataninie dróg łatwo jest się zgubić.

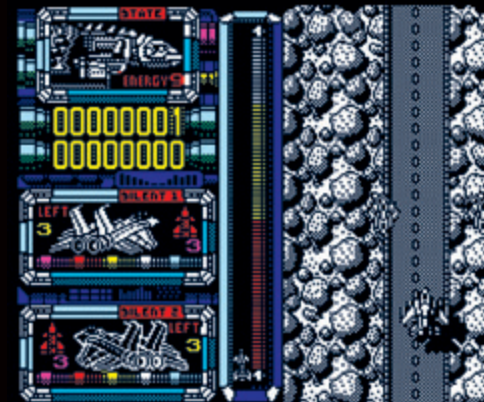
ZAGUBIENI W LABIRYNCIE (NIELUDZKICH SPRAW)

Właściwie ta kategoria gier bliska jest platformówkom, z jedną różnicą: zamiast wskakiwać na platformy, biegamy jak nakręceny, polując na jakieś klucze, ziółka i inne znajdziki. Trudno sobie dziś uświadomić, że świat popularnego Atic Atacu, w którym gubiliśmy się zaraz po wejściu, składał się zaledwie ze 140 komnat. Bez zbędnego gadania – oto jeden z największych labiryntów, jakie trafiły się na 48-kilobajtowym ZX Spectrum: Firelord (Hewson Consultants Ltd, 1986) ma ogromną mapę o rozmiarach 4096x4864 piksele. W kategorii komputerowych labiryntów przebija go jednak Rock'n Roll (Rainbow Arts, 1989), świetna gra zręcznościowo-logiczna, wyposażona w 32 potężne poziomy, każdy o rozdzielczości 2388x2388 pikseli. Oczywiście kręcenie kulką po zawiłościach plansz

RZX Archive



Emulatory SpecEmu. Spectaculator, SPIN, RealSpectrum, EmuZWin, Espectrum (Windows), FUSE (Unix), XPECCY (Windows, Linux), ZXDS (Nintendo DS) oraz Unreal Specy Portable (Android) obsługują format RZX, w którym zapisywane są filmy pokazujące, jak przechodzić gry na ZX Spectrum. Kompletne archiwa plików RZX znajdują się na stronie www.rzxarchive.co.uk. Archiwum map do gier na ZX Spectrum dostępne jest pod adresem maps.specy.cz.



jest utrudnione bez myszy, ale Rock'n Roll pozostaje w moim mniemaniu jedną z najlepszych gier z kulką w roli głównej.

WIELKIE ŚWIATY PEŁNE PRZYGÓD

Niezapomniane fabularne przeboje ZX Spectrum: Dun Darach, Tir na Nog, Marsport i Heavy on the Magick oferowały wiele przestrzeni i długie godziny rozgrywki. Z gotową mapą i poradnikiem dało się ukończyć większość z wymienionych w 2–3 godziny. Wydawałoby się ogromne Heavy on the Magick zbudowane było zaledwie 255 komnat. I choć epoka produkcji RPG właściwie ominęła ZX Spectrum, ponownie warto zadać pytanie: czy istnieją światy większe niż ten z Tir na Nog? Moje badania nad rozpikselowanymi spectrumowymi mapami dowodzą, że tak właśnie jest.

W tytule Mandragore (Infogrames, 1986) mogliśmy wędrować po pokazniejszej (2300x1410 pikseli) planszy, na której spotykaliśmy przeciwników i wykonywaliśmy zadania. Runestone (Games Workshop, 1986) to gra fabularna,

w której mamy szansę przemieszczać się po mapie złożonej 2726 pól i oglądać oczami bohatera widok rozpościerający się na wszystkie cztery strony świata. Sorderon's Shadow (Beyond Software, 1985) powiela ten schemat, choć teren jest większy (4096 pól), za to sposób obserwacji podobny – razem daje to 16 384 wygenerowane obrazki, oglądane za dnia i w nocy, co dodatkowo różnicuje krajobraz. Warto również wybrać się w podróż po świecie Times of Lore (Origin Systems, Imagitec Design Ltd, 1989), obserwowany z góry widok imponującego (15 860×12 280 pikseli) królestwa Alberth pozwoli zagubić się w przygodach, potyczkach i misjach do wykonania. Do wyboru mamy jednego z trojga żądnych przygód wojowników: rycerza, walkirię i barbarzyńcę. Times of Lore ustępuje jednak wielkością innej grze, łączącej elementy fabularne z rozgrywką strategiczną. The Lords of Midnight (PDT, 1984) składa się z 4160 plansz, oferuje widoki w ośmiu kierunkach (razem 33 280 ujęć) i możliwość pokierowania losami czterech bohaterów. W sequele Doomdark's Revenge (Beyond Software, 1984) świat powiększył się do 6000 lokacji i 48 000 widoków, niewydana trzecia część trylogii, Eye of the Moon, miała być jeszcze potężniejsza: 16 000 lokacji i 131 000 widoków – więcej niż komórki pamięci RAM w ZX Spectrum 128K.

JEST STRATEGICZNIE

Właściwie ogromne światy gier fabularnych mogłyby zamknąć ranking wykreowanych w krzemowych trzewiach opowieści, jednak jest jeszcze jeden gatunek gier, które imponują rozmachem. Choć produkcje taktyczne nigdy nie były domeną ZX Spectrum, to warto zwrócić uwagę na strategię ekonomiczną Tai-Pan (Ocean Software Ltd, 1987), w której odwiedzamy 32 miasta, a każde z nich to mapa o wielkości 2048×512 pikseli. Równie obszerną przestrzeń rozgrywki oferuje zręcznościowa batalia Amaurote (Mastertronic Added Dimension, 1987) na 25 izometrycznych planszach 2310×1162 piksele. Jednak absolutnym fenomenem pod względem wielkości uniwersum, a także oryginalności zasad rozgrywki pozostaje nieco zapomniane i niedocenione The Sentinel (Firebird, 1987), w któ-



➤ Shadow of the Unicorn (1985) od Mikro-Gen, czyli ludzie odpowiedzialnych za serię z Wallym Weekiem.

rym umiejętnie dysponując zasobami zebranymi z map przedstawionych za pomocą grafiki wektorowej, wspinamy się na szczyty światów i teleportujemy pomiędzy 10 000 etapów. Na przejście całej gry trzeba poświęcić prawie 80 godzin.

BONUS LEVEL: ZX SPECTRUM 128K I PENTAGON

Wszystkie wymienione w tekście tytuły zadziałają z taśmami na standardowym ZX Spectrum. Gdyby jednak sięgnąć po młodszego brata „gumiaka”, by przekonać się, jak wielkie światy mieszczą się w 128 kB RAM-u, zapewne zwrócilibyśmy uwagę na Shadow of the Unicorn

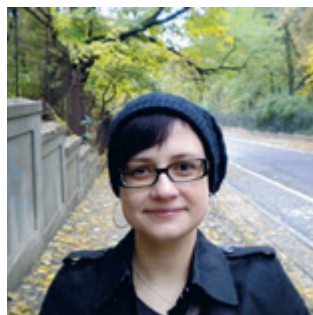
➤ Times of Lore: kilkanaście tysięcy pikseli wzdłuż i wszerz. Gotowi na fabularną zręcznościówkę?

(Mikro-Gen Ltd, 1985), grę nieco przypominającą Runestone'a i Sorderon's Shadow, w której poruszamy się po planszy złożonej z 2646 pól. Wprawdzie Shadow of the Unicorn było sprzedawane jako tytuł na ZX Spectrum 48K, jednak wraz z nim otrzymywaliśmy kartridż z nadprogramowymi 16 kB RAM-u (Mikro-Plus). Dziś, dzięki dodatkowemu loaderowi, da się uruchomić tę grę na ZX Spectrum +2A/+3.

Pod względem wielkości świata imponuje Where Time Stood Still (Ocean Software Ltd, 1988), z izometryczną, monochromatyczną grafiką. Oprócz Spectrum 128K grę wydano również na Atari ST, PC z MS-DOS-em, niedawno doczekała się też portu z Atari ST na Amigę. Warto także sięgnąć po Survivisection (SaNchez, 2012), w którym postacią sterujemy podobnie jak w Cannon Fodderze, prowadząc boje na 15 poziomach (1080×966 pikseli). Dwa lata temu światło dzienne ujrziała jeszcze jedna niezwykła gra fabularna na ZX Spectrum 128K, Los Amores de Brunilda (RetroWorks 2013), oferująca pokazne, kolorowe uniwersum.

Dziękuję ekipie speccy.pl za wskazanie mi właściwego tropu i świętego źródła wiedzy dla spectrumowych kartografów. ■





Ola Cwalina

Była redaktor naczelna Secret Service i Clicka!
Lubi stare przygodówki oraz wszystko, co wiąże się
z nostalgią. Ponadprzeciętnie inteligentna.

O KROK OD UZALEŻNIENIA

Mój ostatni felieton poruszał smutny temat, więc tym razem, dla równowagi, postanowiłam napisać o czymś zabawnym. Trzeba sobie jakoś ubarwiać życie.

A cóż może być bardziej zabawnego niż cudze niedoskonałości? Tak, dzisiaj będzie o uzależnieniu od gier, temacie, który prawie zawsze pojawia się w tak zwanej popularnej prasie przy wzmiankach o szkodzie, jaką wyrządzają gry komputerowe. Może nawet jedno z moich opisanych tu osobistych doświadczeń trafi do „Życia na Ciepławo” albo do „Wesołych Staruszków”? To dopiero byłaby kariera...

Wróćmy jednak na ziemię. Jednym z moich ulubionych powiedzeń jest Nietzscheańskie: „Gdy spogląda się w otchłań, to otchłań zaczyna spoglądać w nas”. Moją otchłanią, co chyba nikogo nie dziwi, są gry. Zaczęłam w nią spoglądać, a raczej wpadłam jak śliwka w kompot, kiedy w mniej więcej trzeciej klasie szkoły podstawowej dostałam C64. To właśnie wtedy z grzecznej dziewczynki zmieniłam się w bestię. Każdą wolną chwilę spędzałam na graniu, zwłaszcza kiedy rodziców nie było w domu, a ja miałam odrabiać lekcje. Moim jedynym zmartwieniem było to, że zasilacz się nagrzewał, więc aby ukryć własne leserstwo, wachlowałam go zeszytem. Kiedy zaczęłam pracować w Secret Service, było już za późno na jakikolwiek ratunek: w Quake’a graliśmy tak często, że w końcu Martinez

położył kres tej rozpuście, bo nie miał kto pisać tekstów (tym bardziej tekstu o Quake’u). Rychło w czas, bo kiedy zamykałam oczy, zasypiając, widziałam, jak skaczę przez lawę.

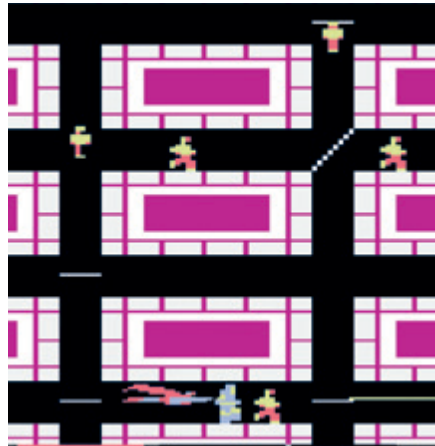
Troszkę (nie jakoś strasznie) zaniepokoiłam się kilkanaście lat później, kiedy po wielu godzinach spędzonych non stop z Assassin’s Creed naprawdę byłam przekonana, że zamiast stać w korku, powinnam pokonać drogę do pracy po dachach budynków (uratowało mnie wrodzone lenistwo i niechęć do wysiłku fizycznego). Na swoje usprawiedliwienie powiem, że to musi być wina genetyki, bo podobną postawę prezentowało też dwóch moich braci ciotecznych. Starszy z nich przez dwa tygodnie wychodził razem z rodzicami rano do szkoły, żegnał się z nimi czule i kiedy tylko znikali za zakrętem, wracał do domu grać. Młodszy długo opanowywał trudną sztukę otwierania zamka spinaczem, ale czego się nie robi, gdy rodzice złośliwie zamkną ukochany komputer.

Jednak najśmieszniejsza historia, jaka przypomniała mi się w związku z uzależnieniem, to opowieść o tym, jak kiedyś w piątek wybrałam się z przyjaciółkami na weekend do Rzymu. Zostawiłam mojego ówczesnego narzeczonego w domu z psem i królikami. Kiedy wróciłam w niedzielę wieczorem, zastałam G. na podłodze w stanie, którego nie można nazwać inaczej jak stanem totalnego obłądu. G. postanowił kolejny raz obejrzeć wszystkie sezony „Gwiezdných wrót” (dla niewtajemniczonych: 214 odcinków). Tak, w ciągu dwóch dni. Szybko zorientował się, że nie może tracić czasu na mycie się czy jedzenie. Niestety, czasu nie dało się „pogrubasić”. Ale czy taki szczegół może pokonać prawdziwego pasjonata? Kiedy wróciłam, G. był właśnie na etapie oglądania ukochanego serialu w trzykrotnym przyspieszeniu. I to się, Moi Drodzy, dopiero nazywa uzależnieniem! ■

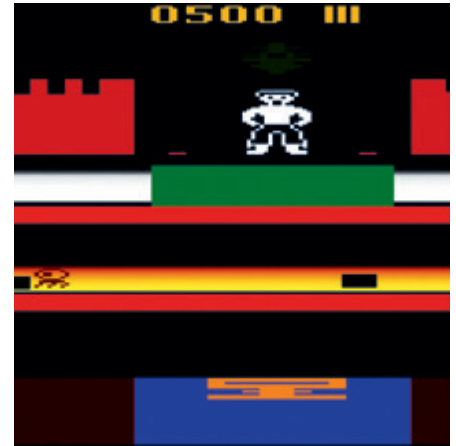
✚ Parę pikseli na krzyż, a jednak klimat był! Oto Spider-Man (1982), pierwsza gra z uniwersum Marvela na domowe konsole.



✚ Atrakcją Superman: The Game (1985) była możliwość zagrania jako Darkseid, przeciwnik człowieka ze stali.



✚ W 1983 roku Parker Brothers mieli wydać Incredible Hulk na Atari 2600. Krach gier wideo zmiotł ten projekt. Po latach fani zrobili swoje...



NADLUDZIE Z PIKSELI

Iron Man, Batman i cała reszta superbohaterskiej ferajny zarabiają miliony dla wytwórni filmowych i rozmaitych amerykańskich korporacji. Ale z producentami gier od lat nie potrafią się dogadać. Dlaczego?

■ Bartosz Czartoryski



Błyskawiczny rozwój technologiczny kolejnych gałęzi rozrywki pozwolił im dogonić wyobraźnię, a chwilami ma się nawet wrażenie, że wyprzedzają najśmielsze sny o parę długości.

O ile kino na kolejne skoki usprawniające doświadczanie filmowego spektaklu czeka całe dekady, tak w świecie gier wideo podobne epoki odlicza się ledwie w latach. Ale jest pewien szkopuł, istny kamyk w butcie, żdźbło w oku tych, którzy popkulturę chcieliby smakować multimedialnie.

Nareszcie udało się przenieść na duży ekran komiksowe opowieści o superbohaterach i to nakładem takich sił oraz środków, że blockbustery, o których mowa, przyćmiły wydawane seryjnie zeszyty z trykociarzami. Iron Man, Batman, Kapitan Ameryka, X-Men i reszta ferajny praktycznie zdominowali spory segment, mówiąc oględnie, wysokobudżetowego kina nafaszerowanego efektami specjalnymi. Studia produkujące kolejne odsłony przygód odzianych w ciasne gatki twardzieli – Disney, 20th Century Fox i Warner Bros. – dysponują nie tylko



✚ Questprobe Featuring Spider-Man (1984) robiło całkiem niezły użytek z bogatej galerii postaci Marvela.



✚ Znakomity Punisher (1993) do dziś pozostaje jedną z najlepszych gier powstałych w oparciu o komiksy.



✚ Domsday z The Death and Return of Superman (1994) potrafi przyłożyć, ale w grach Supermana powalić może często byle patałach.



Kiedy jeszcze niedawno licencja na postacie Marvela znajdowała się w rękach Segi, rozpaczliwie próbowano podpinać marnej jakości tytuły pod podbijające box office filmy.



gigantycznym zapleczem finansowym, ale i koncepcyjnym, wszak ikoniczni już herosi na zadrukowanych kolorami kartkach papieru pojawiają się od niemal osiemdziesięciu lat, a wydawnictwa Marvel i DC znajdują w rękach hollywoodzkich koncernów. Ale – i tutaj dochodzimy do sedna problemu – nadal nie udaje się przeschwycić tego święcącego tryumfu modelu na grunt gier wideo i – co więcej – nie ma takiej chęci, choć zdawałoby się, że to kolejny obszar wart zagospodarowania, szczególnie że do wyjęcia jest spora kasa. Tymczasem gier o superbohaterach pojawia się ostatnio jeszcze mniej niż

✦ Równoległe z premierą Iron-Mana w 2008 roku ukazała się nieudana gra Segi.

choćby przed dekadą – a można by sadzić, że powinno być zupełnie odwrotnie.

Kiedy jeszcze niedawno licencja na postacie Marvela znajdowała się w rękach Segi, rozpaczliwie próbowano podpinać marnej jakości tytuły pod podbijające box office filmy z Kapitanem Ameryką czy Thorem, które – choć rozwijały kinowe uniwersum – były zwyczajnymi produkcyjnikami. Nie pomagały także trudne do usprawiedliwienia – zwłaszcza zważywszy na fakt, że przy grach Segi pracował scenarzysta komiksowy Matt Fraction – fabularne wtopy; na przykład w Iron Manie miliarder Tony Stark za każdą wykonaną misję otrzymywał pewną

✦ Superbohaterski panteon Marvela i DC wydaje się niewyczerpany; szkoda, że producenci tak rzadko po niego sięgają.

sumę pieniędzy na modernizację zbroi. Zresztą niezrozumienie materiału wyjściowego często było bolączką firm producenckich, nawet wydany przez kultowe Ocean Software stareńki Batman Jona Ritmana z 1986 roku wykorzystywał komiksową licencję tylko z powodów marketingowych, gdyż sam izometryczny świat był jedynie nominalnie uniwersum Człowieka Nietoperza. Można by się kłócić, że nie ma się co czepiać gier ośmiobitowych, gdyż możliwości technologiczne ówczesnych maszyn nie pozwalały na naśladowanie doświadczenia superbohaterskiego, bo i jak? I jest to po części prawda, choć niektóre decyzje scenariuszowe należałoby uznać za dyskusyjne, szczególnie jeśli chodzi o gry oparte na czytaniu i pisaniu. Okraszone całkiem niezłą jak na owe czasy grafiką, utrzymaną w komiksowym stylu, tekstówki Scotta Adamsa z serii Questprobe, wypuszczone dwa lata przed rzeźbionym Batmanem Ritmana, nawet nie próbowały naśladować oryginalnych przygód Spider-Mana czy Hulka, mimo że roiło się tam od znanych czytelnikom postaci. Formuła gry zezwalała na nieograniczone przecięż możliwości fabularne, tymczasem Spider-Man zbierał jakieś pierdółki, a Bruce Banner przygryzał usta, żeby przemienić się w Hulka.

Problemem gier opartych na komiksowych licencjach jest, paradoksalnie, brak tożsamości, choć pierwsza produkcja z Człowiekiem Pajakiem – i pierwsza gra na licencji Marvela w ogóle – Spider-Man z 1982 roku, w której śmigało się po budynkach, próbując rozbroić bombę Green Goblina, miała coś z komiksowego klimatu.

Filmy DC



Koncern Time Warner jest właścicielem DC Comics od kilkadziesiąt lat, ale zamiast produkcją gier z zamaskowanymi bohaterami zajmował się przeważnie jedynie ich dystrybucją.

✦ MMO Marvel Heroes 2015 daje graczom do dyspozycji przeszło sto postaci z Marvela.





▲ DLC do „Arkham Knight” z Red Hoodem można było ukończyć w... dziesięć minut.

Niestety, późniejsze niezliczone napażanki, gdzie parło się do prawej strony ekranu i obijało kolejne zakazane mordy, były zrobione według jednego szablonu. Oryginalność postaci nie przekładała się na oryginalność gry z ich udziałem. Dzisiaj egzemplifikacją takiej schematyczności, choć – trzeba przyznać – w wydaniu cokolwiek pożądanym, są tytuły z serii Lego wykorzystujące superbohaterów zarówno Marvela, jak i DC, ale to chlubny wyjątek, aczkolwiek za mnogość postaci – tak jak i w udanym cyklu Marvel: Ultimate Alliance – zapłacono ich stosunkową jednorodnością. I chociaż gry beat 'em up z pierwszej połowy lat dziewięćdziesiątych, takie jak Punisher (Capcom), X-Men (również Capcom) czy The Death and Return of Superman (Blizzard), były albo świetne, albo przynajmniej niezłe, trudno uwierzyć, że przybysz z Kryptonu złożyłby się jak szczyrki po paru strzałach oddanych przez jakiegoś zbira. Kolejna gra z mutantami, również nazwana X-Men, ale wypuszczona na rynek przez Segę, korzystała z ładowanego paska specjalnych umiejętności, co oznaczało, że Cyclops mógł strzelać swoim promieniem jedynie raz na jakiś czas. Niby drobiazgi, lecz kłócące się z komiksową, ehm... logiką. Innymi słowy: gameplay i jego konkretne wymogi okazały się swoistym przeciwnikiem gier komiksowych, w których głównymi postaciami byli ludzie (i nie tylko) dysponujący niekiedy niemalże nieograniczonymi mocami nieprzetłumaczalnymi na język wirtualnej rozrywki. Udany wybieg fabularny



Batman to nikt inny jak człowiek w kostiumie operujący masą gadżetów, bliższy Solid Snake'owi niż Supermanowi, pozbawiony nadnaturalnych mocy.

zastosowali za to autorzy bijatyki Injustice: Gods Among Us, całkiem zgrabnie tłumacząc, czemu Batman może stanąć w szranki z Supermanem i nie obawiać się, że już pierwszy cios pogruchoce mu gnaty. Ale czy w ogóle to wszystko, o czym piszę, powinno nam spędzać sen z powiek? Czy nie jest istotna jedynie jakość samej rozrywki, a reszta to ornamentacyjna nadbudówka? Ano nie, bo negowałoby to sens posiadania nierzadko pioruńsko drogiej licencji.

Na szczęście nie wszystkie gry poniosły porażkę, próbując przenieść komiksowy klimat na ekran telewizora czy monitora, przypomnieć wystarczą chociażby Ultimate Spider-Mana znakomicie odwzorującego atmosferę tytułowej serii, zarówno na gruncie wizualnym, jak i fabularnym, ale to nic dziwnego, skoro nad całością pieczę sprawował znakomity scenarzysta Brian Michael Bendis. Inna produk-



▲ Słynne Ocean Software wyprodukowało pierwszą w historii grę z Batmanem.



Studio



20th Century Fox jest właścicielem praw filmowych do wielu postaci Marvela, w tym Fantastycznej Czwórki oraz grupy X-Men, ale gry z tymi bohaterami nadal pozostają w rękach firmy macierzystej.

cja z Pająkiem o podtytuł Shattered Dimensions posunęła się nawet do zaadaptowania gameplayu na potrzeby pojawiających się w grze wersji Spider-Mana – ten z lat trzydziestych prędeż gruchnie przeciwnika, wyskakując zza ciemnego rogu, zgodnie z zasadami skradanek, niż bujając się na pajęczynie. No i oczywiście pozostaje bodaj najdoskonalsza seria superbohaterska w dziejach, czyli zapoczątkowany Arkham Asylum cykl z Batmanem, który oferuje niedoścignione jak do tej pory doświadczenie, nazwijmy to, komiksowe. O tytule tym napisano zresztą już tyle, że można chyba tylko powtarzać kolejne truizmy. Lecz dzieło studia Rocksteady pozwala zastanowić się nad jeszcze jednym aspektem poruszanej kwestii. Batman to nikt inny jak człowiek w kostiumie operujący masą gadżetów, bliższy Solid Snake'owi niż Supermanowi, pozbawiony nadnaturalnych mocy. I dlatego (oczywiście nie tylko) gra z jego udziałem się udała, bo Nietoperz nie potrafił biegać szybciej od kuli ani podnosić ton żelastwa. Na dysponujących fantastycznymi umiejętnościami nadludzi jeszcze nikt pomysłu nie ma. I – niestety – nie zanoszą się na to, że coś się tu prędko zmieni, bo Disney/Marvel nie szafuje swoimi licencjami, pozwalając tylko na produkcję gier na urządzenia mobilne, a DC póki co nie podejmuje żadnego ryzyka. Na renesans superbohaterów jeszcze sobie poczekamy. ■





Michał Zdancewicz

Miłośnik gier, muzyki i filmu. Rocznik czarnobyłski.
Człowiek, który mógłby zostać encyklopedią
popkultury, gdyby tylko miał więcej czasu.

POCHOWAJ MOJE RPG

1993 rok. Pierwsza komunia święta. Prezenty. A wśród nich grube tomiszczce z dziwnym, acz intrygującym napisem „Warhammer Fantasy Roleplay”. A w środku? Spełnienie snów młodego przyszłego fana fantasy.

Miecze, krasnoludy, magia, demony, napakowani zabójcy trolli i inni mordercy elfich popaprańców. I do tego tabela trafień krytycznych. Kto widział, ten wie. Oto jak hoduje się w domu nerda pierwszej wody. Nie żebym narzekał. Wspominana książka została przeze mnie pochłonięta jakiś miliard razy i dała mi niezliczone godziny zabawy. A za nią pojawiły się inne dziwne księgi, zaś godziny powoli złożyły się na lata...

2015 rok. Wiele zmieniło się w światku tradycyjnych gier fabularnych. Było kilka ewolucji, było sporo rewolucji, aż w końcu nadeszły lata kryzysu (w sumie jak wszędzie). W Polsce duże firmy nie wypuszczają już gier RPG. Co prawda znalazłoby się tu i ówdzie paru wiernych im wydawców, ale dziś to temat dla zapaleńców i hobbystów. Jednak życie nie znosi próżni, a nerdoza jest jak karaluchy. Trudno ją ubić. Zawsze wróci, drzwiami czy oknami. I choć RPG nie są tak potężne, jak to drzewiej bywało,

to nie odeszły w zapomnienie. Owszem, wielu przerzuciło się na komputerowe odmiany tej szlachetnej rozrywki. Ale i oni odkrywają, że dobra sesja z żywym mistrzem gry to jednak zupełnie inne doświadczenie. Ba! Dla niektórych lepsze! Co więc (po części) spowodowało, że RPG nadal mają się całkiem nieźle? Kickstarter! Tak, tak zniechędzony przez niektórych Kickstarter. Tam przeniosły się mniejsze, ekscentryczne, niszowe projekty. A jest ich legion. I powiem wam, moi mili – raduje to moje małe czarne metalowe serduszko. Teraz nawet tak niszowe rzeczy jak tłumaczenia tradycyjnych japońskich gier RPG mogą doczekać się wydania. I to jakiego wydania! W twardej oprawie i z toną bonusów. Dorzucmy do tego jeszcze projekty planszówek i gier figurkowych, a okaże się, że naprawdę jest dobrze. A jeśli lubimy retro? To generalnie rzeka nachosami i waniliową colą płynąca. Wszelkiego rodzaju retro RPG mają się na Kickstarterze naprawdę nieźle – ot, choćby wydanie deluxe sławnego systemu Tunnels & Trolls czy rozliczne przygody na bazie starych edycji Dungeons & Dragons.

Oczywiście jest nie tylko pięknie. Kickstarter, jak wszyscy wiemy, ma swoje wady. Zdarzają się spektakularne wtopy i – używając RPG-owego żargonu – krytyczne porażki. Ale serce rośnie, gdy dzięki tej platformie mamy do wyboru coraz więcej i więcej gier. Pragniecie odgrywać postacie w świecie przypominającym mityczne Indie? Spoko, mamy to. A może coś z klimatów Ziemiomorza? To też mamy. Rycerze króla Artura w dzisiejszym świecie pełnym korporacji i biureczek? Proszę bardzo, chce pan do tego darmowego Ekskalibura?

Zaprawdę dobrze teraz być RPG-owcem. Gdyby tylko ktoś wskrzesił pierwszą edycję Warhammera z dobrą mechaniką... mogę pomarzyć, prawda? ■



50 WCIELEŃ MROCZNEGO RYCERZA

Żaden superbohater nie może równać się z Batmanem. Mroczny Rycerz ma na koncie występy w najwybitniejszych produkcjach w rozmaitych mediach – komiksach, filmach, serialach animowanych i oczywiście grach komputerowych.

■ Michał R. Wiśniewski

Historia, którą wszyscy znają. Bruce Wayne, milioner, który w dzieciństwie był świadkiem morderstwa swoich rodziców, walczy z przestępczością w przebraniu nietoperza.

Postać stworzona przez rysownika Boba Kane'a i scenarzystę Billa Fingera zadebiutowała na łamach Detective Comics #27 w maju 1939 roku i przeszła od tego czasu długą drogę. Nie ma jednego Batmana – przez lata „największy detektyw świata” pokazywał różne oblicza. Występował w mrocznych

komiksach i głupawych kreskówkach ze Scooby Doo. Eksplorował granice campu w serialu telewizyjnym w latach 60. i był filarem realistycznego podejścia do superherosów czterdzieści lat później. Zdobił piórniki i okładki artystycznych powieści graficznych. Pojawiał się w brutalnych animacjach dla dorosłego widza i grał główną rolę w parodystycznym „The Lego Movie”.

Wiele wcieleń Batmana znajdziemy także w grach wideo. Dziś można stać się Batmanem sprzedającym kopy i kuksańce (oraz taranującym Batmobilem) w mortalkombatowym



■ **Batman The Cape Crusader (1988)** - pierwsza udana gra o Batmanie z komiksową narracją, pozwalała zmierzyć się z Jokerem i Pingwinem.

Injustice: Gods Among Us lub pokierować klockową figurką w tytułach z serii Lego, przeżyć mrożące krew w żyłach przygody w cyklu zapoczątkowanym przez Arkham Asylum albo zostać kumplem Człowieka Nietoperza w DC Universe Online czy jego kseroboyem w Gotham City Impostors. Twórcy gier kochają Batmana i rozpieszczają jego fanów.

KINO I GRY

Nie zawsze jednak było tak dobrze. Kiedy komiks dawno osiągnął dojrzałość, gry jako medium dopiero raczkowały.



✦ Najpopularniejsze w ostatnich czasach ponure wcielenie Batmana doczekało się znakomitej parodii w filmie „The Lego Movie”.

W 1986 roku Frank Miller opublikował swój przełomowy „Powrót Mrocznego Rycerza”, dorosłą opowieść o podstarzałym Batmanie w świecie atomowych lęków. W tym czasie posiadacze ośmiobitowych komputerów mogli już zagrać sobie w Batmana (doczekał się nawet recenzji w Bajtku). Gra była izomeryczną labiryntówką w stylu Knight Lore’a: bohater błąkał się po swojej jaskini w poszukiwaniu części poduszki. Znacznie lepsza (zwłaszcza w wersji na Amigę) okazała się pozycja wydana dwa lata później, utrzymana w stylistyce komiksowych kadrów Batman: The Caped Crusader z 1988.

Ale nie tylko gry nie radziły sobie z tą postacią. Kino dopiero szykowało się na odkrycie owego bohatera. Komiksy były rozrywką dla koneserów, w powszechnej świadomości Batman

funkcjonował jako pocieszny przebieganiec z serialu z Adamem Westem. Wszystko zmieniło się w 1989 roku, kiedy na ekrany kin trafił „Batman” Tima Burtona – wielki hit, który wyciągnął Człowieka Nietoperza z getta obrazkowych historyjek, głupawych animacji i campowych seriali z lat 60. Batman zdobył wreszcie światową sławę – choć ekscentryczny reżyser odszedł nieco od komiksowego oryginału w stronę własnych fantasmagorii. Wraz z lawiną produktów towarzyszących – komiksów, figurek i gacek w gacki – na rynek trafił również Batman: The Movie firmy Ocean, będący adaptacją filmu. Łączył kilka gatunków, odpowiadających różnym scenom z kinowego obrazu: platformówkę z elementami bijatyki, pościg Batmobilem, logiczną układankę w celu złamania kodu Jokera i strzela-

ninę z Batwingiem w roli głównej. Od tej pory każdej ekranizacji („Powrót Batmana” Burtona, „Batman Forever” oraz „Batman i Robin” Joela Schumachera, który wrócił do przegiętej campowej stylistyki i „zamordował” cykl), a także serialowi animowanemu towarzyszyła gra na ich podstawie.

Tak było też w przypadku filmu „Batman: Początek” Christophera Nolana z 2005 roku. Osiem lat po ostatnim obrazie z Człowiekiem Nietoperzem w roli głównej konieczny stał się reset. Było to zupełnie nowe podejście do tematu, z dala od teatru Tima Burtona i kiczu Joela Schumachera, bardziej realistyczne i poważne, choć niepozbawione komiksowego ducha – dziedzictwo postmatriksowej estetyki i XXI-wiecznej paranoi po atakach na WTC.

✦ „Trumna na kółkach”, czyli klasyczny Batmobil z kultowego „Batmana” Tima Burtona (1989).

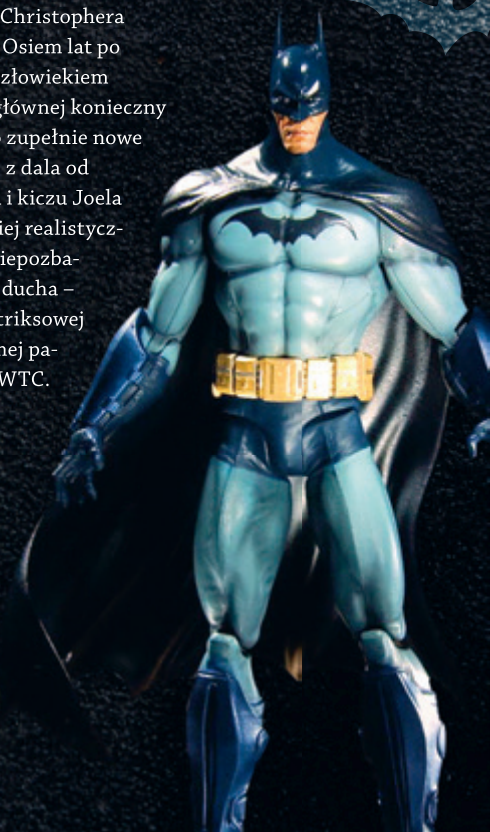


New Bat



Film „Batman: Początek” ożywił na nowo mit pogrzebany przez przegięte wersje z lat 90. Nowe otwarcie w realistycznej stylistyce otworzyło drzwi nie tylko nowym filmom, ale i grom wideo. Trylogię Arkham należy uznać za duchową spadkobierczynię filmu Nolana.

✦ Czarny kolor nietoperzowego wdzianka spopularyzował najbardziej film Burtona, odcinając się od campowej tradycji serialu z lat 60.





Batman Begins, gra na podstawie filmu, przypominał klasyczny produkt firmy Ocean, stanowiąc miks różnych typów rozrywki – jazdy Batmobilem, platformówki i skradanki, a wszystko to przeplatane fragmentami kinowego dzieła. Tytuł wniósł nową jakość – Batman, walcząc z przeciwnikami, nie skakał już tylko z pięściami, ale poruszał się w cieniu i wykorzystując elementy architektury, atakował znie-nacka. Jego sprzymierzeńcem, tak jak w filmie, był strach. Batman Begins ukazał się na PS2, pierwszego Xboksa i Nintendo GameCube'a.

Drugi „Batman” Nolana, „Mroczny Rycerz” z 2008 roku, poważnej „gradaptacji” się jednak nie doczekał. Również growa odpowiedź na trzeci film tego reżysera, „Mroczny Rycerz powstaje” (2012), wyszła jedynie w wersji na smartfony. Twórcy „prawdziwych” gier szykowali bowiem coś zupełnie nowego. W 2009 roku ukazała się samodzielna produkcja – Arkham Asylum autorstwa Rocksteady Studios, duchowy spadkobierca tytułu Batman Begins.

POWAŻNY DOM NA POWAŻNEJ ZIEMI

Arkham Asylum było grą totalną, ostatecznym osiągnięciem kulturowej ewolucji Batmana. Jego twórcy postanowili zawrzeć w nim wszystko, co najlepsze w każdym medium. Z filmów Nolana zaczerpnęli posmak brutalnego realizmu. Z animowanych przygód Batmana wzięli aktorów podkładających głosy głównym bohaterom – Kevina Conroya (Batman) i Marka Hamilla (Joker). I – co najważniejsze – scenarzystę weterana. Paul Dini zaczynał jako autor scenariusza do „He-Mana”, ale największą sławę przyniosły mu prace nad animowanym „Batmanem” w latach 90. Wraz z animatorem Bruce'em Timmem w 1994 odmienili oblicze nietoperzego uniwersum, wprowadzając postać kochanki i asystentki Jokera, Harley Quinn.

W przypadku dorobku komiksowego sięgnięto po wszystko, co się dało. Gra inspirowana jest eksperymentalną powieścią graficzną „Azyl Arkham. Poważny dom na poważnej ziemi” Granta Morrisona i Dave'a McKeana

„Mroczny Rycerz” to ewenement – poważny film o superherosie, który spotkał się z życzliwym odbiorem masowej publiczności.



„Catwoman” (2004) – kłapa artystyczna i finansowa.

Nie ma jednego Batmana. Mit jest pojemny, można z niego robić historyjki dla dzieci, jak i dorosłe, mroczne historie o ciemniej stronie ludzkiej natury.

– stąd gęsta atmosfera i trzymająca w napięciu historia, dziejąca się na odciętej od świata wyspie Arkham. Na niej właśnie znajduje się tytułowy szpital psychiatryczny i więzienie dla najgroźniejszych łotrów, którzy pod wodzą Jokera przejęli nad owym przybytkiem kontrolę. Do tego tytuł naszpikowany jest sekretami i aluzjami do bogatego uniwersum Batmana, które przez te kilkadziesiąt lat zaludniła cała armia superłotrów. Od takich oczywistości jak wyeksponowane w gablocie kocie akcesoria Catwoman po detale związane z postaciami, o których słyszeli jedynie najbardziej hardkorowi fanboje i redaktorzy Wikipedii. To coś, co możliwe jest tylko w takim medium jak gry komputerowe, skala, jakiej nie



Bat Game



Silą serii Arkham jest czerpanie ze wszystkich możliwych źródeł batmańskiego mitu – komiksów, seriali animowanych i filmów – oraz wykorzystanie niezwykłych możliwości medium gier wideo.

Spotkanie superherosów DC nastąpiło już w grach – a za rok w kinach.



da się osiągnąć w filmie czy komiksie. Wszystko wydaje się tu doskonale: encyklopedyczne smaczki dla fanów, znakomita i zróżnicowana rozrywka, wielowątkowa fabuła – produkcja zasłużyła zebrała wysokie noty i doczekała się godnej kontynuacji. Jak daleko zaszło to medium od czasów prostego labiryntu z 1986 roku – nagle okazało się, że gra może przyćmić filmy i komiksy!

Tak, tu naprawdę można poczuć się Batmanem. Mrocznym Rycerzem, czającym się w cieniu, zwisającym ze strategicznie rozmieszczonych gargulców, siejącym strach w słabych sercach przestępców i lunatyków. Oto twarde, dziel, który spędził całą noc na skakanii, bujaniu się na linach, rozwalaniu ścian, bójkach i potyczkach z napruty-mi serum mięśniakami – i jedyne, co świadczy o jego przeżyciach, to porwana pelerynka i dwudniowy zarost. I co najważniejsze – nie zabija.

Arkham Asylum doczekało się dwóch kontynuacji – Arkham City (2011) i Arkham Knight (2015) oraz wyprodukowanego przez inne studio prequela Arkham Origins (2013). Starające się zachować ducha oryginału coraz większe i bardziej bombastyczne produkcje przeniosły akcję z dusznej wyspy najpierw do odciętej dzielnicy Gotham, a później na jego ulice (w ostatniej części ważnym elementem rozrywki są wycieczki opancerzonym Batmobilem). To świetne gry, ale brakuje im świeżości i spójności niedoścignęło pierwowzoru. ■

JAK WYMYŚLIĆ

PIXEL
WYWIAD

HIT NA OSIEM BITÓW

Jon Ritman, jeden z najzdolniejszych twórców gier lat 80., opowiada Bartkowi Czartoryskiemu o początkach swojej kariery, pracy dla Ocean Software oraz o Batmanie.

▣ Skąd pomysł, żeby zostać programistą?

Podaję, że na początku lat osiemdziesiątych nie była to najpopularniejsza ścieżka kariery.

Robiłem wtedy przy telewizorach, pracowałem dla dużej wypożyczalni sprzętu, która w 1981 roku uznała, że mądrze byłoby wejść także w komputery. Pomyślałem, że skoro postępek jest nieunikniony, warto poznać ten sprzęt, i kupiłem sobie ZX81. Nauczenie się podstaw programowania zajęło mi zaledwie tydzień, a po upływie kolejnego potrafiłem już grzebać przy kodzie maszynowym. I dość szybko zorientowałem się, że jedynymi rzeczami naprawdę godnymi napisania na ZX81 są gry.

▣ Był pan zagorzałym graczem?

Nie bardzo, grywałem głównie w pubach, tylko tam miałem styczność z automatami. Space Invaders, Asteroids i inne tytuły z pewnością mnie wtedy kształtowały i popchnęły do spróbowania swoich sił z ZX81, ale nie nazwałbym się zagorzałym graczem. Może zbyt rzadko chodziłem do pubu na piwo!

▣ Zanim zaczął pan pracę dla Ocean Software, programował pan dla Arctica – czy to właśnie gry napisane przez pana dla tej firmy przyciągnęły uwagę Davida Warda?

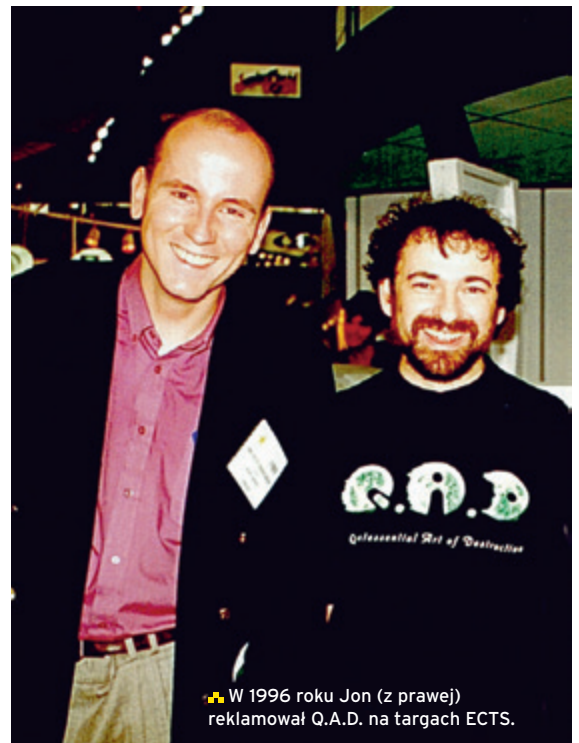
Podaję, że mogło mu się spodobać Bear Bovver, bo kiedy spotkaliśmy się po raz pierwszy na targach, promowałem właśnie ten tytuł. Powiedziałem mu wtedy, że planuję stworzyć grę dla fanów piłki nożnej, i chyba musiał zanotować sobie mój numer telefonu, bo dziewięć miesięcy później zadzwonił, pytając, jak idzie mi praca. Podaję, że Ocean, zachęczone sukcesem International Soccer na C64, chciało odkroić sobie kawałek tortu. I tak narodziło się Match Day.



Debiut

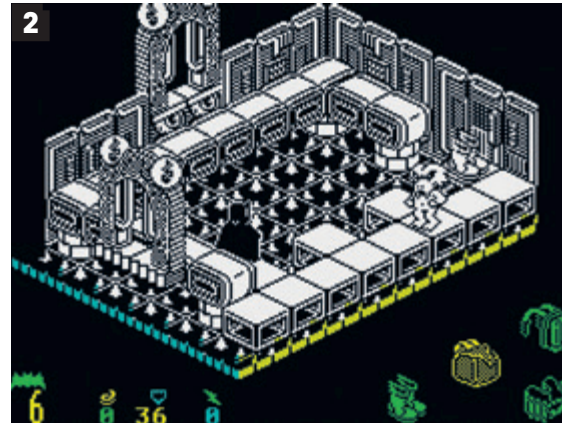


W 1982 roku, gdy gry na ZX81 tworzyli sympialniani programiści, Jon Ritman wydał na ten komputer swoją pierwszą grę Namtir Raiders, będącą klonem Space Invaders. To niesamowite zjawisko, bo po czterech latach od momentu wypuszczenia oryginału przez Taito, podobną grę był w stanie napisać jeden człowiek.



▣ W 1996 roku Jon (z prawej) reklamował Q.A.D. na targach ECTS.

” Dość szybko zorientowałem się, że jedynymi rzeczami naprawdę godnymi napisania na ZX81 są gry.



1 Match Day (1984) był przełomową piłką nożną napisaną na ZX Spectrum i pierwszym dużym sukcesem Ocean Software.

2 Batman (1986) ukazał się w wersjach na ZX Spectrum, Amstrada i MSX-a. Commodory i atarowcy byli załamani.

3 Head over Heels (1987) stanowiło techniczny szczyt możliwości grafiki izometrycznej na komputery ośmiobitowe.

4 Quintessential Art of Destruction (1996) było kosmiczną strzelaniną zrealizowaną przez Jona dla Philips Interactive Media.

P Strategia biznesowa Ocean opierała się w dużej mierze na produkcji gier bazujących na popularnych wówczas filmach. Jak wpisywała się w nią pańska praca?

Mój Batman okazał się na tyle dużym sukcesem, że dano mi wolną rękę i właściwie mogłem tworzyć, co mi się żywnie podobało – miałem gwarancję, że Ocean to wyda. Jeśli spojrzysz pan na okładki Head Over Heels czy Match Day II, zobaczysz pan na nich moje nazwisko. Można powiedzieć, że stałem się dla nich człowiekiem instytucją.

P Interesowały pana jedynie własne, autorskie tytuły? Ocean nie próbowało podpiąć pana do któregoś z „filmowych” projektów?

Nie, zresztą sam bym na to nie poszedł. Zawsze wolałem pisać swoje rzeczy od A do Z, a kiedy przyszedłem do Ocean Software, szło mi to już całkiem niezle i do niczego mnie nie przymuszano.

P Zrobił pan jednak wspomnianego już Batmana.

Chciałem go zrobić, bo uwielbiałem Knight Lore i zamierzałem zastosować podobną formułę, ale miałem świadomość, że potrzebuję jakiegoś wabika. Pomyślałem o Batmanie. Podzieliłem się tym pomysłem z Davidem Wardem, spodobał mu się i Ocean zabezpieczyło prawa do postaci. Było to wtedy jeszcze stosunkowo łatwe, Batman nie cieszył się taką popularnością jak dzisiaj. Ba, kiedy wpadło mi do głowy, że mógłbym stworzyć o nim grę, skarciłem się w myślach. Znałem tę postać głównie z serialu z lat sześćdziesiątych i uznałem, że było to

straszliwie dawno i nikt już o Batmanie nie pamięta. Ale wtedy Bernie [Drummond – przyp. red.] powiedział mi, że telewizja, której nie oglądałem, aktualnie nadaje powtórki serialu i dzieciaki za nim szaleją.

P Czy otrzymał pan jakieś dyrektywy od DC Comics co do ostatecznego kształtu gry?

Nie, nie mieszały się do mojej pracy. Jednym ich zastrzeżeniem była obecność energetycznych batpigułek. Powiedziano nam, że Batman nie może brać żadnych prochów, więc zmieniliśmy nazwę na batmoce i było po wszystkim. DC przystało na nasze rozwiązanie.

P Jak wspomina pan koniec ery ośmiobitowej i konieczność odnalezienia się w nowej rzeczywistości?

Po odejściu z Ocean sporo współpracowałem z Rare przy automatach oraz nad narzędziami, z których korzystali przy wielu tytułach. Napisałem też grę Monster Max na Game Boya. Byłem bliski zahaczenia się w Sedze, ale z jakiegoś powodu namyślali się aż trzy miesiące nad tym, czy mnie zatrudnić, i dałem sobie spokój. Kto by czekał tyle na telefon? Można powiedzieć, że nawet nie dotrwałem do końca tej ery, bo szybko rozstałem się z grami.

P A nie myślał pan o powrocie, napisaniu czegoś, chociażby na potrzeby sceny retro...?

Ech, wy wszyscy jesteście szaleni! Szkoda zachodu. Za dużo pracy, a za małe pieniądze. ■



Artica

Jedna z pierwszych brytyjskich firm produkujących gry powstała w 1980 roku w Brandesburton. To w niej wydawał swoje pierwsze produkcje Jon Ritman. To również tu zaczynał też karierę znany potem z Revolution Software Charles Cecil, tworzący tekstówkę na zlecenie szefa Artica, a zarazem swojego kolegi ze studiów, Richarda Turnera.

Marksista z



Jeszcze nigdy osobie, która odnotowała w swojej karierze przygodę z branżą gier, nie poświęcono tyle miejsca w czołówkach światowych gazet. Janis Warufakis, wcześniej ekonomista Valve, przez pół roku stał na czele greckiego Ministerstwa Finansów, a pośrednio – na pierwszej linii ideologicznego sporu o przyszłość Unii Europejskiej i kapitalizmu.

■ Mirek Filiciak

Od jakiegoś czasu śledzę pańskiego bloga... W mojej firmie omawialiśmy problem łączenia ekonomii dwóch wirtualnych środowisk (stworzenia wspólnej waluty) i zmagaliśmy się z niełatwymi kwestiami równowagi płac. Wtedy zrozumiałem, że «to Niemcy i Grecja».

Nie pomyślałbym o tym, gdybym nie czytał pańskiego bloga. Zamiast więc prowadzić w swojej głowie emulację pańskiej osoby, pomyślałem, że sprawdzę, czy nie moglibyśmy skorzystać w naszej pracy z pomocy prawdziwego Warufakisa” – takiego maila otrzymał w październiku 2011 roku Janis Warufakis, zajmujący się europejskim kryzysem grecki ekonomista, znany wówczas, jak sam pisał z lekką tylko przesadą,



■ Dziś pisze o światowej ekonomii - ale karierę zaczynał od prac poświęconych matematycznej teorii gier.



Poprzedni

Pierwszym ekonomistą, którego prace poświęcone grom zyskały rozgłos, był Edward Castronova dowodzący w roku 2001, że pod względem PKB gospodarka Norrath, uniwersum gry sieciowej „EverQuest”, sytuuje się między Rosją a Bułgarią.

■ Przyczyn problemów światowej gospodarki Warufakis doszukuje się m.in. w kryzysie USA, do niedawna pełniących funkcję „globalnego Minotaura” (to tytuł książki Warufakisa), „karmiącego się” zagranicznymi nadwyżkami.



zaledwie kilkuset osobom z branży. Pod wiadomością podpisany był Gabe Newell, współzałożyciel i dyrektor Valve. Amerykański gigant znany jest tyleż z dobrych gier i usługi Steam, co z ekscentrycznego zarządzania i niedotrzymywania terminów premier. Warufakis miał pomóc w analizowaniu ekonomii Team Fortress 2 i nowej wówczas Doty 2, a także zbadać sposób działania samego Valve.

Warufakis w pierwszej chwili podobno chciał skasować maila, biorąc go za spam. Tak się jednak nie stało. Propozycja została przyjęta, choć

ostatnim growym doświadczeniem ekonomisty było ponoć Space Invaders. Dlaczego? Bo „ekonomię, w której każde działanie zostawia cyfrowy ślad, a każda transakcja zostaje zapisana” określił mianem „raju dla ekonomisty”. Dostęp do gigantycznej liczby danych i możliwość prowadzenia eksperymentów na społeczności graczy były kuszące i choć współpraca z Valve zakończyła się po kilku miesiącach, zostawiając ślad w postaci zaledwie czterech wpisów na blogu firmy, chyba nie była rozczarowaniem. Potwierdzić mogły to późniejsze gorzkie słowa Greka, który mówił, że



✦ Podczas studiów na Uniwersytecie Essex na spotkaniach Komunistycznej Partii Wielkiej Brytanii reprezentował... czarnych studentów.



W ciągu kilku lat Warufakis z postaci będącej swego rodzaju ciekawostką stał się kluczowym bohaterem „greckiej tragedii”, człowiekiem inicjującym dyskusje nad przyszłym kształtem europejskiej, a może i globalnej ekonomii.

✦ Drugi obok Varufakisa znany teoretyk „syntetycznych światów” - Edward Castronova.

czasem nawet konkurentów Valve, zarabiają więcej, produkując przedmioty do gier z ekosystemu Valve, niż u swoich pracodawców. W czasie wolnym” – mówił Russowi Robertsonowi, prowadzącemu podcast EconTalk, równocześnie zachowując ostrożność w traktowaniu mechanizmów cyfrowych jako leku na bolączki współczesnego świata. Równoważąc to między innymi odwołania do prac polskiego ekonomisty, Michała Kaleckiego, który zajmował się badaniem cykli koniunkturalnych, ale też często opartych na brutalnym drenażu relacji pomiędzy krajami słabo rozwiniętymi a zagranicznymi inwestorami. Kalecki, nazywany „polskim Keynesem” i nominowany w roku 1970 do ekonomicznego Nobla, był sceptyczny wobec stymulowania wzrostu gospodarczego przez zaciskanie pasa. Kluczową rolę odgrywać miały inwestycje. Dlatego Warufakis przekonywał do darowania długów bankrutującej Helladzie i przypominał, że Niemcy nie byłoby dziś tym samym krajem, gdyby w roku 1953 zagraniczni wierzyciele, w tym Grecja, nie umorzyli im 60% długów.

Współpraca Warufakisa i Valve to tylko pozornie dziwactwo. Przeprowadzona przez ekonomistkę analiza funkcjonowania firmy pokazała, że można opierać się na wartościach anarcho-syndykalistycznych i z powo-



Inspiracja



Według dziennikarki „Athens Voice”, żona Varufakisa Danae Stratou jest bohaterką sztychowego przeboju grupy Pulp „Common People” o studiującej rzeźbę córce miliardera, która fantazjuje, by „żyć jak zwykli ludzie”.

dzeniem działac w centrum światowego kapitalizmu. Przecież platforma Steam nie tylko uratowała dla branży gier komputery, ale też ma niemal monopolistyczną pozycję, jeśli chodzi o dystrybucję gier na pecety. Niestety lub na szczęście (w oparciu o swoje poglądy odpowiedź wybieżcie sami), ekstrawagancje Warufakisa krótko miały wpływ na europejską rzeczywistość. Choć granice między „wirtualną” a „realną” ekonomią w świecie globalnych spekulacji i skomplikowanych narzędzi finansowych nie są wyraźne, Warufakis pozostał facetem ciekawostką, europejskim ministrem nienoszącym krawatów i jeżdżącym na motocyklu. Grecja przystała na narzucone jej przez kredytodawców warunki, a wprowadzenie równoległej do euro greckiej waluty, za pomocą której obywatele mieliby rozliczać się z państwem i którą można by wymieniać na wolnym rynku – a więc istotna część planu byłego greckiego ministra – pozostanie fantazją rodem ze świata gier.

Warufakis, nazywający siebie „niekonsekwentnym marksistą”, zachował się jednak konsekwentnie. Niedługo przed przyjęciem przez Grecję narzuczonego porozumienia podał się do dymisji. Na blogu napisał, że „odrazę dłużników będzie nosić z dumą”. Może wróci do gier? ■

ekonomistom łatwiej pozwolić sobie na uczciwość w pracy z ekonomią wirtualną niż prawdziwą. Powtarzał też, że lekcja z Valve potwierdza to, o czym zapatrzeni w cyfry ekonomieści lubią zapominać – oprócz regulacji trzeba brać pod uwagę także normy wypracowane przez daną społeczność.

Wywodzący się z rodziny o lewicowych tradycjach (jego ojciec był więziony przez juntę wojskową) we współczesnej Europie uchodzi za radykała. Wierzy, że stworzenie modelu szanującego ludzi nie musi oznaczać finansowej katastrofy. „Tysiące pracowników innych firm,



✦ Dużo tu biegania bez ładunku i składu - napisze o Cyber Force recenzent Gamera, ale i tak wystawi ocenę 90%.

✦ Obszar starych podmiejskich instalacji wojskowych, pamiętających jeszcze III wojnę światową (jak opisują je w grze sami autorzy), to jedno z miejsc, które będzie musiał odwiedzić cyborg T800.

Polski Flashback

Zachodni producenci dysponują wprawdzie nieporównywalnie większymi środkami finansowymi i zapleczem technicznym, o jakim w Polsce można tylko pomarzyć, za to my mamy ogromne ambicje, Amigi 500 i dyskietki z pirackimi kopiami języka AMOS.

Wspomina Tomasz Stobierski: – Bardzo chcieliśmy zaistnieć, pokazać, co potrafimy. Kiedy pojawił się AMOS, wydawało się, że drzwi do tworzenia profesjonalnych gier stanęły otworem.

Stobierski przygotowuje się właśnie do matury, a w wolnych chwilach komponuje na swojej Amidze moduły muzyczne, którymi później chwali się przed kolegami z demosceny. Jego przyjaciel Krzysztof Biliński to utalentowany grafik i też posiadacz Amigi. Panowie postanawiają wspólnie zrobić grę.

– Nie interesowały nas drobniaki, inspiracją był Flashback – opowiadają po latach.

Jest rok 1995. Polscy amigowcy chcą pisać gry na światowym poziomie. Cóż z tego, że Commodore już nie ma, a wielki świat zapomniał o jej komputerze.

✦ Bartłomiej Kluska

Mirage



Choć to firma z atarowskimi korzeniami, Mirage zapisał się amigowymi grami Franko, Doman, TaeKwonDo Master, Pole Walki oraz Project Battlefield. - Zaroponowali nam lepsze niż konkurencja warunki finansowe - wspomina Tomasz Stobierski.

O ile jednak na liście płac tego ostatniego widnieje ponad 20 nazwisk, tak polscy autorzy działają tylko we dwójkę, pod szyldem AB Team. Stobierski programuje (AMOS i odrobina assemblera), tworzy muzykę i efekty dźwiękowe, a Biliński przygotowuje grafikę i animację. Razem wymyślają fabułę oraz kolejne zagadki. Głosu występującemu w grze komputerowi użycza starsza siostra programisty. W międzyczasie Tomasz Stobierski zostaje studentem Politechniki Śląskiej, a Krzysztof Biliński podejmuje pracę w zawodzie... tokarza. Po półtora roku gra jest gotowa i trafia na sklepowe półki. Nazywa się Cyber Force: Zniewolony umysł. Dziś nikt nie pamięta już, kto wymyślił ten tytuł.

Graczy przyciągnąć ma przede wszystkim fabuła w modnych klimatach science fiction. Oto niebawie zdolny naukowiec o egzotycznie brzmiącym nazwisku, laureat Nagrody Nobla z 2017 roku, opracowuje metodę kodowania ludzkiego umysłu w postaci przyswajalnej przez komputery, następnie tworzy cyborga, któremu przekazuje zawartość swojego mózgu, by chwilę później umrzeć po ataku nuklearnym. Świat staje na krawędzi „atomowej apokalipsy”, a do akcji wkracza sterowany przez gracza cyborg...

– Ot, po prostu musisz uratować swojego twórcę, ratując przy okazji świat i cały gatunek ludzki – podsumowuje scenopisarskie wysiłki autorów Świat Gier Komputerowych.



– Nie jest dla mnie do końca jasna zbawienna rola cyborga w tej historii – wyznaje z kolei recenzent Top Secretu. Jednak dla graczy, których większość zapewne zachwyciła się rozpowszechnianym na kasetach VHS „Terminatorem 2”, możliwość sterowania cyborgiem to nie lada gratka, zwłaszcza że i ten w Cyber Force nazywa się... T800.

Także przepiękny motyw muzyczny na planszy tytułowej nawiązuje do filmu Jamesa Camerona.

– To chyba moja najlepsza kompozycja – mówi Tomasz Stobierski. – Za wszystkie oszczędności kupiłem wtedy rewelacyjny syntezator Ensoniq SQ1+ i miałem ogromną, zbieraną przez lata bazę sampli.

Umiejętności autora zostają docenione, a muzyka to jeden z największych atutów Cyber Force. Nieco gorzej wygląda sprawa z animacją głównego bohatera. Gdy cyborg skacze, wrażenie realizmu natychmiast pryska.

– Wszystko przez to, że bohater był zbyt duży i nie wystarczyło nam pamięci na odpowiednią liczbę klatek, musieliśmy zmieścić grę na trzech dyskietkach – tłumaczy autor, dodając po chwili, że postać we Flashbacku była zdecydowanie mniejsza.

Ogólnie jednak oprawa Zniewolonego umysłu wywiera umiarkowanie pozytywne wrażenie.

– Graficznie gra jest bliższa uroczej surowości Another World – dyplomatycznie sygnalizuje poprawny politycznie Secret Service.

– Nie stanowi to jednak wielkiej przeszkody, ponieważ podczas zabawy nie ma zbyt wiele czasu na podziwianie widoków – dodaje Gambler.

Dla graczy i tak najbardziej liczą się zagadki i walka, a Cyber Force, podobnie jak Flashback, próbuje łączyć elementy zręcznościowe (strzelanie do wrogów) z przygodowymi (rozmowy, używanie przedmiotów).

– Dużo tu biegania bez ładu i składu, wiele fragmentów gry nie zazębia się ze sobą i trudno wpaść na właściwe rozwiązanie – żali się recenzent Gamblera.

Jego kolega z Top Secretu narzeka z kolei na skomplikowane sterowanie (joystick i pięć przycisków na klawiaturze).

– Wyobraźcie sobie taką akcję – pisze. – Zeskakujemy z wyższego poziomu i musimy załatwić jakiegoś robocika. W tym celu po udanym skoku trzeba natychmiast przykłąknąć (joy w dół), wyciągnąć karabin (spacja), włączyć osłonę (shift) i jeszcze strzelić. Proste? O nie!

Kolejnym mankamentem jest brak możliwości ruchu w chwili wyjmowania broni.

– Czyżby karabin był aż tak ciężki? – zastanawia się recenzent. Oczywiście cała ta krytyka spowodowana jest wzrostem wymagań graczy wobec krajowych produkcji. Recenzje asekurowane się stwierdzeniem „dobre jak na grę z Polski” to już przeszłość, a skoro chcesz konkurować z Flashbackiem, będziesz porównywany do Flashbacka.



„Za ponad rok pracy każdy z nas dostał równowartość dwóch miesięcznych pensji. Chyba zatem robiliśmy to dla satysfakcji”

Losy



Autorzy Cyber Force nie zrazili się niepowodzeniem debiutu i przez wiele lat pracowali w branży multimedialnej. Obecnie Tomasz Stobierski specjalizuje się w middleware dla silnika Unity 3D, a Krzysztof Biliński jest freelancerem na polu grafiki i projektowania.

Wynik takiej konfrontacji może być tylko jeden.

– Jeśli miałbyś wybór, zdecydowanie polecam produkt francuski – brutalnie, lecz szczerze podsumowuje swój artykuł redaktor Świata Gier Komputerowych.

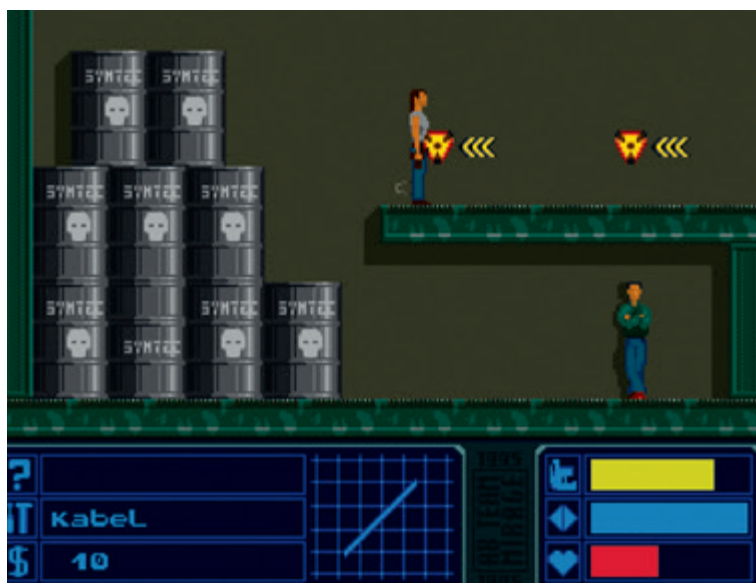
Polscy autorzy, choć chcą tworzyć gry takie jak na Zachodzie, nadal pracują samotnie lub w niewielkich zespołach, na własnym sprzęcie i bez wsparcia wydawców. Aktywność tych ostatnich ogranicza się do odebrania gotowego produktu, skopiowania dyskietek, poligrafii i dystrybucji. Także wynagrodzenie otrzymywane przez twórców każe traktować tę działalność wyłącznie jako hobby.

– Za ponad rok pracy każdy z nas dostał równowartość dwóch miesięcznych pensji – przyznaje Stobierski. – Chyba zatem robiliśmy to dla satysfakcji.

Co najważniejsze, Polacy nadal jednak lubią polskie gry. Secret Service wystawia Cyber Force notę 70%, Gambler 90%, a Top Secret 7/10 w kategorii grywalność. Jak ostatecznie ocenia polskiego Flashbacka Świat Gier Komputerowych, nie wiadomo, bo przy składaniu pisma doszło do pomyłki i pod recenzją widnieje... metryczka gry Caesar II.

– Cyber Force to były nasze młodzińcze marzenia – mówi Krzysztof Stobierski.

AB Team nie stworzy już żadnej gry. Czasy, gdy pasjonaci wyposażenie w amunicję, Amigę 500 i dyskietki z AMOS-em podbijali serca graczy, minęły. ■



■ Graficznie gra jest bliższa uroczej surowości Another World – dyplomatycznie napisze o „polskim Flashbacku” recenzent Secret Service.



Marcin Borkowski
Dziennikarz, autor gier, były redaktor naczelny
Top Secretu, komentator spraw bieżących,
postać znana i lubiana.

ZUPEŁNIE BEZ GARBA

Jestem jurorem w konkursie PIXEL.AWARDS.

Na Pixel Heaven będzie można zobaczyć wyniki pracy jury (pewnie już je znacie), więc nie będę się o nich rozpisywać, tylko tytułem bardzo krótkiego wprowadzenia powiem, że dostaliśmy do oceny ponad 60 dzieł twórców niezależnych (cokolwiek to znaczy, do przyszłych edycji potrzebne będą uściślenia regulaminu), część gier była już znana, niektóre są zupełnie nowe, niektóre pochodzą od twórców większych, a inne od maleńkich zespołów, czasem nawet jednoosobowych.

W latach dziewięćdziesiątych stałem przed podobnym zadaniem, tylko że rozciągniętym w czasie. Nie musiałem ocenić 60 tytułów w dwa tygodnie. Miałem na to w sumie kilka lat, bo w czasach Top Secretu (pierwsza połowa lat dziewięćdziesiątych) nowe polskie gry przychodziły do redakcji dość regularnie. Niekiedy już wydane, w pudełkach, niekiedy tylko na dyskietkach, luzem w kopercie. Niezależność tamtych twórców nie podlegała dyskusji, jakość ich twórców jak najbardziej. Niektóre były tragiczne, nie nadawały się do niczego. Najlepsze trafiały do kategorii „jak na garbatego – całkiem przystojny”. Polskie gry generalnie były oceniane w innych kategoriach niż zachodnie, bo poza pojedynczymi przypadkami okazywały się dużo słabsze. Tam, gdzie produkcja EA, MicroProse czy Blizzarda dostawały trzy na szynach, nasi dostawali mocną czwórkę (na dzisiejsze byłaby piątka). Było widać, że są to gry pisane przez napalonych licealistów, udźwiękawiane w akademikach, z grafiką tworzoną w programie Deluxe Paint przez artystę, którego kwalifikacje wyznaczała piątka z rysunków na koniec podstawówki. Generalnie – kredki świecowe, cymbalki i entuzjazm (ten ostatni w dowolnych ilościach).

O kodzie litościwie nie wspomnę (a zdarzało mi się przeglądać źródła, więc i na ten temat coś wiem).

A teraz? Panie, uczta! Praktycznie wszystkie tytuły prezentują uczciwy, profesjonalny poziom. Oczywiście czasy się zmieniły – inne narzędzia, inne biblioteki, inne możliwości, teraz z pewnymi rzeczami łatwiej, ale same narzędzia sprawy nie zafatwią, trzeba umieć z nich korzystać, łączyć techniki tak, żeby nie wylażyły szwy, mieć wizję, która jest spójna wewnątrz, której kawałki – grafika, dźwięk, duch – do siebie pasują. I ludzie to potrafią, czegoś się nauczyli. Ile z tego w szkołach, ile sami, nie mam pojęcia, ale i nie wnikam. Ważne, że wiedzą, co robią, a efekty ich działania cieszą oko. Polskie gry nie muszą startować w wydzielonej kategorii, bo w żaden sposób nie odstają od innych. Zawsze jest jeszcze szansa, że przynajmniej kod jest skopany, ale czego oczy nie widzą, tego sercu nie żal. Zresztą – działa? Działa. To o co chodzi?

To oczywiście nie znaczy, że wszystkie te gry są idealne – dla mnie jedna była za trudna (nie od dziś wiadomo, że mam dwie lewe ręce, obie z drewna), w innej napisy sugerowały, że zespół jednak był za mały, przydałby się ktoś z zacięciem literackim albo choćby zwykły polonista, a jeszcze w innej potknąłem się o ordynarnego buga, choć nie udało mi się go odtworzyć. Ale takie same wtopy zdarzają się wszystkim, poza tym dwie pierwsze kwestie to rzecz gustu – co mi nie leży, innym może się podobać. Jest nas w jury kilka osób, więc indywidualne gusty się uśredniają, a potem jeszcze będzie głosować publiczność.

Ale nie o konkurs mi chodzi, a o różnicę poziomu między tym, co zobaczyłem teraz, a tym, co widywałem dwadzieścia lat temu. Niebo a ziemia. Nie ma mowy o garbatach, wszystko strzeliste i dorodne, aż mi się gęba od ucha do ucha śmieje. Normalnie #polskawruinie. ■



PS4



PS VITA



PC/MAC



MOBILE



Official Licensed Product



RIG DO
PS4™, PS3®,
PS VITA™



DO KAŻDEJ SŁUCHAWKI
2 PEŁNE GRY

GRATIS

GAMECOM 818



GAMECOM 788



GAMECOM 388



GAMECOM 318



Słuchawki z kodami
do gier znajdziesz:



KONTEL - Oficjalny Importer i Dystrybutor Plantronics

02-528 Warszawa, Rakowiecka 30,
e-mail: plantronics@kontel.pl; tel. +48 22 646 76 76

gamecom.pl

Internet w kieszeni z prędkością 4G

Mobilny hotspot LTE
M7350



150Mb/s
4G LTE



Dwuzakresowe
Wi-Fi



Pojemna bateria
2550mAh



Mobilny
hotspot



Funkcjonalny
wyświetlacz



Udostępnianie kart
micro SD po Wi-Fi



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

PIXEL 8 - Plik PDF dla: lukas.krawczyk83@gmail.com. Plik podpisany cyfrowo.