

PREMIERA MIESIĄCA WIEDŹMIN 3: SERCA Z KAMIENIA

PIXEL

L T G I E R W I D

SHADOW WARRIOR 2

POLSKA DRAKA
W CHIŃSKIEJ DZIELNICY

INSIDE

pixel-magazine.com

ISSN 2391-7962 INDEKS 404098 9
10>
9 772391 796503



CENA 14,50 zł (w tym 8% VAT)
LISTOPAD 2015 (NUMER 9)

Superhot ❖ FIFA 16 ❖ WRC5 ❖ Soma ❖ Robbo ❖ HTC Vive ❖ Nintendo ❖ Comanche
❖ Cyberdreams ❖ Gry sportowe ❖ World of Warships ❖ Bitmap Brothers

plantronics®



PS4



PS VITA



PC/MAC



MOBILE



Official
Licensed
Product



RIG DO
PS4™, PS3®,
PS VITA™



DO KAŻDEJ SŁUCHAWKI
2 PEŁNE GRY

GRATIS



GAMECOM 818



PC/MAC

PS4



GAMECOM 788



PC/MAC

DOLBY



GAMECOM 388



PC/MAC



GAMECOM 318



PC/MAC

MOBILE

HANDHELD



Słuchawki z kodami
do gier znajdziesz:

ALSEN, PL

cdp.pl

empik

MediaMarkt

mediaexpert O

RTV EURO AGD

SATURN

plantronics.pl



KONTEL - Oficjalny Importer i Dystrybutor Plantronics

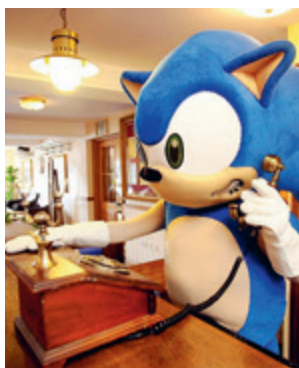
02-528 Warszawa, Rakowiecka 30,
e-mail: plantronics@kontel.pl; tel. +48 22 646 76 76

gamecom.pl

Dzień dobry

NIERZECZYWISTOŚĆ WRESZCIE MOCNO ZAPUKAŁA

■ Micz



B yłem w Londynie, znów, po latach. Pojechałem na kilka godzin, żeby poczuć dawno zapomniane chwile, gdy równych 20 lat temu zjawiliśmy się na Piccadilly Circus z Martinezem, Waldim i Gulashem.

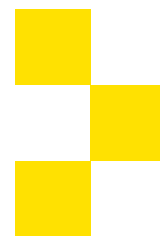
Działo się to w nieistniejącym już czasie i otoczeniu, bo Londyn się zmienił. Z Virgin Megastore i HMV pozostały nędzne resztki w postaci jednego zmniejszonego sklepu na remontowanej Oxford Street. Potężne Sega World, którego otwarcie podziwialiśmy, jest już od ponad dekadę trupem, a kamienica Trocadero, w której się znajdowało, pozostała zamknięta na cztery spusty. A to właśnie tam na dolnych kondygnacjach kosztowałem pierwszego w życiu kontaktu z wirtualną rzeczywistością, mając na głowie ciężki hełm albo podskakując w pojeździe

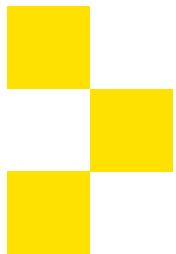
przebijającym się przez piękne krainy, również z dostarczającymi podrasowany obraz goglami na oczach. Gdyby nie kilka ocalałych zdjęć, przestałbym chyba wierzyć, że te rzeczy wydarzyły się naprawdę. Wszystko to jednak było tylko atrapą wirtualnej rzeczywistości, metodą śp. Gunpeia Yokiego, by wyciskać co się da z przestarzałych technologii, podczas gdy tu trzeba śmiało wypatrywać innych galaktyk.

Październikowy piątkowy wieczór XXI wieku. Podjeżdżam pod budynek przy Alejach Jerozolimskich. Zakładam super gogle i schodzę na osadzone na dnie oceanu wrak. Oprócz ławic ryb mija mnie wieloryb, przyglądając się z bliska swym mądrym okiem. Potem kręcę się po grocie, w której wita mnie gruby jegomość, zapraszając do alchemicznej pracowni. Tylko te kable od

HTC Vive, w które można się zaplątać, i dwa czujniki na statywach sprawiają pewien problem. Ale nie na tyle poważny, by przeszkodzić w ogłoszeniu, że oto wirtualna rzeczywistość wreszcie przybyła. Już nie oszukiwana, powodująca ból głowy i na półfabrykach. No i nie trzeba po nią jechać do Trocadero.

Tymczasem w numerze proponujemy więcej niż zwykle wywiadów, przeglądów, wycieczki do historii, felietony, a także wieści z pierwszej linii frontu. Znów zwiedzamy świat i Polskę, żeby pokazać wam ciekawe strony elektronicznej rozrywki, dyskutujemy czy gry są sztuką i przyglądamy się temu, co doprowadziło je do stanu, w jakim są obecnie. Całkiem niezłego stanu. Życzę wam odszukiwania własnych przeżyć w tym, co piszemy, a następnego Pixela szukajcie już 26 listopada. ■





INSIDE

5-22

LOADING

23-46

PLAY THE GAME

47-72

HALL OF FAME

73-84

SECRET LEVEL

85-114

CREDITS



Firewatch już w lutym!
Ten nietypowy miks mocnych kolorów i stylu rodem z Team Fortress 2 z grą eksploracyjną (coś strasznego czai się w tym lesie!) pewnie trafi do mojego top 2016. Obejrzyjcie fragmenty – warto, chociażby dla świetnego voice-actingu i dialogów. (MAZ)



Nie tylko „Przebudzenie mocy” - ostatnie miesiące to zalew klipów 360°. Wiarę w poszerzenie pola widzenia jako jedną z dróg rozwoju filmu widać też w Infoversum w Groningen, skrzyżowaniu kina z planetarium. Robi wrażenie, ale chyba już nie takie, jak kiedyś kontakt z Half-Life... (MF)



Nie mogąc doczekać się polskiego tłumaczenia, pochłonęłam „The Bone Clocks” Davida Mitchella - fascynującą, wirtuozerską podróż przez style, gatunki i epoki, przywracającą dziką radość zatopienia się po uszy w lekturze. Gorąco polecam wszystkie powieści autora! (MAF)



Nie miałem ostatnio czasu czytać, ograniczyłem TV, bo pracowałem na moją drugą powieścią. „God Hates Poland” ukaże się na początku listopada i podobnie jak wcześniejszy „Jetlag” łączy w sobie powieść obyczajową i SF; nie zabraknie również wątku o grach. (MRW)



Pixel Heaven 2015 przeszedł do historii. Wiele się tam działo, mnoho napojów wypito, wielu ludzi spotkano. Ale poza tym wszystkim uwagę mogły zwrócić prężnie prezentujące się polskie indyki z Kopanito All-Star Soccer na czele. Zaprawdę godne to pochwały i sprawiedliwe! (MZ)

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 Filiciak, Jacek Głowacki, Jacek Grabowski,

Mikołaj Kamiński, Bartłomiej Kluska, Michał Król, Rafał Kurpiewski, Jacek Marczewski, Dariusz J. Michalski, Grzegorz Miller, Grzegorz Młodawski, Mateusz Ożyński, Piotr Pięńkowski, Piotr Pocztarek,

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

Opieka graficzna
Szczepss
DTP
Dawid Chabior
Ilustracje Tomasz Kleczek
Korekta i redakcja
Señorita Clara

Reklama
Marlena Kwiatkowska
reklama@pixel-magazine.com

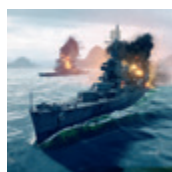
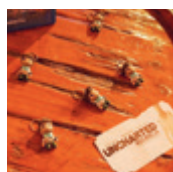
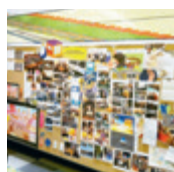
Prenumerata
Tomasz Kiewel
prenumerata@pixel-magazine.com

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. Za nami Pixel Heaven, Poznań Game Arena, Warsaw Games Week. Wielkie brawa dla polskich twórców niezależnych. Pixel jest z Wami! A następnym numerem 26 listopada.



LOADING



06

Pixel Heaven 2015 był pod każdym względem większy niż rok temu. Przeżyjmy te chwile raz jeszcze!

08

Dotarliśmy do siedziby Cartoon Network, gdzie wykuwają się jedne z najpopularniejszych seriali animowanych.

10

Do Warszawy przybył jeden z członków ekipy Naughty Dog. Nie omieszkaliśmy go zapytać o planowane na 2016 rok Uncharted 4.

12

Dwuosobowa delegacja Pixela dotarła do Anglii, żeby wziąć udział w premierze World of Warships. Oto nasza opowieść...

16

Rozmawiamy z Piotrem Iwanickim, szefem zespołu, który przygotował Superhot.

18

Mieliśmy dostęp do tajnych archiwów Flying Wild Hog, studia pracującego aktualnie nad Shadow Warrior 2.

22

HTC Vive dotarło do Polski i jest na etapie prezentacji biznesowych. Mieliśmy okazję zobaczyć to urządzenie w akcji.

Wśród naszych rozmówców byli Artur Płóciennik i Richard Cutland. Wywiad z Wiktorem Kisłym zamieściliśmy w Pixelu #07.

” KIEDY SZEDŁEM WOJSKOWYM KROKIEM ZA KRÓLOWĄ, W PEWNYM MOMENCIE SIĘ POTKNAŁEM.

OSTATNIE DNI WRZEŚNIA NALEŻAŁY DO FANÓW KOMPUTERÓW RETRO I GIER NIEZALEŻNYCH

PIXEL HEAVEN

2015 RETRO & INDIE GAMING FEST



Podczas spotkania z Adrianem Chmielarzem kino Elektronik pękało w szwach. Przez strefę komputerów retro ciężko się było precyzyjnie przeliczyć. Miejsca więcej niż rok temu, ale i zainteresowanie większe!

■ Marek Wilk

Wielkie święto miłośników gier, filmów i planszówek po raz trzeci za nami. Tym razem jeszcze większe, z pięcioma tysiącami gości, zagranicznymi gwiazdami i wieloma stoiskami wystawców. Aż strach pomyśleć, co przy tym tempie rozwoju wydarzy się za rok.

Pixel Heaven 2015 odbył się w budynku Warszawskiej Szkoły Filmowej i przyległym do niego kinie Elektronik. Z kina, w którym odbywały się główne spotkania i prelekcje, wychodziło się na plac, gdzie trwała ożywiona dyskusja na tematy wszelakie. Fani mogli korzystać z trzech food trucków

serwujących zaskakująco dobre jadalno (tajskie, meksykańskie i burgerowe), a w drugiej hali nagrać się do woli na starych maszynach lub przetestować któryś z kilkunastu dostępnych dla publiczności flipperów.

Przybyli zarówno fani Pixela, jak i szanowna konkurencja. Młodzi i starsi - wszyscy pogodni duchem. Byliśmy potem na Festiwalu Komiksu i Gier w Łodzi, ale to co się działo podczas Pixel Heaven było nieporównywalne - tu naprawdę była magia i działający wehikuł czasu, teleportujący nas w lata 80. i 90.

Chciałoby się, żeby ów czas trochę przyspieszył i nadszedł już Pixel Heaven 2016. ■



PIXEL
EVENT



✦ Planszówki stały się żywotną częścią imprezy. Jeszcze kilka edycji, a dogonimy Pyrkon!

✦ Na sali kinowej, w której odbywały się wywiady z serii Retro Stories, nie zabrakło Dino Diniego, Sama Barłowa, Jeffa Mintera, a także twórcy Encore Jana Adamskiego, Wojciecha Pijanowskiego czy Adama Skorupy.



✦ Redakcja Pixela w tajemniczym świetle. Od lewej na górze: Micz, Krooger, Ziemek, Shal, Orpiech, Mirek Filiciak, Paweł Schreiber, Zdan. Na dole od lewej: Voyager, Śledziu, Łapusz, b-side, Borek.



✦ Po raz pierwszy w trzyletniej historii Pixel Heaven na parkiecie pojawiło się tak wielu wystawców. Będziemy ten trend kontynuować, nie zapominając rzecz jasna o stanowiskach do grania!

✦ Trzej muzycy przygotowują się do koncertu. Od lewej: Andrew Barnabas, Dino Dini (Kick Off) oraz Jon Hare (Sensible Soccer). Dwaj ostatni zawarli na PH sztamę po latach niechęci.



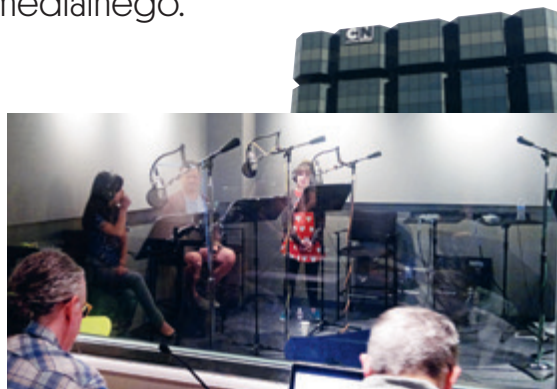
Cartoonowe imperium

Kalifornijskie miasto Burbank to nie tylko rodzinne strony Tima Burtona i Rona Howarda, ale – jak to mówią – światowa stolica rynku medialnego.

■ Bartosz Czartoryski

Niech nikogo nie zmyli statystyczny fakt, że Burbank jest mniejsze od naszego Elbląga, bo do centrum Los Angeles jeździe się stamtąd zaledwie kwadrans (choć to, zważywszy na tamtejsze korki, szacunek skrajnie optymistyczny; jak powiedział mi kierowca taksówki, komunikacją miejską lub piechotą poruszają się tam jedynie „bezdumni i wariaci”) i ma tam swoją siedzibę niemal każdy liczący się amerykański koncern medialny, którego logo widzimy regularnie na ekranie swojego telewizora czy lokalnego kina.

Gdzie nie odwrócić głowy: ABC, Marvel Studios, Disney, Nickelodeon albo NBC, nie mówiąc już o głównych miejscowych atrakcjach turystycznych – nadal działających studiach Universalu i Warnera. Oraz miejscu absolutnie wyjątkowym na tle sz-



■ Jeden głos, tysiąc postaci. Atomówki przemówiły ludzkim głosem.

roburzych biurów ze stali i szkła, które miałem okazję odwiedzić: kwaterze głównej Cartoon Network. Po tym, co tam zobaczyłem, mam dla młodszego pokolenia tylko jedną radę na przyszłość – nie idźcie na prawo czy medycynę, róbcie kreskówki.

Siedziba istniejącej od 1994 roku stacji, domu Dextera, Johnny'ego Bravo i Atomówek, od piętnastu lat zajmuje dawny budynek firmy telekomunikacyjnej i przyległe do niej zabudowania. Niegdyś pracowała tam

na tropie



ponoć sama Angie Dickinson. Człowieka przyzwyczajonego do chłodnych, bezosobowych wnętrz zwyczajnych korporacyjnych siedzib od progu wita widok, który uzna za niezwykle. Takich rzeczy spodziewać się można było raczej po bogato urządzonej salonie jednej z okolicznych posiadłości: wygodne sofy oraz stół bilardowy, na ścianach prace narysowane przez ludzi Cartoon Network. Tam czeka mój przewodnik Rob Sorcher, producent z nagrodą Emmy na koncie, gruba ryba, która ma oko na wszystko, co dzieje się w tym miejscu. Już od wejścia z szerokim uśmiechem chwali się pomysłami mającymi usprawnić funkcjonowanie firmy zgodnie z niepisaną zasadą, że nic nie łączy ludzi tak, jak jedzenie. Żeby skompletować śniadanie czy lunch, trzeba oblecieć parę pięter. Na jednym znajduje się ekspres do kawy, na drugim tuby z płatkami

Ekipa Cartoon Network postanowiła podzielić się swoimi sekretami z czytelnikami Pixela.

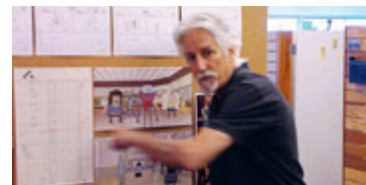


■ Szef

Rob Sorcher pokazuje pochodzące z różnych opowieści prace, będące efektem burzy mózgów jego podopiecznych.

■ Rysownik

Tony Pulham przybliża proces nakładania koloru na plansze z „We Bear Bears”.



■ Weteran

Robert Alvarez pracował z każdym. Aktualnie jest kierownikiem animacji „Zwyczajnego serialu”.

✚ Niby zwyczajna tablica ogłoszeń, ale jednak niezwykła. Pracownicy CN przyczepiają tu wszystko, co tylko przyjdzie im do głowy.



✚ Nie jest to bynajmniej pokój socjalny. Tak wygląda każde piętro biurowca.

śniadaniowymi, na kolejnym „naleśnikowa drukarka” (cudowny wynalazek, wystarczy tylko nacisnąć jeden przycisk), na jeszcze innym maszynka produkująca colę i tak dalej. A takie wycieczki mają sprzyjać kreatywności, bo scenarzyści i spece od animacji, którzy normalnie nie mieliby powodu, aby się odwiedzać, co i rusz objają się o siebie i toczą dysputy przy kubku dużej czarnej. Istnieją też i inne bodźce poza zaspokojeniem porannego głodu, żeby skoczyć schodami na dół czy górę. Tu i ówdzie porostawiano bowiem stanowiska do planszówek i zorganizowano... niezłe wyposażony salon gier ze starymi automatami, za które niejeden dałby się pokroić (mają tam chociażby takie żelazne klasyki jak Pac-Man czy Space Invaders oraz flippera z Simpsonami). Na dachu z kolei znajduje się taras z leżakami, ogromnym grill'em i sceną, gdzie

Tablet



Chris Battle projektuje postacie z kreskówki „Młodzi Tytani: Akcja!”
Nie chcąc kopiować żywcem komiksów DC, musi się sporo natrudzić, aby nadać Robinowi i spółce indywidualne rysy. Udaje mu się to wyśmienicie.

organizuje się pracownicze imprezy. Prowadzi nań klatka schodowa na pierwszy rzut oka przypominająca te znane mi z dolnośląskich kamienic, ale za pokraczne graffiti odpowiedzialne są asy amerykańskiej animacji. Można by pomyśleć, że ciężko znaleźć tutaj czas na pracę.

Nic bardziej mylnego. Praktycznie wszystkie korytarze i ściany - łącznie z tą kuchenną, pokrytą specjalną farbą, z której jednym pociągnięciem gąbki można zmyć ślad markera - siedziby Cartoon Network pokryte są dziesiątkami rysunków, rozpi-sek, tabelek i wydruków gotowych już plansz. Rob staję i tłumaczy, co jest do czego, ale nie sposób spamiętać choćby połowy. Podczas naszej dwugodzinnej wycieczki po kolorowych salach zaczepiamy ludzi odpowiedzialnych za flagowe pozycje stacji. Dowiaduję się chociażby, jak istotny jest tak zwany timing - czyli, z grubsza, tempo - następujących po sobie gagów w „Zwyczajnym serialu”. Tłumaczy to Robert Alvarez i robi to dość zawiłe, jak dla nowicjusza. Nic dziwnego - to facet, który ma ogromne doświadczenie. Pracował jeszcze z Hanną i Barberą oraz... Beatlesami. Podsluchuję nagrywanie kwestii dialogowych do „Atomówek”. Patrzę, jak Chris Battle szkicuje zakapturzoną Raven - po drodze Rob pokazuje mi listy od widzów niewybrednie fantazujących na jej temat - na potrzeby znakomitej kreskówki „Młodzi Tytani:

Akcja!” za nic mającej sobie budowaną skrzętnie mitologię DC Comics. Śledzę niestandardowy proces powstawania odcinka „Czasu na przygodę”, o czym opowiada Kent Osborne: ignoruje się scenariusz, bombarduje wzajemnie pomysłami i przystępuje do dzieła. Serial ten pokazywano nawet na słynnym festiwalu Sundance, co jest nie byle jakim osiągnięciem. Na koniec Tony Pulham pokazuje, jak nakłada się kolor na kolejne plansze „We Bear Bears”. I jestem zdziwiony, jak bardzo ekipa Cartoon Network faktycznie przypomina zbieraninę stereotypowych, (nie)przypadkowych geeków, którzy odnaleźli się w robocie marzeń. Rob mówi, że regularnie przychodzą do nich prace z całej Ameryki. Teoretycznie każdy może dostać się tam na staż, a potem robić swój serial. W praktyce jednak lwia część tamtejszej ekipy to absolwenci California Institute of Arts. Taką drogę przebyła chociażby jedna z gwiazd studia, J.G. Quintel - twórca „Zwyczajnego serialu”.

Zdają sobie sprawę, że wycieczka z Robem ociekała lukrem, że nie wszyscy mają przestronne biura, że terminy gonią, że nieduże, zastawione gadżetami boksy po ośmiu godzinach zdają się pewnikiem ciasne niczym trumny. Mimo to chyba podświadomie nie chcę tego do siebie dopuścić. ■



WIĘKSZE, PIĘKNIEJSZE I MNIEJ LINIOWE... JAK ZWYKLE

POŻEGNANIE BOHATERA?

PIXEL
WYWIAD

Z **Erikiem Monacellim**, Community Managerem w Naughty Dog, Piotr Pocztarek rozmawia o podobno ostatniej części serii. Uncharted 4 ma być najlepiej wyglądającą grą na PlayStation 4.

➤ Naughty Dog ma dwie przynoszące zyski licencje. Trudno uwierzyć, żeby tak po prostu zrezygnowali z jednej z nich.

P Uncharted 4 to jedna z najgorętszych premier na celowniku graczy. Oprócz miłośników oryginalnej trylogii są też tacy, którzy z serią zetknęli się po raz pierwszy. Czy udało wam się znaleźć złoty środek pomiędzy fabularnymi nawiązaniem do poprzednich części a ułatwieniem nowym graczom wejścia w historię? Nawet jeśli nie graliście w pierwsze trzy części, możecie od razu zasiąść do Uncharted 4. Oczywiście znając trylogię, lepiej zrozumiecie motywację i charaktery bohaterów, dowiecie się też, co i jak zaszło pomiędzy Nathaniem i Eleną. Polecam poznać całą historię Uncharted, aby bardziej przywiązać się do postaci i po prostu zdążyć je polubić.

P To wasza pierwsza gra tworzona bezpośrednio na PS4. Jakie są największe zalety programowania na nową konsolę Sony względem PS3?

Większe zasoby pamięci pozwalają nam na dużo więcej. CPU/GPU są po prostu wydajniejsze i to jest wspaniałe. Moc konsoli pozwala nam tworzyć fenomenalne momenty, które zobaczycie w Uncharted 4.

P No właśnie, grafika. Nazywają was „Naughty Gods” nie bez przyczyny. Uncharted 4 wygląda fantastycznie. Wyciskacie z PS4 siódme poty. Czy tę konsolę stać na jeszcze więcej?

(Śmiech) Wyciskamy z PS4, ile się da, jednak zawsze będziemy uczyć się nowych sztuczek. Motto Naughty Dog to zawsze stawiać sobie poprzeczkę wyżej, ale jestem pewien, że do czasu premiery Uncharted 4 będzie najlepiej wyglą-



dającą grą i najbardziej ekscytującym przeżyciem, jakiego można doświadczyć na PlayStation 4.

P Czy port The Last of Us na PS4 pomógł wam ulepszyć Uncharted 4?

Jak cholera! To był dla nas bardzo ważny projekt. Lepiej poznaliśmy architekturę konsoli, sporo nauczyliśmy się także z photo mode, który zastosowaliśmy też w Kolekcji Nathana Drake'a.

P Jakże doświadczenia z prac nad The Last of Us uważasz za najważniejsze w kontekście tworzenia Uncharted 4? Pierwsze materiały z waszej nowej gry wydawały się



✦ Nathan Drake to bohater, którego nie wstyd nosić nawet na koszulce.



✦ „Uncharted 4 to gra, którą zawsze chcieliśmy zrobić, ale nie mogliśmy, ze względu na ograniczenia PlayStation 3” – powiada Eric.

mroczniejsze i bardziej poważne. Czy właśnie w te tony zamierzacie ponownie uderzyć?

Przede wszystkim chcemy przenieść do nowej gry dwa systemy: sztucznej inteligencji i walki wręcz. Nie implementujemy ich jednak w skali 1:1, tylko adaptujemy, aby lepiej pasowały do świata gry. Docierają do nas sygnały, że ludzie odebrali pierwsze materiały jako mroczniejsze, ale nie taka była nasza intencja. W grze będzie też sporo lżejszych momentów. Chcemy zaszerwować zróżnicowane odczucia.

▶ A więc jakie uczucia ma w graczach wzbudzić Uncharted 4? Chcecie po prostu zabrać nas na dynamiczną, liniową przejażdżkę, czy może tym razem celujecie w bardziej dramatyczne zakamarki fabuły? Bardzo istotnym tematem w Uncharted 4 będą więzy rodzinne. Postawimy ważne pytania jak „Co jest dla nas najważniejsze?” i „Jakich wyborów dokonamy w podbramkowej sytuacji?”. Drake będzie musiał wybrać pomiędzy więzami krwi a swoją nową rodziną. Pamiętaj także, że jest uzależniony od przygody i adrenaliny. Narracja w grze napędzana będzie świetnie wykreowanymi bohaterami. W tym zawsze byliśmy najlepsi.

▶ Naprawdę zamierzacie zakończyć historię Nathana Drake'a? A może jesteście otwarci na jego kolejne przygody w przyszłości, jeśli gra spotka się z ciepłym przyjęciem? Celowo nazwaliśmy grę Kres złodzieja. To ma być finałowy rozdział historii Nathana Drake'a. Nie zdradzę jednak, co to oznacza i jak to wszystko się skończy.

▶ Osobiście uważam, że Nathan po prostu przestanie być złodziejem. (śmiej) Nieźle! No, zobaczymy, co się stanie.

▶ Uncharted 4 jako pierwsze w całej serii dostanie DLC. Dlaczego tak zdecydowaliście i czego możemy się po nim spodziewać?

Dużo nauczyliśmy się przy tworzeniu DLC do The Last of Us. Świetnie bawiliśmy się przy pracy nad Left behind i chcielibyśmy to powtórzyć. Mieliśmy pomysł i zasoby, chcieliśmy zgrać fabułę dodatku z wydarzeniami z podstawowej gry, rozważaliśmy kilka sposobów, aby tego dokonać. Dodatkowo ściśle partnerstwo z Sony dało nam więcej czasu, który poświęcimy właśnie na DLC.

▶ Co sądzisz o zapowiedzianym filmie na podstawie Uncharted? Kogo chętnie widziałbyś w roli głównej i czemu to musi być Nathan Fillion?

(śmiej) Nie mamy wiele wspólnego z filmowym biznesem. Mam jednak nadzieję, że ten projekt w końcu wypali. Podobala mi się oryginalna koncepcja, z Davidem O. Russelem na stanowisku reżysera i Markiem Wahlbergiem w obsadzie. Moim faworytem jest oczywiście Nathan Fillion, ale Bradley Cooper i Matt Damon też byłiby dobrym wyborem. No i Nolan North osobiście mógłby zagrać Nathana Drake'a!

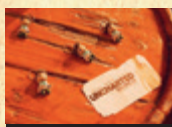
▶ Zdradzisz wasze plany na najbliższą przyszłość? Obiecałem redaktorowi naczelnemu, że nie wyjdę stąd bez potwierdzenia The Last of Us 2.

W Naughty Dog pracujemy tylko nad jedną grą naraz, więc wszystkie siły przekierowane są obecnie na ukończenie Uncharted 4. Studio zatrudnia 200 bardzo utalentowanych i oddanych osób. Potem będziemy pracować nad dodatkami. Co dalej? Na razie nie mamy żadnych konkretnych planów, mamy za to tonę pomysłów zarówno na The Last of Us 2, jak i inne gry. Wszystko spisaliśmy i rozpoczęliśmy fazę koncepcyjną. Zobaczymy, co z tego wyjdzie.

▶ Na koniec prośba o parę słów dla czytelników Pixela. Oczywiście z głębi serca!

Witajcie czytelnicy magazynu Pixel! Jeśli nie graliście w Uncharted, mam nadzieję, że zapoznacie się z Kolekcją Nathana Drake'a. To jedno z najlepszych przygodowych gier akcji na konsolach i kamień milowy w historii rozrywki. Jeśli już graliście w trylogię, spróbujcie swoich sił w nowym trybie Brutal. Założę się, że nie uda Wam się go zaliczyć! ■

Pacyнки



Na potrzeby pokazu prasowego przygotowano breloczki z Nathanem Drake'em w stylu LittleBigPlanet. Było też bicie własnych monet. Ciekawostką stanowi fakt, że od dawna na pokazach gier nikt nie rozdaje papierowych materiałów prasowych.

EVENTY GROWE NIE MUSZĄ SIĘ SKŁADAĆ Z SAMEGO GRANIA



WORLD OF WARSHIPS

Premiera

Czasem warto spojrzeć na wirtualne bitwy z czysto historycznej perspektywy.

■ Micz

Chattham w hrabstwie Kent, południowo-wschodnia Anglia. Nazwa tego miejsca tłumaczy się jako „osada leśna” i to tutaj szczęśliwe dzieciństwo spędził Karol Dickens. Ale owo ulokowane blisko ujścia Tamizy miejsce kojarzone jest głównie z wojną i przemysłem stocznio- wym. Royal Dockyard powstała w XVI wieku i przez cztery stulecia służyła armii i gospodarce Jej Królewskiej Mości.

Pierwszego października Wargaming zorganizował w Chattham imprezę związaną z inauguracją World of Warships. Było to niezwykle spotkanie, w którym historia splótła się z teraźniejszością.

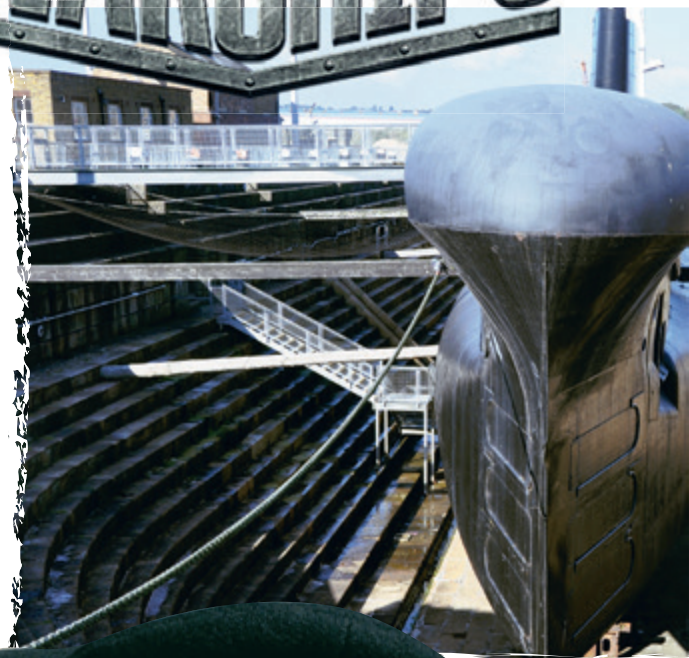
ANGLIA

Wojsko



Chattham to również miejsce upamiętniające bohaterską śmierć na morzu. Wnieiony w brązie pomnik symbolizuje zatopienie 142 brytyjskich niszczycieli oraz śmierć 11.000 marynarzy.

■ HMS Ocelot, łódź podwodna wyprodukowana w 1962 roku. Po zwiedzeniu jej wnętrza pewnie jest jedno: marynarze mieli tu gorzej niż w piekle. W Chattham znajduje się także miniaturowa łódź podwodna, która wystąpiła w bondowskim „Świat to za mało”.



■ Nagrobki z XVII wieku były na cmentarzu w Chattham symbolem przypominającym, w jakim miejscu się znaleźliśmy.



■ Żywa reklama innej jednostki prezentowanej w stoczni: parowo-żaglowego eskortowca HMS Gannet, zwodowanego w 1878 roku.



✦ Wiktor Kisłyj zapowiedział, że w World of Tanks jest już 110 mln kont użytkowników. W „okrętach” na razie tylko kilka milionów, ale tendencja jest zadowalająca.



✦ Przekraczanie się przez okrętowe domostwa to ciężki kawałek chleba.



✦ Grający dziennikarze dysponowali niewprowadzonymi jeszcze jednostkami, powodując pewne zamieszanie na serwerach.



✦ HMS Cavalier, wodowany w 1944 roku, jest ostatnim istniejącym niszczycielem Royal Navy.



✦ Na wieczornej imprezie dwie panie tańczyły w ogromnych kielszkach.



✦ Wszystko wskazuje na to, że statki zatrą niepowodzenie, jakim było World of Warplanes.

BALANS GRY

PIXEL
WYWIAD

JEST NAJWAŻNIEJSZY

Z **Arturem Płóciennikiem**, producentem wykonawczym gry World of Warships rozmawia Rafał Kurpiewski.

P Od czego zależy, ile statek będzie miał punktów wytrzymałości czy jak szybko będzie skręcał?

Po części wynika to z materiałów historycznych. Przykładowo w przypadku ORP „Błyskawica” Muzeum Marynarki Wojennej skontaktowało się ze stocznia w Cowes, gdzie budowany był ten okręt, i pozyskało oryginalne plany konstrukcyjne, w których zawarta była większość takich właśnie danych. Tam gdzie jest to możliwe, staraliśmy się ich trzymać. Ale zrównoważenie rozgrywki jest na pierwszym miejscu. Jeśli parametry miałyby w jakiś sposób zaburzyć równowagę, wprowadzamy potrzebne modyfikacje albo w ogóle rezygnujemy z danego okrętu.

P Z jakiegoś już zrezygnowaliście?

Tak było choćby z krążownikiem „Kitakami” dostępnym w zamkniętej becie. To japońska jednostka słynąca z tego, że ma po 20 torped na każdej burcie. Każdy chciał nią grać, bo odpalenie tych torped sprawiało ogromną frajdę. Tak dużą, że okręt stał się odpowiedzialny za bardzo wiele przypadków zatapiania jednostek własnej drużyny. Musieliśmy coś z tym zrobić. Mogliśmy pozbawić go torped, co byłoby absurdalne, albo usunąć. Więc usunęliśmy. Być może kiedyś „Kitakami” powróci i będzie dostępny dla zaawansowanych graczy, którzy będą potrafili nim grać, nie powodując niepożądanych efektów.

P Często ktoś wam zarzuca, że w rzeczywistości dana jednostka wyglądała czy zachowywała się inaczej?

Oczywiście. Przy takiej liczbie graczy nie może być inaczej. Co więcej, czasem mają rację, bo na przykład nasze materiały nie zawierały jakieś informacji,

do której zgłaszający uwagę ma dostęp. Tak było chociażby z „Błyskawicą” – skontaktował się z nami człowiek posiadający archiwa z danymi, których my nie mieliśmy. I chętnie się nimi podzielili. Jeśli jesteśmy w stanie zweryfikować takie informacje, to oczywiście bierzemy je pod uwagę i wprowadzamy zmiany przy najbliższej okazji. Czasem są to poważniejsze kwestie, czasem na przykład przesunięcie działka o kilka milimetrów w lewo.

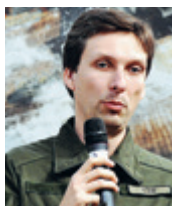
P A co z łodziami podwodnymi? Jest szansa, że pojawią się w grze?

Na razie nie ma takich planów. Oczywiście próbowaliśmy już to zrobić. Testowaliśmy łodzie podwodne bazujące na klasie niszczycieli. Wyglądały trochę inaczej, mogły strzelać torpedami tylko do przodu, były bardzo wolne i praktycznie niewidzialne. Niewidzialność dało się włączać i wyłączać, co miało symulować zanurzenie i wynurzenie. Było to strasznie nudne, więc zrezygnowaliśmy. Jeśli kiedyś wpadniemy na lepszy pomysł jak zaimplementować łodzie tak, by fajnie się nimi grało i pasowały do reszty rozgrywki, wrócimy do tego tematu.

P Co byś poprawił w World of Warships?

Z racji zajmowanej pozycji jestem trochę jak artysta, który patrzy na dzieło krytycznym okiem i ciągle chce je ulepszać. Na pewno wolałbym, żeby trochę inaczej wyglądała mechanika penetracji pancerza i celowania. Oczywiście strzelanie bazuje na dobrze oddanej balistyce pocisków, ale chciałbym, trochę zmienić je od strony interfejsu i informacji, jakie dostaje gracz. Po to, żeby mógł on w większym stopniu przewidzieć, jakie zada obrażenia, i lepiej kierować ogniem swojego okrętu. I pewnie będziemy coś w tym kierunku robić. ■

Początki



Zanim Artur trafił do Wargamingu, zajmował się organizacją i koordynacją imprez w Polskiej Filharmonii Bałtyckiej w Gdańsku, a także tłumaczeniem gier karcianych. Swoją przygodę z firmą rozpoczął zaś od... grania w World of Tanks. Gra tak mu się spodobała, że wysłał do Wargamingu swoje CV i został przyjęty na stanowisko w dziale obsługi klienta.

ODTWORZENIE

PIXEL
WYWIAD

OKRĘTU TRWA 7 MIESIĘCY

Z **Richardem Cutlandem**, specjalistą ds. militariów w firmie Wargaming, rozmawia Rafał Kurpiewski.

▣ Służyłeś w armii niemal 30 lat i któregoś razu... potknąłeś się przed brytyjską Królową.
Tak, to było na pokazie wojskowym w Pałacu Buckingham. Miałem na sobie najlepszy mundur i buty wypolerowane na błysk. Podłoga też była wyczyszczona na błysk, a przez to strasznie śliska. I kiedy szedłem wojskowym krokiem za Królową, w pewnym momencie się potknąłem. Na szczęście nie upadłem, ale przez kilka kolejnych kroków próbowałem złapać równowagę. Kiedy kłaniałem się potem Jej Wysokości, powiedziała mi „Nie przejmuj się, wszystkim tu się to zdarza”.

▣ Każdy może się potknąć, ale nie każdy może pracować w Wargaming. Jak to się stało, że tam trafiłeś?
Propozycja wyszła ze strony Wargaming. Służyłem wtedy w armii brytyjskiej, właśnie wróciłem z misji w Afganistanie. Skontaktowali się ze mną i powiedzieli, że potrzebują kogoś, kto zna się na czołgach i opowie im o tym, jak się nimi jeździ, jakie towarzyszą temu uczucia.

▣ W World of Warships dostępnych jest mnóstwo okrętów, lada moment pojawią się kolejne, w tym polska jednostka ORP „Błyskawica”. Jak je znajdziecie?
A tak, okręt, którego nazwy nigdy nie mogę poprawnie wymówić. Artur zawsze ma wtedy ze mnie niezły ubaw. Wracając do pytania: jeździmy po całym świecie. Staramy się pozyskać jak najwięcej materiałów poświęconych okrętom: planów, schematów, archiwalnych zdjęć i filmów. Plany konstrukcyjne statków przypominają dzieła sztuki, a przy tym są bardzo dokładne. Jeśli jest taka możliwość, robimy też własne zdjęcia ocalałym jednostkom, kręcimy filmy. Bardzo się staramy, by zespoły odpowiedzialne za tworzenie modeli na potrzeby gry dostały jak najwięcej materiału.

▣ Muzea chętnie z wami współpracują?
Niektóre są bardzo otwarte na współpracę, jak na przykład malowniczo położone Muzeum Marynarki Wojennej w Gdyni. Ci ludzie naprawdę się cieszyli, że ich eksponat znajdzie się w grze.

▣ Jesteś zadowolony z tego, jak odwzorowano okręty?
Od strony wizualnej nie mam zastrzeżeń. Prace nad pojedynczym okrętem trwają około 7 miesięcy.

▣ A jeśli chodzi o system rozgrywki?
Dzięki temu, że rozmawialiśmy z załogami zawartych w grze okrętów, dobrze poznaliśmy mocne i słabe strony tych jednostek. Jednak w przypadku gier, w których pojawiają się historyczne maszyny, czy to czołgi, czy okręty, oczywiste jest, że zawsze znajdują się ludzie, którzy będą mieli uwagi. Pytaliśmy więc dowódców, obsługę dział, inżynierów, nawet kucharzy: czy oddaliśmy to właściwie? Czy tak zachowywał się ten okręt? Czasami faktycznie mówili nam, że nie...

▣ Tak jak w przypadku szybszego niż w rzeczywistości cofania statku?
Między innymi. W grze wycofanie i obrócenie statku zajmuje niewiele czasu. W rzeczywistości niektórym z tych jednostek zajmowało to półtorej godziny. A na to nie mogliśmy sobie pozwolić, więc trzeba było pójść na kompromis. Gra miała bawić, więc musieliśmy w odpowiedni sposób zrównoważyć rozgrywkę - niekiedy właśnie kosztem realizmu. Natomiast obecnie gracze są w większości zadowoleni z tego, co dla nich przygotowaliśmy. A w przyszłości powinni być zadowoleni jeszcze bardziej, bo wciąż wszystko udoskonalamy i poprawiamy. ■

Challenger



Od dziecka uwielbiał sport i wojsko.

W trakcie służby zdobył ogromną wiedzę o czołgach – pełnił na nich wszystkie możliwe funkcje, począwszy od ich naprawiania, przez ładowanie dział aż po dowodzenie. Brał udział w działaniach zbrojnych na całym świecie. Jego ulubioną maszyną (od której wzięła się jego ksywka) jest czołg Challenger II.

POLSKI MATRIX

W STRZELANINACH

PIXEL
WYWIAD

Z **Piotrem Iwanickim**, projektantem gier, programistą, szefem firmy i zespołu, który stworzył grę Superhot, łamiącą dotychczasowe konwencje gatunku strzelanin FPS, rozmawia Jacek Marczewski.

P Jak rozumieć tytuł gry?

Superhot nie brzmi jak klasyczny tytuł. Powtarzane jak mantra w grze wydawało mi się dobrym sposobem na zakończenie poziomu, towarzyszy odebraniu kontroli graczowi nad sceną i przetruceniu go do innej. Słyszane wielokrotnie nabiera znaczenia, potem wydaje się, że nic nie znaczy i tak na przemian, ale to już jest trochę taka gra o wierceniu w głowie.

P Jak zaczęła się przygoda z Superhot?

Dwa lata temu skrzyknąłem dziesięć osób z Grakademii oraz łódzkiego środowiska IT. Pojechaliśmy razem na 7DFPS. To taki game jam, na którym każdy z zespołów w ciągu siedmiu dni tworzył grę. Robiłem wcześniej gry w mniejszych zespołach. Dla mnie była to okazja do eksperymentowania z pracą w większym gronie.

P Czy rzeczywiście robiliście tam wszystko od zera?

Jechałem tam z określonym pomysłem, ale kodowanie w całości było zrobione na miejscu. To były intensywne dni, po 12-14 godzin pracy dziennie z jedzeniem na miejscu. Tak naprawdę prototyp, który potem krążył w sieci i który pokazywaliśmy na kolejnych eventach, dokończyliśmy w kolejne dwa tygodnie po 7DFPS.

P Skąd pomysł na powiązanie upływu czasu z ruchem gracza?

Moim patentem na 7DFPS było zrobienie strzelanki turowej, a powiązanie upływu czasu z ruchem było naturalną

ewolucją tego pomysłu. Przypomina to trochę czasy przed iOS, jak robiło się gry we Flashu. To była eksplozja kreatywności, bo na plan dalszy schodziła grafika, która nie mogła konkurować z komercyjnymi grami. Liczył się właśnie pomysł.

P Przerobiłeś też Quake'a na modłę Superhot.

Jak to się sprawdziło marketingowo?

Superhot stał się popularny dzięki społeczności, Superhot to była taka forma komunikowania się z tą społecznością. Sam jestem fanem Quake'a, modowałem kiedyś poziomy, więc siedliśmy i zrobiliśmy taką trochę parodię Superhot. To nie był wykalkulowany ruch, po prostu wtedy wydawało nam się to dobrym pomysłem na dotarcie do ludzi z informacją o naszej grze.

P A jak doszło do tego, że na targach E3 w USA na stoisku goggles Oculus Rift jednym z dem był właśnie Superhot?

Oculus sam się do nas zgłosił, dał nam devkity. Zależało im na tym, żeby mieć dobre demo do pokazania. Z wirtualną rzeczywistością są jeszcze problemy, z których głównym jest choroba lokomocyjna. Dopóki stoisz i się rozglądasz, wszystko gra. Natomiast jak zaczynasz się ruszać w grze, a ciało stoi, zaczynają się schody. Dodatkowo Superhot sam w sobie robi dziwne rzeczy z upływem czasu, co może dodatkowo dezorientować. Na helmy należałoby właściwie robić dedykowane wersje gier, żeby uniknąć tych problemów.



➤ Karta walentynkowa w stylizacji Superhot.



➤ Dyskietki z dystrybucją „tylnego wejścia” do systemu.



➤ Dzięki konsekwentnej stylizacji, bieli betonowych ścian oraz czerwonych kryształowych postaci, rozpryskujących się na milion kawałków, wystarczy dowolny pojedynczy kadr, by bez pudła rozpoznać tę grę.



▶ Na czym skupiłeś się, projektując Superhot?

Kiedy projektujesz grę, przynajmniej dla mnie, decydujące są mikromomenty. Strzelasz do przeciwników, nagle kończy się amunicja i musisz improwizować. Miałeś plan, który przestaje być aktualny. Możesz rzucić w przeciwnika pustym pistoletem, możesz wykorzystać spowolniony upływ czasu i odsunąć się w bok, żeby kula jednego przeciwnika zabiła innego, może popchnąć przeciwnika i złapać jego pistolet w locie. W normalnym FPS nie mógłbyś sobie na to pozwolić. W Superhot zaczynasz akcję od środka, jesteś rzucony w sytuację nieznaną. To jak oglądanie filmu od dwudziestej minuty. Świadomie też zdecydowaliśmy się na mniejsze poziomy, bo z jednej strony chodzenie nie jest ciekawe, z drugiej łatwiej jest na mniejszych poziomach wiarygodnie zainscenizować losowość. Powtarzasz poziom, ale on za każdym razem będzie trochę inny, będzie wymagał główkowania i improwizacji.

▶ Gra ma dość nietypowe menu. Co się za tym kryje?

Symbolika interfejsu jest ważna, bo u nas menu gry jest częścią fabuły. To taka gra wewnątrz gry. Nasz grafik Marcin Surma jest wielkim fanem starych komputerów. Stąd estetyka tekstowego interfejsu na ekranie kineskopowym. Obawiałem się, że młodsze pokolenie tego nie zrozumie, ale okazało się, że ta stylizacja jest pozytywnie odbierana. Co więcej, ten interfejs okazał się świetnym wehikułem dla dodatków. Umieściliśmy w podfolderach minigierki z grafiką ASCII. To taki dowcip dla graczy, ale związany z fabułą. Tam też znajdują się tropy potrzebne do zrozumienia, co się dzieje.

➤ inspiracje do projektowania gier kryją się często w architekturze i przyrodzie. Czasem warto spojrzeć z innej perspektywy.

▶ A jak z tego interfejsu wchodzimy w świat gry?

Z uproszczonego terminala tekstowego uruchamiasz system Superhot. To jak byś korzystał z Norton Commandera i nagle włączył Quake'a. Wchodzisz w system przyszłości, świat betonu i kryształu. Wewnątrz czujesz pełną swobodę niczym Neo w „Matrixie”, jednak co krok uświadamiasz sobie, że ktoś ci tę swobodę dał i w każdej chwili może ją zabrać.

▶ Wybraliście silnik Unity. Na ile korzystacie z gotowych wtyczek, a na ile robicie swoje?

W dużych silnikach takich jak Unity czy Unreal ich największa zaleta jest też ich największą wadą. Łatwo jest w nich, korzystając z gotowych rzeczy, szybko zmontować coś, co nieźle wygląda. Problem w tym, że będzie to wyglądało tak samo jak masa innych gier, dlatego w Superhot bardzo dużo rzeczy jest szyte na miarę. Wybraliśmy Unity ze względu na wspieranie wielu platform oraz idealne połączenie edytora graficznego z możliwością pisania skryptów. W naszej grze spowolnienie ruchu stawia wysokie wymagania animacji, jej ciągłości, co widać chociażby w zaprogramowanym przez Krzysztofa Tracza widowiskowym efekcie rozpadania się przeciwników na kawałki.

▶ Co poradziłbyś początkującym twórcom gier?

Wydaje mi się, że kluczowe jest uczciwe traktowanie się w zespole oraz umożliwienie każdemu, by dołożył swoją cegiełkę. Ważne jest, by móc powiedzieć: „To ja zrobiłem”, być z tego dumnym. W Superhot takim obszarem, gdzie każdy z nas mógł się zrealizować, są modyfikatory mechaniki gry, którymi można się pobawić po skończeniu fabuły, na przykład powiększanie głów przeciwników czy tryb gry tylko z kataną. Drugi element to ciężka praca, ciągle kwestionowanie tego, co zrobisz, i próbowanie nowych rzeczy. Trzeci to kończenie projektu, skupienie się na wybranych pomysłach, żeby je finalizować, a nie ciągłym powiększaniu frontu robót. Co do zespołu, na początek wystarczy klasyczny zestaw dwóch osób, czyli grafik oraz łączona rola programisty i projektanta, a dźwięk niech powstaje w outsourcingu. W takim zespole można zawojować świat.

▶ Jakie masz kolejne plany i projekty?

Będziemy na pewno dalej rozwijać Superhot, chciałbym udostępnić dla graczy DLC. Takim ambitniejszym dodatkiem wzorowanym na Quake'u byłby edytor poziomów dla użytkowników. Chciałbym każdemu dać możliwość robienia modów Superhot. Mam też roboczy pomysł na kolejną grę. Inspiracją jest film „Wilk z Wallstreet”. Chciałbym przenieść tego typu emocje do gry komputerowej, która byłaby oryginalną odmianą gry strategicznej. ■

Team



W skład Superhot Team oprócz Piotra Iwanickiego wchodzi także: Marcin Surma, Cezary Skorupka, Jakub Ziemiński, Krzysztof Tracz, Tomasz Kaczmarczyk, Marek Bączniński, Panos Rriska oraz Artur Walaszczyk.

Shadow Warrior 2

Remake kultowego FPS-a o japońskim wojowniku był strzałem w dziesiątkę. Teraz czas na więcej swobody i walkę w trybie kooperacji.

■ Barnaba Siegel

Pamiętaj, weź koniecznie aparat, bo widoki z naszych okien są ładne – pisał do mnie Tadek Zieliński, który od października w studio Flying Wild Hog zajmuje się PR-em i marketingiem. Widząc już dokładny adres firmy, domyślałem się, o co chodzi.

„Wieprze” ulokowały się na ostatnim piętrze kamienicy w samym centrum stolicy, dokładnie naprzeciwko Pałacu Kultury. Z wysokości chaotyczny środek miasta wygląda zdecydowanie korzystniej. W środku siedziby dużo przestrzeni, podczas szybkiej trasy oglądam biurka pełne gadżetów i figurek, liczne nerfy, czyli wyrzutnie gąbkowych strzałek, a przypadkiem także proces animacji gigantycznego „kleszcza”, którego zapewne zobaczymy w grze. Jest w końcu i oddzielny pokój przeznaczony na prezentacje. Jednak od wrażeń z zaprezentowanego już na targach E3 poziomu, przedstawiającego krótką i krwawą przeprawę duetu ninja przez japońskie miasto, zdecydowanie ważniejsze są odpowiedzi na pytania, których udzielił mi Paweł Kowalewski, game designer.

KRAJOBRAZ PO BITWIE

Fabula remake'u z 2013 roku robiła wrażenie opartej na tych małych zrzębach z oryginalnego Shadow Warrior, w którym – w dużym skrócie – był zły boss o nazwisku Zilla i cybernetyczne roboty samurajowie. Do tego dołożono już zdecydowanie

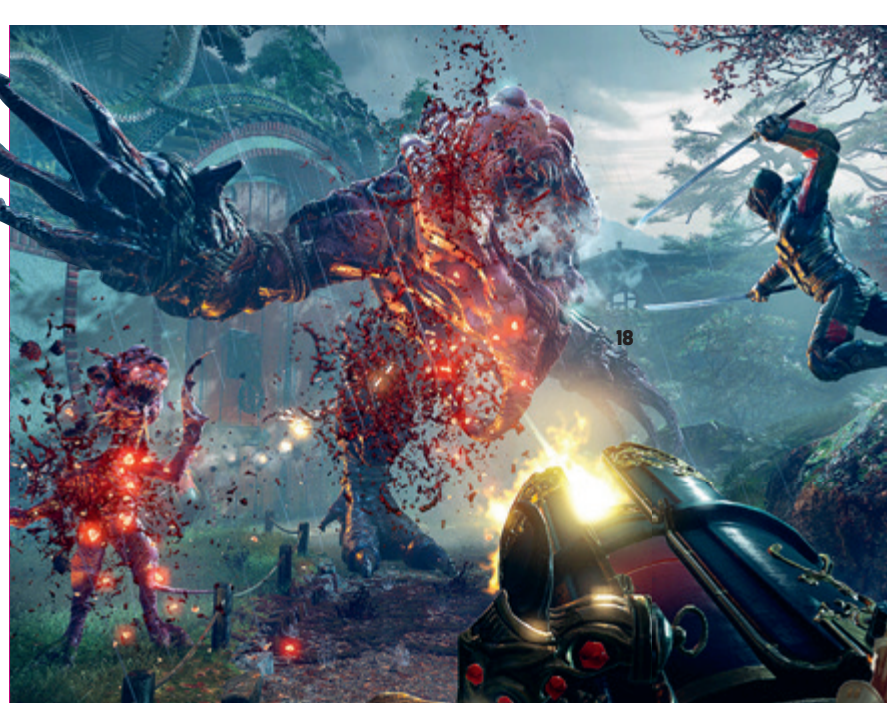


■ Poza strzelaninami studio ma w swoim portfolio między innymi radosną platformówkę Juju, którą recenzowaliśmy w Pixelu #01.

Mocap



Mocap.pl to firma, która zadbała o realizm ruchu postaci w całym szeregu polskich gier – Wiedźminie 2 i 3 (scena z jednoróżcem), Ethan Carterze czy This War of Mine. Współpracują także ściśle z Flying Wild Hog i zajmują się przechwytywaniem ruchów zarówno pod gesty Lo Wang, jak i... potworów.



głębszą historię o bóstwach z równoległego Shadow Realm. Ten epizod został jednak zakończony. Skąd teraz wezmą się wrogowie dla Lo Wang?

Na skutek mieszania się w mitologiczne sprawy nasz wyluzowany bohater doprowadził do tego, że Shadow Realm połączyło się z tym miejscem, gdzie toczyła się akcja poprzedniej części. Stąd też na naszym pięknym globie zaczęły ochoczo pojawiać się demony. Gdyby tylko taka historyjka miała służyć za pretekst do rozróby, czułbym się srodze rozczarowany.

Na szczęście pojawią się także inne ciekawe okoliczności losu. Pierwsza to narkotyki „Shade”, od którego mutują uzależnieni mieszkańcy miasta roboczo zwanego „Kioto”. Kolejnymi są cyberżołnierze żadnego zemsty Zilli, lidera tajemniczego kultu oraz wojna pomiędzy różnymi klanami gangu yakuzy. Jest więc z jednej strony typowa dla gatunku kiczowata sztampa i absurd, a z drugiej konflikt stanie się odrobinę bardziej zawiły.

Nasz Lo Wang pakuje się w kłopoty z tego samego powodu, co ostatnio – po prostu dostaje kolejne intratne zlecenie. Celem nie będzie jednak eksterminacja potworów, a odzyskanie córki mafijnego bossa. W czasie tej prostej misji sytuacja ulegnie oczekiwanej przez nas komplikacji, a – jak zachowawczo zdradza Paweł – dziewczyna okaże się ważną częścią naszej wędrówki. Ci, którzy wiedzą, jaką rolę odegrał wcześniej Hoji, wiedzą też, czego się spodziewać.

autofire

Autor legendarnego Kick Offa, Dino Dini, pokonał swojego potwora podczas Pixel Heaven i zaraz po powrocie do Holandii ogłosił realizację odświeżonej wersji tej gry na PlayStation 4.

na tropie



NOWY POCZĄTEK

W Shadow Warrior 2 znajdzie się kilka małych i średnich zmian, które mają bardzo mocno wpłynąć na przebieg i odbiór gry. Zaczniemy od tego, co najważniejsze i najbardziej obiecujące – gra stanie się szybsza, żywsza i bardziej nastawiona na walkę za sprawą systemu kooperacji oraz losowo generowanych map do większości poziomów. Brzmi strasznie? Tak, ale Paweł przekonał mnie, że obawy są absolutnie niepotrzebne.

W czasie rozmowy zapytałem o oryginał z 1997 roku, czy wciąż jest jakąś inspiracją, czy jest źródłem pomysłów. Odpowiedź była oczywista – już nie. O ile sama postać Lo Wanga i japońsko-demoniczne uniwersum dały znakomite pole do przeróbek, o tyle konstrukcja poziomów i przebieg gry już niespecjalnie. Ówczesna część, podobnie zresztą jak Duke Nukem czy Blood, były w końcu labiryntami, w których goniliśmy za kluczami

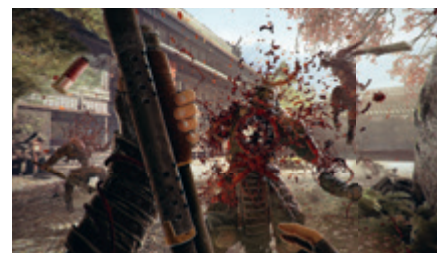
➤ Wnętrze domu prominentnego członka rady nadzorczej yakuzy.

czy przełącznikami. Stworzony przez FWH remake również odrobinę wyczerpał ideę „korytarzyków”, dlatego druga część ma zapewnić o wiele więcej swobody.

Każdą misję zaczniemy w tak zwanym hubie, a startowym miejscem będzie mieszkanie Wanga. Niestety, to nie willa z prequela, a klatka na przedmieściach miasta. Tam podejmiemy kolejne zlecenia, które podzielią się na fabularne, czyli te dokładnie przygotowane i zaprojektowane przez twórców, oraz poboczne, gdzie zarządzi losowość. Podczas nieobowiązkowych misji będziemy mieli do czynienia z lokacjami, które pokryją różnej wielkości zabudowania. Raz trafi nam się dzielnica piętrowych domków i wypróbujemy parkourowe zdolności bohatera (wspinaczka, sprint); innym razem będzie to bardziej płaska arena i walka bliższa klimatowi lat dziewięćdziesiątych. Do tego miks pór dnia i warunków atmosferycznych, sprawa już czysto estetyczna.

Podejmowanie zadań pobocznych raczej nie będzie konieczne, ale zalety

Współczesne miasto będzie stanowiło tylko 1/3 przygody. Przed nami także japoński antyk oraz cyberpunkowe Kioto.



➤ Gdy Lo Wang wchodzi do akcji, nie pomoże nawet medycyna Wschodu.

z ich wykonania są oczywiste – to sposób na zarobienie kasy, punktów umiejętności, a także klejnotów. Te ostatnie przesądzą o tym, że kupuję nową wizję rozgrywki.

TRZY WYMIARY GRANIA

Razem z hołdem dla starszokolnej budowy poziomów odchodzi także idea klasycznego arsenału. Autorzy pójdą w stronę Diablo, choć zamiast milionem broni będą chcieli zadowolili nas liczbą 70, z czego sporo będzie po prostu wariacjami podstawowych wersji. Zbieżna z kulturą serią od Blizzarda będzie za to idea wzmocnienia dowolnego sprzętu, do czego posłużą wspomniane klejnoty. Podczas gry mają wypadać hojnie i pozwolą zwiększyć pojemność magazynku, szybkostrzelność, pozwolą korzystać z dwóch egzemplarzy naraz, ale czasem wpłyną też negatywnie na statystyki.

■ Alians Vividu

Vivid Games wraz z MGM Interactive, czyli oddziałem Metro-Goldwyn-Mayer Studios, zapowiedziały zbliżającą się premierę Real Boxing 2 Creed, oficjalnej gry mobilnej nadchodzącego filmu „Creed”, z premierą zaplanowaną na listopad.

■ Audio Video Show

W dniach 6-8 listopada w Warszawie odbędzie się drugi największy w Europie pokaz sprzętu audio video oraz kina domowego. Na 3000 m² ekspozycji pojawią się najnowocześniejsze w swojej klasie produkty i rozwiązania technologiczne.

■ Scythe

Gra planszowa autorstwa Jameya Stegmaiera oparta na twórczości znanego z okładek Pixela Jakuba Różalskiego odniosła wielki sukces na Kickstarterze, kilkudziesięciokrotnie przekraczając założony próg.



Katana nie będzie jedyną bronią białą, jaką przypnie do pasa Lo Wang. W trakcie gry zdobędziemy między innymi krótkie ostrza. Zasięg zdecydowanie nie będzie ich zaletą, ale szybkość działania – już tak.

Do tego pojawią się obrażenia od żywiołów i odporność na nie. Zalet pocisków zapalających, mrozących czy częstujących żrącym kwasem nie trzeba tłumaczyć.

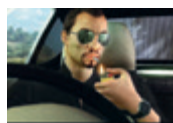
Ten podstawowy arsenał będzie przypominał to, co już znamy z poprzedniej części. Jest obrzyn, jest szybkostrzelny SMG oraz potężniejszy karabin maszynowy, zobaczymy wyrzutnię rakiet, granatnik i łuk.

Nie może zabraknąć ikonicznej katany, którą – podobnie jak w Shadow Warrior – oprócz podstawowych ciosów wykonamy też cztery specjalne. A ci, którzy uważają, że japoński miecz jest za wolny, dostaną alternatywę w postaci krótkich ostrzy czy „pazurów”.

Bezpośrednio z bronią związana jest też konstrukcja świata. Tym razem pojawią się trzy bardzo wyraźne stylizacje. Wspomniane już „Kioto” to miasto współczesne i zbliżone do poprzedniego dzieła Hogów. Drugą wersją będzie łatwy do wyobrażenia sobie azjatycki antyk. Najbardziej cieszy jedna trzecia – „CyberKioto”, czyli odwołanie do futurystycznej stylistyki cyberpunku. Tu nie ma się co obawiać o jakość. W końcu twórcy zaczęli od Hard Reseta osadzonego

na tropie

Ewolucja



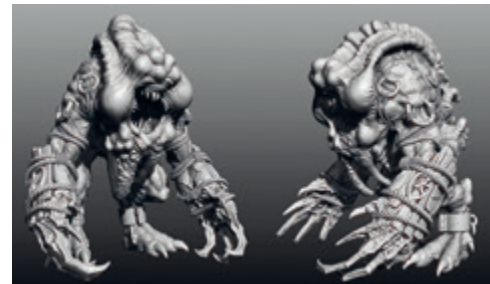
Lo Wang przeszedł niemałą ewolucję. Króciutkie wstawki filmowe z oryginalnej części przedstawiają go jako podstarzałego wojownika kung-fu. „Nowy” Lo jest młodszy i wyluzowany niczym japoński spadkobierca Duke’a Nukema. Spadkobierca? Księcia wszak najpewniej już nie zobaczymy...

dokładnie w tych klimatach. W zależności od tego, w której z rzeczywistości się znajdziemy, zobaczymy różne bronie i różne graficznie modele tych samych zabawek. Moim faworytem jest na razie CKM zrobiony z połyskujących czaszek, rodem ze straganu z kiczowatymi pamiątkami.

Spytałem się o inspiracje ze świata popkultury, które pomogły przy kreacji lokacji i przedmiotów w obu częściach. Padają takie tytuły jak Onimusha czy Ghost in the Shell, ale Shadow Warrior nie ma jednego wyraźnego pierwowzoru. Jest bardziej efektem fascynacji wieloma produkcjami, głównie ze świata gier wideo, które łączą elementy japońskiej kultury z akcją, demonami, sci-fi czy gore. Z kolei przy tworzeniu budynków i flory twórcom przydają się zdjęcia z Japonii, także z mniej znanych i oczywistych okolic, aby bez wpadek odtworzyć tamtejszy świat.

JESZCZE WIĘCEJ!

Duży wybór broni, różne sposoby na ich rozwinięcie i osadzanie gemów, które później bez problemu przełożymy do innych pukawek czy ostrzy,



✚ Dzika ewolucja doprowadziła to coś do wykształcenia silnych kończyn górnych.

zdecydowanie przyspieszy rozgrywkę, ale to nie wszystkie niespodzianki. Kolejnymi będą rozwinięte drzewka talentów. Pojawiają się umiejętności związane z leczeniem, niewidzialnością, specjalnymi ciosami, a także zdolność tworzenia eterycznej tarczy i... tryb berserka! Podstawowe talenty kupimy za zebrane pieniądze u handlarzy, ale już zmodyfikujemy je, przeznaczając na to punkty umiejętności.



Star Wars Battlefront

Prawie 10 mln użytkowników przez kilka dni miało możliwość pogrania w betę wielce oczekiwanej gry. Przeważają euforyczne wrażenia. Już za miesiąc przygotujemy obszerną recenzję pełnej wersji oraz coś jeszcze w temacie Star Wars.



Tym, co ostatecznie przekonuje mnie do nowej wersji, zbliżonej do Diablo czy nawet Borderlands, będzie tryb kooperacji przeznaczony dla maksymalnie czterech graczy. Tryb, w którym każdy będzie głównym bohaterem, ale zobaczy pozostałych jako zwykłych wojowników ninja. Taki zabieg pozwoli na to, aby wszyscy widzieli dokładnie w tym samym momencie wstawki filmowe i brali udział w tych samych

wydarzeniach fabularnych. Tryb gry pojedynczej zachowa więc swój sens i nie stanie się tylko pretekstem do zespołowego wymachiwania katanami. Ale oczywiście pomiędzy istotnymi momentami czeka nas to, co jest esencją gry - dużo krwawej walki.

W przedstawianym mi fragmencie akcja wygląda jeszcze bardziej spektakularnie niż w poprzednim SW. Potwory są straszniejsze i bardziej wymyślnie zaprojektowane, midbossowie zaskakują stylizacją i sposobami ataku, członki latają od cięć kataną, nad głowami wrogów wyświetlają się punkty zadanych przez nas obrażeń, a co skoczniejsze mutanty biegają za nami po dachach budynków. Naprawdę fajnie było oglądać, jak ta losowo generowana mapa żyła swoim demonicznym życiem, a pojedynki nie ograniczały się tylko do wymiany ognia na poziomie chodnika. Jak podkreślał Paweł, warto będzie zwiedzić całą mapę. Na ciekawskich mają czekać poukrywane i wartościowe przedmioty. Czuję, że się przydadzą, bo druga część Shadow Warriora wcale nie wygląda na łatwiejszą i krótszą! ▬



■ Studio tworzące gry bez humorystycznych akcentów jest złym studiem.

■ **P** Hard Reset wyszedł w 2011 roku, ale kiedy dokładnie powstało FWH? Paweł Kowalewski: Firma formowała się w latach 2008-2009. Pierwszym projektem był autorski silnik graficzny – RoadHog. Następnie powstała pierwsza gra, czyli właśnie Hard Reset.

■ **P** Skąd wzięli się ludzie, którzy tworzyli firmę?

Pojawili się u nas między innymi osoby, które odeszły z RED-a oraz studia Metropolis, kupionego przez CD Projekt, a później zamkniętego.



■ **P** Metropolis pracowało wówczas nad shooterem sci-fi They. Czy to na podstawie właśnie tej niedokończzonej gry powstał Hard Reset?

Nie, to był zbieg okoliczności, że dwie produkcje o podobnej tematyce powstały równolegle. Przy produkcji Hard Reset nie korzystaliśmy z już gotowych elementów.

■ **P** Czas na najważniejsze pytanie.

Skąd się wziął u was Devolver i tak poważny tytuł jak Shadow Warrior?

Wbrew pozorom to... Devolver się pierwszy do nas odezwał. Mieli wykupione prawa do marki Shadow Warrior, szukali odpowiedniej firmy, która stworzy remake w duchu „oldscholowego FPS”. I po zobaczeniu Hard Resetu zaczęli się właśnie do nas „dobijać”.

■ **P** Jak wyglądała współpraca?

Devolver na pewno nie jest niepoważną firmą, ale panuje tam luźna atmosfera. Chłopaki są świetni, byli zresztą u nas tuż przed twoją wizytą. My dotrzymujemy po prostu terminów i ustaleń, ale nie ma z ich strony nieprzyjemnych nacisków. To są zupełnie inne relacje niż w typowych korporacjach tworzących gry. ▬

Okładka

■ **Pod koniec lat dziewięćdziesiątych** zagranicą wychodziło sporo literatury na motywach zaczerpniętych z gier wideo. Oryginalny Shadow Warrior doczekał się dwóch powieści. O „For Dead Eyes Only”, o dziwo, krążą do dziś znakomite opinie!

■ **Choć ten delikwent jest na wczesnym etapie wykonania, wiadomo już, że nie będzie występował jako sprzedawca czekoladek.**

■ Mod do Deusa

Wszyscy posiadający wersję steamową Deus Exa mogą zainstalować modyfikację diametralnie ulepszającą wygląd gry oraz muzykę. Pojawiają się też nowe lokacje, natomiast sama fabuła pozostała niezmienną. Autorami modyfikacji są fani.

■ Przyszłość Oculus

Credit Suisse szacuje, że w 2016 roku Oculus Rift sprzeda się w liczbie 5 mln egzemplarzy. Data premiery ani cena nie są jeszcze oficjalnie potwierdzone, ale twórca urządzenia, Palmer Luckey sugeruje, że sprzęt będzie kosztował 350 dolarów.

■ Jason Voorhees

Firma Gun Media zapowiedziała prace nad sieciową adaptacją znanej serii slasherów „Piątek trzynastego”. Gra będzie działała na silniku Unreal i przeniesie nas w okolicę znanego z filmów Crystal Lake. Slasher jako multiplayer? Tego jeszcze nie było.

W NAJBLIŻSZYCH MIESIĄCACH BĘDZIE O TYM SPRZĘCIE BARDZO GŁOŚNO

HTC VIVE

Szczęśliwcy mieli okazję założenia na głowę tych gogli już rok temu, ale dopiero teraz dostępne jest rozwinięte oprogramowanie.

■ Micz

Najpierw delikwenta trzeba podłączyć do kiści przewodów. Pierwszy wychodzi z wirtualnych gogli, dwa z trzymany w rękach kontrolerów i jeszcze jeden od słuchawek. Wszystkie one zbiegają do peceta, na którym znajduje się centrum dowodzenia wirtualnym światem.

To nie jest Oculus, tutaj się normalnie chodzi i można nawet podnosić niektóre przedmioty. Dostarczany obraz jest rozdzielczości 1080x1200 na każde oko, nie sposób więc narzekać na pikselozę. Najważniejszą jednak częścią aparatury są dwie stacje bazowe umiejscowione pod sufitem pokoju. To one skalują przestrzeń roboczą i sprawdzają położenie użytkownika. Wniknąwszy w nierzeczywistość, zbliżając się do prawdziwej ściany, widzę oznaczającą ją matriksową siatkę, coś jakby kraniec świata w Assassin's Creed. Odwracam się i człapię w drugą stronę, ciągnąc za sobą kiść kabli, w które lepiej się nie zaplątywać.

W sztucznym świecie widzę najpierw łuk, który podnoszę kontrolerem, po czym sięgam do przytrocznego do pleców kołczanu, zakładam strzałę na cięciwę, podpalam grot o pochodnię i wygarniam do celu, który zaczyna płonąć.

JUŻ GRAMY!



Najlepsze są te dema, w których czeka nas eksploracja, ponieważ o zwiedzanie i uczestniczenie w życiu światów w tym wszystkim chodzi. Największym szokiem było dla mnie spotkanie w alchemicznej pracowni potwora, niby-kota, który za każdym razem, gdy się doń zbliżałem, syczał. Próbowałem go następnie dotknąć trzymanym w garści kontrolerem, a on się wówczas odsuwał. To była chwila najbardziej namacalnego kontaktu z VR. Podobnie jak moment, gdy stojąc na skraju skalnej półki i spoglądając w przepaść, nie wpadła mi do głowy myśl, żeby zrobić krok do przodu. HTC Vive, czyli wspólne dzieło tajwańskiego producenta

■ Różne punkty na goglach HTC Vive pozwalają na ustalanie pozycji użytkownika. Stacje bazowe generują standardowe środowisko o rozmiarach 4,5 metra na 4,5 metra.

urządzeń mobilnych oraz Valve, ma się ukazać wiosną 2016 roku. Cena: nieznana. Powstające oprogramowanie i gry na to urządzenie są jak na razie otoczone tajemnicą, jednak jakość wrażeń, jakich dostarczają dostępne już dema, jest zupełnie odurzająca. To bez żadnej wątpliwości coś więcej niż Oculus Rift, dodatkowy wymiar zanurzenia w matriksie. Brak bólu głowy i łzawienia oczu po zdjęciu gogli także stanowią znaczące plusy.

■ Pecet



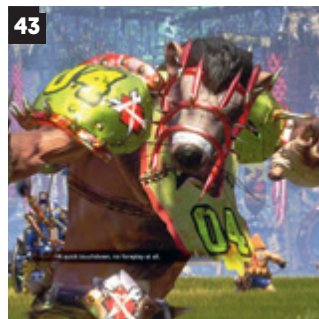
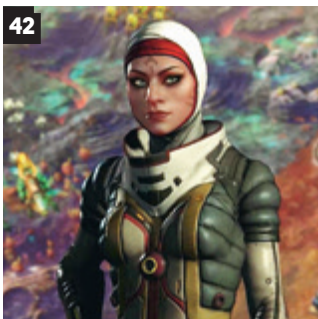
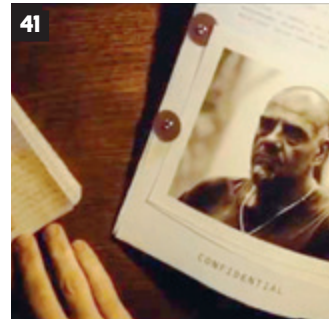
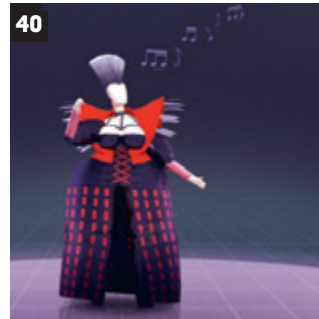
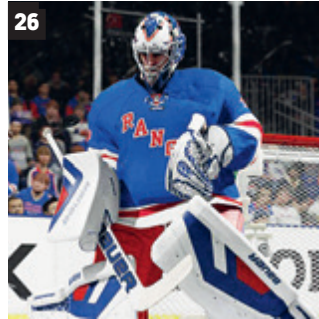
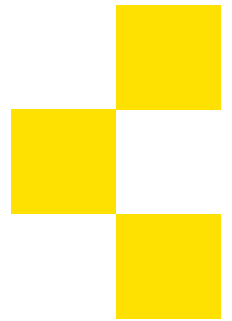
■ To on obsługuje wirtualną przestrzeń. Podczas prezentacji wszystko było obsługiwane przez pracownika HTC, natomiast grając solo, najpierw trzeba będzie uruchomić aplikację, założyć na siebie całą aparaturę i ruszać przed siebie. Konkurencja na rynku VR jest obecnie ogromna, ale wydaje się, że lider jest jeden...

Czy można sprzętem do VR bawić się dłużej czas bez przerwy? Raczej nie. Wydaje mi się, że nasycenie zmysłów przebywaniem w nierzeczywistości spokojnie może się odbyć w ciągu pół godziny, a potem ma się ochotę wracać do swoich kapci. W taki właśnie przerywany sposób będzie zapewne wyglądać granie na HTC Vive - technocudzie porównywalnym z rewolucją, jaką spowodowały opisywane w Secret Level karty muzyczne firmy Creative w połączeniu z grafiką VGA. Jeszcze dokładnie nie wiadomo, co z tego wszystkiego wyniknie, ale perspektywy są tak optymistyczne, jak nigdy wcześniej w 20-letniej już karierze wirtualnych hełmów w elektronicznej rozrywce. ■



■ Demo pozwalające na spacer po pokładzie zatopionego okrętu.

PLAY THE GAME





Armikrog.

■ PC ■ MAC ■ PS4 ■ WIIU

■ PRODUCENT Pencil Test Studios Wersja PL: tak

■ Spektor



Chyba nikt nie wierzył, że się uda. Kilukrotnie przekładana data premiery, niegrywalna wersja beta – wszystko wskazywało na to, że następcę Neverhooda zobaczymy nie wcześniej niż w 2016 roku. Tymczasem Armikrog już jest i smakuje wybornie.

Historia podboju kosmosu to historia duetów. Szalonych, nieprzewidywalnych, z poczuciem humoru – tylko te cechy gwarantują przetrwanie w ogromnej masie wszechświata. Kto wie, jak potoczyłyby się losy Luke'a Skywalkera, gdyby nie miał za sobą Hanę Solo i Chewiego. Podobnie Peter Quill nie poradziłby sobie bez wsparcia Rocketa i Groota.

W Armikrogu poznajemy kolejny gwiazdny superduet: plastusiowatego Tommynauta i jego czworonożnego ślepego przyjaciela Beak-Beaka, będącego mieszkanką psa, tukana i... jaszczurki? Jak na dobrą space operę przystało, od tej niezdarnej dwójki zależą losy całej planety.

Mieszkańcy Ixen cierpią na śmiertelną chorobę. Uratować ich może tylko P-tonium, tajemniczy składnik dostępny na planecie Spiro 5.

Historia rozpoczyna się w momencie, gdy nasi bohaterowie lądują na Spiro 5, rozbijając swoją maszynę. „Nasze ubezpieczenie chyba tego nie pokryje” – stwierdza Beak-Beak, po czym obaj ruszają na poszukiwania lekarstwa. Planeta okazuje się nieprzyjaznym miejscem, zamieszkałym przez różnego rodzaju monstra. Nasi awanturnicy znajdują schronienie w twierdzy Armikrog, naszpikowanej tym, na co wszyscy czekamy – zagadkami.

Przerywniki filmowe wykonane techniką poklatkową, kosmiczna kolorowa sceneria i ospałe ruchy głównego bohatera nasuwają miłe skojarzenia z Neverhoodem. W Armikrogu czeka nas jednak sporo nowości. Przede wszystkim obie postaci są grywalne. Tommynaut jako duchowy kuzyn Claymana snuje się przez lokacje, pociągając za dźwignie

✚ Twierdza Armikrog to przedziwne miejsce. W grze przemierzamy ją od parteru aż po sam szczyt, korzystając z elektrycznych gondoli albo widocznych tutaj... macek ośmiornicy.



✦ Warto posilkować się Beak-Beakiem. Choć jest ślepy, potrafi wskazać szczegóły niewidoczne dla Tommy'ego.

i rozwiązuje zagadki. Beak-Beak to specjalista od wkradania się w niskie przejścia, uruchamiania przycisków otwierających tajemne drzwi, a gdy trzeba, wlatywania w trudno dostępne miejsca. I choć nie widzi, posiada inne - można powiedzieć paranormalne - umiejętności, jak dostrzeganie symboli niewidocznych dla Tommy'ego.

Możliwość poruszania się dwoma postaciami daje sporo frajdy i podnosi poziom trudności. Gdy zatniemy się na jakiejś łamigłówce lub utknijemy w jednej z lokacji, nagle pojawia się podwójny problem: skorzystać z głównego bohatera czy może czworonoga? W niektórych miejscach tego typu rozterki zatrzymają was na dłużej. No ale przecież o to właśnie chodzi.

Fabula jest ciekawa, nieskomplikowana i stanowi tło do przedzierania się przez kolejne zagadki. Niektóre z nich są proste i logiczne, inne kosmiczne i totalnie abstrakcyjne. Jedno jest pewne - Doug TenNapel, wymyślając je, nieraz śmiał się w głos na myśl o tym, jak będziecie pocić się w poszukiwaniu rozwiązania. Pod tym względem to klasyk. Miłośnicy oldchoolowych przygodówek poczują się jak w domu. Choć trzeba przyznać, że prostszych zadań jest zdecydowanie więcej. Neverhood był znacznie trudniejszy.

Czasem po prostu musimy poustawić elementy układanki w odpowiedniej kolejności, zaprogramować maszynę według podanego wcześniej szyfru czy dopasować kolory do wzoru. Raz na kilka lokacji trafia się jednak łamigłówka, przy której najpierw uznamy, że nie ma sensu. Później klikamy, w co się da, bez opamiętania z nadzieją, że rozwiązanie samo nas znajdzie, a gdzieś na końcu zaczynamy dostrzegać logikę. Później przychodzi nagroda w postaci

✦ Niektóre drzwi otwierają się dopiero wtedy, gdy uruchomimy główne zasilanie, inne wymagają od nas rozwiązania prostych układanek.

Vognauta



Armikrog może nie zawiera tyłu śmiesznych gagów, co Neverhood, ale fabuła wciąga. Na samym początku znajdujemy niemowlę opuszczone przez rodziców. W ślad za maluchem, a tym samym za nami, rusza uzbrojony Vognauta - główny antagonistą naszego bohatera. Prawda, że paskudny?

✦ Od czasu do czasu brodaty mędrzec udzieli nam odpowiedzi. Są one jednak bardzo ogólne - główkować musimy sami.

kolejnej odkrytej planszy. I tak do samego finału, który na szczęście nie rozczarowuje i ładnie spina kłamrą całą opowieść. Można się nawet wzruszyć.

Gra jest dopracowana wizualnie. Poza wspomnianą techniką poklatkową znajdziemy tu piękne tła (miejscami ręcznie malowane), ładne i nieprzesadzone animacje 3D, a do tego całą galerię zaskakujących postaci. Thomas Mrófferson czy AbrahAnt Lincoln, czyli mrówcze wcielenia prezydentów USA, to tylko mała próbka tego, co nas czeka (z jednym z nich podpisujemy nawet Deklarację Niepodległości).

Oczywiście nie jest tak, że TenNapel stworzył dzieło doskonałe. W każdej beczce miodu łyżka dziegciu się znajdzie. Sterowanie za pomocą myszki jest łatwe i przyjemne, ale w przypadku dwóch bohaterów bywa, delikatnie mówiąc, mocno problematyczne. Gdy postacie stoją obok siebie, trudno wycelować w tę, którą chcemy konkretnie wybrać, zwłaszcza jeśli w tle mamy drzwi lub inny aktywny element. A można było po prostu zastosować podświetlenie lub inny trik. Przydałby się też bardziej wyrazisty kursor. Standardowa myszka średnio wypada na tle plastelinowego świata.

Lista odnotowanych błędów zawiera jeszcze takie pozycje, jak nagle niezapowiedziane wyłączenie muzyki (skądinąd rewelacyjnej; Terry S. Taylor uniósł ciężar Neverhooda), polskie napisy wyświetlające się z dużym opóźnieniem czy bardzo słabo nagrane dialogi (mikrofony ustawiono chyba w pralce). Niby nic, ale płacąc za grę przeszło 100 zł, można czuć się lekko zawiedzionym. Odniosłem też wrażenie, że niektóre lokacje naprędce usunięto - w dwóch czy trzech miejscach droga prowadziła dalej, ale była zablokowana. Trochę szkoda, bo przydałoby się, żeby Armikrog, na którego w końcu sporo się naczekaliśmy, był ciut dłuższy. W spokojnym tempie to gra na 4-5 godzin.

Mam nadzieję, że w momencie, gdy czytacie tę recenzję, wszystkie dziury zostaną załatane i twierdza Armikrog ugości Was jak należy. ■



Najlepiej rozważyć powierzchowne rozwiązania gryzących problemów. Zaisie, może odpowiedź patrzy wprost na ciebie.

NHL 16

PS4 XONE PEGI 12

PRODUCENT EA Sports Wersja PL: nie

Sir Haszak

Po płytkiej i ubogiej ubiegłorocznej edycji dostajemy piękną i bogatą. A przy tym przystępną dla tych, którzy na co dzień nie żyją hokejem, czyli przeciętnych Polaków.

Hokej jest sportem szybkim, twardym, ale mającym pewne zasady. W najnowszej edycji znajdziemy wszystkie te charakterystyczne elementy podlane imponującą grafiką i serwowane w wielkiej liczbie trybów gry on- i off-line. Możemy na przykład rozegrać sezon jedną z wiodących lig amerykańskich i europejskich, poprowadzić karierę zawodnika lub wcielić się w menedżera prowadzącego klub, w końcu zbudować drużynę, zbierając karty



z zawodnikami w trybie Hockey Ultimate Team i rozgrywając zawody off- i on-line. Pod względem liczby trybów NHL bardzo przypomina FIFĘ i jest to z pewnością zaleta.

W tej edycji dostajemy na początku wirtualnego trenera, który wprowadza nas w tajniki gry. Na lodzie podpowiada, co i jak mamy zrobić. Wskazuje kiedy podać i oznacza na bramce przeciwnika miejsca słabiej pilnowane przez bramkarza. Między tercjami zwraca uwagę na dobrze i źle wykonywane elementy w ataku, obronie i grze zespołowej. Niekiedy bywa zbyt lakoniczny. Na przykład radzi rozgrywać wznowienia backhandem, ale nie wyjaśnia jak to robić. Mimo to w sposób nieinwazyjny wprowadza w świat wielkiego hokeja.

A wielki hokej może być trudniejszy lub łatwiejszy. Mam na myśli nie tylko ustawienie poziomu gry przeciwnika, ale także sterowanie. Jeśli wybierzemy metodę „współczesną”, będziemy dysponować bogatszym arsenałem zagrań. Możemy także wybrać sterowanie z 1994 roku,



➤ Trener wskazuje, gdzie celować. Pozostaje trafić.

➤ Oprócz siły w grze liczy się chemia między zawodnikami.



Kontrkultura



W tej edycji NHL można do woli obijać twarze przeciwników, ale trzeba się wtedy liczyć z wykluczeniem. I w ten sposób dochodzimy stwierdzenia, że NHL pozostaje grą kontrkulturową. W końcu jest trend, by z wykluczeniem walczyć.

a wówczas gra zmienia się niemalże w zręcznościówkę.

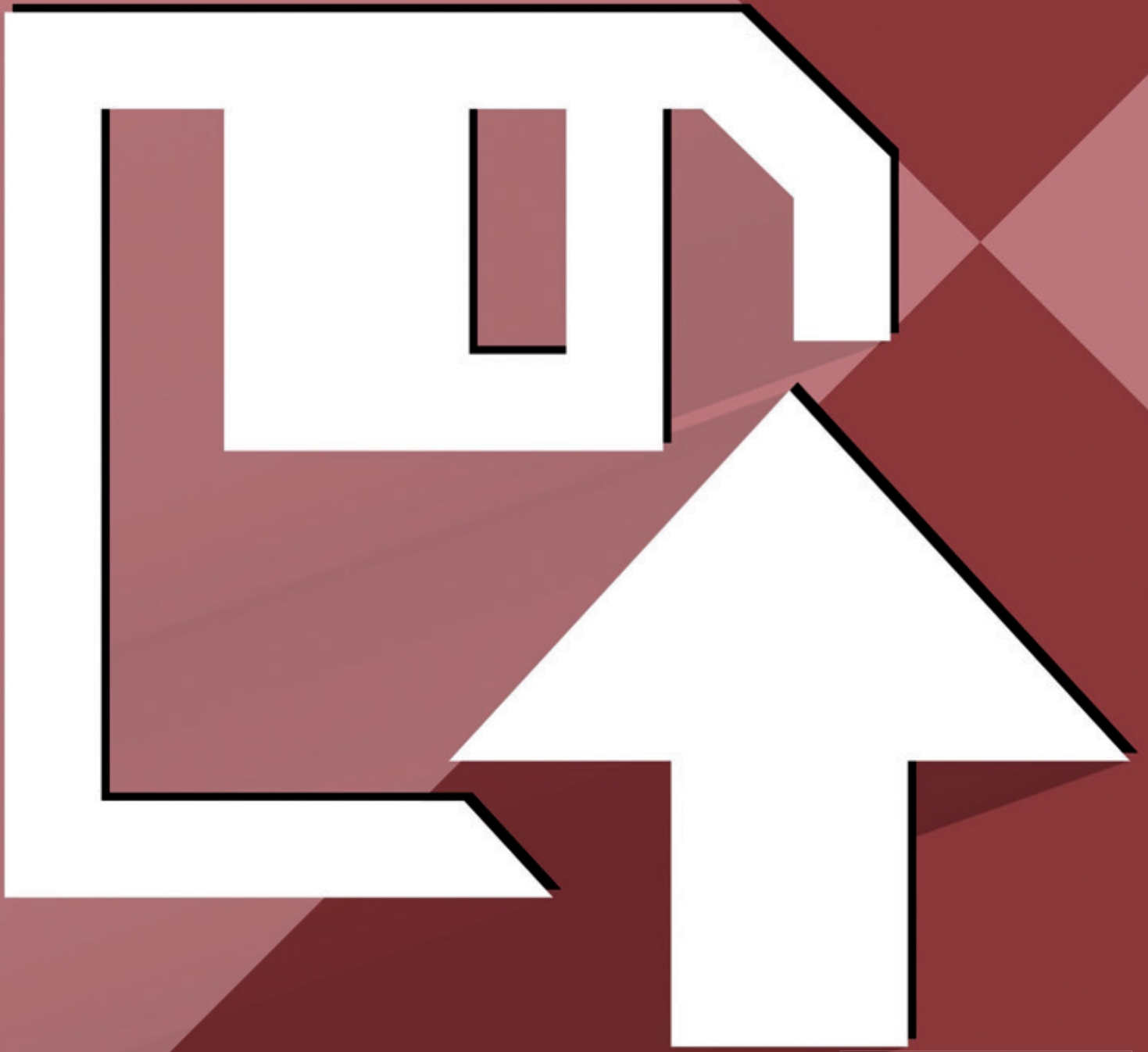
Nie zmienia to jednak faktu, że NHL 16 jest grą szybką, ciekawą, emocjonującą, a niekiedy brutalną, bo taki jest hokej. Z jednej strony można przeprowadzać błyskawiczne i błyskotliwe akcje, z drugiej krążek zachowuje się niekiedy nieprzewidywalnie – na przykład po otarciu się o przeciwnika – i precyzyjne podanie, po którym należałoby dołożyć tylko kij do zdobycia bramki, mija go o centymetry.

Oprawa graficzna jest znakomita. Widać zarost zawodników (nie rośnie, jak w Wiedźminie, z każdą minutą meczu, ale cóż), rysy na lodzie i pogrążonych w rozpacz kibiców, jeśli ich drużyna traci bramkę. W halach można dopatrzeć się maskotek gospodarzy, a powtórki trudno odróżnić od telewizyjnych. Są tylko może za krótkie.

Za to po meczu można wziąć urlop, by zanurzyć się w morzu powtórek i statystyk. Niektóre liczby są dobrze schowane, bo nawigacja jest efektywna, ale niekiedy skomplikowana. Nie powinno to zniechęcać do pokręcenia się z kijem po lodzie i spróbowaniu sił w najlepszej lidze hokejowej świata. Wbrew pozorom w tym roku to nie jest śliska sprawa. ■



➤ Co prawda ostateczna odpowiedzialność za straconą bramkę spada na bramkarza, ale widać, że obrońcy czują się niewyrażnie.



TWORZENIE GIER WIDEO

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

szkolafilmowa.pl



PULSAR: Lost Colony

PC MAC

PRODUCENT Leafy Games **Wersja PL:** nie

Piotr Pieńkowski

ACCESS

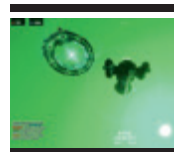
Kosmiczne simy, choć w jakimś sensie nawiązują do mody na *survival*, oczywiście nie są wymysłem współczesnych twórców. Ich ojcem jest David Braben ze swoim *Elite* oraz recenzowanym w *Pixelu* #01 *Elite: Dangerous*. Kickstarterowe *Pulsar: Lost Colony* rośnie na poważnego konkurenta.

Z pozoru *Pulsar* to zwykły kosmiczny sim, ale już przy pierwszym kontakcie odkrywamy, że to coś więcej i że gra będzie prawdziwym wyzwaniem. Na pokładzie co rusz spotykamy ekrany, a na nich mnóstwo mierników i wskaźników. Przyznam, że w pierwszym momencie aż mnie zatkało, bo myślałem, że po prostu zasiądę za sterami i już. A tu proszę, nawet nie wiadomo, jak uruchomić silniki.

Przeczytawszy poradnik autorów, szybko zrozumiałem, że w przeciwieństwie do innych tego typu produkcji, *Pulsar* nie jest grą solową. To znaczy można grać samemu, ale wówczas koniecznie musimy zatrudnić boty. Bez nich będziemy biegać po całym statku, usiłując samemu obsłużyć wszystkie stanowiska, co i tak w wielu sytuacjach okaże się nieskuteczne. Najlepsze jednak jest to, że zamiast botów możemy posiłkować się „żywymi graczami”, przy czym oprócz nas na pokładzie może

znaleźć się jeszcze czterech załogantów - każdy o innej profesji. I tutaj wszystko staje się jasne. *Pulsar*, choć w wielu aspektach przypomina *Elite: Dangerous*, to jednak nie jest grą rywalizacyjną, a kooperacyjną. Oznacza to, że gracze mogą ze sobą jedynie współpracować, a nie zwalczać się wzajemnie. Celem jest wspólne przemierzanie wirtualnego wszechświata. Dla mnie bomba!

Kosmos



Wirtualny wszechświat kuszą producentów gier. Ilość powstałych w ostatnich latach *space-simów* idzie w dziesiątki. Już za miesiąc będziemy recenzować kolejny. Największym projektem na tym polu jest rzecz jasna *Star Citizen* Chrisa Robertsa. Jego data premiery jest ciągle opóźniana, a ostatnio doszły do tego informacje o roztrwonieniu 80 mln dolarów budżetu...

znaleźć się jeszcze czterech załogantów - każdy o innej profesji. I tutaj wszystko staje się jasne. *Pulsar*, choć w wielu aspektach przypomina *Elite: Dangerous*, to jednak nie jest grą rywalizacyjną, a kooperacyjną. Oznacza to, że gracze mogą ze sobą jedynie współpracować, a nie zwalczać się wzajemnie. Celem jest wspólne przemierzanie wirtualnego wszechświata. Dla mnie bomba!

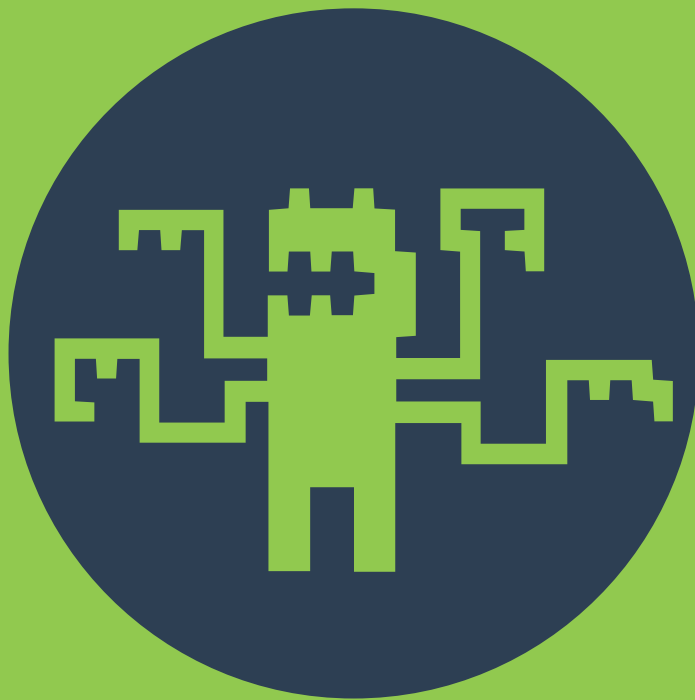
Innym wyróżnikiem *Pulsara* jest możliwość teleportowania się na stacje kosmiczne, planety, a nawet statki wrogów. W tym pierwszym przypadku możemy porozmawiać z mieszkańcami gwiazdnych miast, dokonać zakupu lub sprzedaży towarów w punktach handlowych, a także podjąć się wykonania określonych misji. Jeśli chodzi o zwiedzanie planet, to najczęściej musimy zbadać jakieś ruiny lub bazy wroga (na przykład kosmicznych piratów) i pozyskać jakiś przedmiot. Z kolei teleportacja na statek wroga to po prostu abordaż, można bowiem po prostu zmierzyć się z wrogiem twarzą w twarz oprócz zwykłej kosmicznej walki, która zresztą odbywa się nie tylko na działa i pociski rakietowe, ale także na wirusy komputerowe i programy wspierające. Oczywiście ten rodzaj ataku działa w obie strony i przyznam, że kiedy pierwszy raz na mój okręt dostali się piraci, po prostu zdębiałem. Całe szczęście, że *Pulsar* pozwala na odrodzenie postaci w specjalnym replikatorze. Przy czym walka mojej załogi i tak trwała krótko,

bo wróg po prostu wyłączył reaktor i wysadził cały statek, a to już niestety trwale zakończyło rozgrywkę.

Ostatnią cechą *Pulsara*, o której koniecznie należy wspomnieć, jest fakt, że podczas każdej rozpoczętej sesji kosmos jest generowany od nowa. Oznacza to, że choć misje pozostają te same, to ich wykonanie wymaga dotarcia do innych rejonów galaktyki. Jest to o tyle ważne, że w grze oprócz dwóch przeciwstawnych frakcji istnieje także rasa wroga wszystkim innym. Powoli zajmując coraz większy obszar kosmosu i trzeba się nieźle uwijać, aby ją ubiec w podbojach.

Oczywiście, ciekawostką jest znacznie więcej (rozwój cech załogantów czy całkowita wymiennalność podzespołów statku), ale nie miejsce tu wymieniać każdy szczegół. Dość powiedzieć, że obecna wersja *Pulsara* to w istocie grywalna beta, ale już teraz w wielu obszarach jest w pełni funkcjonalna, a przede wszystkim wciągająca jak diabli. Oprawa audio-wizualna może nie urywa głowy, ale moim zdaniem w zupełności wystarczy, aby poczuć kosmiczny klimat. Gorzej jest z animacją postaci, która wciąż jeszcze pozostawia wiele do życzenia. Nie wątpię jednak, że ten element zostanie dopracowany. Liczę także na więcej misji, więcej relacji z NPC-ami oraz na bardziej rozbudowaną akcję na planetach. I jestem przekonany, że twórcy z Leafy Games nie zwiodą nas w tej kwestii. Polecam. ■

EMILUS IT SOLUTIONS



EMILUS IT SOLUTIONS



Mobile - Web - Desktop - Apps & Games Developer

O NAS



Jesteśmy niezależnym studiem 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



✚ Tak strzeliła, że zadyndał jej ogonek – tego się nie da powiedzieć w męskiej piłce.

FIFA 16

PC PS3 PS4 X360 XONE PEGI 3

PRODUCENT EA Canada Wersja PL: tak

■ Sir Haszak

Dwie nowości w trybach rozgrywki i poprawienie gry obronnej SI to nieco mało, by zaskoczyć fanów. Mimo to edycja prezentuje się bardzo solidnie, choć płynnością gry raczej nie dorównuje konkurencji.

Przez długi czas nie miałem kontaktu z serią, nie licząc śledzenia publikacji przyznających, że od wejścia konsol poprzedniej generacji FIFA stała się lepsza od Pro Evolution Soccer. Mogłem sądzić po jakości PES-a, że to prawda. Tym ciekawszy byłem tego, co zobaczę.

PANIE NA BOISKU

W trybach rozgrywki pojawiła się możliwość grania narodowymi reprezentacjami kobiecymi. Jest to krok naprzód w popularyzacji piłki nożnej pań, ale krok niewielki. I nie mam na myśli braku tradycyjnej wy-

miany koszulek. O ile można odnieść wrażenie, że zawodniczki poruszają się po boisku inaczej niż zawodnicy, bo ruch odtworzono na podstawie zachowań piłkarek, o tyle sam tryb gry kobiet wygląda jak kwiatek u kożucha. Do wyboru jest zaledwie 12 reprezentacji. Brakuje wśród nich choćby finalistek tegorocznych mistrzostwa świata Japonki, więc trudno się upominać o Polki. Poza tym można rozegrać jedynie turniej, co można sobie tłumaczyć niewielką liczbą drużyn. Przez to wyszła ciekawostka zamiast równoprawnej części futbolowego świata.

Drugim ciekawym trybem jest Draft w ramach FIFA Ultimate Team. W tym trybie można dobrać sobie drużynę z gwiazd, wybierając na każdą pozycję gracza spośród wylosowanych pięciu. Podczas wyboru dbać należy nie tylko o ogólną ocenę zawodnika, ale także zrozumienie



✚ Wierne koszulki, wierne spodenki, wierni kibice.

Ultimate



Najprzyjemniejszy w FIFA Ultimate Team jest mecz powitalny. Od razu widać, do czego należy dążyć. Z drugiej strony trzeba mieć świadomość, że na zebranie takiego składu trzeba poświęcić zauważalną część rzeczywistego życia.

z innymi graczami. To wymusza głębszą analizę składu niż proste porównanie pięciu wartości. W tym trybie możemy zagrać drużynami, w których roi się od gwiazd bez żmudnego budowania teamu. Jakież wady? Tylko jedna: o ile pierwszy raz jest gratis, to kolejne kosztują 15 tysięcy monet FIFA lub znacznie mniejszą ilość waluty kupowanej za prawdziwe pieniądze. Nie zmienia to faktu, że zarówno Draft, jak i Ultimate Team wciągają jak odkurzacze, bo łączą testowanie umiejętności z kolekcjonowaniem kart piłkarzy.

Na koniec jeszcze jedna zaleta, do której fani FIFy przywykli i może już nie doceniają: aktualne składy mnóstwa lig i reprezentacji łącznie z Polską. Można od razu rozpoczynać tryb kariery zawodnika czy trenera.

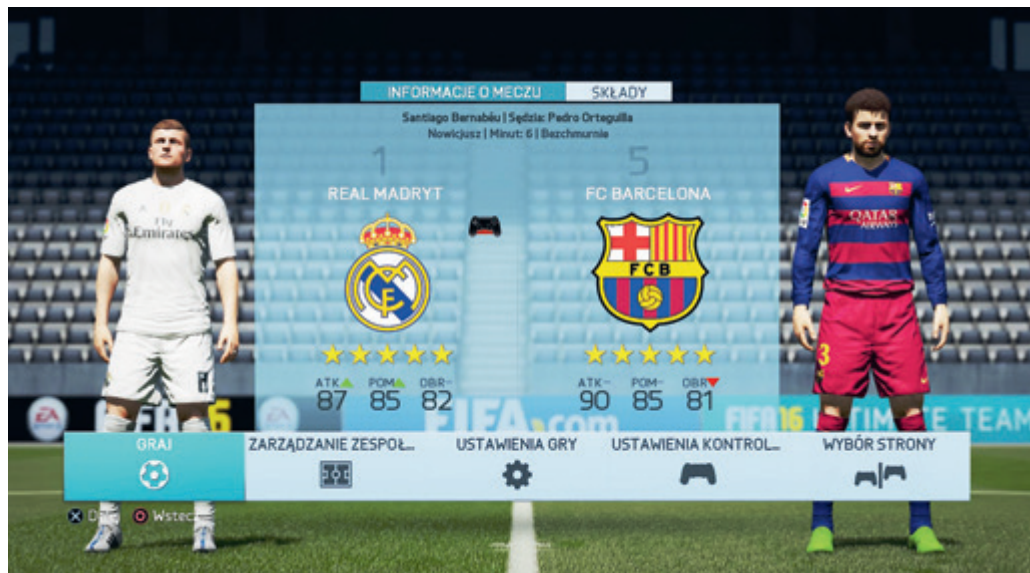
WŚLIZGI W MIEJSCU

Tryby trybami, a prawdziwym mięsem jest to, co się dzieje na boisku. Z tym jest różnie. Tempo gry jest dość szybkie, choć podobno spadło w porównaniu do poprzedniej części. Postawiono na poprawienie gry obronnej, co oznacza zagęszczenie pola przed bramką, próby blokowania strzałów przez obrońców i niekiedy nieprawdopodobne interwencje bramkarzy. Mają klej w rękawicach, a jeśli odbijają piłkę, to pod nogi własnego obrońcy. Interwencje, które są wybierane jako obrony rundy, w FIFIE mamy w co drugim meczu. O ile obrońcy są w stanie przeciąć niemal każde podanie, o tyle zaskakująco często powodzeniem kończą się indywidualne rajdy poparte dobrą kiwką. Przyczyny można szukać w zadziwiająco mało skutecznych wślizgach. Stanowczo zbyt często atakowany piłkarz podskakuje nad nogami obrońcy i biegnie z piłką dalej. Zresztą odniosłem wrażenie, że same wślizgi są robione w miejscu.

W ataku SI umiejętnie rozciąga grę, przerzucając piłkę na drugie skrzydło, i stara się wrzucać piłki za linię obrońców.

ZGRZYTY W OPRAWIE

Oprawa graficzna jest szczegółowa, o czym świadczą choćby linie



zakreślone przez arbitra sprayem na murawie. Jeszcze kilka minut po wykonaniu rzutu wolnego pozostają widoczne. Poza tym jak zwykle gwiazdy są rozpoznawalne po twarzach, a wszystkie kluby mają właściwe koszulki i herby, czego brakuje konkurentowi. Jedynie podpowiedzi, pokazujące podczas meczu, co można zrobić w danej sytuacji prowadzonym piłkarzem, rozpraszają. Na szczęście można je wyłączyć.

Dość mocnym punktem byłby polski komentarz w wykonaniu Dariusza Szpakowskiego i Jacka Laskowskiego. Nagranie 43 tysięcy

✦ W tym sezonie Barcelona silniejsza, ale obecnie w słabszej formie.

Składy

Trzeba przyznać, że szybkość reakcji ludzi z EA Canada zasługuje na pochwałę. Od dnia premiery mamy do dyspozycji aktualne składy. Konkurencja miała premierę tydzień wcześniej, a jeszcze nie pojawiła się aktualizacja.

zdań budzi szacunek proporcjonalny do zwątpienia w jakość algorytmu dobierającego je do zdarzeń na boisku. Bo nie jest winą komentujących, że przy stanie 2:1 pojawia się zdanie „To nie jest wynik nie do odrobienia”. Obiektywnie to prawda, ale jeśli się weźmie pod uwagę, że jedyna bramka dla przeciwnika padła z karnego, był to jego jedyny strzał, przez ostatnie 20 minut nie schodzimy z jego połowy i jest 87 minuta - kontekst nie pozwala na takie stwierdzenie. Podobnie jak „Ten strzał pod poprzeczkę był nie do obrony” - znów obiektywnie prawda. W rzeczywistości bramkarz leżał po wcześniejszej interwencji przy drugim słupku, a bramka była pusta. „A jednak rzut różny” pojawia się, gdy zawodnik przygotowuje się do wyrzutu piłki z autu. A jest jeszcze neutralność komentatora - gdy gra reprezentacja Polski wydawałoby się, że komentatorzy powinni trzymać jej stronę. Niestety, bardzo żałują, że przeciwnik spudłował.

Po długiej rozłące z serią i wielu komplementach o wcześniejszych edycjach z ciekawością spojrziałem na nową. Ciągłe jest to piłka, która potrafi wciągnąć i ma wiele atutów. Jednak w tym roku nieco ciekawiej wygląda to, co dzieje się na boisku konkurenta. ▀

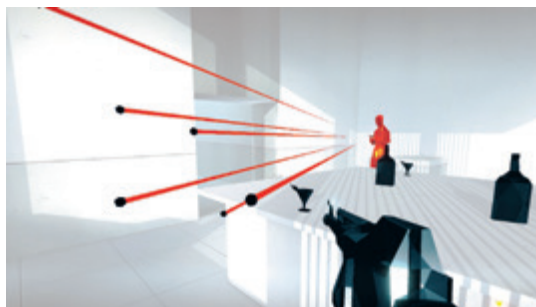
✦ Mimo że leje, trybuny są pełne. Zawsze! Chciałoby się mieć takich kibiców.

W tej grze znajdą coś dla siebie zarówno zwolennicy pełnego realizmu w odtworzeniu lig, klubów i zasad rządzących światem futbolu, jak i zabawy piłkarzami przy tworzeniu drużyn nie z tej ziemi.





✚ Napotkane w grze ikony motoryzacji Polskiej Ludowej pozwalają snuć różne teorie konspiracyjne co do natury świata Superhot. Może to tylko koszmar senny porucznika Borewicza?



To nie barman pstryka ku nam pestkami od czereśni – oglądamy w spowolnionym czasie brzęczący rój rozgrzanego ołowiu.

✚ Nic nie ukroi pomidora idealnie na pół lepiej od ręcznie kutej, ostrej jak brzytwa katany, wprawionej w ruch pewną dłonią mistrza kuchni.

✚ Przeciwnicy co prawda zwróceni są plecami, ale na tyle daleko od siebie, że nie da się jednym skokiem załatwić wszystkich naraz. Jednemu trzeba zabrać spluwę, żeby mieć czym strzelać do pozostałych. Na szczęście czas działa tutaj na naszą korzyść.



Superhot

PC MAC XONE

PRODUCENT: Superhot Team Wersja PL: nie

User Jama

ACCESS



Pódrzemkę nad klawiaturą przerywa bzyczenie muchy obudzonej dźwiękiem nadchodzącego czata. Poprawiasz gogle stereoskopowe, zmieniasz pozycję w fotelu, by ulżyć zdrętwiałym plecom, odruchowo strzelasz stawami palców. Ziomek haker włamał się do nowego systemu i kusi, żeby spróbować.

Szybka decyzja – wchodzisz. Dookoła widać lśniąca biel wszystkich ścian, podłóg, sprzętów, samochodów łamaną cieniami rzucanymi przez wpadające w okno miękkie światło. Wygląda na opuszczony magazyn, gdzie ktoś zapomniał dokonać załadunku towaru. Stoisz i podziwiasz. Wtedy niczym mucha w smole przelatuje koło nosa kula wystrzelona z odległego kąta przez człekokształtnego czerwonego manekina. Zaczynasz uciekać. Wtedy druga wystrzelona kula przyspiesza, trafia, rozsypujesz się na milion czerwonych kawałków. System wymusza wylogowanie. Cały spocony z wrażenia otrząsas się w fotelu. Ziomek zachęca, żeby się nie obawiać. Włam jest bezpieczny, więc ponownie wchodzisz.

Świat Superhot opiera się na jednej fundamentalnej zasadzie: ruch przyspiesza czas, brak ruchu nie zatrzymuje, ale spowalnia do tempa, które pozwala przeanalizować sekwencję walki. Coś na kształt planu mentalnego bijatyki filmowego Sherlocka Holmesa, granego przez Roberta Downeya Jr. Zaczynasz bez broni, tylko z pięściami, ale szybko odkrywasz, jak odbierać ją przeciwnikom, jak rzucać przedmiotami, które nawiną się pod rękę: butelkami, figurkami czy własną bronią, gdy kończy się w niej amunicja, a kończy się bardzo szybko.

Rozgrywka przypomina taniec Neo, bohatera filmu „Matrix”, pomiędzy spowolnionymi kulami. Różnica jest

jedna: sami decydujemy o tempie. Występują tu różne rodzaje broni: pistolety, miecze, kije bejsbolowe, kałasze, strzelby i inne. Spowolnienie czasu umożliwia nam zestrzelenie lub odtrącanie mieczem nadlatujących kul, ale jeśli źle wymierzmy, kula roztrzaska broń. Prostszy wariantem jest unik. Pociągnięcie za język spustowy lub zamachnięcie się to ruch – akcja przyspiesza, przeciwnicy stają się nagle groźni, szczególnie ci niewidoczni, za plecami. Obrót, znowu niezbędny ruch, akcja pędzi. To innowacyjne płynne połączenie strzelanki z rozgrywką turową mocno wciąga. Administrator systemu w pewnym momencie ostrzega, żeby przestać, bo będą konsekwencje, ale jak cmy do ognia ciągnie człowieka do kolejnego wejścia, kolejnej próby wirtuozerii pojedynkowej.

Innowacyjna mechanika gry to wielka zaleta Superhot, lecz niemniej oryginalna jest ascetyczna, minimalistyczna grafika. Artystyczny zabieg z redukcją kolorów do trzech: białego do wnętrza, czerwonego do awatarów przeciwników oraz czarnego do przedmiotów, które możemy wziąć do rąk, stanowi bardzo klarowny kod narzucający reguły rozgrywce. Nie rozpraszamy się, sprawdzając każdy biały fotel czy białą beczkę ze wszystkich stron, bo z góry wiadomo, że to dekoracja. Twórcy konsekwentnie zastosowali to podejście do interfejsu użytkownika, którego na ekranie po prostu nie ma. Naszych myśli nie zaprzęta poziom zdrowia czy ilość pozostałej amunicji. Nie znamy tych wartości, ale też nie musimy. Wiadomo, że pierwsze trafienie przez przeciwników cofnie nas do początku, a podczas strzelania trzeba nieustannie główkować, skąd za moment wziąć kolejną naładowaną broń. Wisienką na torcie jest wciągający sposób narracji, prowadzony kilkoma metodami.

➤ Z tej przejażdżki windą cało wyjdzie tylko jeden.

➤ System rozpoznaje w tobie intruza, którego stara się wszelkimi środkami zlikwidować. Nie schowasz się, nie zagadasz miejscowych – jedyna droga naprzód to po czerwonych kawałkach rozpryskanego kryształu.

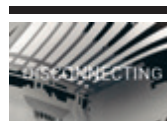


Wymieniamy się co jakiś czas komunikatami na czacie z ziomekiem hakerem. Wewnątrz systemu dostajemy krótkie instrukcje lub przestrogi, niepozabawione specyficznego humoru, zapelniające na chwilę ekran. Wchodzimy też za każdym razem do wnętrza tej samej stylizacji, ale innym przeznaczeniu: do magazynu albo opery, na parking, do stacji metra, na przepastną klatkę schodową filharmonii albo opery, w wąskie przejścia między eksponatami w galerii sztuki. Wiemy, że wszystko to złoży się w końcu w spójną historię, jak puzzle, do których dokładamy ostatni kawałek.

Superhot to dobra gra z oryginalnym pomysłem, własnym stylem, mocną fabułą. Produkt dopracowany i pozbawiony koncepcyjnego rozchwiania, z jakim ostatnio często mamy do czynienia. Nie jest także zakładnikiem żadnego innego tytułu. Ciężko go wszakże porównywać do produkcji z budżetem 100 mln dolarów czy choćby z Falloutem 4, ze względu na którego zdecydowano się przesunąć premierę na styczeń 2016 roku.

Gra łódzkiej twórców otrzymała już nagrody na kilku imprezach branżowych, była pokazywana na targach E3 jako jedno ze sztandarowych demogogli Oculus Rift, a także w rekordowym czasie osiągnęła wsparcie na Kickstarterze. Wersja, w którą graliśmy, nie miała jeszcze wszystkich poziomów, aczkolwiek zawierała wstrząsającą puentyę. ■

Online



Wymuszone ogniem przeciwników wyjście z systemu jest niczym kubek zimnej wody. Otrząsam się jak zmoknięty, zbity psiak i kolejny raz, wbrew wszelkim ostrzeżeniom, zagłębiamy się w świat Superhot. Paradoksalnie im mocniejsze łanie dostajemy, tym większa chęć przywrócenia systemu, znalezienia sekwencji ruchów, która pozwoli unieszkodliwić osiłków Administratora, a koniec końców i jego samego.

Kopanito

PC MAC

PRODUCENT MerixGames Wersja PL: tak

Sir Haszak

ACCESS

Dawno nie grałem w piłkę niemającą ambicji symulacyjnych. A ta nawiązuje do klasyki gatunku, choć jest też kilka drobnych wad.

Tylko w tej grze Wyspy Cooka, które w realu przegrały kiedyś z Tahiti 0:30, mogą sięgnąć po Puchar Oceanii. Jeśli ktoś zamierza analizować, czy bramka padła ze spalonego, czy lepszy jest Ronaldo, czy Messi i czy Lewandowski jest podobny do siebie, może sobie tę grę odpuścić. Z piłkarskiego meczu pozostało boisko, piłka i dwie połowy trwające tyle, ile sobie ustawimy. Poza tym panuje wolno-amerykanka, ale zabawa jest całkiem niezła.

MNÓSTWO DO ODKRYCIA

Gra kusi 104 drużynami narodowymi, 16 turniejami, 7 stadionami (tak, na jednym jest fioletowa trawa) i ponad 150 meczami. Z tego bogactwa na początek mamy dostęp do treningu, meczu towarzyskiego i Pucharu Oceanii. Możemy nim grać zaledwie kilkoma drużynami i to takimi, przy

✚ Za załadowanie bramkarza do bramki nie ma żadnych premii.

Celność

Kopanito jest to jedna z niewielu gier piłkarskich, w której zawodnicy mają kłopoty z siłą uderzenia. Jakbyśmy się nie wysilali, nie uda się strzelić nad poprzeczką. Co najwyżej można w nią trafić.

✚ Ze statystyk dowiemy się nawet tego, ile strzałów udało nam się zablokować.



których San Marino uchodzi za piłkarską potęgę. Resztę zespołów należy sobie odblokować, wygrywając z nimi. To ma zagwarantować powrót do turnieju, który udało nam się wygrać.

W turnieje też można grać tylko wedle schematu ustalonego przez autorów. Najpierw puchary Oceanii, Ameryki Północnej czy Azji, na końcu ligi, które są ciągle w trakcie tworzenia, między innymi Liga Pacyfiku, Liga Mikropaństw, Liga Panarabska. Przyznam, że odzwyczaiłem się od takich ograniczeń.



REGUŁA: BRAK REGUŁ

Na boisku kierujemy bramkarzem i pięcioma zawodnikami w polu (dla miłośników taktyki: ustawienie 2-1-2). Sędziego nie ma, reguł również, oprócz jednej: wygrywa ten, kto strzeli więcej bramek w wyznaczonym czasie. Przepraszam, są także auty i rzuty różne. Sędzia jest nieobecny, podobnie jak fair play. W przeciwnika wchodzi się ostro, fauli nie ma, dlatego nie należy zbyt długo holować piłki. A holowanie jest o tyle łatwe, że futbolówka klei się do nogi. Oprócz podania górą i dołem, strzału oraz wślizgu mamy do dyspozycji dopalacze, które ładują się w trakcie gry. Dostępne są cztery: atomowy strzał, który o ile trafia w światło bramki, daje gola, odebranie piłki magnesem (nie, piłka nie robi wrażenia metalowej), wielka dmuchawa zapobiegająca wpadnięciu piłki do bramki i teleportacja zawodnika. Na wyższych poziomach trudności ich użycie bywa bezcenne.

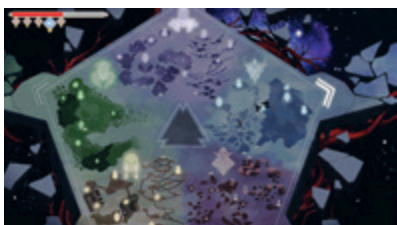
Zróznicowany poziom trudności i prosta, ale zabawna grafika i obfite statystyki pomeczowe to kolejne zalety gry. Jest też nieco wad, jak choćby miniaturowy zegar. Znalazłem go po kilkunastu meczach, podczas których denerwowałem się, że nie wiem, ile czasu zostało do końca. I brak szybkiej zmiany poziomu trudności. W pewnym momencie wygrywanie 12:2 trochę się przykryzy.

Jeśli ktoś pragnie czystego relaksu nawiązującego stylistyką do Sensible Soccer, trafił pod właściwy adres. Wybór drużyn mniejszy, ale akcja i dynamiki nie brakuje. ■





❖ Olbrzymi rzucające głazami to jedno z niewielu „zwykłych” przeciwników. Pojawiają się tylko raz w całej grze.



❖ Z Otcłłani Ginnungagap możemy przenieść się do każdej krainy. Widoczna w centrum mapa obrazuje nasze postępy.



❖ Po zdobyciu obu run powiązanych ze światem otworem stają wrota prowadzące do strzegącego go olbrzymia.



❖ Lodowy gigant Isa nie ma broni, ale potrafi zginać, szarżować, zamrażać i zmieniać podłoże w lód.

Jotun

■ PC ■ MAC

PRODUCENT Thunder Lotus Games Wersja PL: tak

■ qrpiech

Ta niepozorna gra w ciekawy sposób łączy dwa, zdawałoby się, przeciwstawne elementy. Z jednej strony oferuje spokojną eksplorację, z drugiej zaś piekielnie trudne pojedynki z bossami, na widok których szybciej zabiją serca fanów serii Dark Souls.

Wcielamy się w Thorę, wojowniczkę, która trafia do nordyckiego czyścica i stara się zasłużyć na przyjęcie do Valhali. By tak się stało, musi zebrać runy rozrzucone po zapadających w pamięć krainach i zaimponować bogom, pokonując tytułowych jotunów - olbrzymie, śmiertelnie niebezpieczne stworzenia dysponujące mocami żywiołów. W grze znalazło się pięć światów, na które składają się znane z mitów lokacje, takie jak gigantyczne drzewo Yggdrasil czy płonąca kraina Muspelheim. Odwiedzamy je w dowolnej kolejności, przechodząc przez odpowiednie portale.

Każdy z etapów wygląda inaczej, rządzi się innymi prawami i stawia przed nami odmienne zadania. Raz są to proste zagadki jak aktywowanie przewodzących prąd kryształów w taki sposób, by odzwierciedlały właściwą konstelację gwiazd czy odnalezienie drogi w labiryncie. Kiedy indziej musimy ostrożnie przejść przez skąpane w trujących oparach bagna czy targane lodowatym wiatrem, wiszące w powietrzu wyspy.



❖ Walki z bossami to prawdziwa przeprawa - większość dysponuje kilkoma potężnymi atakami obszarowymi i bezpośrednimi.

Poza runami odnajdujemy też kapliczki, które obdarzają nas specjalnymi mocami, złote jabłka wydłużające pasek życia czy studnie pozwalające zregenerować moce i zdrowie. W trakcie zwiedzania najczęściej nie spotykamy żadnych przeciwników. Można się więc odprężyć i wsłuchać w przepiękną ścieżkę dźwiękową oraz klimatyczne, wygłaszane po islandzku kwestie mówione (oczywiście towarzyszą im polskie podpisy). Po odnalezieniu wszystkich run w każdym ze światów stajemy do walki z jego strażnikiem. Przeciwnicy ci dysponują ogromną przewagą (a w finałowym pojedynku wręcz absurdalną). Staramy się więc zrozumieć, jakie ataki stosują i kiedy, jak się przed nimi bronić, kiedy można atakować bez ryzyka, jak zmienić swoje zachowanie w drugiej części walki. Potem, niczym w Dark Souls, przez długie minuty trzymamy nerwy na wodzy i wchodzimy w odpowiedni rytm - stosujemy uniki, odbiegamy, zachodzimy od tyłu, atakujemy i znów odskakujemy. Zbytńia zuchwałość, niewłaściwy krok czy za późna reakcja kończą się zgonem bohaterki i koniecznością rozpoczęcia bitwy od nowa. Trzeba też umiejętnie korzystać z mocy - we właściwym momencie przyspieszyć ruchy czy nasączyć topór mocą, by mocniej zranić ogłuszonego jotuna albo z pomocą iluzji odwrócić uwagę wrogów i zwabić ich w pułapkę.

Miłośnicy łatwych i przyjemnych gier nie mają tu czego szukać, ale fani wyzwań będą zachwyceni. Zainteresowani nordycką mitologią - również. Szkoda jedynie, że emocjonujących pojedynków jest tu zaledwie kilka, a napisy końcowe oglądamy już po niecałych sześciu godzinach zabawy. **L**

Kreskówka



Wszystkie pojawiające się w Jotunie postaci, obiekty oraz tła zostały narysowane i animowane ręcznie, klatka po klatce, tak jak robi się to w przypadku filmów rysunkowych. To rozwiązanie praktycznie już niespotykane we współczesnych grach.



WRC 5

PC PS3 PS4 PSV X360 XONE PEGI 3

PRODUCENT Kylotonn Racing Games Wersja PL: tak

Krooger

Po czterech oficjalnych częściach reaktywowanej przez włoskie Milestone serii gier WRC licencja Rajdowych Mistrzostw Świata trafiła w tym roku w ręce francuskiego studia Kylotonn Games. Paryżanie, nie mając w swoim dorobku żadnego znaczącego hitu, zamierzają dzięki produkcji piątej części WRC przetrwać złą passę. Już na pierwszy rzut oka widać, że serii potrzebne było nowe studio produkcyjne, a Kylotonn spisał się całkiem nieźle.

Rajdy w Polsce to bardzo popularny sport. W tym roku ekipa Kajetanowicz/Baran zdobyła Rajdowe Mistrzostwo Europy ERC, a coraz lepsze wyniki Roberta Kubicy, toczącego nierówną walkę z awaryjnym autem, bardzo pozytywnie nastawiają na przyszłość. Gra udostępnia nam trzy kategorie

samochodów uczestniczących w ramach rajdowych Mistrzostw Świata - WRC, WRC-2 i J-WRC (połączone z WRC-3), komplet kierowców z Robertem Kubicą i Mackiem Szczepaniakiem na czele (i na okładce gry!) oraz wszystkie trzynaście rund rajdowych, wliczając w to Rajd Polski. Model jazdy rajdówką jest bardzo przyjemny. To kompromis pomiędzy zręcznościowym stylem a symulacją, która karci gracza za wszystkie popełnione błędy. Trybów trudności gry jest kilka. Wyłączając takie detale jak wspomaganie hamowania czy kontrolę trakcji, możemy sobie, w zależności od umiejętności, grę urozmaić lub dodatkowo utrudnić.

Po wyjechaniu na trasę rajdu najbardziej rzuca się w oczy genialna oprawa graficzna. Widać, że gra pod względem grafiki zrobiła ogromny krok naprzód i jest produktem prawdziwie next-genowym. Niby kątem oka, niby przy okazji, a później

■ Grafika jest najmocniejszą stroną gry - trasy, widoki po sam horyzont, samochody - wszystko wygląda genialnie. Szkoda tylko, że jakość grafiki nie idzie w parze z jej optymalizacją...

już celowo zaczynamy podziwiać otoczenie, rodzaj nawierzchni, porozstawiane z boku trasy karetki, ludzi z obsługi, kibiców czy zwyczajne głązy na zakrętach i stogi siana przy długich prostych. Szczegółowość zachwyca i wszystko wygląda naprawdę świetnie! Do tego dochodzą doskonałe modele samochodów, które są wiernie odwzorowanymi rajdówkami, łącznie z ekipą siedzącą w aucie. Co prawda gracze pecetowi muszą uzbroić się w mocny sprzęt, a sama gra czasami pokazuje, że optymalizacja nie jest jej najmocniejszą stroną, ale takie detale powinien załatwić najbliższy patch.

■ 3..2..1...

Kalendarz WRC jest tak ułożony, żeby przetestować skuteczność aut w różnicowanych i ekstremalnych warunkach. Śnieg, błoto, deszcz, wysoka wilgotność, różnice wysokości czy pustynia wymagają od kierowcy oraz auta najróżniejszych zachowań. Dzięki temu rajdowa kariera szybko się nie nudzi!

Piąta część WRC to zupełnie nowy rozdział w serii, jeśli chodzi o rozgrywkę wieloosobową. Od przyszłego sezonu równoległe z rozgrywanymi w rzeczywistości rundami WRC w grze odbywały się będą ich e-sportowe odpowiedniki. Wszystko pod oficjalnym okiem FIA i organizacji e-sportowych. To świetny i stosunkowo nowatorski pomysł - w grze jest nawet specjalny licznik odliczający czas do rozpoczęcia nowego sezonu WRC. Zastanawiam się jednak jak wielu graczy będzie za ponad 3 miesiące nadal grało w WRC 5. Ja wpisałem sobie do kalendarza przypomnienie. ■

Black Sails - The Ghost Ship

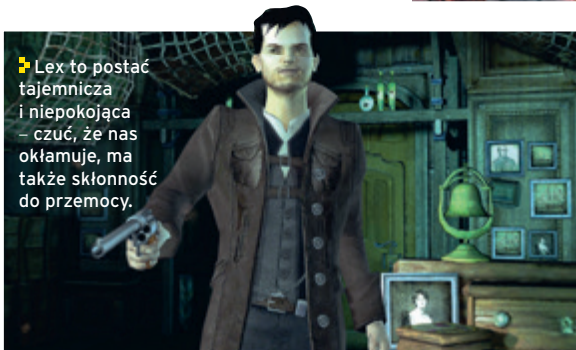
PC **PEGI 16**

PRODUCENT Deck 13 Interactive **Wersja PL:** nie

qrpiech



W dalszej części zabawy akcja mocno przyspiesza. Na szczęście nie da się tu przegrać, nie trzeba też wykazywać się zęcznością.



Lex to postać tajemnicza i niepokojąca – czuć, że nas okłamuje, ma także skłonność do przemocy.

Twórcy serii Ankh i Jack Keane, a także współautorzy Lords of the Fallen, tym razem puszczają oko do graczy stawiających pierwsze kroki w świecie przygodówek. Choć znawcy gatunku także docenią zaskakującą historię i cięższy niż zwykle klimat, wyraźnie nie jest to gra adresowana do nich.

Wcielamy się w Annę, która po katastrofie luksusowego liniowca trafia wraz z nieznanym sobie, gburowatym Lexem na pokład tajemniczego statku widmo. Szybko okazuje się, że brygantyna skrywa mroczną tajemnicę, którą musimy rozwikłać, by dostać się na stały ląd. Jak na przygodówkę point 'n' click przystało, wrzucamy więc do kieszeni wszystko, co wpadnie nam w ręce (nawet jeśli to dwumetrowy harpun i ogromny zwój liny), a potem w odpowiednim miejscu używamy. Zastosowania większości przedmiotów są oczywiste, więc sprawnie posuwamy akcją do przodu. Niekiedy rozwiązujemy też proste zagadki. Te polegają głównie na kojarzeniu faktów i wymagają jedynie odrobiny skupienia. Nie trzeba tu nic układać, przedstawiać w ciemno czy zapisywać na kartce. Jest łatwo i przyjemnie, ale stanowczo za krótko. No, może dla zapracowanych będzie akurat.

Fiona



Anna nie jest jedyną grywalną postacią w grze. W kilku rozdziałach przenosimy się w przeszłość i wcielamy w Fionę, małą dziewczynkę prześladowaną przez brutalnych członków załogi.

Choć grafika jest przestarzała, emocje widoczne na twarzach postaci wciąż robią dobre wrażenie.

Co ciekawe, Black Sails nie jest wcale produkcją nową. Na niemieckim rynku ukazała się w 2010 roku, ale dopiero teraz doczekała się angielskiej wersji językowej. Grafika i animacje próbe czasu zniosły średnio. Co innego scenariusz i jego realizacja. W zależności od tego, jakie opcje dialogowe wybierzemy w pierwszych rozmowach między postaciami, zmianie ulegnie sposób, w jaki się do siebie zwracają. Nie ma to wpływu na przebieg fabuły, ale efekt i tak robi wrażenie. Jeśli Anna da się sprowokować i zacznie być niemila, Lex staje się wobec niej oschły i brutalny. Jeśli zaś uda jej się rozładować atmosferę, wyraźnie się do siebie zbliżą. Zdecydować możemy także o tym, jak zakończy się historia rozbitków. Finał jest o tyle intrygujący, że w dużej mierze rozgrywa się w naszej głowie.

I choć wieńczące rozgrywkę animacje różnią się od siebie tylko nieznacznie, całkowicie zmieniają wydźwięk i odbiór całej historii! Tym bardziej szkoda, że w innych miejscach twórcom powinęła się noga. Praca kamery utrudnia komfortowe poruszanie się po statku – nie mamy wpływu na jej ujęcia, na porządku dziennym są więc sytuacje, w których trzeba zrobić kilka kroków wstecz, by zobaczyć, co jest z przodu. Ciężko też dostrzec niektóre przedmioty znajdujące się na skraju kadru. Na szczęście wszystkie interaktywne miejsca można w dowolnej chwili podświetlić. Gorzej jest z czytaniem notatek i listów. Osobę odpowiedzialną za dobór użytej w nich czcionki mamy ochotę powiesić za każdym razem, gdy je znajdujemy. W wersji niemieckiej nie stanowiło to problemu, bo lektorzy czytali treść na głos. W wersji angielskiej niestety tego nie robią. Na szczęście wszystkie pozostałe dialogi zostały udźwiękowione, a aktorzy brzmią całkiem dobrze.

Blacks Sails jest dalekie od ideału. Oszczędności i uproszczenia rozgrywki ziryтую wszystkich, którzy na przygodówkach zjedli zęby. A mimo to nie sposób tej ponurej, zaskakującej historii odmówić uroku. ■



I've been at sea with some old seadogs who claimed to have seen her... as a shadow in the mist.



✚ Dobrze oświetlone pomieszczenia szybko się kończą, zostawiając gracza w pełnej ciemności.



✚ Podwodne lokacje w połączeniu z ambientową muzyką robią mocarne wrażenie.

✚ Henryk z dumą przyjął fakt, że jest ostatnim członkiem imprezy.



Soma

PC ■ MAC ■ PS4 PEGI 16

PRODUCENT Frictional Games Wersja PL: nie

Outstar

Rzeczywistość to coś, co nie znika, kiedy przestaje się w to wierzyć. Pal licho, jeśli znikną potwory. Co, jeśli znikniesz Ty?

Ten cytat Philipa K. Dicka służy za wstęp do rozgrywki i niezwykle trafnie opisuje trzon fabularny nowej gry Frictional Games. Studio, które (nieco przypadkiem) zrewolucjonizowało scenę wirtualnego horroru słynną Amnesia: The Dark Descent, w przypadku Somy czerpie garściami zarówno ze swoich poprzednich produkcji, jak i ze znanych i lubianych dreszczowców ostatnich lat. Nic nowego? Nie do końca.

Pierwsza godzina rozgrywki była dla mnie dużym rozczarowaniem. Kolejny raz budzę się w nieznanym miejscu z częściową amnezją. Nie wiem, jak z pacjentki kliniki, do której udałam się po skan mózgu uszkodzonego po wypadku, nagle zmieniłam się w nurka eksplorującego klaustrofobiczne wnętrza bazy PATHOS-II umieszczonej na dnie Oceanu Atlantyckiego.

Tunele wentylacyjne i urządzenie Omnitool, umożliwiające nam dostanie się do zablokowanych systemów operacyjnych, łudząco przypominają podobne rozwiązania z Alien: Isolation. Pierwszy napotkany przeciwnik nie „psuje” się na wzór Slendera, ukazując graczom straszne obrazy przez ułamki sekund. To wszystko już widzieliśmy. To wszystko jest też wspaniałym przykładem na to, jak nie warto oceniać gier przed zachodem... przed ich ukończeniem. Albo przed rozwinięciem głównych wątków fabularnych, które w przypadku Somy pojawiają się wyjątkowo późno.

W przeciwieństwie do gier, do których Soma może być porównywana, pierwsza godzina rozgrywki nie definiuje całego tytułu. Potwory i przerażające ucieczki przed nimi niespodziewanie nie należą do głównych motywów gry, choć ich występowanie z biegiem czasu (paradoksalnie!) wywołuje coraz większą panikę u gracza. Pierwsze spotkanie z pół-mechanicznym bydlakiem zdradza jedną z największych zalet



⚠️ Kłopoty z identyfikacją miejsca i czasu to najmniejszy problem Simona.

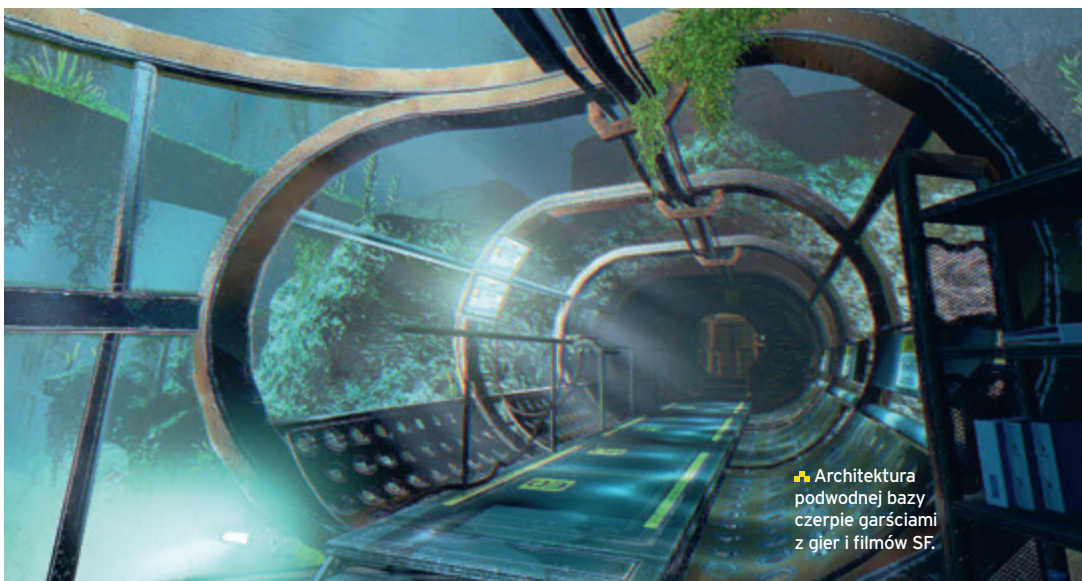
Somy – świetną oprawę dźwiękową. Odgłosy, które wydaje z siebie potwór, przypominają zniekształcone pliki dźwiękowe, a inne istoty odtwarzają losowo nagrania zdań zapisanych w „ludzkich czarnych skrzynkach” martwych mieszkańców PATHOS-II. Jakby tego było mało, sami mieszkańcy dołączyli częściowo do armii wroga, przestając się w Proxies. Szaleństwo doprowadziło ich do pochłaniania ogromnych ilości żeluz strukturalnego, który powoduje szereg mutacji – na przykład wrażliwość na światło, przez co wydłubują sobie oczy. Ślepi, z niezwykle wrażliwym słuchem, eksplorują korytarze podwodnych baz, szybko „ucząc się” ścieżek gracza. Pozbycie się tropiącego Proxy jest zdecydowanie trudniejsze od zgubienia Aliena czy Slendermana, przez co cieszy fakt, że potworów w grze łącznie jest niewiele.

Głównym antagonistą w grze jest system WAU (Warden Unit) – sztuczna inteligencja, która wymknęła się spod kontroli człowieka. Ignorując wszelkie zasady etyki czy prawa człowieka, WAU za wszelką cenę próbuje... ocalić ludzkość. A my mu w tym skutecznie przeszkadzamy. Gra jest zupełnie liniowa i zwykle nie pozwala nam na podejmowanie decyzji. Nie zmienia to faktu, że odpięcie człowieka od zmutowanego respiratora uważamy za konieczność, podobnie jak pociągnięcie dźwigni zasilającej

komputery, która przy okazji boleśnie porazi prądem robota. To nic, że robot jest zupełnie pewien, że jest człowiekiem i zaczyna wyć z bólu... Przecież goni nas potwór i musimy uciekać, prawda?

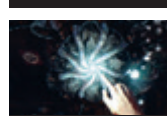
Protagonista, Kanadyjczyk o imieniu Simon, szybko zaskarbia sobie naszą sympatię, a jego dyskusje z Catherine, przewodniczką po podwodnym świecie, brzmią bardzo realistycznie, świetnie zarysowując burzliwą znajomość, która przechodzi przez wiele wzlotów i upadków w trakcie gry. Twórcy Somy postarali się, żeby gracz z biegiem czasu zaczął wątpić we wszystko, począwszy od motywów Catherine, a kończąc na sobie samym. Po drodze pojawiają się filozoficzne pytania o tym, czym jest człowieczeństwo i jaki jest nasz cel na

Rozgrywka prędzej skłoni do postawienia wielu pytań niż do nieprzespania nocy z powodu koszmarów.



⚠️ Architektura podwodnej bazy czerpie garściami z gier i filmów SF.

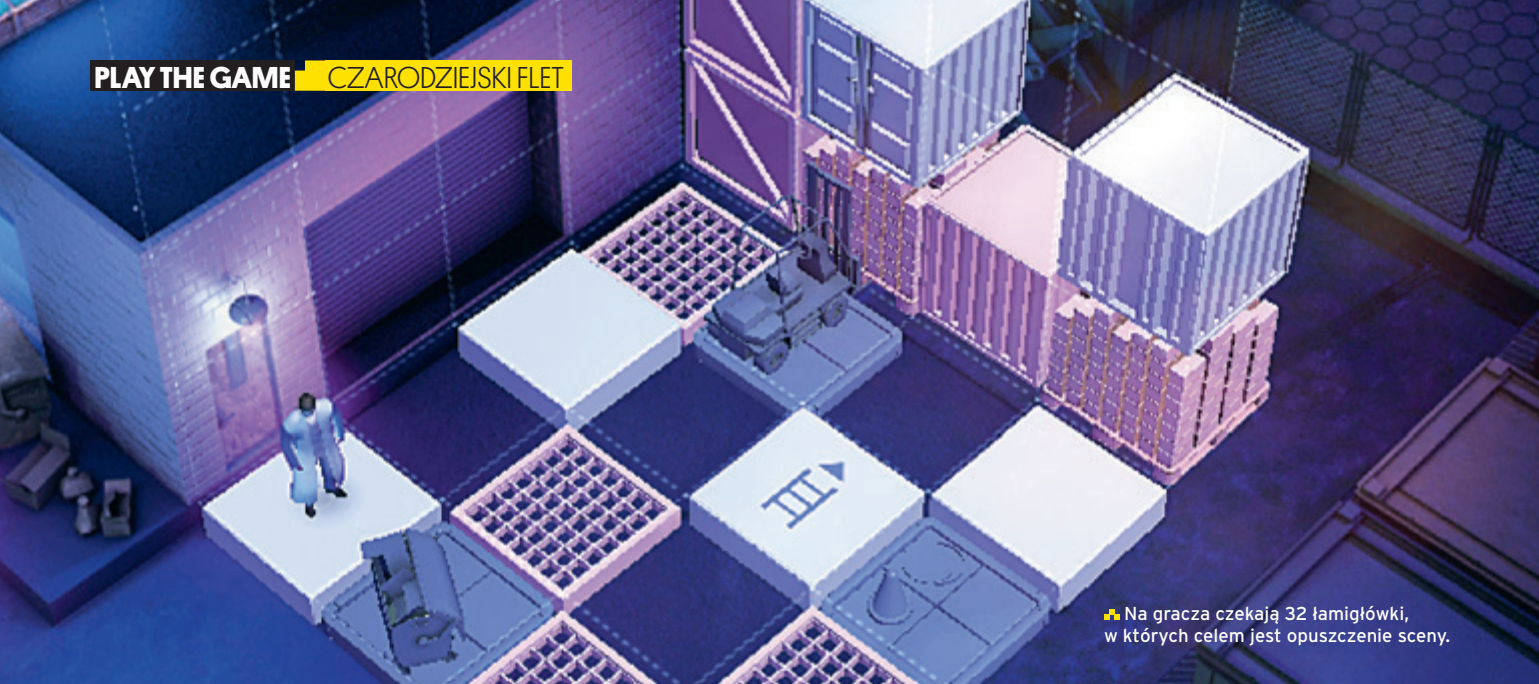
■ Szwedzi



Ponura historia została stworzona przez ekipę z miasta Helsingborg. Frictional Games rozpoczęli działalność, wydając w 2007 roku survival horror Penumbra: Overture. Powstały jeszcze dwie kolejne części, przy których pracował Tom Jubert, późniejszy twórca Swappera. Frictional Games zrealizowali następnie dwie części Amnesii.

Ziemi (lub poza nią). To wszystko bez zbędnego patosu i pretensjonalnych dyskusji, z historią prowadzoną tak dobrze, że rozgrywka prędzej skłoni do postawienia wielu pytań, jakie zazwyczaj rodzi dobra proza science-fiction, niż do nieprzespania nocy z powodu koszmarów.

Niestety, by do tego dotrzeć, trzeba uzbroid się w cierpliwość. Początek gry nie należy do mistrzowskich, a jedną z największych wad produkcji jest brak manualnego save'a, zmuszający gracza do używania opcji Save & exit (naprawdę!) po najcięższych momentach i otwieranie gry na nowo. Denerwuje również mechanizm śmierci, która nie następuje od razu – pierwsze potknięcia zostawiają nas z zaburzeniami ekranu i bardzo powolnym przemieszczaniem się, które ustępuje dopiero po dotarciu do leczących „blobów”. Zauważyłam, że szybszą metodą jest rzucanie się wtedy na potwory aż do pełnej „śmierci”, która przenosi nas do poprzedniego save'a w pełni zdrowia... Oczywiście nie polecam tego robić, bo traci się zanurzenie w wirtualnym świecie. Jeśli jednak jesteśmy w stanie przymknąć oko na te niedociągnięcia, Soma wynagrodzi nas historią, rozwinięciem i zakończeniem, co w przypadku wirtualnych horrorów jest na wagę złota. ■



Na gracza czekają 32 łamigłówki, w których celem jest opuszczenie sceny.

Czarodziejski flet

IOS

PRODUCENT LabLike Wersja PL: tak

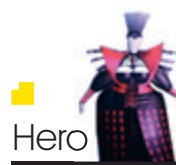
Paweł Schreiber

Na początek łyżka dziegciu, potem baryłka miodu. Twórcy mobilnej gry Czarodziejski flet zasługują na wszelkie pochwały, ale trzeba im parę rzeczy wytknąć. Miejemy to za sobą.

Po pierwsze: na ekranie opcji mamy do wyboru możliwości: „Skasuj progres gry” i „Creditsy”. Wiem, że skille związane z polszczyzną bywają w gamedevie traktowane dość casualowo, ale kiedy się coś pisze, warto pamiętać, że ktoś będzie to kiedyś czytał. Po drugie: czekamy na poprawki! Przynajmniej dwa poziomy przeszedłem nie dzięki własnym umiejętnościom, tylko dzięki temu, że ganiający za mną strażnicy utknęli w przestrzeni

między polami albo na skraju ekranu. Po trzecie, kto wpadł na pomysł, żeby w grze z Mozartem w tytule orkiestrę zastąpić syntezatorem? Nawet aria Królowej Nocy, ekstremalny tor przeszkód dla każdej śpiewaczki, brzmi tu jak nijaki dzwonek ze starej komórki.

To wszystko jednak sprawy mniej istotne i do poprawienia w kolejnych wersjach. A jeśli chodzi o mechanikę gry i uciechę, jaką z niej można czerpać, Czarodziejski flet okazuje się produkcją całkiem udaną. To przedstawiona w perspektywie izometrycznej łamigłówka oparta na przesuwaniu klocków, po których bohaterowie opery Mozarta przechodzą od sceny do sceny. Prosta formuła szybko zyskuje kolejne piętra - do przesuwanych kawałków podłogi dochodzą ruchome fragmenty ścian, zdarzają się pola, na które nie można wchodzić... Zanim się obejrzymy, pojawią się ścigający nas strażnicy z latarkami, uruchamiane



Hero

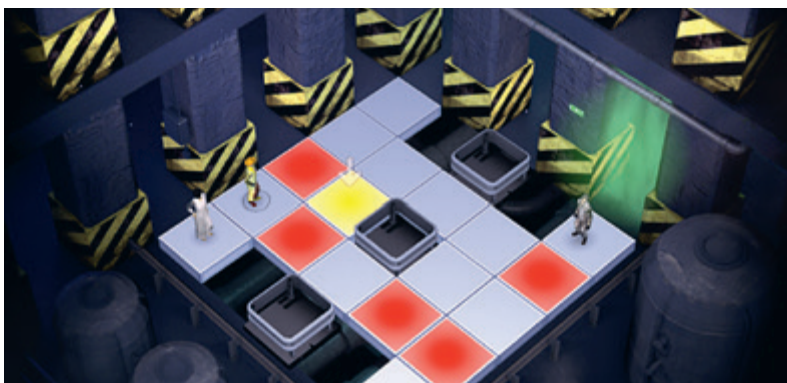


W grze wcielamy się postać księcia Tamino, zagubionego w Królestwie Nocy. Po tym jak zostaje uratowany przez służącą królowej, obiecuje im pomoc. Jego zdaniem jest wydostanie księżniczki Pamiły ze szponów Sarastro. W świecie Królestwa Nocy nic jednak nie jest jednoznaczne...

przyciskiem klatki i windy, czy konieczność koordynowania działań kilku postaci. Czasem liczy się myślenie, a czasem refleks. To jedna z tych gier, które wciąż siebie na nowo odkrywają i nigdy do końca nie wiadomo, czego się spodziewać na następnym etapie. Zagadki wymagają elastycznego myślenia i dają sporą satysfakcję. Chociaż gra nie dorasta do tytanów gatunku, takich jak Monument Valley czy Hitman albo Lara Croft Go!, to im dłużej gralem, tym częściej ją do nich w myślach porównywałem. Kiedy tylko twórcy nauczą się nie tylko stawiać przed graczami coraz to nowe wyzwania, ale też umiejętnie mieszać ze sobą różne wprowadzone do gry mechaniki, Czarodziejski flet będzie jedną z ciekawszych gier w swojej kategorii. Niecierpliwie czekam na zapowiadany już drugi akt, tym bardziej, że na razie rozgrywka kończy się po kilku godzinach.

Na koniec jeszcze jeden dopisek - jak zaznaczają sami twórcy, gra jest oparta na spektaklu japońskiego reżysera Amona Miyamoto. To nie do końca precyzyjne - w rzeczywistości odwołuje się głównie do scenografii tego przedstawienia, łączącego baśniową fabułę z postindustrialnymi ruinami, jaskrawymi neonami i widowiskowymi owadopodobnymi kostiumami. Polski teatroman łatwo rozpozna tu styl świetnego scenografa związanego z warszawskim Teatrem Wielkim Borisa Kudlički, który poza stałą współpracą z Mariuszem Trelińskim często pracuje również z Miyamoto. ■

➤ Głównym autorem gry jest Olaf Morelewski - grafik i architekt, który po to, by stworzyć grę, uciekł z agencji reklamowej.





✚ To wygląda trochę jak magazyn z produktami niezbędnymi do pracy panu Leatherface.



✚ Brakuje tu jeszcze tylko przechadzających się Cenobitów.

przełącznikiem na ścianie. Jeśli przełącznik nie działa, to albo zaciskamy zęby i idziemy kierowani instynktem, albo szukamy jakiegoś źródła światła – mogą to być wyłączone bezpieczniki w pokoju obok, do których trzeba się dostać, czy telewizor, który musimy podłączyć do przedłużacza (wcześniej przepychając go w odpowiednie miejsce). W grze przeraża bardziej to, co mogłoby się w danej chwili wydarzyć, niż to, co tak naprawdę się dzieje. I ta cała otoczka szkoły i klas lekcyjnych. Zdjęcia grupowe, niepokojące teksty i rysunki namalowane kredą na tablicach...

Czy na końcu tego korytarza ktoś stoi czy to tylko cień drzewa zza okna? Co to za odgłos? Czy uda mi się przed nim uciec? A może powinienem się po prostu przed nim schować? Może mnie nie zauważy? Dlaczego idzie tak wolno? Dlaczego wszystko dookoła drży? Ratowanie się z trudnych sytuacji sprawia, że adrenalina w żyłach buzuje. To lokacje, ich wystrój i bardzo sugestywne odgłosy (koniecznie słuchawki!) sprawiają, że nieco ponad godzina spędzona nad jednym aktem potrafi solidnie zmęczyć. Również fizycznie. ■

Doorways: HOLY MOUNTAINS OF FLESH

PC **ACCESS**

PRODUCENT Salbot Studios Wersja PL: nie

■ Krooger

Detektyw Thomas Foster jest agentem, który od lat bierze na cel brutalnych morderców. Oprawców, którzy pod przykrywką tajemniczych miejsc oddają się krwawym praktykom.

Tym razem Foster trafia do miasteczka El Chacal, położonego w górzystym rejonie Argentyny o nazwie Salta. Lokalne legendy mówią o sekcie, kanibalach i czarnej magii. Rozpoczyna on tym samym poszukiwania całej rodziny Torres z Juanem Torreseem na czele, lepiej znanym jako El Asador.

Holy Mountains of Flesh to czwarta część serii Doorways. Obecnie dostępny jest pierwszy akt z zapowiadanych trzech, na które złożą się Szkoła, Posiadłość i Świątynia razem z głównymi lokacjami miasteczka El Chacal. Gatunek pierwszoosobowego horroru zyskał przez ostatnie kilka lat na popularności za sprawą takich tytułów jak Amnesia czy też wspomniany Outlast, a Doorways czerpie z nich to, co najlepsze. Potrafi solidnie przestraszyć. Podczas gry miałem wrażenie, że coś stoi za moimi plecami, choć tak naprawdę nie miało prawa. Gdy szedłem korytarzem

i otwierałem kolejne drzwi, byłem przygotowany, że coś może się za nimi zaciąć, choć tak naprawdę nie miało co. I gdy ostrożnie przemierzałem ciemne zakamarki, nagle działo się coś tak przerażającego, że ciężko było opanować autentyczny strach. W pewnym momencie zaczęło mi w grze brakować latarki, ale po dłuższym zastanowieniu stwierdziłem, że mógłbym przestraszyć się jeszcze bardziej, rzucając przed siebie niepokojącą smugę światła. Obszary, do których wchodzimy, są ciemne. Rozjaśniają się już po chwili lub musimy rozświetlić je

Jugos

Salbot Studios to młodzi ludzie z Buenos Aires. Siedzą sobie w sterylnie czystym białym biurze, uśmiechają się i realizują horror za horrorem. Do tworzenia swojej najnowszej gry wykorzystali silnik Unity 5.



✚ Całkiem niewykluczone, że gdzieś poniżej słychać skrzypienie wózka inwalidzkiego z „Zemsty po latach”.



W większości tego, co jest w oceanie, przynosi korzyści. Wyjątek stanowią potwory, które bywają agresywne.



Civilization: Beyond Earth Rising Tide

PC MAC PEGI 12

PRODUCENT Firaxis Games **Wersja PL:** tak

Sir Haszak

Wiele nowych udanych pomysłów ożywia tę grę, ale trudno mi sobie wyobrazić, by przyciągnąć uwagę na równie długi czas, co Civilization V. Zaczniemy jednak od początku

Dawno temu napisałem, że Beyond Earth jest solidną podstawą do gry, bo grać do końca nie było mimo idealnie oddanej atmosfery obcości nowego świata. Takie elementy pojawiły się w dodatku Rising Tide i to w sporej liczbie.

STOLICA ODPŁYNEŁA

Po pierwsze zagospodarowano oceany, dzięki czemu stały się one czymś więcej niż przeszkodą w ekspansji. Zyskały unikatowe zasoby (choć brak wśród nich zasobów strategicznych), a pływające miasta stanowią ciekawe wyzwanie strategiczne. Poruszają się okropnie wolno i za cenę rozwoju, ale w późniejszych stadiach gry mogą pełnić rolę mobilnych fortec.

Znakomicie rozwinięto dyplomację. Pojawiły się punkty gromadzone jako zasób z budowli wznoszonych w miastach oraz traktatów zawie-

ranych z innymi frakcjami. Przy tym traktaty zawierane są asymetrycznie. Jedna strona otrzymuje pewne udogodnienia społecznie - na przykład Centralne Biuro ds. Zdrowia dające +3 punkty zdrowia dzięki dyplomacji, wpływające co turę.

Do tego przywódcy zyskali osobowości, modyfikowane za pomocą punktów dyplomacji, oraz współczynniki Strachu i Szacunku, które wpływają na ich relacje z innymi przywódcami. Liderzy innych frakcji bez przerwy dzielą się z nami ocenami osiągnięć i niedociągnięć naszej społeczności i na bieżąco recenzują jej działania dyplomatyczne. To pozwala modyfikować politykę, by wzmocnić relacje z frakcjami, na których nam zależy. Jednym z najlepszych elementów są artefakty, znajdujące w miejscach wykopalisk, w leżach obcych lub zasobnikach rozrzuconych po całej mapie. Zużywając jeden

W końcu znalazły się doktryny dla niezdecydowanych.

Względność

Potężne bronie do osiągnięcia w poszczególnych doktrynach hybrydowych wymagają niższych poziomów każdej z doktryn składowych, ale w sumie należy zdobyć więcej poziomów niż w czystych.

Stolica odpływa. A co z piwnicami i garażami podziemnymi?



artefakt lub dwa otrzymujemy spory zastrzyk zasobów. Jednak połączenie trzech pozwala wznosić budynki nieosiągalne w inny sposób. Do tego poszukiwanie artefaktów uzasadnia szkolenie odkrywców do późnych stadiów gry. Przecież ktoś musi przetrząsnąć każdy kawałek mapy.

A JEDNAK NIE KRĘCI

Dołożenie trzech pośrednich doktryn, dwóch biomów, kilku cywilizacji i sprawienie, że obcy zachowują się mniej agresywnie niż w pierwszej części (w zasadzie nie atakują, póki nie zostaną sprowokowani) daje w miarę pełny obraz zmian. Obraz z jednej strony imponujący skalą, z drugiej zaś nie sprawiający, że gra stała się megagrywalna. Zdążyłem pograć już w dwóch nowych biomach, wkrótce wyczerpię wszystkie doktryny i nie zostanie nic, co by mnie zatrzymało. Obcość nowych światów zostanie ostatecznie oswojona, poznana i przetrawiona.

Rising Tide jest jak smaczna szybka przekąska. Zaspokaja głód na krótko. Zdziwiająco krótko, jeśli wspomnimy nieodległe czasy Civilization V, gry wylewającej się od treści, i jej dodatków zmieniających zasadniczo wiele elementów rozgrywki. O ile w tym drugim aspekcie Rising Tide spełnia oczekiwania, o tyle całości nadal brakuje treści przykuwającej przed monitor na długie tygodnie. Podejrzewam, że twarde lądowanie kolonizatorów odległych światów zostało spowodowane wcześniejszym sukcesem Firaxisu i oczekiwaniami, jakie rozbudził względem Beyond Earth. ■

Blood Bowl 2

PC PS4 XONE PEGI 16

PRODUCENT Cyanide Studios Wersja PL: tak

Krooger



➤ Trochę szachy, trochę warcaby, trochę wolna amerykanka...

➤ Zasady gry są podobne do tych w futbolu amerykańskim. Jest wykop piłki, a później... ratuj się kto może!

poruszania się po murawie rzut kostką jest wykonywany automatycznie, to podczas inicjowanych zagrań na przeciwniku możemy często wybrać efekt naszej akcji zależny od tego, ile kości zostało rzuconych. Dzięki takiemu rozwiązaniu rozgrywka wymaga przewidywania reakcji przeciwnika i planowania ruchu na co najmniej dwie rundy do przodu.

Sam mecz potrafi trwać średnio pół godziny. Pomimo poprawionego interfejsu wykonywanie niektórych akcji jest sztucznie przedłużone, a przeciwnik nie spieszy się z rozegraniem akcji. Na całe szczęście różne rasy wymagają różnej taktyki – są rasy, które stawiają na grę fizyczną i parcie do przodu, są skuteczni blokerzy czy też rasy stawiające na zwinność i dokładność podań. Podczas pojedynku z żywym przeciwnikiem warto wybrać drużynę, która najlepiej odpowiada preferowanemu stylowi. Nauczenie się gry będzie przy tym wymagało solidnej pracy, więc nowi gracze, zanim wygrają swój pierwszy mecz w sieci, spędzą nad zasadami i możliwościami rozgrywki długie wieczory. A Blood Bowl 2 potrafi wciągnąć. Jeden mecz potrafi urwać solidny kawałek nocy. Nie mogę przestać grać! ▀

Manager



Karty zawodników pokazują postęp drużyny. W zależności od ilości zebranych środków możemy kupić nowych i podmienić ich w pierwszym składzie. Możemy też poszukać nowego sponsora lub rozbudować stadion. Pomiedzy meczami spędzamy jednak zdecydowanie mniej czasu niż na murawie.

Na pomysł połączenia gry RPG w świecie Warhammera ze sportem, jakim jest futbol amerykański, wpadł Jervis Johnson. Wydana w 1987 roku przez Games Workshop gra planszowa z figurkami i modelem boiska zyskała bardzo szybko sporą popularność. Wyprodukowany w 2009 roku przez Cyanide Blood Bowl doczekał się z kolei sequela. Sequela, który jest w każdym aspekcie lepszy od części pierwszej.

Ulepszając oryginał, postarano się o porządnie podrasowaną grafikę na nowym silniku i wyczyszczenie interfejsu ze zbędnych funkcji. Wszystko jest teraz ładniejsze, bardziej intuicyjne i sprawia wrażenie bardziej przemyślanego. Jest nawet specjalne studio telewizyjne, które na bieżąco komentuje poczynania gracza.

Rozpoczynając mecz, po wygranym rzucie monetą, decydujemy się czy chcemy odkopywać piłkę, będąc tym samym w obronie, czy też odbierać ją, atakując. Jeśli atakujemy, celem jest zdobycie przyłożenia: wbiegnięcie za linię końcową boiska na połowie przeciwnika. Jeśli broni-

my się, musimy piłkę przeciwnikowi najpierw odebrać i przejść do ataku. Zdobywając punkt, możemy z piłką przebiec całe boisko lub najpierw podać do wysuniętego bliżej linii końcowej zawodnika. Jeśli chcemy piłkę odebrać, musimy najpierw powalić zawodnika z piłką i podnieść ją z murawy. Rozgrywka podzielona jest na tury, a większość działań okraszona rzutem kostką. W końcu żadna szanująca się gra RPG nie może się bez tego obyć. Przy każdej akcji obliczany jest współczynnik powodzenia zależny od statystyk danego zawodnika. O ile podczas





Wiedźmin 3: Dziki Gon Serca z Kamienia

W dodatku nie brakuje nawiązań do poprzednich gier. Okulary Magistra są jednym z nich.

PC PS4 XONE PEGI 18

PRODUCENT CD Projekt RED Wersja PL: tak

qrpiech

Wdobie mdłych, niewiele wnoszących i kosztujących kosmiczne pieniądze dodatków, twórcy Wiedźmina 3 oddają w nasze ręce rozszerzenie niemal idealne – wciągające, pełne intrygujących postaci i wywołujących emocje wydarzenia.

Oferujący kilkanaście godzin doskonałej zabawy dodatek opowiada zupełnie nową, niezwiązaną z Dzikim Gonem historię. Przewidziano ją dla postaci na 32. poziomie doświadczenia. Jeśli takiej nie mamy, w menu głównym czeka opcja pozwalająca rozegrać nowe wydarzenia z Geraltem doprowadzonym do odpowiedniego poziomu, kompletem punktów umiejętności do samodzielnego

rozdysponowania i podstawowym ryzsztunkiem.

Początek intrygi jest niepozorny – polujemy na żabopodobną bestię w oxenfurckich kanałach. Opowieść szybko nabiera jednak tempa, zaczyna się coraz bardziej komplikować i zmierza w trudnym do przewidzenia kierunku. Chłonie się ją z zapartym tchem aż do ostatnich minut. Cieszy też fakt, że – w zależności decyzji gracza i jego docieklowości – opowieść może mieć różne zakończenia (z których jedno niesie ze sobą dodatki, krótki etap) i owocuje zdobyciem jednego z kilku potężnych artefaktów.

Fani zbieractwa dostają mnóstwo innych łakoci z kompletnym wyposażeniem szkoły Żmii, ofirskimi mieczami i nowymi kartami do Gwinta na czele.

Wątek kobiety z obrazka jest jedną z bardziej poruszających i gorzkich historii w grze, a wybór jakiego w związku z nią podejmujemy – najtrudniejszy.

Motorem napędowym fabuły jest trwający od lat konflikt między Olgierdem i Gaunterem.



Serca z Kamienia to nie tylko świetne rozwinięcie wiedźmińskiego uniwersum – to także jedno z najlepszych rozszerzeń w historii gier.

W świecie gry pojawia się też zaklincz, zdolny umieszczać w broniach i zbrojach kombinacje run o specjalnych właściwościach. Niestety, to bardzo drogi interes.

Na główną oś rozszerzenia składają się długie, wieloetapowe zadania, które mocno różnią się od siebie nie tylko przebiegiem, ale i atmosferą. Podobnie jak w oryginale, miejsce znalazło się tu zarówno dla etapów pełnych humoru, momentami wręcz rubasznych (jeśli podobał wam się pijacki epizod w Kaer Morhen, będziecie zachwyceni), jak i misji znacznie bardziej poważnych, które wywołują niepokój, a nawet smutek.

Mało tego – zdecydowana większość zadań stoi na jeszcze wyższym niż poprzednio poziomie. To nie jest dodatek, w którym tocymy kilka zdawkowych rozmów, a kolejne godziny wypchane są dziesiątkami walk. Jest dokładnie na odwrót – dialogów i budujących nastroj scen jest tu tyle, że spokojnie wystarczyłoby na osobną grę. Miłośnicy machania mieczem również będą zadowoleni – czeka na nich kilku naprawdę ciężkich bossów, a także szereg zwyczajnych potyczek. Rewelacja.

Akcja toczy się głównie na ziemiach położonych na północ od Oxenfurtu. W większości widzieliśmy je już w podstawowej wersji gry, ale trudno traktować to jak wadę – na potrzeby dodatku lokacje przeszły bowiem znaczną metamorfozę. W miejscach, które niegdyś świeciły pustkami, pojawiły się nowe wsie i rezydencje. Warto docenić fakt, że zostały one dobrze wkomponowane w krajobraz i pod względem jakości wykonania nie ustępują dotychczas widzianym.

Serca z Kamienia wprowadzają też najciekawsze i najbardziej nietuzinkowe postaci w historii cyklu. Poszukujący wrażeń, bezwzględny, a przy tym niezwykle honorowy Olgierd von Everec pozostaje zagadką niemal do samego końca opowieści, a nasze zdanie o nim zmienia się jak w kalejdoskopie pod wpływem kolejnych wydarzeń.

Olgierd von Everec to intrygująca mieszanka Andrzeja Kmicica oraz pana Twardowskiego. Nawet ubiera się jak szlachcic z przełomu XVI i XVII wieku.



Fabula rozszerzenia opiera się w dużej mierze na dialogach, ale nie zabrakło w niej trudnych walk.



Duch pewnego hulaki jest najbardziej zabawnym bohaterem dodatku. Miło, że spędzamy z nim sporo czasu.

Podobnie ma się rzecz z Gaunterem o'Dimem, który odegrał drugoplanową rolę w prologu Dzikiego Gonu, a teraz dzierży pierwsze skrzypce. To postać intrygująca i szalenie niepokojąca. Starannie waży słowa, wie o wiele więcej niż mówi i wydaje się życzliwy, ale dysponuje mocą tak potężną, że po plecach przechodzą nam ciarki ilekroć go spotykamy. Znana z pierwszej części gry rudowłosa Shani wypada przy nich blado, ale jest źródłem cennych informacji, a także potencjalnym obiektem naszych westchnień. I to odwzajemnionych.

Zaskakuje fakt, że dodatek jest jeszcze bardziej „słowiański” niż podstawa. W trakcie kolejnych zadań odwiedzamy typowe wiejskie wesele, spotykamy kozaków, a także szlachciców, którym w głowie tylko zajazdy, hulanki i swawole. Gra pęka w szwach od nawiązań do polskiej literatury i kinematografii. Pojawiają się między innymi wątki z sienkiewiczowskiej Trylogii, ballad Adama Mickiewicza, a nawet filmów Juliusza Machulskiego. Nie są jednak nachalne – wpleciono je w scenariusz nad wyraz zgrabnie i z wyczuciem. Dzięki temu Serca z Kamienia pozostają wciągającą opowieścią dark fantasy, nie zamieniając się w przegląd lektur szkolnych. Jak na opowieść o wiedźminie przystało, nie zabrakło też złośliwych i zabawnych aluzji do bieżących wydarzeń politycznych czy gospodarczych, a także soczystych dialogów. Jestem w szoku, że udało się to wszystko zrealizować jeszcze lepiej niż w podstawowej wersji gry. Coś pięknego! Serca z Kamienia to nie tylko świetne rozwinięcie wiedźmińskiego uniwersum – to także jedno z najlepszych rozszerzeń w historii gier. Tym bardziej cieszy fakt, że w parze z niesamowicie dobrą realizacją idzie przystępna cena. ■

Pudełko



Fizyczne wydanie dodatku, poza kodem do pobrania gry, zawiera dwie talie Gwinta, żetony i poradnik gracza. Szkoda, że zabrakło płyty ze ścieżką dźwiękową – jest wspaniała i inna niż w podstawie.



„Monsieur! Będziemy poruszać się żółtymi liniami!
- Świetnie! Uwielbiam ryż i kung fu!”

80 Days

PC MAC IOS AND

PRODUCENT Inkle Ltd, Cape Guy Ltd Wersja PL: nie

Zdan

Czasem wydaje mi się, że legitymacja nerdowska nie byłaby takim głupim pomysłem. Kapituła brodatych facetów w okolicach trzydziestki stwierdziłaby, co należy obejrzeć i przeczytać, żeby móc się nazwać prawdziwym nerdem.

Wiadomo, że takie pozycje jak „Władca Pierścieni”, seria „Ziemiomrze” czy film „Transformers” z 1986 roku na pewno w tym kanonie by się znalazły. W mych marzeniach byłbym tej kapituły członkiem i naciskałbym na uwzględnienie w niej dzieł mistrza przygody i fantastyki Juliusza Verne’a.

Autorzy



Choć 80 Days jest najnowszym i najbardziej docenionym dziełem Inkle, to firma nie jest nowicjuszem. Wydała między innymi komputerowe adaptacje paragrafowych gier z serii „Sorcery!” - także ciepło przyjęte.

Nie jest to temat specjalnie do dyskusji - czytający, którzy go nie znają, niech w tej chwili odłożą Pixela (choć w sumie... doczytajcie tę recenzję), udadzą się do biblioteki lub księgarni i czytają, czytają, czytają!

A jak już poczytacie, możecie i powinniście zagrać w 80 Days. Dlaczego? Bo ta mała, niepozorna gra na podstawie książki Verne’a „W osiemdziesiąt dni dookoła świata” po prostu wywała z kapci. Uwielbiam takie niespodzianki i uwielbiam takie gry. Są trochę jak dobry prawy sierpowy: nie zauważasz kiedy i już leżysz na deskach. A tutaj ten cios jest wprowadzony z prawdziwym kunsztem godnym samego Tysona. A co jest najlepsze w tym wszystkim? Wspomniana wyżej niepozorność. Nie ma tu supergrafiki. Ba! Prawie wcale nie ma grafiki. Mechanika to też nie jakieś arcydzieło skomplikowania - zasadniczo wybieramy z przedstawionych



Jak widać podstawą znalezienia nowych ścieżek są ładne kolorki w tle.

opcji te, które nam pasują. Do tego tona tekstu. Czyli pozornie przepis na totalną porażkę i nokaut w pierwszej rundzie. A jednak wszystko działa doskonale i aż chce się do tego tytułu wracać. Uważny czytelnik zapyta: „Ale w sumie czemu?”. Odpowiedź jest zaskakująco prosta - istotą tej gry jest snuta opowieść i mnogość opcji jej poprowadzenia. Ma znaczenie, jaką drogę wybierzesz, co kupisz w mieście, by później zyskiem sprzedać. I do właśnie zmienia proste klikanie i przedzieranie się przez dżunglę zdań i opisów w coś magicznego. To pokazuje, że nie trzeba ośmiu ton wybuchów i czterdziestu ton flaków z wisienką na czubku, by zrobić grę, do której będzie się chciało wracać raz po raz. Bo możliwe, że inna opcja była lepsza albo może skróć czas podróży, albo... I chyba jak będę wydawał te nerdowskie legitymacje, to trzeba będzie wykazać się znajomością 80 Days. Bo to aż wstyd, żeby coś takiego przeszło bez echa. Coś tak porywającego. Póki nie ma legitymacji, to mówię wam - idźcie i grajcie w to wszyscy. To jest bowiem gra tego warta. Amen, bracia nerdy! ■





48

Pochodzili z Melbourne, a mimo to zdobyli licencję na Hobbita i zrealizowali nowatorski The Way of the Exploding Fist. Beam Software istniało w latach 1978-2010.



52

Mike Montgomery opowiada o historii Bitmap Brothers. Padają tak wspaniałe tytuły jak Speedball, Gods, Cadaver czy Chaos Engine.



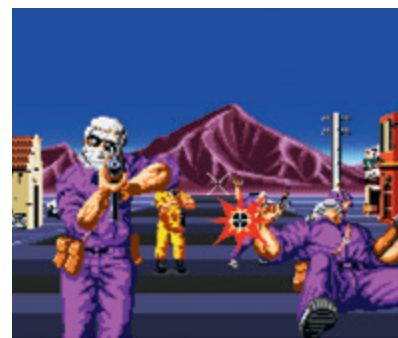
60

Cyberdreams działało tylko kilka lat, ale zdążyło odcisnąć piętno na elektronicznej rozrywce. Najlepiej ich znamy z Dark Seed, ale to tylko mała część historii.



56

Niezbyt ambitna gra, ale wpływowa. Zainicjowała gatunek celowniczków, które potem z kolei wpłynęły na pierwsze filmy interaktywne.



HALL OF FAME



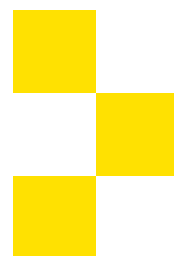
68

Gdy Comanche pojawił się w 1992 roku, stanowił najlepszy test mocy peceta. Chwalono go za fotorealistyczną grafikę.



HISTORIE NAJWAŻNIEJSZYCH GIER, JAKIE KIEDYKOLWIEK POWSTAŁY I DZIEJE ICH TWÓRCÓW

COMANCHE BYŁ CZĘŚCIĄ AMERYKAŃSKIEJ FANTAZJI O WOJNIE BEZPIECZNEJ, W KTÓREJ TECHNIKA POZWALA MINIMALIZOWAĆ LICZBĘ NIEWINNYCH OFIAR.



Australijskie

KARATE

W erze komputerów 8-bitowych Anglia stanowiła niekwestionowane centrum europejskiej sceny gier, choć wiele ze swojej pozycji zawdzięczała Australijczykom.

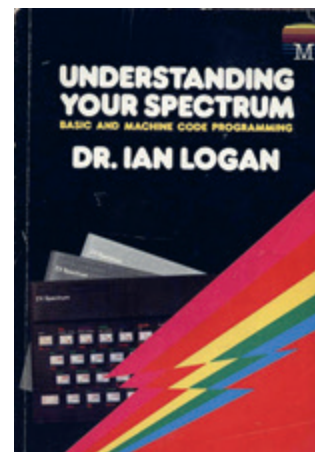
■ Ziemek

Próbując objąć syntetyczną klamrą mentalność twórców gier działających na europejskim rynku w latach osiemdziesiątych, nie sposób nie zauważyć nieodpartej potrzeby zaskakiwania graczy rozwiązaniami nowymi, niezwykłymi, a nawet radykalnymi. Szczególnie pierwsza połowa dekady sprzyjała tak pojmowanemu uczestnictwu w rozwoju branży, co miało swoje źródło w zachłyśnięciu się potencjałem rynku i brakiem negatywnych doświadczeń. Nawet liderzy pokroju Clive'a Sinclaira (Sinclair Research) i Chrisa Curry'ego (Acorn) wyrażali przekonanie, że ogranicza ich jedynie konkurencja, bo samo zapotrzebowanie na domowe komputery może jedynie wzrastać.

O tym, że nawet najwięksi potrafili się srogo mylić, świadczyły poważne przetasowania na scenie już w roku 1986. Nawet jednak to zderzenie z brutalną rzeczywistością nie odebrało twórcom gier wiary w magiczną moc projektów świeżych i oryginalnych. Wiarę podsycaną wydarzeniami z kilku wcześniejszych lat, gdy nawet średnio dopracowane tytuły sprzedawały się w ilościach hurtowych, pod warunkiem, że wносиły coś innego i miały szczęście znaleźć się na półkach sklepowych wcześniej niż konkurencja.

OD KSIĄŻEK DO GIER

Australijskie studio deweloperskie Beam Software i związana z nim angielska firma wydawnicza Melbourne House stanowią doskonały przykład podporządkowania działań tak rozu-



■ Mimo szybkiego wejścia na rynek gier komputerowych Melbourne House przez lata pozostało wierne misji wydawania książek.

mianemu systemowi wartości.

Ich niewielka rozpoznawalność w Polsce wynika z pewnego zaniebdania naszej prasy w popularyzacji obu marek, co najprawdopodobniej zbiegło się z dominacją małego Atari i faktu, że najbardziej spektakularne tytuły Beam nigdy nie pojawiły się na tej platformie. Do tego wątku jeszcze wrócimy. Warto jednak zdawać sobie sprawę, iż zarówno Beam, jak i Melbourne House to jedne z bardziej ciekawych zjawisk na scenie deweloperskiej lat osiemdziesiątych: wyraziste, skazane na spektakularne sukcesy w mediach i na rynku (dzięki przełomowemu projektom) oraz niestety na regularnie powtarzające się kryzysy finansowe (dzięki nieco mniej wizjonerskiemu zarządzaniu). W pamięci graczy z tamtych lat pozostały tytuły obdarzone szczególnym urokiem, pozwalające na nowe, szalenie emocjonujące doświadczenia, a przy tym tworzone z subtelnym wyczuciem potrzeb odbiorców i umiejętnością wykraczania daleko poza schemat. Również poza schematem

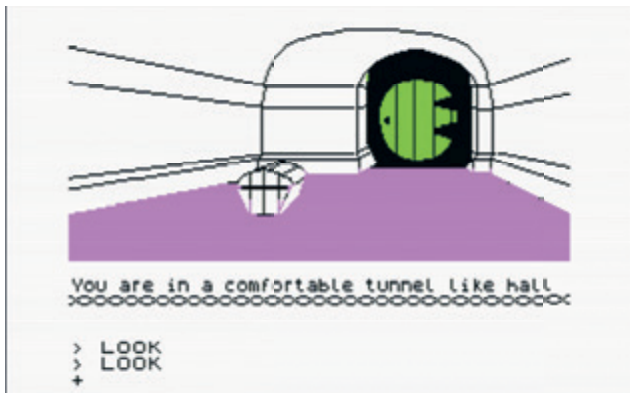
■ Od statecznego Hobbita do zawiadki ze Street Hassle. Beam nie bało się zmieniać i eksperymentować.

Synergia



„Czy kiedykolwiek krzyczałeś na Gandalfa, kiedy doprowadzał Cię do szału? Czy zastanawiałeś się co zrobić, żeby Thorin się wreszcie zamknął?” - w ten sposób czasopismo Crash wraz z Melbourne House promowało przewodnik po świecie Hobbita. Książka zawierała cenne wskazówki dotyczące świata i mechaniki gry prosto od samych twórców.



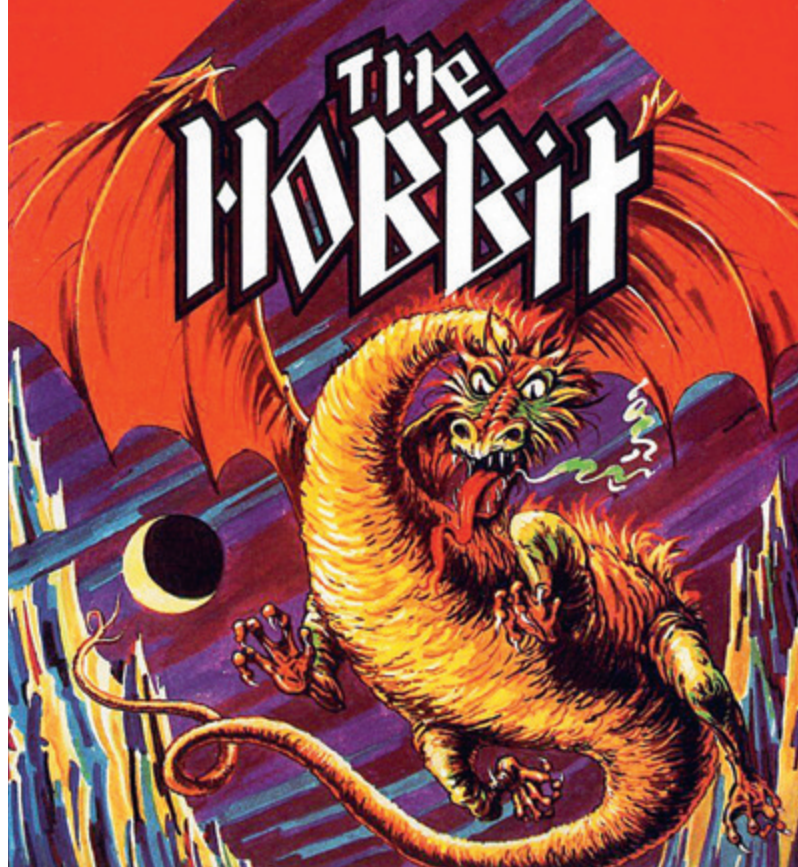


pozostawała sama firma, i to nie tylko z racji nietypowych relacji geograficznych.

Europejski deweloper pochodzący z Australii – tak pokrótce można opisać Beam Software w latach 1980-1987, czyli od momentu rejestracji do chwili, w której założyciel firmy Alfred Milgrom odwrócił się od angielskiej myśli technicznej. Posądzenie o europejskość ma bardzo prostą podstawę, mianowicie rynek platform oraz rynek inspiracji i konkurencji, na których funkcjonowały biznesowe przedsięwzięcia Milgroma, miały centrum operacji w Anglii, skąd promieniowały na Niemcy, Francję, Hiszpanię, Włochy, Skandynawię, a nawet na Europę Wschodnią. Stąd też w czasach, gdy amerykańska scena deweloperska wspierała konsole, Australijczycy wybrali komputery domowe, z naciskiem na 8-bitowce. Wybór nie był przypadkowy, chociaż przyczyn należy szukać z dala od branży. Alfred Milgrom od 1972 roku zajmował się

✚ Już pierwsza lokacja Hobbita zaskakiwała. Zniecierpliwiony Gandalf potrafił otworzyć sobie drzwi, nie czekając na gracza.

✚ Logo Melbourne House stanowiło w latach 80. gwarancję oryginalnego i dopracowanego produktu.



wydawaniem książek. Prowadził swój biznes – Outback Press – w Melbourne w Australii, funkcjonując na rynku literatury pięknej, głównie rodzimego pochodzenia. Niestety, od samego początku istniał pewien problem wywierający negatywny wpływ na rozwój przedsięwzięcia: umowy licencyjne na literaturę amerykańską przechwytywane były w znacznej mierze przez angielskich wydawców, podpisujących kontrakty nie tylko na rodzimy rynek angielski, ale również australijski, co w pewnym sensie było wygodnym rozwiązaniem dla obu stron. Zniechęcony takim stanem rzeczy Milgrom postanowił działać i w roku 1978 (niektóre źródła podają, iż stało się to rok wcześniej) wraz z żoną Naomi Basen przeprowadził się do Londynu, gdzie powołał pierwszą z interesujących nas firm: Melbourne House. Lokalizacja i angielskość MH miały stanowić dźwignię w pozyskiwaniu lepszych licencji książkowych, niespodziewanie jednak przyczyniły się do zmiany profilu firmy i ostatecznie pełnego zaangażowania w gry komputerowe.

PIERWSZE SUKCESY I PORAŹKI

Przełom nastąpił w roku 1980, kiedy Fred Milgrom natrafił na artykuł poświęcony komputerom domowym.

Mimo wysokiej ceny (około 15 funtów) Hobbit w niespełna dwa lata trafił do 100 tysięcy użytkowników, a całkowitą sprzedaż hitu szacuje się na pół miliona.



✚ Kontynuacja Hobbita spotkała się z mieszanymi recenzjami. Mimo niesatysfakcjonującej grafiki gra zaskakiwała rozmachem i bogactwem świata.



✦ The Way of Exploding Fist był nie tylko przełomem w ukazaniu komputerowych pojedynków, ale przede wszystkim przystępną grą dla masowego odbiorcy.



✦ Ograniczenia sprzętowe ZX Spectrum nie przeszkodziły zespołowi Beam Software w stworzeniu płynnego i dynamicznego widoku.



✦ Wielkie powody do radości mieli posiadacze C64, na którym Fist nie tylko prezentował się fenomenalnie, ale również raczył uszy świetnymi dźwiękami.

Sprawa wyglądała atrakcyjnie. Powszechny niedobór oprogramowania na ZX80 - maszyny dopiero co zwodowanej przez Sinclair Research - skłoniła Australijczyka do wydania książki „30 Programs for the ZX80”. Dla starszych graczy taki stan rzeczy na pewno nie będzie żadnym zaskoczeniem, ale pozostałym warto przypomnieć, iż początki informatyzacji masowej związane były z wpisywaniem kodu programu lub gry osobiście przez użytkowników, z których tylko nieliczni dysponowali magnetofonem, a tym samym możliwością zapisania swojej pracy. Dzięki rekomendacji samego Clive'a a Sinclaira książka sprzedała się bardzo dobrze i skłoniła Milgroma do jeszcze uważniejszego zainteresowania rodzącą się branżą.

Powodowany wizją dobrego biznesu (jak również nostalgią za ojczyzną), Milgrom postanowił wrócić do Australii, gdzie założył drugi ze wspomnianych przez nas bytów: studio deweloperskie Beam Software. Co znamienne, pierwotnym celem studia było dostarczanie kolejnych listingów programów, które można by wydawać w publikacjach książkowych. Do Milgroma szybko jednak dotarło, że między papierem a taśmą magnetofonową różnica jest żadna i już w marcu 1981 roku wracał do Londynu z kasetą zawierającą

klon Space Invaders na ZX80. Trafił fatalnie. Sinclair anonsował właśnie następcę osiemdziesiątki o nazwie ZX81 i zainteresowanie czymkolwiek związanym ze starszym modelem spadło do zera. Ten moment będzie w przyszłości bardzo istotny dla decyzji podejmowanych w Beam Software.

Zostawmy to jednak na razie i skupmy się na tym, jak Milgrom poradził sobie z niespodziewanym problemem. Problemem zresztą pozornym, bo niskie koszty produkcji i szybujący w przestworza popyt nie pozostawiały innej drogi niż otrząśnięcie się z szoku i zakasanie rękawów. Tak też się stało, czego efektem była gra mająca wstrząsającą sceną i zapewnić Australijczykom nieśmiertelność w historii branży.



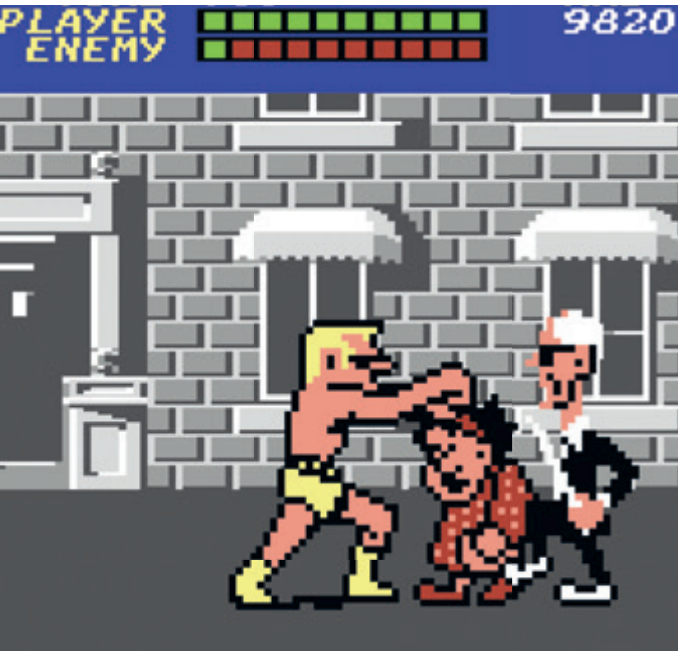
HOBBIT

Sprawa od początku wyglądała bardzo profesjonalnie. Dzięki wiarygodności i kontaktom w branży wydawniczej Milgrom pozyskał prawa do Hobbita, na bazie którego zamierzał stworzyć pierwszoligową grę z rozpoznawalną licencją. Zamiar zrealizował w pełni. Mimo wysokiej ceny (około 15 funtów) Hobbit trafił w niespełna dwa lata do 100 tysięcy użytkowników, a całkowitą sprzedaż szacuje się na pół miliona, co każe traktować go na równi z amerykańskim Zorkiem od Infocomu. Przyczyną sukcesu były dziesiątki: znakomity klimat, świetna grafika (w wersji kasetowej rysowana konturami i wypełniana proceduralnie kolorem dla zmniejszenia objętości) oraz bardzo elastyczny gameplay, oparty

✦ Sportowe pojedynki karateków szybko przeszły do historii. Już w roku 1988 gracze mogli stanąć do walki z emerytami.

✦ The Muncher to jedna z bardziej niedocenionych, choć genialnych produkcji Beam.





co prawda na wpisywaniu poleceń z klawiatury, ale wygoda i absolutnie zniwelający zakres możliwości działania zrobiły swoje. Jakby tego było mało, w ramach współpracy licencyjnej do pakietu z grą dołączana była książka. Gracze byli zachwyceni, a prasa nie szczędziła aplauzu. Jednocześnie nikt nie przypuszczał, że tacy wybitni specjaliści od przygody jak Beam wcale nie zamierzają być wierni gatunkowi.

Drugie trzęsienie ziemi spowodowane działalnością Australijczyków nastąpiło w roku 1985, w czasach gdy Atari XL wypadło już z obiegu, a sam ZX Spectrum zaczynał dostawać zadyszki i oddawać pole C64. Gregg Barnett, jeden z programistów odpowiedzialnych za portowanie tytułów ze Spectrum na Commodore, podsunął Milgromowi pomysł na grę sportową, konkretniej - symulator karate. Od słowa do słowa, od prototypu do prototypu powstała jedna z pierwszych produkcji tego typu na świecie: The Way of the Exploding Fist. Pojedynek dwóch karateków w wydaniu australijskim wnoszył nie tylko fenomenalną oprawę audio-wideo, ale przede wszystkim intuicyjny system walki, pełen dynamiki i dający niesamowitą satysfakcję z każdego dobrze wymierzonego ciosu. Brak miejsca, żeby dokładnie opisać tę przełomową produkcję.



✦ Okładka Street Hassle perfekcyjnie komponuje się z anarchistycznym przesłaniem gry.

Yojimbo



Mało który tytuł z lat osiemdziesiątych może równać się pod względem oryginalności rozwiązań i sposobu prowadzenia historii z Usagi Yojimbo. Przełomowa gra Beam musiała niestety poczekać na sławę aż do czasów współczesnych - kasetowe wydania Usagiego są drogie i rzadko dostępne.

Malejący rynek europejskich mikrokomputerów oraz szaleństwo na punkcie konsol Nintendo w Ameryce skłoniło Freda Milgroma do zmiany barw. Street Hassle powstało, aby przekonać Japończyków do wydania licencji dla Beam.

Warto jednak przypomnieć, że w Polsce skala popularności tytułu Beam nigdy nie została należycie doceniona. Zagrywaliśmy się jedynie w kłona Fista o nazwie International Karate (od System 3), grze dostępnej na kluczowe dla naszego rynku Atari XL/XE, od którego Beam trzymał się z dala.

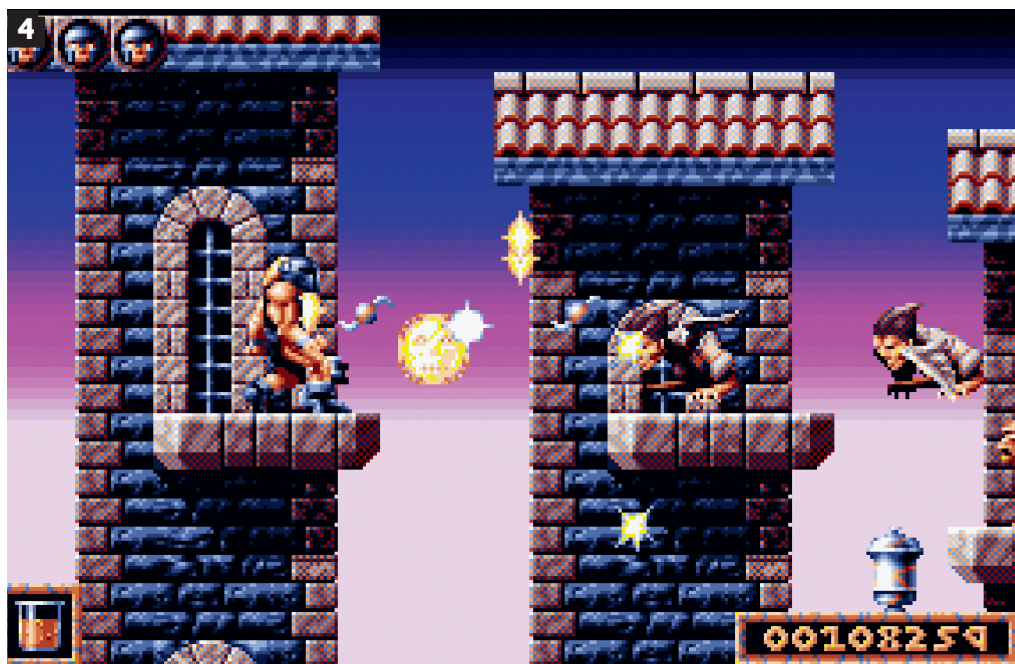
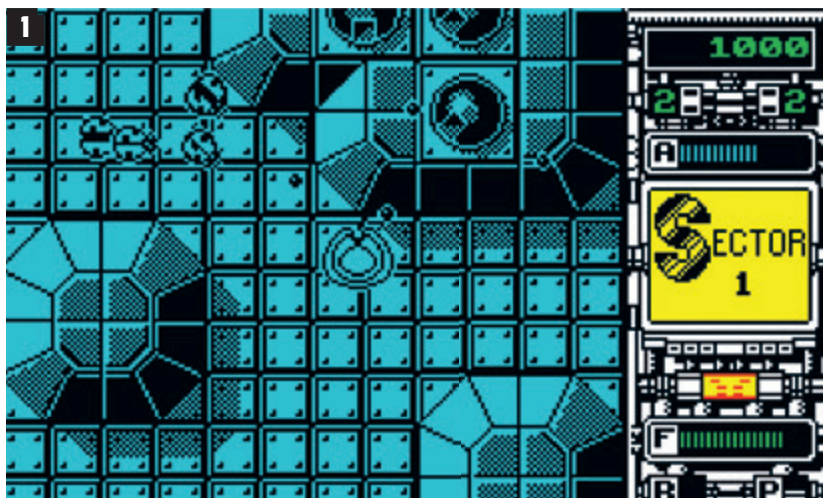
Liczona w grubych setkach tysięcy sprzedaż Fista ugruntowała pozycję firm Milgroma. Ostrożne szacunki wskazują na posiadanie 10% udziału w angielskim rynku wydawniczym w roku 1986, nie wspominając o rozrośnięciu się zespołu deweloperskiego, pracującego nad kilkoma projektami naraz. Jest rzeczą zaskakującą, że właśnie ten okres sławy i znaczenia zbiegł się z poważnym kryzysem finansowym, którego źródłem do dzisiaj nikt oficjalnie nie potwierdził. Przypuszcza się, iż przyczyna leżała dokładnie w tych samych czynnikach, które doprowadziły Beam na szczyt, mianowicie pogoni za nowością, przełomowością i elitarnością. W sytuacji gdy komputery 8-bitowe zauważalnie wchodziły w etap schyłkowy, dominację zaczęły zdobywać wydawnictwa tanie, operujące na cenach z pogranicza opłacalności, za to nastawione na mnogość tytułów w ofercie. Firma Milgroma nie potrafiła jednak pożegnać się z etosem lat ubiegłych, a zarząd nie nadążał w swoich planach za zmianami, hojną ręką opłacając utrzymanie dużego zespołu.

KRYZYS I WIELKIE ZMIANY

Na efekty nie trzeba było długo czekać. W roku 1987 podjęto decyzję o sprzedaży Melbourne House do Mastertronic. Dawało to szansę Beam Software (które nie było częścią transakcji) na kooperację z nowym, potężnym wydawcą, ale i tutaj sytuacja tylko się pogorszyła, gdy do obu stron dotarło, że nie ma chęci

współpracy między nastawionym na szybkie zyski Mastertronikiem a przyzwyczajonym do twórczej niezależności zespołem Beam. Z tego powodu o mały włos, a nie ukazałyby się dwa przełomowe projekty będące zwieńczeniem komputerowych osiągnięć Australijczyków: The Muncher oraz Usagi Yojimbo (1988). Na szczęście w obu przypadkach na ratunek przybyli inni wydawcy (odpowiednio Gremlin Graphics i Firebird), chociaż zamieszanie nie wpłynęło korzystnie ani na morale w Beam, ani tym bardziej na solidną promocję i popularyzację obu produkcji (Usagi na eBay to dzisiaj rzadkość, na dodatek wyjątkowo kosztowna).

Perfekcja i potrzeba tworzenia projektów unikatowych i eksperymentalnych - wartości, które zbudowały potęgę Beam i MH, w sytuacji zmiany warunków ekonomicznych pogrzyły obie firmy. Przed totalnym upadkiem uchroniła australijskiego dewelopera nauka z przeszłości, która tak bardzo zapadła w pamięć Milgromowi, że wykonał ruch niezwykle w skali całej Europy. Szef MH przez cały czas pilnie obserwował rynek, paranoicznie obawiając się kolejnej porażki związanej ze zmianą generacji sprzętowej (pamiętny klon Space Invaders na ZX80). Jego uwagę przyciągnęła dynamika rynku amerykańskiego i odradzająca się popularność na gry konsolowe. Jak wiele determinacji kosztowało go uzyskanie licencji Nintendo, wie chyba tylko sam zainteresowany, ale właśnie dzięki temu Beam mogło kontynuować swoją przygodę. Przygodę, która zakończyła się dopiero w roku 2006 i przyniosła dalsze niezwykle projekty, w tym legendarnego Shadowruna (SNES) okrzykniętego jednym z najważniejszych RPG wszech czasów. Jest to już jednak zupełnie inna opowieść. ■



- 1 **Xenon** ukazał się również na platformy ośmiobitowe takie jak ZX Spectrum.
- 2 **Magic Pockets** chciało zaszczyć „firmowego” bohatera - Bitmap Kida.
- 3 **Chaos Engine** osadzony był w steampunkowych realiach.
- 4 **Gods** byli piękni graficznie, a okładkę gry zaprojektował sam Simon Bisley.
- 5 **Cadaver: The Payoff** zebrał dwie prestiżowe nagrody, mimo że był sequelem.

PIXEL
WYWIAD

PIKSELOWI

BRACIA HISTORIA BITMAP BROTHERS



Z Mikiem Montgomerym o jego firmie i kultowych grach na Amigę rozmawia Piotr Mańkowski.

P Zawsze mnie ciekawi, jak znane osoby świata gier wideo dowiadywały się o ich istnieniu. Jak było w twoim przypadku? Co stanowiło iskrę, która zrodziła w twojej świadomości przekonanie, że oto nadchodzi nowa wirtualna rzeczywistość?

Wychowałem się w nadmorskim mieście, w którym znajdowało się dużo salonów gier. W Anglii niemal każde nadmorskie miasteczko było ich pełne. Już nie pamiętam konkretnych tytułów, które mnie wciągnęły. To jednak był ten początek, gdy dowiedziałem się o zjawisku, a niedługo potem, już jako dwudziestokilkuletni młodzian kupiłem ZX Spectrum. I liczył się tylko i wyłącznie Manic Miner, Manic Miner i Manic Miner. Na początku kariery pracowałem jako specjalista do spraw sprzedaży i gry komputerowe były moim drugim fachem. Programistą stałem się nie dlatego, że lubiłem gry, lecz po to, by mieć zajęcie w błyskawicznie rozwijającym się nowym przemyśle. Tak to się zaczęło i dalej poszło już swoim torem.

P Bitmap Brothers było twoją pierwszą firmą?

Pierwszą było Leisure Genius. Robiliśmy gry na VIC-20 i C64, a także trochę na MSX-a. Specjalizowaliśmy się w takich produkcjach jak Scrabble, Mastermind czy Monopoly. Potem wchłonął nas Virgin Games i przez kilka lat pracowałem pod ich banderą. W 1987 roku uruchomiłem Bitmap Brothers.

P Kto był w tamtym czasie twoim idolem, jeśli chodzi o gry?

Matthew Smith, czyli autor Manic Miner i Jet Set Willy. Dwa fantastyczne programy i zarazem moje ulubione gry. Nigdy za to nie byłem fanem Knight Lore. W ogóle to było tak, że kupiwszy ZX Spectrum, nie miałem wiele czasu na granie. Z jednej strony pracowałem zawodowo,

a z drugiej - uczyłem się programowania. We wspomnianym przez ciebie roku założenia Bitmap Brothers zakochałem się w Dungeon Masterze. Gdy się ukazał, praca w naszym biurze stanęła na dwa tygodnie. Chwilę później FTL Games, czyli ludzie od Dungeon Mastera, wypuścili Oids i znów się zaczęła szalać, ale odbieglśmy chyba trochę od głównego wątku...

P Zaraz do niego wrócimy. Ciekawi mnie jeszcze to, jak rozpoznałeś, że nadszedł koniec epoki ośmiobitowej i że Bitmap Brothers muszą produkować gry na 16-bitowce? Rozmawiałem ostatnio z Jeffem Tunnellem z Dynamixu i on mówił, że pod koniec lat osiemdziesiątych najbardziej dochodową platformą dla twórców gier wciąż było C64.

Może tak to wyglądało z amerykańskiego punktu widzenia, ale na pewno nie z brytyjskiego. Rynek 16-bitowców stanowił domenę europejską. W USA niemal do końca lat osiemdziesiątych dominował C64, panowała tam też ostrożność w przenoszeniu się na nowe platformy. W Europie Amiga rządziła w Niemczech, ale i na Wyspach miała się dobrze. Opinie, że zabiło ją piractwo, nie są do końca prawdziwe, bo piractwo było też wszechpotężne na C64. To USA napędziły C64 i z jakiegoś powodu nie pozwoliły na dobre rozwinąć się Amidze.

P Gdy już ruszyliście z Bitmap Brothers, czyli ty, Steve Kelly i Eric Matthews, jaki hit spowodował, że świat o was usłyszał?

Xenon, czyli nasza pierwsza gra. Jeździliśmy na targi gier i pokazywaliśmy tam nasze tytuły. Ważną rolę w tym wszystkim odgrywała prasa, a my rozumieliśmy zasady współpracy z dziennikarzami. Zawsze dbaliśmy o to, żeby przed premierą pokazać prasie dany tytuł.



Logo

Znak rozpoznawczy
Bitmap Brothers był zapewne inspirowany teledyskiem „If I Was” Midge’a Ure’a z 1985 roku. Siedziba firmy mieściła się w Wapping, na wschodnich przedmieściach Londynu. Bitmap Brothers byli częstymi laureatami istniejącej do dziś nagrody Golden Joystick.



Środowisko było wówczas sporo mniejsze niż obecnie, inne więc były relacje międzyludzkie. Byliśmy jedną zgraną paczką. Nawiąsem mówiąc, gdy robiłem PR w Ameryce, zorientowałem się, że tamtejsi dziennikarze są znacznie bardziej profesjonalni od europejskich. Tam, żeby zostać dziennikarzem, trzeba było skończyć studia, mieć fach, a nie tylko znaleźć się odpowiednim miejscu i czasie i uczyć się pisania na bieżąco, na żywym organizmie czytelników. W Ameryce nie pisali fanatycy gier, tylko profesjonalści. Znacznie łatwiej było więc mi sprzedawać i prezentować nasze produkty za oceanem. Wiem, że niektórzy mogą mnie za to udusić, ale co tam - możesz to napisać.

P Wasza trójka z Bitmap Brothers ubierała się w skórzane płaszcze i ciemne okulary.

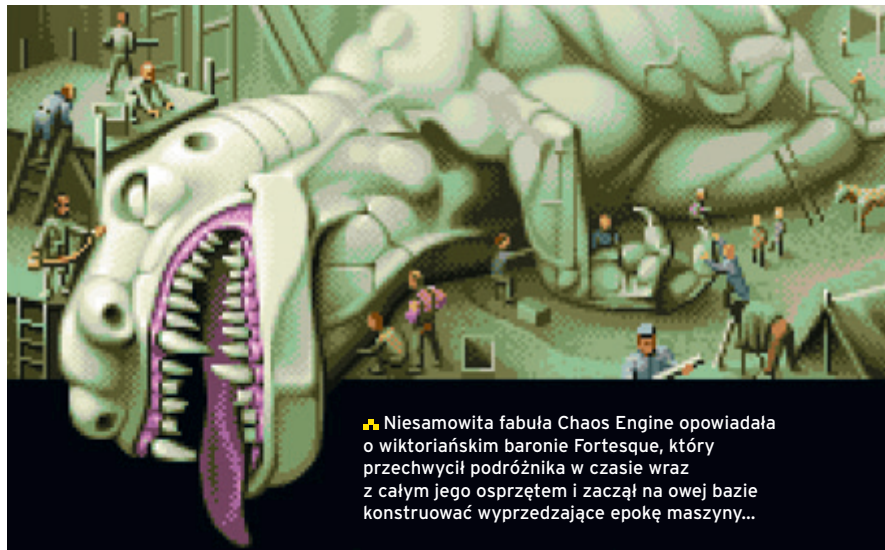
To był specjalnie obmyślony wizerunek?

Ten wizerunek wyrósł z jednej sesji zdjęciowej wykonanej w Amsterdamie. Specjalnie na tę okazję musiałem sobie kupić płaszcz. Ale nie był to przypadek. Pięcioletni kontrakt, jaki podpisaliśmy z naszym wydawcą, Mirrorsoftem, obejmował różnorakie sesje fotograficzne. Kolejną zrobiliśmy w helikopterze Roberta Maxwella, czyli superszefa całego imperium medialnego, największego wówczas na Wyspach. Nazywano nas gwiazdami rocka.

P Jaki był podział ról w Bitmap Brothers?

Eric był projektantem gier, ja i Steve byliśmy zaś programistami. Z biegiem czasu przejąłem też funkcje menedżerskie. Gdy się rozrośliśmy, skończyliśmy robić sobie sesje fotograficzne, bo było trochę nie fair prezentować się we trójkę, podczas gdy cały zespół składał się już wówczas ze znacznie większej liczby osób. Gdy zatrudniasz kilkadziesiąt osób, dla prasy nie jest to temat. Staraliśmy się więc promować gry, a nie nas samych. Gdy dawaliśmy jakiemuś magazynowi nasz nowy tytuł na wyłączność, dbaliśmy o to, by następny taki temat dostał ktoś inny, ponieważ nikogo nie faworyzowaliśmy.

P Wspomniałeś Mirrorsoft, który był waszym pierwszym dystrybutorem...



✦ Niesamowita fabuła Chaos Engine opowiadała o wiktoriańskim baronie Fortesque, który przechwycił podróżnika w czasie wraz z całym jego osprzętem i zaczął na owej bazie konstruować wyprzedzające epokę maszyny...



✦ W jednym z wywiadów z połowy lat 90. Eric Matthews narzekał na zalew gier z renderowaną grafiką. „7th Guest to śmieć. Jeśli chcesz oglądać film, idziesz do kina” – powiedział.

✦ Speedball 2 ukazał się również na C64, a nawet na Game Boya!

Nie, pierwszym był Mastertronic. Człowiekiem odpowiedzialnym za kontakty z nami był Frank Herman, nazywany „dziadkiem całej branży”. Mastertronic został kupiony przez Virgin Games, a ponieważ miałem z nimi wcześniej kontakty, ten alians był naturalny.

P Spotkałeś kiedyś osobiście Roberta Maxwella albo któregoś z jego synów przy okazji współpracy z ich Mirrorsoftem?

Nie, nigdy nie poznaliśmy nikogo z nich. Naszym kontaktem był Sean Brennan, menedżer z Mirror Group, który zajmował się obsługą, jeśli można tak powiedzieć, producentów gier. To ten sam człowiek, który odkrył Charlesa Cecila z Revolution Software i wiele innych później znanych osób.

P Nagle przyszła informacja, że Maxwell nie żyje... Naprawdę nie żyje?

P Co przez to rozumiesz?

Teraz już raczej nie żyje, ale czy w 1991 roku też już nie żył? Ja tego nie wiem na pewno. Nikt tego nie wie, ale pojawiły się domysły, że mogło być inaczej - miał tyle pieniędzy i miejsc na całym świecie, że mógł się gdzieś tam zaszyć. Wkrótce potem wybuchła przecież gigantyczna afera, gdy okazało się, że Maxwell Group wyprowadziło pieniądze z funduszy emerytalnych. Gdyby nie świeżo wprowadzone prawo, gwarantujące przez rząd emerytury, tysiące osób znalazłoby się w bardzo trudnej sytuacji. Ale i tak imperium Maxwella legło w gruzach. Niewykluczone, że gdyby on sam trafił pod sąd, nie uniknąłby wyroku. Czy to nie dziwne, że człowiek, który nikogo i niczego się nie boi, akurat dokładnie w takim momencie spada z jachtu do wody i tonie? W każdym razie straciliśmy dystrybutora, a przede wszystkim pieniądze, które byli nam winni. Przenieśliśmy się pod skrzydła Renegade Software.

P Kto wpadł na pomysł, żeby zrobić Gods?

Eric był szefem projektu. Grafik otrzymał carte blanche, jeśli chodzi o tła, i poszalał. Świat Gods stanowił mieszankę



Rzymu, Grecji i Dalekiego Wschodu. To jedna z moich ulubionych gier Bitmapów, zresztą stała się później jawną inspiracją dla God of War. Bardzo chciałem zawsze wskrzesić Gods, ale Sony mnie ubiegło. W połowie lat dziewięćdziesiątych nie zrobiliśmy sequela Gods, ponieważ platformówki jako gatunek podupadły, a w każdym razie wyewoluowały w kierunku Tomb Raidera.

P W wielu zestawieniach wszech czasów gier na Amigę czołową lokatę okupuje Speedball 2. Osobiście nigdy nie rozumiałem fenomenu tej gry, ale coś w niej musiało być, skoro do dziś fascynuje tak wielu fanów. Cóż to było?

Najważniejszym tematem w grach sportowych jest futbol. Ale wielu ludzi nie przepada za futbolem. W Speedball 2 mamy do czynienia z czymś w rodzaju futbolu, ale jednocześnie nie jest to futbol. Akcja jest tu szybsza niż podczas klasycznego meczu piłki kopanej. Poza tym jest to program stworzony dla dwóch graczy i wspaniale się w tej roli sprawdzający. Podczas normalnego meczu na stadionie jest wiele różnych czynników, które spowalniają widowisko. Odrzuciliśmy je, pozostawiając samą czystą akcję. Osobiście moim ukochanym tytułem był pierwszy Speedball. Wielu dziennikarzy w Europie czy Stanach próbowało mnie ogrzać w tę grę i żadnemu się to nie udało.

P Zdaje się, że zawsze denerwowało cię porównywanie Speedballa z „Rollerball” Normana Jewisona z 1975 roku?

Te dwie rzeczy nie mają ze sobą nic wspólnego. Czy widzieliśmy film? Tak. Czy zainspirował nas? Nie. Czy prasa chciała znaleźć łącznik pomiędzy oboma zjawiskami? Oj, tak - oni zawsze lubią takie łatwe porównania. Jeśli już, to niektóre rzeczy mogły się przenieść do naszego programu podświadomie.

P A Cadaver?

Uwielbiam tę grę. Programowałem ją razem ze Stevem Kellym. To była nasza pierwsza produkcja w 3D. Zresztą powstał już w nowych czasach. Nawiasem mówiąc, jego premiera przypomina mi o momencie przejściowym, gdy kończyła się epoka Amigi i ST. Dla nas dramatycznym sygnałem była premiera Chaos Engine 2. Rynek zmieniał się dosłownie w ciągu tygodni. O tym, że będzie trudno, wiedzieliśmy już w trakcie jego produkcji. Wypuściliśmy grę w 1996 roku na Amigę oraz CD32 i sprzedaliśmy 4 tysiące kopii. To kosztowało nas grube pieniądze i było głównym powodem upadku.

P Ale w tym samym roku było też Z na pecety.


Z zaczęliśmy robić w 1992 roku, planując tę grę na Amigę. W jej przypadku w miarę wcześniej zapadła decyzja, żeby przestawić produkcję na PC. Gdy wszystko mieliśmy już niemal zapięte na ostatni guzik, nadeszła epoka CD-ROM i musieliśmy dokonywać kolejnych zmian. W efekcie produkcja wydłużyła się. W tym czasie wydarzyła się niezbyt przyjemna rzecz, a mianowicie większość naszych pracowników zostało podkupionych przez Westwood Studios



Po latach zarówno Gods, Speedball 2, jak i Chaos Engine ukazały się w nowych szatach. Nie są to już tak ważne gry jak dawniej, a jednak wciąż można dostrzec w nich moc.

i rozpoczęło prace nad Command & Conquer. A ponieważ Westwood to był Virgin, a my w USA dystrybuowaliśmy nasze gry właśnie przez Virgin, centrala tak ustawiła daty premier, żeby Command & Conquer nie konkurował z Z. Nigdy nie miałem pretensji do samego Westwoodu, bo to były decyzje Virginu. Produkcja tej gry bardzo wyczerpała Bitmap Brothers...

P Co było potem?

Zrobiliśmy jeszcze Z: Steel Soldiers w 2001 roku. Trzymaliśmy się RTS-ów, bo mieliśmy bardzo dobry silnik do ich tworzenia. Oprócz tego mieliśmy wiele projektów, których nie byliśmy w stanie zrealizować z powodu braku budżetu. W pewnym momencie orientujesz się, że wydajesz własne pieniądze na prototypy, z których nie wiadomo, co wyniknie. Musisz więc powiedzieć: idę w to dalej albo „stop”. Wybrałem to drugie i na prawie dekadę wycofałem się z tworzenia gier. Obecnie jestem właścicielem praw do większości tytułów Bitmap Brothers i udzielam licencji na ich nowe wersje na platformy mobilne. Pozostały też wspomnienia o najlepszym czasie mojego życia, o tym, gdy tworzyliśmy nasze najlepsze gry. Pamiętam, jak pracowaliśmy nad Chaos Engine i to były dla mnie trzy dni z rzędu harówki non stop. W tym samym czasie wręczane były nagrody branżowe i firma wyekspediowała mnie na ceremonię. Dostawaliśmy tam nagrodę bodaj dla najlepszego producenta gier na platformy 16-bitowe. Przyszedłem w ciuchach niczym tramp, omal nie zostałem aresztowany jako bezdomny, a zaraz potem odebrałem nagrodę. To był moment prawdziwej chwały - mocno pracujesz i odbierasz nagrody. Rok bodaj 1992, tyle lat już minęło, a wciąż pamiętam to jako szczyt mojej kariery! 

Ostatni skok



W Z wszystko wydawało się dobrze zaprojektowane, a jednak gra nie odniosła spodziewanego sukcesu. Niestety, postrzegano ją przez pryzmat Command & Conquer, nazywając czasem „alkoholową” wersją produkcji Westwoodu. Historię tej gry oraz perypetie Mike’a opisał Darren Wall w sfinansowanej w tym roku na Kickstarterze książce „The Bitmap Brothers: Universe”.

OPERACJA WILK

Dzięki Operation Wolf wreszcie mogłeś poczuć się jak Arnold w „Commando”, Sylvester w „Rambo 2” czy Chuck w „Zaginionym w akcji”.

 Bartłomiej Kluska



1

Samotny żołnierz sił specjalnych za linią wroga. Wposażenie: karabin maszynowy i granaty. Miejsce akcji: tropikalna wyspa opanowana przez uzbrojonych po zęby przeciwników. Misja: za wszelką cenę uratować zakładników.

To oczywiście mógłby być początek jednego z tych napakowanych testosteronem filmów, które w drugiej połowie lat osiemdziesiątych podbiły serca młodych ludzi na całym świecie. Jednak tym razem tak zaczynała się gra wideo. Dzięki Taito i Operation Wolf wreszcie mogłeś poczuć się jak Arnold w „Commando”, Sylvester w „Rambo 2” czy Chuck w „Zaginionym w akcji”.

NIEŁATWE ŻYCIE KOMANDOSA

Automaty z grą pojawiły się pod koniec 1987 roku i pozwalały dosłownie chwycić za broń – wprawdzie plastikową i wymierzoną tylko w ekran, ale za to dość sprytnie udającą odrzut po strzale. Obraz przesuwiał się w lewo lub w prawo, zupełnie jakby bohater patrzył na pole walki z jadącego pociągu, a na ekranie pojawiali się wciąż nowi wrogowie do eliminacji: żołnierze, łodzie, helikoptery, czołgi,



3



2

Nie bez znaczenia była też obecność fabuły, choć szczątkowej. Ciąg następujących po sobie zdarzeń uzasadniał jednak jatkę i pozwalał jeszcze lepiej wczuć się w bohatera.

samochody... Trzeba było tylko wycelować i nacisnąć spust, nim oni zdążą otworzyć ogień do ciebie.

Oczywiście koniunkturę na filmowe strzelaniny z bohaterem komandosem, kładącym trupem setki wrogów, wykorzystały już wcześniej choćby Konami (Green Beret), SNK (Ikari Warriors) czy Capcom (Commando - niemające jednak nic wspólnego z obrazem kinowym o tym samym tytule). Jednak dopiero Operation Wolf zapewniła graczom maksymalną jak na możliwości ówczesnego sprzętu immersję, dzięki zastosowaniu widoku z oczu gracza i użyciu pistoletu świetlnego do czegoś innego niż anemiczne strzelanie do kaczek (Duck Hunt) czy ospałych kowbojów (Wild Gunman).

Nie bez znaczenia była też obecność fabuły, choć szczątkowej. Ciąg następujących po sobie zdarzeń uzasadniał jednak jatkę i pozwalał jeszcze lepiej wczuć się w bohatera. Ten natomiast, niczym w dobrym filmie klasy B, musiał przeciąć komunikację za linią wroga, przebić się przez dżunglę, by uzyskać wiedzę o lokalizacji obozu, w którym przetrzymywani są zakładnicy, i wioskę, by oswobodzić jej mieszkańców, przejąć zapasy broni i amunicji z magazynów



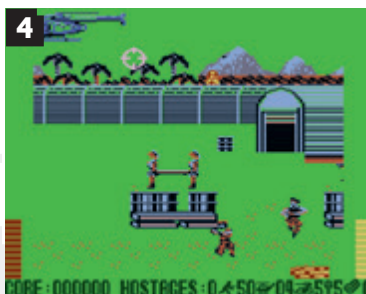
przeciwnika, oswobodzić zakładników i wreszcie eskortować ich na lotnisko. Co ciekawe, gra pozwalała na pewną swobodę w realizacji kolejnych zadań, jednak odejście od sugerowanej chronologii mogło co najwyżej utrudnić wykonanie misji. Jeśli na początku nie przecięło się komunikacji, stawało się czoło większym siłom przeciwnika w dalszych etapach.

Do tego Operation Wolf przekonywała, że bycie herosem, który kładzie trupem setki (a może nawet tysiące) wrogów, nie jest takie proste, jak pokazują to w amerykańskich filmach. Tutaj, wśród nieustannej kafeonii wystrzałów, krzyków i jęków, niemal cały czas należało walczyć o przetrwanie. Szybko kończąca się amunicja zmuszała do uważnego celowania, wciąż spadający poziom energii życiowej nie pozwalał na opieszałość w działaniu, a granaty, które likwidowały większą grupę przeciwników, by dać bohaterowi chwilę oddechu, były dobrem raczej rzadkim. Ekran końcowy z padającym komandosem i napisem „Sorry, but you are finished here” był często widywany w salach arcade. A jednak potencjalni następcy Arnolda i Sylwestra wrzucali do automatów kolejne monety i próbowali ponownie.

UKOJENIE NERWÓW PO CAŁYM DNIU SZKOŁY

Szefowie Taito szybko dostrzegli tę popularność, a ich hit wkrótce został przeniesiony na niemal wszystkie liczące się wówczas komputery i konsole: Amigę, Amstrada CPC, Atari ST, Commodore 64, MSX-a, NES-a, pecety, Segę Master System, a nawet ZX Spectrum (by wymienić tylko najważniejsze platformy). Za dystrybucję większości z tych wersji odpowiadał Ocean Software, dla którego Operation Wolf okazała się jednym z największych przebojów w ofercie.

- Na pierwszy rzut oka trudno o bardziej niewdzięczny tytuł do przenoszenia na mikrokomputery - pisał o grze Taito doskonale znany czytelnikom Pixela Ziemowit Poniewierski. - Połowa zabawy z Operation Wolf to karabiny z force feedbackiem, wielki ekran i dudniące basem głośniki budujące poczucie realnego uczestnictwa w śmiertelnie niebezpiecznej misji. Ta gra nie miała prawa działać na maszynach ośmiobitowych! A jednak zadziałała. Nie zaszkodziło nawet zastąpienie pistoletu świetlnego kursem celownikiem, za którego ruch po ekranie odpowiadał dżojstik. Na szesnastobitowcach w tej zaskakującej roli jeszcze lepiej sprawdziła się myszka.



4

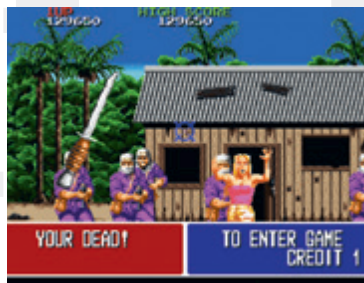


5

- 1 **Jatka** zaczyna się już za kilka sekund.
- 2 **Tak Operation Wolf** wyglądała na Amidze...
- 3 ... **a tak na ZX Spectrum**. Podobała się wszystkim, którzy w nią grali.
- 4 **A na Atari XL/XE** dostępna była tylko polska podrobka.
- 5 **Kultowe słowa**, które zapamiętał każdy mający kontakt z „Wilkiem”.



1



2

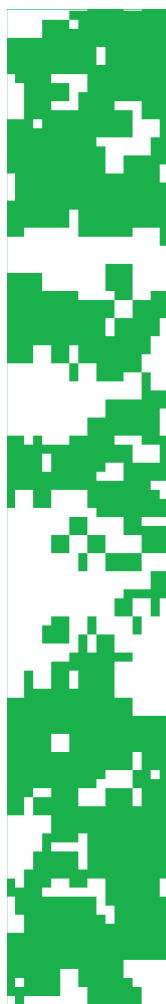


3

Operation Wolf została wysoko oceniona przez recenzentów, a magazyn Sinclair User uhonorował ją tytułem gry roku 1988. Ze zdaniem dziennikarzy zgodzili się gracze - brytyjska nagroda Golden Joystick, przyznawana ich głosami, również trafiła do Taito. Za wyróżnieniami szedł komercyjny sukces. Przykładowo, jeśli wziąć pod uwagę produkcje na ZX Spectrum, przez cały rok 1988 lepiej sprzedawał się tylko RoboCop.

Identyczne jak na Zachodzie uznanie Operation Wolf odniosła również w Polsce. Zdobyła nawet tytuł gry roku (ale u nas już 1989) czytelników Bajtka, zostawiając w pokonanym polu między innymi przeboje takie jak Platoon, Street Fighter, Green Beret czy wspomniany wyżej RoboCop. „Ukojenie nerwów po całym dniu szkoły” - pisał o grze Taito Bajtek. „Wojna nie zna ani dobroci, ani miłości” - filozoficznie dodawał recenzent Top Secretu. Polscy gracze nie potrzebowali jednak specjalnej zachęty.

Wspomina Ziemowit Poniewierski: „Patrzyłem jak zaczarowany. Trudno było nie zauważyć różnicy pomiędzy starszkołnymi platformerami a na wskroś nowoczesną, totalnie dynamiczną strzelaniną, gdzie każda sekunda kipiała testosteronem.



Przejęcie pierwszego etapu dawało niesamowitą satysfakcję. Wszystko powyżej pozwalało na wyzbyte niepotrzebnej skromności chwalenie przed kumplami”. Ci, którzy zdołali ukończyć Operation Wolf, mogli już wtedy sięgnąć także po sequel zatytułowany Operation Thunderbolt (1988). Tu akcja przeniesiona została do fikcyjnego afrykańskiego państewka, gdzie ukryli się terroryści odpowiedzialni za porwanie pasażerskiego samolotu. Sama rozgrywka niewiele różniła się od tej znanej z pierwszej części gry, choć tym razem można było eksterminować terrorystów także z pokładu łodzi czy z wnętrza samochodu, a także zaprosić do wspólnej walki drugiego żadnego wrażeń komandosa.

Co ciekawe, pod tym samym kryptonimem (Operacja Piorun, czyli Thunderbolt) znana była spektakularna akcja odbicia zakładników - pasażerów porwanego samolotu przetrzymywanych na ugandyjskim lotnisku Entebbe przez izraelskie siły specjalne. Wydarzenia z 1976 roku posłużyły autorom gry jako inspiracja, a sequel Operation Wolf zyskał podobną popularność jak część pierwsza. Najpierw ukazał się na automatach, a chwilę później na komputerach i konsolach.

NARODZINY GATUNKU

Cieszyć się grami Taito nie mogli tylko posiadacze ośmiobitowych Atari XL/XE (jeśli wierzyć wynikom ankiety przeprowadzonej wśród czytelników TS, na początku lat 90. wciąż będącego ulubionym komputerem polskich graczy). Uznawane na Zachodzie za niemal martwą platformę „małe” Atari nie dostało swojej konwersji ani Operation Wolf, ani jej sequela.

Lukę tę dostrzegli krajowi autorzy z demoscenowej grupy Our Soft, tworząc grę pod tytułem Operation Blood, którą w 1992 roku wydało Mirage Software. Była to niemal dokładna konwersja oryginału Taito, a Polacy nawet grafikę do swojej produkcji „pożyczyli” z... Operation Wolf na Commodore 64. Zamożniejsi „mali” atarowcy mogli zwiększyć precyzję celowania, wykorzystując mysz do Atari ST lub Amigi zamiast dżoystika. Gra odniosła duży sukces wśród wygłodniałych nowości posiadaczy atarynki (ocena w Secret Service - 80%) i doczekała się sequela zatytułowanego Special Forces. Tym razem autorzy pożyczili grafikę z innej gry na C64 - Operation Hanoi (1990).

Ta ostatnia nie została wyprodukowana przez Taito, była natomiast jednym z reprezentantów nowego

1 W Operation Wolf można było zagrać nawet na Atari ST.

2 Operation Thunderbolt - wreszcie można strzelać we dwóch.

3 W Microcosm strzelanina toczy się we wnętrzu ludzkiego ciała.

4 Operation Thunderbolt na Commodore 64.

5 Mad Dog McCree - celowniczek w westernowej scenografii.



4



5

**6**

Trudno było nie zauważyć różnicy pomiędzy starszkołnymi platformerami a na wskroś nowoczesną, dynamiczną strzelaniną, gdzie każda sekunda kipiała testosteronem.

gatunku, który narodził się wraz z Operation Wolf. Na Zachodzie określano go mianem rail shooter, ponieważ pole walki przesunęło się jak na szynach. Gracz nie miał realnego wpływu na kierunek przemieszczania się bohatera, odpowiadając jedynie za prowadzenie ognia. W Polsce, od najważniejszego elementu na ekranie, przyjęła się inna nazwa - celowniczek.

Szybko okazało się, że niewiele da się w takiej rozrywce wymyślić. Niektórzy producenci, jak w przypadku wspomnianej wyżej Operation Hanoi, Jungle Warfare albo Line of Fire Segi, niemal dokładnie kopiowali pierwowzór Taito. Zmieniali tylko lokalizacje, w których samotny komandos walczył z armią przeciwników. Inni jednak dostrzegli w gatunku zaskakujący potencjał - świetnie nadawał się on do opowiadania interaktywnych historii.

CAŁKIEM NIEZŁE KINO

Przykład dało samo Taito. W grze Space Gun (1990) przeniosło akcję w przyszłość i stworzyło horror science-fiction pełen czających się w mrocznych korytarzach kosmicznej kolonii obcych, których należało eksterminować za pomocą broni palnej. Od pierwszych scen strzelaniny narzucały się skojarzenia z kinowym obrazem




„Aliens” Jamesa Camerona. Interesująca była również ekranizacja „Terminatora 2” (Midway, 1991), w której gracz wcielał się w cyborga przeprogramowanego tak, aby chronić Johna Connora i zwalczać SkyNet. Od strony gameplayu sprowadzało się to do celowania i naciskania spustu pistoletu świetlnego (lub przycisku myszy), ale fabuła prowadziła zarówno w czasie współczesne, jak i w przyszłość. W grze pojawiali się Arnold Schwarzenegger i Robert Patrick, nie mogło zabraknąć także znanych z filmu motywów (ze słynnym „Hasta la vista, baby” na czele) i wątków - łącznie z finałowym pojedynkiem w hucie.

O tym, że celowniczki świetnie nadają się do opowiadania historii znanych z kina, przekonywał też Star Wars: Rebel Assault, w którym dla urozmaicenia w części etapów dano jednak graczom pewną swobodę ruchu. Z kolei Psygnosis udowodnił, że można w tym gatunku snuć także całkowicie autorskie opowieści. Microcosm (1994) przenosił akcję do wnętrza ludzkiego organizmu, gdzie poprzez strzelanie rozprawiało się z wirusem, a osadzony w odległej przyszłości Novastorm pozwalał powalczyć o najwyższą stawkę - przetrwanie ludzkości.

Jeszcze mocniej filmowy charakter podkreślały produkcje American Laser Games. Westernowa seria Mad Dog McCree, policyjne Crime Patrol i Drug Wars, gangsterski Who Shot Johnny Rock? czy przebrane za science-fiction Space Pirates - niezależnie od dekoracji wszystkie one opierały się na identycznym schemacie: oglądania kolejnych scen filmu i celowania do pojawiających się na ekranie przeciwników. Nie dało się jednak ukryć, że coraz mniej w tych zabawach gry, a coraz więcej kina. Powtarzalność rozgrywki połączona z monotonią fabuły, stanowiących pretekst do strzelaniny, zaczęła zniechęcać graczy.

Co gorsza, wraz z premierą Doom a i rozwojem gier FPS okazało się, że można nie tylko strzelać, ale również chodzić postacią, której oczami ogląda się świat. To otworzyło zupełnie nowe perspektywy zarówno przed twórcami, jak i graczami.

Celowniczki uratował powrót do źródeł. Serie Panzer Dragoon, Virtua Cop i The House of the Dead Segi, Time Crisis Namco czy Lethal Enforcers Konami, eksponując arkadowe korzenie, udowodniły, że rail shooter nadal mogą bawić. Wystarczyło trzymać się drogi wskazanej przez Operation Wolf. 

7**8****6**

Fabuła, choć szczątkowa, uzasadnia jatkę.

7

Operation Thunderbolt na Spectrum - znów trudno odszukać wroga.

8

Terminator 2: jest prawdziwy T-800!

Celowniczki świetnie nadają się do opowiadania historii znanych z kina.



STRASZNY **SEKRET** CYBERDREAMS

W całej historii elektronicznej rozrywki to oni byli najbliżej zespolenia światów gier, literatury i filmu. Wszczęli rewolucję, a potem zniknęli ot tak jak za pstryknięciem palców.

■ Micz

Cała historia zaczęła się od człowieka imieniem Patrick Ketchum. Urodził się na przedmieściach San Diego w 1954 roku, a w wieku kilkunastu lat przeniósł się z rodziną do Los Angeles. Jego pierwsza aktywność wiązała się muzyką. Zjawiał się na koncertach rockowych, wdrapywał na scenę i robił gwiazdom zdjęcia. Postaci to były nie byle jakie: Stonesi, Led Zeppelin, Paul McCartney czy Bob Dylan. Bycie samozwańczym fotografem gwiazd zapewne na dłużej by go wciągnęło, gdyby nie nadejście pewnej epoki. Już w 1971 roku dziennikarz Don Hoefler ukuł pojęcie Dolina Krzemowa, by oddać fenomen tego, co działo się ponad trzysta mil na północ od Miasta Aniołów, w dolinie Santa Clara. Układy scalone, procesory i komputery emitowały światło wskazujące majaczący na horyzoncie XXI wiek! Pod koniec dekady każdy zdolny dwudziestokilkulatek marzył o tym, żeby znaleźć się w tym tyglu, gdzie wykuwała się przyszłość. Patrick Ketchum też tam trafił.

BRUCE LEE I INNI

Najpierw pracował dla takich gigantów jak IBM, Apple, Commodore czy RadioShack, ale już w 1980 roku otwiera w Chatsworth nieopodal swojego domu firmę Datasoft, Inc. To bardzo ciekawe, dobrze prowadzone małe przedsiębiorstwo, które nie rzucało się z motyką na słońce, tylko analizowało sytuację rynkową i dopasowywało do jej potrzeb. Na początku są więc podwykonawcami, przygotowującymi konwersje gier z automatów na ośmiobitowe Atari. To dzięki Datasoft ujrzelśmy na Atari 800XL Zaxxona, Pooyana oraz Dig Dug.

Plany rozrosły się, gdy wiceszefem Datasoft ds. produkcyjnych został John A. Garcia, człowiek renesansu, interesujący się filmem i fotografią, absolwent London Film School. Za jego namową firma weszła na zupełnie nową, niezbadaną dotąd drogę, a mianowicie zaczęła samodzielnie tworzyć gry, na dodatek korzystając

z motywów filmowych. To właśnie w Chatsworth zaczęto w 1983 roku programować na ośmiobitowym Atari pamiętnego Bruce Lee, a dwa lata później z taśmy produkcyjnej zeszło znakomite The Goonies, w którym kierowaliśmy wieloma bohaterami, oparte na letnim blockbusterze Richarda Donnera.

W 1985 roku Garcia odszedł z Datasoftu, by założyć istniejącą do dziś firmę NovaLogic, o której piszemy zresztą kilka stron dalej. Wkrótce potem swoje udziały sprzedał Ketchum, a władzę nad firmą przejął... Gillette, znane bardziej z produkcji żyletek niż inwestowania w nowe technologie.

Nasz bohater znalazł się na rozstajach. Epokę ośmiobitową opuścił w idealnym momencie, podobnie jak bracia Stamperowie swoje Ultimate Play The Game, wyczuwając jej rychły koniec. Przez kilka lat nie robił nic, o czym chciałby wspominać, aż w końcu nabrał ochoty na ponowne wstąpienie w progi elektronicznej rozrywki. Już w nowej erze, na innym poziomie.

ANDROIDY ŚNIĄ O ELEKTRYCZNYCH OWCACH

Cyberdreams powstało w 1990 roku, gdy Ketchum dogadał się z biznesmenem Rolfem Klugiem. Układ był taki: ten pierwszy dostarcza pomysły, pracę i kontakty, drugi zaś zajmuje się finansami.

Żeby sobie w pełni uświadomić, w jakim momencie historii się znajdujemy, trzeba się przyjrzeć temu, co robili wówczas najwięksi. Ogólnie gry wydobywały się z getta, w którym tkwiły przez całe lata osiemdziesiąte, czyli morza zręcznościowych, kolorowych platformówek i labiryntówek, w których opowieść ograniczała się do tego, że wiedzieliśmy, jaki jest zawód albo imię bohatera.

PATRICK KETCHUM ZNALAZŁ SIĘ NA ROZSTAJACH. EPOKĘ OŚMIOBITOWĄ OPUŚCIŁ W IDEALNYM MOMENCIE, PODOBNIIE JAK BRACIA STAMPEROWIE SWOJE ULTIMATE PLAY THE GAME, WYCZUWAJĄC JEJ RYCHŁY KONIEC.

Coraz odważniej snuto skomplikowane fabularnie historie za pomocą już nie tylko słów, jak niegdyś Infocom, lecz również obrazów i dźwięków. Opodal terytorium zajętego przed dwóch samodzielnych liderów: Lucasfilm Games i Sierra On-Line coraz odważniej poczynił sobie Access Software, penetrujący nieznaną wcześniej krainę za pomocą doskonałego Countdown oraz Martian Memorandum. Snuli już nie bajki o dzielnych rycerzach albo pociesznych fajtlapach, lecz historie dla dorosłych o zbrodni, spiskach, zdradzie i pożądaniu.

Cyberdreams na początku działalności mocno zaciskało pasa. Całkiem słusznie, bo przecież mówimy o czasach, gdy budżet 50 tysięcy dolarów na grę był godzinien pozadzroszczenia, o czym w Pixelu #08 mówił Jeff Tunnell. Na początku oprócz Ketchuma do ekipy należał też programista John Krause, ich biuro stanowił zaś dom naszego bohatera. To tam, niedaleko od Beverly Hills, rodziły się pierwsze cybernetyczne sny.

Przygodówki były na początku lat dziewięćdziesiątych idealnym i właściwie jedynym gatunkiem na tyle nośnym, by udźwignąć to, co Cyberdreams miało w planach. Jednak Ketchum zdecydował zacząć od czegoś, na czym znał się najlepiej, czyli gry akcji w stylu Bruce'a Lee. Produkcja nazywała się Evolver, a głównym jej programistą został debiutant Joby Otero. Projekt utknął na takim etapie, że nikt spoza firmy nie widział go w działającej wersji. Nie ma też pozostałości w postaci screenów. To była pomyłka, ślepa uliczka w planach studia. Cyberdreams opracowało model produkcji wysokobudżetowych przygodówek, w których powstawaniu będą brać udział luminarze literatury i filmu.

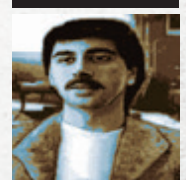


+ Patrick Ketchum poza dwoma latami spędzonymi w Londynie całe życie mieszkał w Kalifornii.



+ Autorem Zorro był James Garon, który następnie zniknął z branży gier. Wcześniej napisał dla Datasoftu The Dallas Quest.

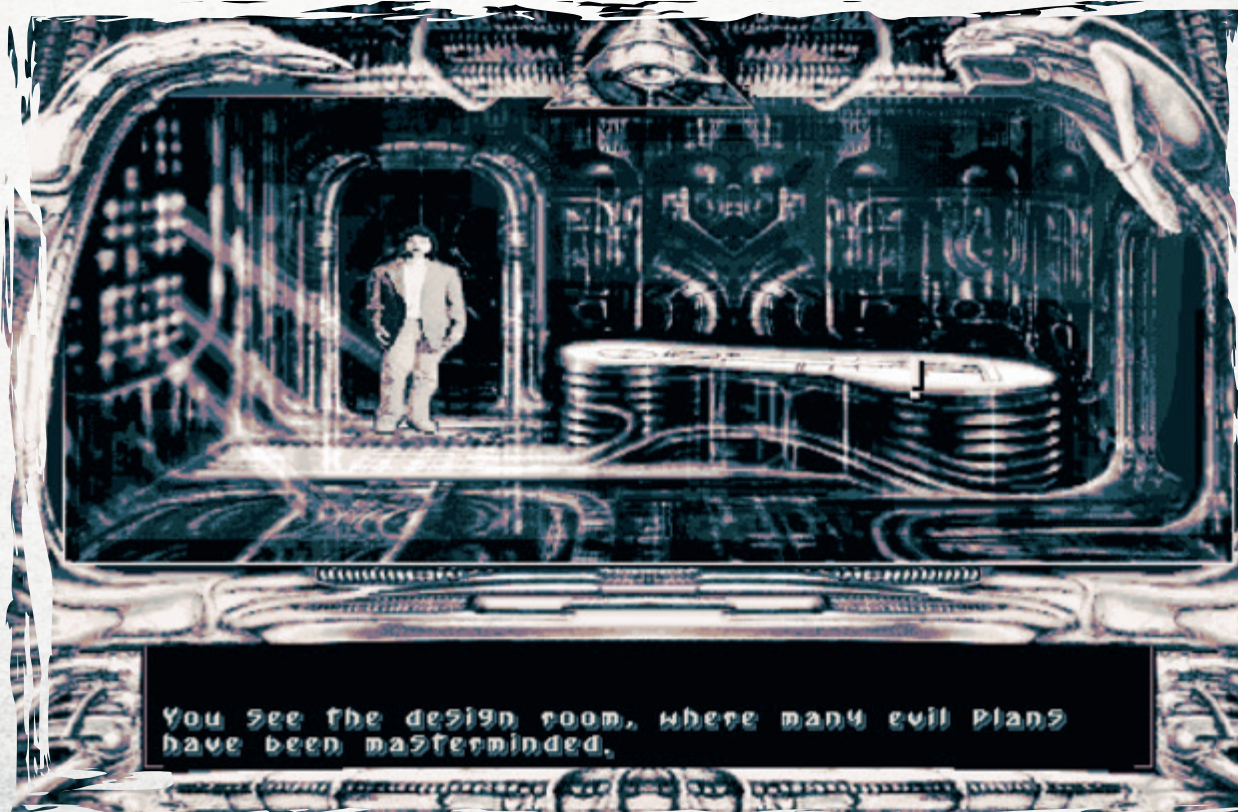
Mike



Michael Dawson pojawił się w Cyberdreams w 1991 roku jako pracownik numer 3. Trafił tam dzięki ogłoszeniu w LA Times. Jak sam wspominał, jego przywiązanie do gier rozpoczęło się, gdy na początku lat 80. siadł na kanapie z joystickiem od Atari 2600.



✚ Obraz Giger, który stał się ikoną Dark Seed nosił oryginalną nazwę 251 „Li II” 1974.



✚ W pracach Giger z lat 70. znajduje się wiele kosmicznych motywów oraz czystej pornografii. Ta druga do gry nie trafiła.

You see the design room, where many evil plans have been masterminded.

HASŁO REKLAMOWE CYBERDREAMS PRZY OKAZJI DARK SEED BRZMIAŁO „WYMYŚLAJĄC SPOSOBY, BY ZADZIWIĄĆ”. NIE BYŁO W TYM BUŃCZUCZNOŚCI ORIGINU I JEGO MANII TWORZENIA ŚWIATÓW. CYBERDREAMS NIE KŁADŁO NACISKU NA TECHNICZNA STRONĘ SWEGO PRODUKTU.

Szacowano, że budżet każdej z takich gier miał się mieścić w przedziale 400-500 tysięcy dolarów.

W Cyberdreams została tchnięta dobra energia, gdy w jego szeregi wstąpił świeżo upieczony absolwent University of Southern California. Nazywał się Mike Dawson.

NASIENIE MROKU

Ciężko po latach dokopać się do informacji, w jakich okolicznościach i kto pierwszy rzucił hasło „Giger”, ale – o czym informuje instrukcja Dark Seed – musiał to być ktoś z trójki Dawson, Krause, Ketchum. Zapewne ten pierwszy. Gdy padł pomysł wykorzystania prac Gigera, zaczęło się wysyłanie faksów do Szwajcarii oraz spędzono godziny na telekonferencjach. Pomógł amerykański wydawca, dzięki czemu wielki mistrz ciemności i kosmicznego sado-maso Hans Rudolf Giger przychylniej spojrzął na pomysł współpracy przy wymyślaniu gry komputerowej.

Dwa razy musiano lecieć do Zurichu, by w pracowni mistrza ostatecznie przekonać go do interaktywnych opowieści. Mike Dawson wspomina o „walizkach pieniędzy”, jakie wówczas dostarczano artyście. A chodziło nie o to, by wytworzył coś odrębnego na potrzeby projektu, lecz o to, by Cyberdreams zyskało dostęp do jego prac i mogło je na ustalonych zasadach wykorzystywać w Dark Seed, bo tak nazwano powstającą przygodówkę. Przy jej wykluwaniu się oprócz wyżej wymienionych mieli również ważny udział Paul Drzewiecki oraz Michael Cranford, znany z pracy dla Briana Fargo.

Joby Otero zostawił raz na zawsze Evolvera i wraz z dwójką innych grafików otrzymał trudne zadanie.

Ponieważ Giger życzył sobie, by gra była w wysokiej rozdzielczości, coś trzeba było zrobić z kolorami. Paletę sprasowano do 16 barw, zmieniając kolorystykę na maksymalnie mroczną. Nawet skąpany w słońcu dnia dom wydawał się złowieszczy, jakby świeżo wyciągnięty z paszczy Nieznanego.

Itak oto powstało dzieło, które należy docenić za jego bezinteresowne zamilowanie do gotyku. Historia mówiła o pisarzu Mike'u Dawsonie, który przybywał do wiktoriańskiego domu, odnajdując w lustrze drogę do mrocznego świata, pełnego cierpienia oraz postaci niczym ze stołu sekcyjnego z Roswell. Dawsonowi swojego wizerunku oraz głosu użyczył prawdziwy Mike Dawson, naczelnym zaś, najbardziej zapadającym w pamięć obrazem z całej gry pozostawała wężowa twarz kobiety.

Była to Li Tobler (1948-1971), z którą Giger spędził pięć lat aż do jej samobójczej śmierci. Fascynowała go, będąc „tajemniczą kobietą, próbującą wydostać się z koszmarów, które opanowały jej duszę”. Wizerunek Tobler trafił na

okładkę gry, pojawiała się też ona w mrocznym świecie na ekranie monitora jako Strażnik Pergaminów. Po jej policzkach płynęły łzy, a potem zniknęła, by pojawić się w końcowej scenie już jedynie jako zamierzchnie wspomnienie.

Hasło reklamowe Cyberdreams przy okazji Dark Seed brzmiało „Wymyślając sposoby, by zadziwić”. Nie było w tym buńczuczności Originu i jego manii tworzenia światów. Cyberdreams nie kładło nacisku na techniczną stronę swego produktu. Liczyła się opowieść, jej oddziaływanie na wyobraźnię, a także narracja prowadząca nas wąską ścieżką pomiędzy rzeczywistością a koszmarami.

Gra ukazała się pierwotnie na PC i Amigę, spotykając się z umiarkowanym przyjęciem. Recenzent miesięcznika Computer Gaming World nie ukrywał zachwyty („Od czasu Looma nie widziałem równie artystycznego związku pomiędzy obrazem a muzyką”), ale zarazem studził emocje. Zauważał, że interaktywne elementy zostały potraktowane po macoszemu. „Są tak słabo zaimplementowane, że nieomal psuje to cały efekt” – pisał Val Miller. Okazał się prorokiem, bo właśnie nieznanomoc growej materii wkrótce miała zabić Cyberdreams.

Zaraz po premierze Dark Seed z firmą pożegnał się Mike Dawson, którego gry znudziły i zapragnął pisać scenariusze do telewizji. To też znaczący symbol: człowiek, który przyniósł kalifornijskiej ekipie sukces, odszedł jako pierwszy.



➤ Akcja CyberRace osadzona była w galaktyce, w której walczą ze sobą imperia Terry i Kaladasii.



➤ Muzeum H. R. Gigera znajduje się w słynnej z produkcji sera szwajcarskiej miejscowości Gruyeres.



Muzyka

➤ Ścieżkę dźwiękową skomponował Gregory Alper, który pracował potem dla Blizzarda przy Warcraftcie. Muzyka wewnątrz domu była psychodeliczna, męcząca uszy. Katharsis następowało po wyjściu na zewnątrz. Włączał się wówczas niezwykle, romantyczny kawałek.

PODJĘTO BRZEMIENNĄ W SKUTKACH DECYZJĘ, ŻEBY PRODUKOWAĆ KOLEJNE GRY ZA POMOCĄ ZEWNĘTRZNYCH FIRM. DARK SEED I CYBERRACE POWSTAŁY W RAMACH CYBERDREAMS. TERAZ WYMYŚLONO, BY W MACIERZYSTYM STUDIUM TWORZYĆ JEDYNIĘ ZARYSY PROJEKTÓW, A ICH REALIZACJĄ MIAŁY SIĘ ZAJMOWAĆ WYNAJĘTE ZESPOŁY.

PROJEKTY WIDMA

Po premierze Dark Seed stała się rzecz dziwna. Cyberdreams w 1993 roku wydało jedynie CyberRace, czyli unowocześnione Rescue on Fractalus, w którym wyścigi odbywały się na maszynach zaprojektowanych przez Syda Meada. Określany szaczkowym mianem neofuturysty artysta został wypatrzony przez Ketchuma, którego zafascynowała jedna z jego prac - i to wcale niezwiązana z jego działalnością przy scenografii filmowego „Blade Runnera”. Mead oprócz wkładu w CyberRace zaprojektował też logo firmy. Znajdowała się na nim owca zdająca się skakać w kierunku nieba, ku nowym światom i wyzwaniom przekraczającym ludzkie możliwości. Śmiały zwierzak miał wyznaczać przyszłość Cyberdreams.

Owa przyszłość ciągle jeszcze rysowała się różowo. Przede wszystkim rozpoczęto prace z Garym Gygaxem, kolejną legendą popkultury, współtwórcą systemu fabularnego

Dungeons & Dragons. Rzecz została nazwana Hunters of Ralk i miała być epokowym, niespotykanym RPG z pełnym 3D oraz prerenderowanymi postaciami wyglądającymi tak realnie, jak nic innego w 1993 roku. W tym czasie pojawiło się niestety The Elder Scrolls: Arena i pomysł już nie był tak świeży, ale ciągle jednak rokujący.

Stała się przy tym rzecz dramatyczna, która zaważyła na dalszym rozwoju wypadków. Otóż podjęto brzezienną w skutkach decyzję, żeby produkować kolejne gry za pomocą zewnętrznych firm. Dark Seed i CyberRace powstały w ramach Cyberdreams. Teraz wymyślono, by w macierzystym studiu tworzyć jedynie zarysy projektów, a ich realizacją miały się zajmować wynajęte zespoły. W ten sposób produkowano Hunters of Ralk, ale również inny zapowiadany tytuł: Wes Craven's Principles of Fear. Wielki mistrz horroru, który trzy razy trafiał na sam szczyt - dzięki: „Ostatniemu domowi na lewo”,

Muza



Li Tobler nie była pięknoscia. Trochę przypominała muze surrealistów, Gałę. W 1974 roku uciekła od Giger'a i wyjechała z nowym kochankiem do USA. Jednak po miesiącu wróciła do artysty, zaczynając się pograżać w depresji. Tymczasem Giger przeżywał twórcze uniesienia.

Producentem Dark Seed 2 był David Mullich, scenarzysta stworzył zaś znany amerykański pisarz Raymond Benson.

„Koszmarowi z ulicy Wiązów” oraz „Krzykowi” - pracę dla Cyberdreams ograniczył do opisanego na jednej kartce zarysu scenariusza. Następnie zabrał się za niego sztab ghost writerów, wypływając na podstawie owych zapisków 100-stronicowy skrypt, po czym został zapędzony do wymyślania zagadek, które jakimś cudem zdołałyby wzbogacić nieliniową historię. Takie metody pracy powodowały, że w Cyberdreams zapachniało katastrofą.

Cały rok 1994 upłynął na zapowiedziach. Oprócz wspomnianych, w planach pojawił się też Reverance, osadzona w świecie fantasy gra akcji FPP, z wystawnymi sekwencjami filmowymi.

Latem 1995 roku Hollywood Reporter donosił: „MGM Interactive idzie do łóżka z Cyberdreams”. Wydzźwięk artykułu może i brzmiał optymistycznie, jednak dziś już wiemy, że wszystkie wjazdy gigantów typu Philips, Panasonic czy właśnie MGM na teren elektronicznej rozrywki kończyły się wywrotkami. Formalnie chodziło o umowę dystrybucyjną, ale de facto oznaczało to przejęcie Cyberdreams przez medialnego molocha. Jedną z pierwszych decyzji było wyrzucenie Patricka Ketchuma z funkcji dyrektora generalnego, który następnie sprzedał udziały i całkowicie wycofał się z działalności w branży gier. Jego miejsce zajął Paul Licari. Wspierając się nowo wybraną szefową marketingu, zaczął ogłaszać kolejne projekty: Incredible Shrinking Character, Species czy Noir: The Shadowy Thriller.

Tymczasem w 1995 roku Cyberdreams wydało po dwuletniej przerwie dwie gry: Dark Seed II oraz I Have No Mouth and I Must Scream. Obie bardzo dobre, obie jak na masowego odbiorcę zbyt ponure i przytłaczające, stworzone przez zewnętrzne ekipy, ale co najgorsze - opublikowane pierwotnie wyłącznie w wersjach na PC. Żeby zrozumieć rozmach Cyberdreams, wystarczy wspomnieć, że muzykę do tej drugiej gry skomponował





Pradawni stworzyli Behemotha, który wysłał energię życiową Ziemi.

LATEM 1995 ROKU HOLLYWOOD REPORTER DONOSIŁ: „MGM INTERACTIVE IDZIE DO ŁÓŻKA Z CYBERDREAMS”.

Wielka czacha z The Goonies produkcji Datasoftu zdaje się być prawnym wzorem późniejszych motywów.



Mike Dawson powrócił do rodzinnego miasteczka Crowley w stanie Teksas, by w cyrku odkryć znajome motywy.



Autorami I Have no Mouth and I Must Scream było działające w latach 1991-97 studio Dreamers Guild. Gra działała na silniku nazwanym S.A.G.A.

DWA PROJEKTY CYBERDREAMS
ZOSTAŁY WYDANE W NOWYCH
SZATACH JUŻ PO UPADKU FIRMY.
INTERACTIVE MOVIE BLUE
HEAT: THE CASE OF THE COVER
GIRL MURDERS WYSZEDŁ WE
WRZEŚNIU 1997 ROKU POD
BANDERĄ ORION INTERACTIVE
POWIĄZANEGO Z MGM.



❖ **Noir:** Shadowy Thriller przemknął przez rynek bez większego szumu. Formalnie był przygodówką ze statycznymi tłami i drugoligowymi aktorami, rozgrywającą się w Los Angeles lat 40.

❖ **Reverance** miało szaloną fabułę, w której gracze przemierzać mieli królestwo zmarłych i walczyć z samym Ozyrysem.

❖ **Principles of Fear** działało na silniku Insane 3-D. Istniało nawet grywalne demo tej gry.

❖ **Incredible Shrinking Character** (screen po prawej) planowany był w wersjach na PC, PlayStation oraz Sega Saturn.



AŻ STRACH POMYŚLEĆ, ŻE SKORO PRZY BUDŻECIE 500 TYSIĘCY DOLARÓW DAWAŁO SIĘ UZYSKAĆ UDZIAŁ TWÓRCÓW POKROJU GIGERA, ELLISONA CZY CRAVENA, TO CO MOŻNA BY WYKRZESAĆ TĄ SAMĄ METODĄ, MAJĄC STO RAZY WIĘCEJ KASY JAK ROCKSTAR.

John Ottman, który niedługo potem rozpoczął trwającą do dziś wielką hollywoodzką karierę. I można oczywiście pisać peany na cześć Harlana Ellisona, który stworzył niebywałą, wzorowaną na Josefie Mengele postać Nimdoka czy doszukiwać się, ile z „Twin Peaks” wstrzyknięto w Dark Seed II. Nie zmienia to jednak faktu, że obie gry sprzedały się bardzo słabo.

UPADEK

To, co wydarzyło się później, musi stanowić jakiś ponury sekret, skoro nikt z zainteresowanych do dziś nie komentuje wydarzeń z lat 1996-1997. Pojawia się jedynie spiskowa sugestia, że całe niezszczęście mogło się zacząć od zainteresowania Centrum Szymona Wiesenthala możliwym antysemityzmem w I Have no Mouth and I Must Scream. Przypomnijmy, że firma w tamtym momencie była jednym z podmiotów należących pośrednio do przebrzmiałego, ale jednak ciągle ważnego studia Metro-Goldwyn-Mayer, a nie jest wielką tajemnicą, że w Hollywood jakiegokolwiek podejrzenia antysemityzmu są tępione rozpalonym żelazem.

W 1996 roku ukazała się ostatnia gra Cyberdreams, arcyciekawa przygodówka w stylu The Journeyman Project, zatytułowana Noir: A Shadowy Thriller. Wiosną kolejnego roku w Cyberdreams zamilkły telefony i zniknęła strona internetowa. Cały czas przy tym potwierdzano zamówienia na mające się rychło pojawić nowe tytuły.

Nie lękający się nikogo ani niczego Harlan Ellison powiedział w wywiadzie, że to dyrektor Paul Licari opróżnił konto firmy i ulotnił się, gdy tylko sytuacja zaczęła się robić nieperspektywiczna. Autor nie otrzymał pieniędzy za swój wkład

w I Have no Mouth and I Must Scream i dopiero po ostrej interwencji MGM zgodziło się wypłacić mu honorarium w postaci pudełek z grą oraz holograficznych podkładek pod mysz - o ironio - z jego własną twarzą, bo to on użyczył wizerunku oraz głosu szalonemu komputerowi AM. Ellison sprzedawał gry poprzez swoją stronę internetową, podkładowki pod mysz rozdawał zaś na konwentach SF. Trochę pieniędzy zdołał odzyskać.

NIE WSZYSTEK UMRE

Dwa projekty Cyberdreams zostały wydane w nowych szatach już po upadku firmy. Interactive movie Blue Heat: The Case of the Cover Girl Murders wyszedł we wrześniu 1997 roku pod banderą Orion Interactive powiązanego z MGM. Była to próba pożenienia świata filmu z grą. Zrealizowana z udziałem aktorskich tuzów takich jak Elliott Gould (oryginalny „M.A.S.H.”) czy Corbin Bernsen („Dentysta”!) okazała się całkowicie niegrywalna. Podobnie bez szumu przemknął kosmiczny symulator Ares Rising realizowany pod skrzydłami Cyberdreams przez ekipę, która pracowała wcześniej dla Originu nad Privateerem. Próbowano też reanimować Wes Craven's Principles of Fear, zwłaszcza że świat właśnie ogarnęła fala popularności „Krzyku”, jednak dziwnym trafem nie znalazł się żaden chętny do przejęcia i dokończenia zaawansowanego już projektu.

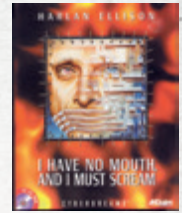
Gary Gygax zdołał ocalić swoją pracę przy Hunters of Ralk - stworzył to wszystko na system fabularny i tak w 1999 roku ukazało się papierowe RPG zatytułowane z hiszpańska Legendary Adventure.

Patrick Ketchum nie ma ochoty rozmawiać o starych czasach. Nie reagował na kilka moich próśb

nawiązania kontaktu, także innym nie udzielił żadnego wywiadu. Po skończeniu kariery producenta gier wrócił do swojej pierwotnej pasji. Przez pewien czas w jego obiektywie lądowali pozbawieni koszul, umięśnieni mężczyźni, a od kilku lat przeważającym tematem jest architektura. Ketchum prowadzi obecnie komercyjną działalność polegającą na wykonywaniu fotograficznych sesji domów i innych posiadłości. Mieszkając w południowej Kalifornii, za około 400 dolarów można zamówić jego usługi, wliczając w to powietrzne zdjęcia z drona.

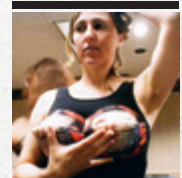
Dziedzictwo Cyberdreams stanowi odpowiednik filmowego nurtu art-house. Ketchum wpadł na prosty pomysł: nie kopiować filmowych dokonań, jak robił na przykład Ocean Software, lecz wykorzystywać zasoby znajdujące się w „starszych mediach” i za ich pomocą tkać interaktywne opowieści w elektronicznej rozrywce. Oczywiście nie zawsze wychodziło, i tak - trwało to bardzo krótko. Ale ślad pozostał. I aż strach pomyśleć, że skoro przy budżecie 500 tysięcy dolarów dawało się uzyskać udział twórców pokroju Gigera, Ellisona czy Cravena, to co można by wykrzesać tą samą metodą, mając sto razy więcej kasy jak Rockstar, specjalizujący się w wystawnym bajzlu rodem z kina z Chuckiem Norrisem. Tyle że dziś nikt nie ma odwagi, by to sprawdzić, skoro rzeźnie 3D są ciągle w modzie.

Miałem przywiezione z targów ECTS piękne zdobione teczki z informacjami dla prasy Cyberdreams z materiałami na temat jego widmowych gier. Wyrzuciłem je w czasach, gdy, o zgrozo, nie dostrzegałem ich nostalgicznym wartości. Na szczęście wspomnienie o Cyberdreams wciąż mam w głowie, tak jak pamięć o smutnych oczach Li Tobler. „Dopiero teraz zaczynam rozumieć” - to były ostatnie słowa Mike'a Dawsona w Dark Seed. Ja już kilka lat temu zrozumiałem, jak wielcy byli Ketchum i jego koledzy - zapomniani pionierzy nowej multimedialnej ery w grach komputerowych. Cześć ich pamięci! ■



Okładka pudełkowego wydania I Have no Mouth and I Must Scream stanowi bezsprzeczne arcydzieło. Twarz Ellisona jest przeobrażająca poprzez swą dramatyczną obojętność.

Mousepad



Harlan Ellison nie zdołał sprzedać wszystkich podkładek pod mysz. Część z nich rozdał na konwentach SF, ale w pewnym momencie urządził dodatkowo performance, obudowując modelkę od stóp do głowy owymi podkładekami.



HELIKOPTER WIRTUALNY

Każdy, kto w latach 90. latał po wirtualnym niebie helikopterami, wie co nieco o RAH-66 Comanche. Oczywiście, nie pojawiał się na komputerach tak często jak Apache – obok F-16, króla świata symulatorów lotniczych – ale robił o wiele większe wrażenie.

■ Paweł Schreiber

Przy nieco zwalistym Apache'u, którego dziób wyglądał jak pysk niezbyt urodzivej szkapy, Comanche był uosobieniem elegancji, helikopte-rem designerskim, hipsterem wśród śmigłowców. Na pokład zabierał dużo mniej uzbrojenia, ale dzięki temu był dużo szybszy i zwrotniejszy – dawał poczucie lekkości, którego często brakowało w manewrowaniu Apachem. Latanie Apachem było doświadczeniem natury militarnej, a latanie Comanchem – natury estetycznej.

COMANCHE DWA

Na zjazdach rodzinnych zdarza się czasami, że podejdziemy do dawno niewidzianej ciotki i radośnie zapytamy, co słychać u wujka. Zakłopotane towarzystwo milknie, a ciocia nagle zanoszą się łkaniem, bo wujek, jak się okazuje, od dwóch lat nie żyje. Dobrych kilka lat temu, kiedy Amerykanie powoli zaczęli się orientować, że wojna w Iraku niekoniecznie była najlepszym pomysłem, postanowiłem sprawdzić, jak mój ulubiony helikopter radzi sobie na polu bitwy. Bo przecież na pewno bierze udział w walkach, chociaż w telewizji go z jakichś przyczyn nie widuję.

Niestety, szukać nie musiałem długo. Komancze nie walczyły ani w Iraku, ani w Afganistanie, ani nigdzie indziej. Projekt Comanche został przez amerykańską armię wstrzymany w roku 2004, po wydaniu grubych miliardów dolarów na ulepszenie i ratowanie wizji helikoptera przyszłości, która w końcu niestety okazała się archaiczną. RAH-66 nie miał być odpowiednikiem potężnego Apache'a, tylko służyć do rekonesansu i wsparcia. Dzięki specjalnej konstrukcji był bardzo cichy. Przy jego budowie wykorzystano rozwiązania z oczka w głowie ówczesnej armii amerykańskiej, technologii stealth, zmniejszającej prawdopodobieństwo wykrycia przez radar – to dlatego Comanche nie paraduje, jak Apache, z raketami na wierzchu, tylko elegancko chowa wysuwane pylony z bronią do bryły kadłuba (choć można do niego też podczepić dodatkowe uzbrojenie – kosztem niewidzialności).

Projekt Comanche został przez amerykańską armię wstrzymany w roku 2004, po wydaniu grubych miliardów dolarów na ulepszenie i ratowanie wizji helikoptera przyszłości, która w końcu niestety okazała się archaiczną.

Przyczyn porzucenia projektu Comanche było pewnie wiele, ale jednym z najważniejszych stała się obecność na polu walki dużo tańszej, efektywniejszej i bezpieczniejszej dla pilotów alternatywy – bezzałogowych dronów, które są dużo lepszymi zwiadowcami od ciężkiego i drogiego helikoptera. Zorientowałem się, że przez długi czas żyłem we własnym Matrixie – piękny, futurystyczny Comanche wyśniony i wymarzony przez twórców gier komputerowych przesłał mi smutną rzeczywistość projektu Comanche – pożerającej pieniądze studni bez dna.

EKSPERYMENTALNA OBECNOŚĆ

A o nowym, przełomowym helikopterze gry śniły bardzo wcześniej. Tak się złożyło, że pierwszym symulatorem helikoptera, w jaki grałem na pececie, był LHX Attack Chopper firmy Electronic Arts – dzieło Brenta Iversona z roku 1990. Tytułowy skrót (który po rozszyfrowaniu brzmi Light Helicopter eXperimental) to nazwa wojskowego programu budowy helikoptera, który później, w ramach współpracy US Army z firmami Boeing i Sikorsky, zaowocował powstaniem prototypów Comanche'a. Główną atrakcją gry jest latanie czterema różnymi helikopterami dostosowanymi do różnych celów. Żeby rozpętać piekło, wybierało się Apache'a. Żeby przewozić ludzi – albo trochę nudnego Black Hawka, albo jedyne w swoim rodzaju Ospreya, który po pionowym starcie obracał umieszczone na końcach skrzydeł silniki i z helikoptera stawał się samolotem. Ale kiedy było trzeba szybkiego, dyskretnego uderzenia, można było też wybrać LHX-a, którego kształt dziwnie przypominał późniejszego Comanche'a.

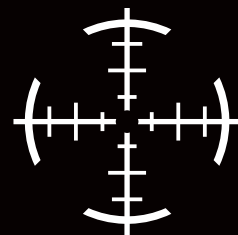
Chociaż LHX stara się do pewnego stopnia oddawać różnice w modelach lotu helikopterów, nie jest grą zbyt realistyczną. Pochylenie nosa

w dół wiąże się oczywiście z przyspieszeniem, ale nijak nie łączy się z wysokością lotu – na minimalnej wysokości można w kilka sekund osiągnąć prędkość maksymalną helikoptera (co w każdym poważniejszym symulatorze – nie mówiąc już o tak zwanej rzeczywistości – skończyłoby się malowniczym łupnięciem w ziemię). Ustawienie ciągu silnika na 50 procent niemal zawsze oznacza stabilny, komfortowy lot, niezależnie od warunków i obciążenia. Niuanse technologii stealth – tak ważne w wydanych przez MicroProse odrobinę wcześniej F-19 i odrobinę później F-117 – tutaj nie odgrywały zbyt dużej roli. Jako że teren jest płaski, nieco większa zwrotność LHX-a w zasadzie do niczego się nie przydaje. Wybór LHX-a motywowany był więc chyba przede wszystkim faktem, że o ile w kabinie Apache'a wciąż królowały staroświeckie zegary, kabina LHX-a była śliczna i nowoczesna, z wielkimi wyświetlaczami wielofunkcyjnymi. Czuło się, że jutro jest już za rogiem.

W wydanym rok później Gunshipie 2000, rozwinięciu formuły legendarnego Gunshipa firmy MicroProse, Comanche występuje już pod własną nazwą i w dobrym towarzystwie: poza (oczywiście) Apachem towarzyszą mu również AH-1 Cobra, OH-58 Kiowa czy maleńki AH-6G. Rzecz w tym, że sporą część misji w Gunshipie 2000 wykonuje się zespołowo. Mniejszy helikopter może wypatrzeć wroga i szybko uciec, a jego uzbrojenie po zęby koledzy, wkraczając do akcji, wiedzą już, czego się spodziewać. Większa część gromadki może ruszyć na przeciwnika, pozostawiając jednego odważniejszego pilota, żeby osłaniał tyły. Oczywiście, nikt nie może nam zabronić stosowania taktyki czysto siłowej (eskadra złożona z samych Apache'ów Longbow, które zawsze miażdżą wroga w grupie), ale, po pierwsze, zabawa jest wtedy dużo



✚ Co ciekawe, LHX Attack Chopper ukazał się również na Sega Mega Drive, w wersji bliźniaczo podobnej do pecetowej.



Twórca



John A. Garcia obchodził w tym roku 30-lecie NovaLogic. Założył firmę po to, by realizować konwersje cudzych gier, ale szybko przestawił produkcję na symulatory. Oprócz Comanche'a zasłynął też trzema częściami gry Armored Fist.

gorsza, a po drugie, rozdzielanie się - choćby po to, żeby poradzić sobie z dwoma różnymi celami w tym samym czasie - oszczędza paliwo, które tutaj zużywa się bardzo szybko.



➤ Prawdziwi amerykańscy patrioci mogli w drugiej odsłonie serii Comanche zignorować rosyjskiego Werewolfa.

SUKCES OPRAWY GRAFICZNEJ

W wymienionych dotąd grach Comanche występował jednak jako bohater drugoplanowy, wspierający dużo skuteczniejszego Apache'a. Zmieniło się to wraz z premierą gry firmy NovaLogic, zatytułowanej malowniczo Comanche: Maximum Overkill (1992). Zaczęła się piękna symbioza: to właśnie gry NovaLogic budowały obraz Comanche'a w oczach przeciętnego gracza i to właśnie dzięki Comanche'owi firma, która dotąd zajmowała się głównie tworzeniem konwersji cudzych gier, trafiła nagle na pierwsze strony gazet komputerowych. Dzisiaj po odpaleniu Maximum Overkill można się przez dłuższą chwilę zastanawiać, jakim cudem ta gra okazała się takim przebojem. Szpetna, rozpikselizowana grafika sprawia, że trzeba mieć naprawdę dużą wprawę, żeby odróżniać rozlazłe czołgi i helikoptery wroga od równie rozlazłych elementów podłoża. Firma NovaLogic sprzedawała swoje dziełko jako symulator, ale elementy symulacji trudno tu znaleźć - nasz helikopter nabiera maksymalnej prędkości w sekundę, jak bohater gry FPP, a że prędkość ta jest zawrotna, po prostu zasuwają po mapie, wybijając wszystko, co się da, i nie przejmując się prawami aerodynamiki. Przeciwnicy też mają je w dużym poważaniu: hordy helikopterów wroga latają wokół nas jak muchy i tak jak one umierają. Liczba zabieranych na misję rakiet jest taka, że prawdziwy Comanche pod ich ciężarem w ogóle by nie wystartował. Odporność na uszkodzenia też jest ogromna. Gdyby US Army rzeczywiście dysponowała taką bronią, nigdy nie doszłoby do żadnej z wojskowych traum Ameryki z początku XXI wieku.

Skąd więc tak wielki sukces prostej strzelanki z helikopterem w roli głównej? Odpowiedź jest jedna: grafika voxelowa. Pierwszy Comanche

to jednocześnie pierwsze wykorzystanie opatentowanego potem przez NovaLogic silnika Voxel Space, stworzonego przez programistę Kyle'a Freemana. Zamiast zaludniać płaski świat prostymi obiektami wektorowymi, jak wcześniejsze symulatory, Voxel Space buduje trójwymiarowe wykresy funkcji, w których każdy umieszczony w przestrzeni 3D punkt, voxel, może być na innej wysokości od sąsiadów. Taki naturalnie pofałdowany teren można później pokrywać barwami i cieniować. Mieliliśmy tu więc falujące po horyzont wzgórza,

Comanche: Maximum Overkill jako pierwsza gra komputerowa dawał posmak (jeszcze nieznaczny) tego, jak to jest być pilotem helikoptera, dla którego główną obroną przed wrogiem jest nie technika, a ukształtowanie terenu.

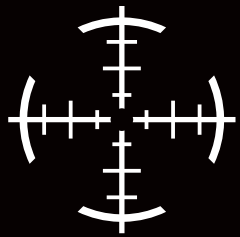
które wyglądały równie realistycznie jako pustynia, lodowiec czy porośnięte sprite'ami drzewa zielone wzgórza. Żeby dopełnić efektu, programiści NovaLogic pododawali jeszcze bajery w postaci padającego śniegu czy odbić na powierzchni wody. Oprawa graficzna Comanche'a, choć fatalnie się postarzała, w swoim czasie po prostu zwała z nóg.

Ale z dzisiejszej perspektywy przełomowość Comanche'a dla symulacji helikopterów leży nie tylko w warstwie graficznej. W tej formie, nieco inaczej niż w symulatorach samolotów, możliwości graficzne komputera bezpośrednio przekładają się na aspekt symulacyjny. Nie chodzi tylko o estetykę. W przeciwieństwie do samolotu pędzącego wysoko nad ziemią helikopter skrada się od osłony do osłony. Chowa się za kępką drzew albo w dolinie rzeki, wychyla na sekundkę ze swojej

kryjówek, żeby odpalić rakietę, po czym znowu znika. Kiedy teren jest płaski i z rzadka usiany przeszkodami, helikopter cały czas jest na widelcu wroga. Po prostu nie ma się gdzie schować. Można kombinować - na przykład jednym z najbardziej charakterystycznych elementów otoczenia w Gunshipie 2000 są rozrzucone po świecie małe zagajniczki, ale w gruncie rzeczy niewiele zmieniają. Dopiero nieprzewidywalne krajobrazy generowane przez Voxel Space pozwalają na stosowanie taktyk bardziej zbliżonych do tego, co faktycznie robią śmigłowce. Comanche: Maximum Overkill jako pierwsza gra komputerowa dawał posmak (jeszcze nieznaczny) tego, jak to jest być pilotem helikoptera, dla którego główną obroną przed wrogiem jest nie technika, a ukształtowanie terenu. Dlatego - choć w gruncie rzeczy jest prostą zręcznościówką - trafiło do tego tekstu.

FIRMA JEDNEGO HELIKOPTERA
Pierwszy Comanche był przełomem. Kiedy w roku 1995 pojawiała się druga część serii, Comanche vs. Werewolf (oddzielne wydanie misji dla Comanche'a jest też znane jako Comanche 2.0), grafika voxelowa nie była już tak unikatowa - korzystało z niej sporo innych gier. Firma NovaLogic nie zaproponowała żadnej nowej formuły poza tym, że można było polatać nie tylko Comanchem, ale i rosyjskim Ka-50 (który od Comanche'a niewiele się różnił), a na ziemi było więcej obiektów, co ze względu na brak zmian w silniku gry bardziej przeszkadzało niż pomagało.

Najciekawszą odsłoną serii okazał się wydany w roku 1997 Comanche 3. Choć wciąż daleko mu do poważnej symulacji, stanowczo dystansował się też od strzelanekowych korzeni serii. Po włączeniu realistycznego modelu lotu trzeba było przy przyspieszaniu uważać na wysokość, a manewrowanie w kanionach czy między gęsto rosnącymi drzewami wymagało dużo większej precyzji. I dawało dużo więcej uciechy. Druga odsłona silnika Voxel Space pozwalała na zbudowanie znacznie bardziej złożonego terenu, na którym było



➤ Comanche 3 to najbardziej zbliżona do symulacji i najlepsza część serii NovaLogic.



🚩 Comanche w pełnej krasie. Ferrari wśród maszyn do zabijania.

Loading Mission...



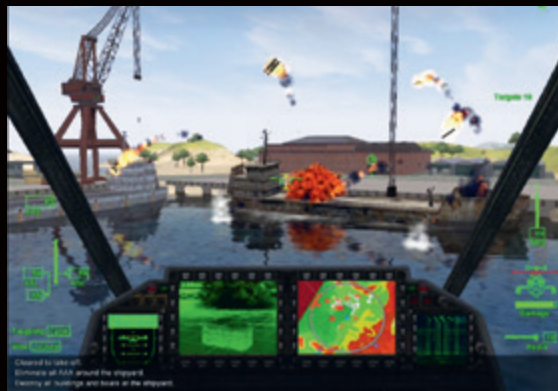
🚩 W Comanche 3 rozmażane sprite'y zastąpiono pięknymi, szczegółowymi modelami 3D.



🚩 W pierwszych dwóch Comanche'ach NovaLogic kokpity były prawie niepotrzebne - komu chciałoby się na nie patrzeć, skoro za oknem rozciągały się TAKIE krajobrazy?



NOVALOGIC



🚩 Comanche Gold, czyli ostateczna i najdoskonalsza wersja Comanche'a 3. Dziś tak samo dobra, jak przed laty.

🚩 Comanche 4. Bum! Bum! Bum! Wielkie BUUUUM!

W przeciwieństwie do samolotu pędzącego wysoko nad ziemią helikopter skrada się od osłony do osłony.



✚ Comanche 4 wracał do strzelankowych korzeni serii, ale robił to w bardzo dobrym stylu.

widać nie tylko wzniesienia, ale i większe kamienie. Kiedy na potrzeby tego tekstu odkurzyłem starą płytę i odpaliłem grę po długich latach przerwy, byłem zaskoczony, jak dobre wrażenie wciąż robi, jako niemal doskonały kompromis między symulacją a strzelaniną. Pozostanie dla mnie na zawsze szczytowym osiągnięciem NovaLogic, firmy, której kariera potoczyła się potem w dół.

Czwarty Comanche (2001) wyraźnie wraca do strzelankowych korzeni serii. Choćby dlatego, że helikopter ma pasek energii, a sterujemy nim za pomocą kombinacji WSAD i myszy. Co ciekawe, dzięki szczegółowości terenu i naciskowi położonemu na obecność piechoty (która tu nie tylko stoi w miejscu z wyrzutnią rakiet, ale również biega i jeździ samochodami), Comanche 4 wciąż całkiem ciekawie odwzorowuje taktyki stosowane przez pilotów śmigłowców, nawet jeśli pozostaje przede wszystkim grą akcji.

Po zakończeniu serii Comanche firma NovaLogic jeszcze przez chwilę eksploatowała sieciową strzelankę z piechotą w roli głównej - Joint Operations. Dzisiaj, choć dalej istnieje, nie wydaje już żadnych nowych gier. Można powiedzieć, że przeszła do historii wraz z helikopterem, którego chwałę opiewała.

WIECZNIE ŻYWY

Do omówienia pozostał jeszcze jeden niezwykle ważny dla historii komputerowych symulacji Comanche'a - ten z dwuczęściowej serii Enemy Engaged. Jej pierwsza odsłona, Apache/Havoc, skupiała się na helikopterach AH-64 i Mi-28, ale druga - Comanche/Hokum - dodawała możliwość latania naszym ulubieńcem (i rosyjskim Ka-52). Gry te ukazywały się w latach 1998-2000, czyli w czasach, kiedy beztraskie leniuchy grały w Comanche 3, a prawdziwi symulotnicy w Jane's Longbow 2 - do bólu dokładną symulację Apache'a Longbow, która dla miłośników śmigłowców jest odpowiednikiem kultowego Falcona 4.0. Enemy Engaged sytuowało się pomiędzy tymi dwiema skrajnościami.



Jednym z popisowych efektów w Comanche 4 były koła na wodzie. Prawda, że piękne? Dzięki serwisowi NovaWorld mogło grać naraz 16 osób na jednej mapie.

Zarówno model lotu, jak i obsługa skomplikowanej aparatury pokładowej były tu w miarę realistyczne, ale jednak dostosowane do możliwości zwykłego gracza. W pierwszej części uwagę przykuwała bardzo dobra grafika - dokładne modele helikopterów, poranne mgły, wschody i zachody słońca, pełne szczegółów miasta... Ale gwoździem programu była tu dynamiczna kampania - kiedy lataliśmy na kolejne misje, po mapie wciąż przesuwały się jednostki wojskowe, po niebie śmigały eskadry samolotów i helikopterów, rozgrywały się ważne bitwy, terytorium przechodziło z rąk do rąk. Jeśli komuś nie chciało się akurat grać, mógł włączyć demo, przeskakujące od jednostki do jednostki i pokazujące tok żyjącej własnym życiem wojny. Skala gry miała swoją cenę: ogromne tereny, na których walczyliśmy, były bardzo monotonne i nieraz można było zażęsknić za naturalnymi krajobrazami niewielkich misji z Comanche 3.

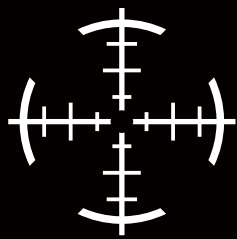
Pozostałe wymienione w tekście symulatory są już częściami historii gier, ale Enemy Engaged nie zamierza przechodzić do historii. Podobnie jak Falcon 4.0 cały czas żyje w kolejnych zmodowanych przez fanów wersjach ze znacznie poprawioną grafiką, świetnie odwzorowanymi kokpitami, nowymi teatrami działań i poprawionym realizmem. Na rynku pojawiło się też swego czasu komercyjne rozwinięcie formuły EE, zatytułowane po prostu Enemy Engaged 2. Wygląda nieco lepiej od fanowskich modyfikacji, pod innymi względami do nich nie dorasta.

WIECZNIE ŻYWY

Biedny helikopter Comanche nigdy nie trafił na pole walki, bo od czasu, kiedy go wymyślono, wojna się zmieniła. On był częścią amerykańskiej fantazji o wojnie bezpiecznej, w której technika pozwala minimalizować liczbę niewinnych ofiar, a walka opiera się na przeprowadzanych z chirurgiczną precyzją uderzeniach w cele militarne bez krzywdzenia cywilów. Wojny w Iraku i Afganistanie dość jednoznacznie pokazały, że była to tylko fantazja.

Kiedy dzisiaj fruwać komputerowym Comanchem, który stanowi pean na cześć nowoczesności amerykańskiego przemysłu zbrojeniowego, mam wrażenie, że pochodzi on z innego, naiwniejszego świata. W Comanche'u 4 zagrożona przez separatystów Białoruś zaprasza do pomocy wojska amerykańskie (Rosjanie chcieliby pomóc, ale nie mogą). W Enemy Engaged Stany Zjednoczone śmiało stawiają czoło Chinom na Tajwanie i dzielnie bronią pogranicza Gruzji. Dzisiaj już dużo trudniej opowiadać takie historie.

Szlachetnych zwiadowców z plemienia Komanczów zastąpiły bezduszne drony, którym czasem obojętnie, kogo mordują. I bezlitośnie uświadamiają nam, że chociaż na chwilę uwierzyliśmy w istnienie Comanche'a, to tak naprawdę tylko nam się przyśnił. W grach śni się nam do dziś. Ostatnio widziano go choćby w ARMA III - na przekór brutalnej rzeczywistości ma się całkiem dobrze. ■



Hokum



Dwuwirnikowy Ka-50 „Black Shark” i zbudowany na jego podstawie Ka-52 „Alligator” (określane też przez NATO zbiorczo nazwą „Hokum”) to również śmigłowce ważne dla historii gier. Można je spotkać w Werewolf vs. Comanche, Comanche vs. Hokum, Ka-52 Team Alligator czy w DCS: Black Shark od Eagle Dynamics. Comanche należy już do przeszłości, ale Hokum ma się dobrze.



TEMATY OKOŁOGROWE, PRZEGLĄD STARYCH KOMPUTERÓW, KOSMOS I FILM

secret



74

W dobrym felietonie chodzi o to, by kontrowersyjną tezę przedstawić w racjonalny sposób. MRW właśnie to robi.

75

Historia firmy Creative, która dostarczyła nam Sound Blastera i zmieniła wymiar pecetowego dźwięku.

78

Temat wirtualnej rzeczywistości przewija się przez ten numer Pixela. Naczelnik też przekazuje swój pogląd na sprawę.

79

Inaugurujemy nową serię, w której będziemy poruszać tematy interesujące miłośników komputerów retro oraz osoby kolekcjonujące stare gry.

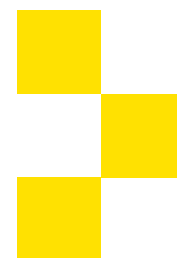
82

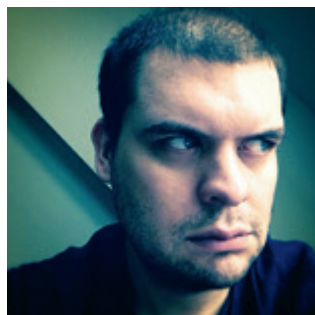
Megastruktury, czyli wielkie sztuczne twory są bohaterami kolejnej kosmicznej opowieści w Pixelu.



Śledzi tym razem wychodzi naprzeciw oczekiwaniom Czytelników, wyrażonym podczas Pixel Heaven w trakcie spotkania z naszą redakcją.

” DYSON DOSZEDŁ DO WNIOSKU, ŻE NA PEWNYM ETAPIE ROZWOJU KONIECZNE BĘDZIE OBUDOWANIE SŁOŃCA WIELKĄ SKORUPĄ.





Michał R. Wiśniewski

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

O KUPE ROBALA

**Nie lubię RTS-ów i owa
niechęć sięga samego źródła,
przełomowej gry Dune II.
Nie pamiętam, żebym kiedy-
kolwiek czekał tak bardzo na
jakiś tytuł i tak okrutnie się
nim rozczarował.**

„Diuna” to kultowa powieść science-fiction Franka Herberta, która imponowała epickim rozmachem przedstawionego świata (ludzkość kolonizująca niezliczone planety, tajemne organizacje, wielkie rody walczące o władzę), ale najbardziej odcisnęła się w piaskach czasu wątkiem ekologicznym. Tytułową Diuną zwie się planetę Arrakis, która cała pokryta jest pustynią, zamieszkałą przez gigantyczne czerwce, których odchody są źródłem melanżu, substancji niezbędnej w podróżach międzygwiazdnych. O kontrolę nad planetą walczą dwa rody: szlachetnych Atreidów i okrutnych Harkonnenów. Ale to chyba każdy wie?

Herbert napisał jeszcze pięć tomów, a po jego śmierci interes przejął syn, zalewając rynek powieściadłami wyciskającymi literki z każdego wspomnianego przez ojca wydarzenia. Udaję, że nie istnieją.

Taka powieść domagała się ekranizacji. Pierwszej miał się podjąć szalony Alejandro Jodorowsky; rzecz nie doszła do skutku, zostały po niej niesamowite projekty H.R. Giger'a i film dokumentalny. Robotę dostał inny niezbyt zrównoważony reżyser, David Lynch. Jego interpretacja z 1984 wzbudza do

dziś kontrowersje – chwalona jest za klimat i dekoracje, ganią na za odstępstwa od literackiego pierwowzoru, którego Lynch podobno nawet nie czytał.

Ale co by nie mówić o tym filmie, dzięki niemu powstała jedna z najfajniejszych gier – Dune z 1992 roku. Gra totalna – połączenie przygodówki, RPG, gry ekonomicznej i strategii, w warstwie graficznej inspirowana filmem (w wersji CD zawarto nawet klipy z niego), ale z pewnymi ukłonami w stronę książki (śliczne ornitoptery!). Muzyka w wersji na Amigę była hipnotyzująca.

Moim pierwszym zetknięciem z Diuną była kuriozalna recenzja gry Critical Mass z Bajtka 7/87, której autor, niejaki (mp), z niewiadomych przyczyn przez 2/3 tekstu pisze o książkach Herberta, a potem twierdzi, że gra toczy się na Arrakis – tymczasem jest to asteroid skolonizowany przez Federację Ziemi, a gra nie ma nic wspólnego z Diuną. Ale to wiem dziś – wtedy wiedziałem, że strasznie chcę przeczytać tę książkę. Polskiego wydania z 1985 roku nie znalazłem w żadnej księgarni ani bibliotece (przeczytałem wówczas za to całego Juliusza Verne'a, Żuławskiego i nieco Heinleina, Lema i Dicka).

Ot, paradoks, niepojęty w dzisiejszych czasach nieograniczonego dostępu – na początku lat dziewięćdziesiątych łatwiej było skopiować grę niż zdobyć książkę. Na szczęście w 1993 ukazało się nowe wydanie cyklu. Zakochałem się i w grze, i w książkach. Film obejrzałem później, ucieszony znajomymi gębami (kapitan ze „Star Treka”! Agent z „Twin Peaks”!) i rozeźlony odstępstwami od książki, które – ot, siła medium – w ogóle nie drażniły w grze, bo wszystkie elementy rozgrywki je usprawiedliwiały.

I wtedy pojawia się Dune II, która zamiast kontynuować wątki Dune (jak kolejne książki) jest jakąś strategią o budowaniu bazy i zbieraniu kupy pustynnego robala, i jeszcze z doczepionym trzecim rodem. Ależ się rozczarowałem! I jak się wtedy wkurzyłem, tak do dzisiaj nie tknąłem żadnego RTS-a.

Kto wie, może ominęła mnie kariera mistrza StarCrafta? ■



JAK ZOSTAĆ MILIONEREM

W CIĄGU PIĘCIU LAT, CZYLI HISTORIA FIRMY CREATIVE

Pierwszy kontakt z dźwiękami Sound Blastera pamięta każdy pecetowy gracz, który ćwierć wieku temu przemierzał wirtualne krainy. Gdy z głośników poleciały sonaty i marsze, nic już nie było takie samo.

■ Duddie

Wobecnych czasach każdy pecet czy konsola do gier mają wysokiej klasy układy dźwiękowe zintegrowane z płytą główną, tak zwane kodeki audio. Jednak 12 sierpnia 1981 roku, kiedy IBM zaprezentował swój komputer osobisty model 5150, miał on wbudowany jedynie prosty głośnik do generowania tonów dźwiękowych – na przykład alarmowych czy odgłosu naciśniętego klawisza. Był to komputer do zastosowań biurowych z monochromatycznym ekranem. Dźwięk wydawał się niepotrzebny. Nikomu nie śniło się to, co nastąpiło dekadę później.



W tym samym czasie, czyli na początku lat osiemdziesiątych, producenci zaczęli wyposażać komputery domowe w coraz lepsze układy do generowania dźwięku. Ale maszyny te z założenia służyły rozrywce. Pod koniec dekady pecety zaczęły trafiać pod strzechy głównie za sprawą dalekowschodnich klonów. Stało się to możliwe, ponieważ IBM – firma, która zaprojektowała PC – postawił na otwartą architekturę. Dzięki temu można było go zbudować przy zastosowaniu powszechnie dostępnych elementów. By mógł on uchodzić za komputer domowy, potrzebował jeszcze tylko układu dźwiękowego.

Bez niego pozostawał daleko w tyle za ST czy Amigą.

Sierpień 1987 roku. Kanadyjczycy zaprezentowali pierwszą kartę dźwiękową do komputerów PC, czyli słynnego AdLiba. Dzwony historii zadudniły, a Atari i Commodore nie zdawały sobie sprawy, że oto właśnie zaczął się ich koniec.

Możliwości nowego sprzętu były o niebo większe niż wbudowanego buczonego głośniczka. Firma Ad Lib, Inc. miała wszakże problem z przekonywaniem producentów gier do wykorzystania jego możliwości. Każda bowiem rewolucja potrzebuje wybitnego przywódcy.

Przełom nastąpił równo rok po premierze AdLiba. Ken Williams, który zawsze lubił wyznaczać nowe granice, zaordynował zaimplementowanie obsługi nowej karty w King's Quest IV: Perils of Rosella. Dwaj giermkowie w intrze grali na trąbach piękną pieśń. To był szalony występ. W porównaniu z bzyknięciami i piskami wcześniejszego o dwa lata Space Questa wydawało się, że słuchamy symfonii. A skoro wielka Sierra On-Line przyłączyła się do wyścigu, także i inni producenci gier spojrzeli na fenomen przychylniejszym okiem.

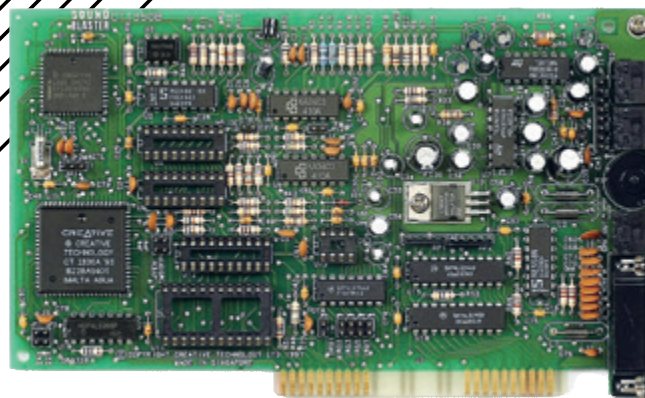
✚ Sound Blaster 1.0 już rok po premierze był znakomicie obsługiwany przez najważniejsze gry takie jak King's Quest V czy Secret of Monkey Island.



AdLib wykorzystywał układ firmy Yamaha o oznaczeniu YM3812 – w sumie prosty system dźwiękowy wykorzystujący syntezę FM (OPL2). Był monofoniczny, ale nie przeszkadzało to zbyt wielu twórcom gier. Wachlarz obsługujących go tytułów zaczął się rozrastać w zawrotnym tempie.

NARODZINY SOUND BLASTERA
Monopol AdLiba trwał dwa lata. Palmę pierwszeństwa w sercach graczy zdołała mu odebrać niezbyt znana firma z dalekiego Singapuru.

Creative Technology Limited zajmowało się dźwiękiem na długo przed tym, zanim pojawił się AdLib. Zostało założone w Singapurze 1 czerwca 1981 roku przez 26-letniego Sima Wonga Hoo, który do dzisiaj pozostaje jej dyrektorem. Początkowo firma była małym serwisem komputerowym, jednak jej przedsiębiorczy założyciel dostrzegł różne potrzeby rynku i starał się na nie reagować. Efektem tego było rozszerzenie pamięci do komputerów Apple II, które z sukcesem zaczęto sprzedawać. Hoo był także konstruktorem pamięci kasetowych o dużej szybkości do popularnych w USA komputerów TRS-80 z linii produkcyjnej Tandy Corporation. Tym sposobem testował Amerykę.



✚ Wersja 2.0 stała się popularna ze względu na cenę. Wymagający gracze wyposażali się w SB Pro, by móc słyszeć metaliczne dźwięki.



✚ Nazwa Sound Blaster zrodziła się w 1988 roku, zastępując mało wyszukane Creative Music System.



Pecety przez długie lata dysponowały dźwiękiem na poziomie komputerów 8-bitowych. Amigowcy śmieli się, gdyż AdLib nie był w stanie dorównać możliwościom ich komputerów. Myny im zrzędy w 1991 roku, gdy Sound Blastery zaczęły masowo napływać na rynek, a równoczesna rewolucja w kartach graficznych dopełniła zwycięstwa pecetów.

Pierwsze urządzenia dźwiękowe autorstwa Creative były układami generującymi mowę chińską. Firma dodawała je do składanych przez siebie komputerów PC. W 1987 roku skonstruowała pierwszą kartę muzyczną o nazwie Creative Music System, znaną jako CMS. Wykorzystywała ona dwa układy Philipsa o oznaczeniu SAA1099 (kilka lat później układ ten został użyty w słynnym 8-bitowym komputerze SAM Coupé). Jednak w tamtym momencie szyki sprytnemu panu Hoo pokrzyżował AdLib, królujący zwłaszcza w USA.

Creative na potrzeby ekspansji na rynek amerykański zmieniło nazwę karty na Game Blaster. Jednak Game Blaster nie był w stanie pokonać AdLiba. Wykorzystywał przestarzałą syntezę AM w związku z czym, choć generował dźwięk stereofoniczny, nie brzmiał tak dobrze, jak monofoniczny AdLib wykorzystujący syntezę FM.

Sim Wong Hoo niezrażony klęską podjął prace nad nową kartą. Tym razem odrobił lekcję, której udzieliło mu życie. Eureka! Do sukcesu potrzebna była karta zgodna z programem z AdLibem. Oczywiście przy wzbogaceniu produktu o dodatkowe funkcje.

Sound Blaster (który w czasie konstruowania nosił roboczą nazwę Killer Kard, czyli z lekko przekreśloną jedną literką: Karta-Zabójca) był de facto Creative Music Systemem z dodanym układem Yamahy YM3182, tym samym, którego użyto w AdLibie – właśnie ze względu na zachowanie kompatybilności.

Dopiero Sound Blaster Pro zawierał istotne zmiany w konstrukcji. Miał na pokładzie dwa układy Yamaha YM3812, aby zachować zgodność z AdLibem, ale mieć jednocześnie możliwość odtwarzania w stereo.

Creative miało ułatwione zadanie: AdLiba skonstruowano z użyciem popularnych elementów dostępnych powszechnie na rynku. Sklonowanie go było więc bajecznie proste – podobnie jak w przypadku otwartej architektury IBM PC 5150. Oprócz tego dodano port joysticka, wyposażono w możliwość syntezy mowy i interfejs MIDI do sterowania instrumentami muzycznymi. Co jednak najważniejsze, w przeciwieństwie do konkurenta Sound Blaster miał przetworniki analogowo-cyfrowe i cyfrowo-analogowe, które umożliwiały nagrywanie i odtwarzanie sampli cyfrowych. Wszystko to zadecydowało, że zaprezentowana oficjalnie w listopadzie 1989 roku karta w ciągu niecałego roku wyprzedziła AdLiba w wynikach sprzedaży.

Poza tym Ad Lib Inc., zapatrzona we własny sukces, nie rozwijała swojego wyrobu. Ostatnią deską ratunku miał być AdLib Gold 1000, który wykorzystywał nowszy układ Yamaha YM262 z syntezą OPL3. Przy produkcji popełniono kardynalny błąd, gdyż w celu ograniczenia kosztów składano te karty ręcznie. To z kolei wymusiło używanie elementów, które nie wymagały montażu automatycznego – pojedynczych tranzystorów, diod czy kondensatorów. Przez to płytką była większa i w konsekwencji całość była droższa. Ad Lib ogłosił bankructwo w 1992 roku. Creative zostało królem na rynku kart muzycznych.

SUKCES, SUKCES, SUKCES...

Po Sound Blasterze 1.0, czyli 8-bitowej karcie z 11-kanalową syntezą FM oraz 8-bitowym zapisem i odtwarzaniem sampli, pojawił się Sound Blaster 1.5 – w zasadzie ta sama karta, jednak pozbawiona układów Philipsa SAA1099,

które zostawiono w wersji 1.0, aby zachować zgodność z niezbyt popularnym Game Blasterem. Co ciekawe, zostawiono podstawki, aby użytkownik mógł sam je dokupić i zainstalować, jeśli z jakichś przyczyn zechciałby zachować kompatybilność z CMS.

Kolejną kartą był Sound Blaster 2.0, który z kolei nie miał już układu syntezy FM Yamaha. Pozostawiono jednak podstawki do układów CMS oraz te same Yamahy. Karta miała za to znacznie bardziej rozbudowany układ własnej produkcji o oznaczeniu CT1336A.

Jednak dopiero Sound Blaster Pro o oznaczeniu CT1330, pokazany w maju 1991 roku, zawierał istotne zmiany w konstrukcji. Miał na pokładzie dwa układy Yamaha YM3812, aby zachować zgodność z AdLibem, ale mieć jednocześnie możliwość odtwarzania w stereo. Był całkowicie zgodny z pierwszym Sound Blasterem. W tej konstrukcji po raz pierwszy pojawił się wbudowany interfejs do podłączenia CD-ROM-u. Przetworniki analogowo-cyfrowe i cyfrowo-analogowe umożliwiały odtwarzanie sampli z częstotliwością próbkowania 22,05 kHz w stereo i 44,1 kHz w mono. Karta zawierała również wbudowany mikser, umożliwiający wzajemne przenikanie się dźwięków. Oto nadchodziła nowa era w komputerowej muzyce.

Creative nie spoczęło na laurach. Wkrótce pojawiły się Sound Blaster 16 i AWE32. Ten ostatni zawierał bank próbek dźwięków i jego brzmienie było o wiele lepsze niż jakiegokolwiek wcześniejszej karty dźwiękowej.

W ciągu dziesięciu lat od momentu pojawienia się CMS Creative sprzedało ponad 100 milionów kart. Wynik ten osiągnęło przed pojawieniem się piątej generacji, zapoczątkowanej modelem Sound Blaster Live!.

Łącznie firma z Singapuru sprzedała ponad pół miliarda kart, co wydaje się zupełnie astronomiczną liczbą. Świat szybko zapomniał o takich konkurentach Sound Blastera jak Roland czy Advanced Gravis. Zapewne Sim Wong Hoo nie przypuszczał, że osiągnie taki sukces, a jego przedsiębiorstwo będzie pierwszą singapurską firmą notowaną na amerykańskiej giełdzie NASDAQ. To właśnie on ustalił na rynku kart dźwiękowych PC standard obowiązujący aż do dziś. ■

AWE-32

Najnowocześniejsza odmiana Sound Blastera pojawiła się wiosną 1994 roku.

Na warszawskiej giełdzie komputerowej kosztowała około 1000 złotych, co było równowartością połowy ceny dobrego peceta wraz z monitorem. Dźwięki, jakie wydawała były bardziej „wielowarstwowe”, ale zasadniczo nie różniła się zbyt wiele w stosunku do Pro, jeśli chodzi o obsługę gier.



Piotr Pięnkowski

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

TRÓJWYMIAROWA REWOLUCJA?

Już kilka razy natknąłem się w internecie na tytuł: „Rewolucja – to cudo zastąpi telewizory”.

Najczęściej wyobrażałem sobie wtedy jakiś ekstrazutnik czy polimerowy ekran tapetę. Niestety, po kliknięciu na link zazwyczaj okazywało się, że chodzi po prostu o gogle 3D. No tak, ktoś ewidentnie mylił odbiornik TV z monitorem komputerowym, ale gdyby nie mylił, czy wspomniane urządzenia faktycznie będą czymś więcej niż tylko kolejną ciekawostką? I czy może tu być w ogóle mowa o rewolucji?

Jak wiecie niesie, ponoć wszystko zaczęło się od Palmera Luckeya, twórcy urządzenia o nazwie Oculus Rift, które do tego stopnia spodobało się Johnowi Carmackowi, że w roku 2012 rozreklamował je na targach E3, obiecując, iż nowa wersja Dooma 3, tak zwana BFG Edition, będzie z nim współdziałała. Piszę „ponoć”, bo to oczywiście nieprawda, a idea VR jest o wiele starsza. Pamiętam na przykład, że hełmy takie niemalą sensacją były na jednej z Gambleriad, bodaj w roku 1996. Mowa o VFX1. Oczywiście nie mogłem wówczas przepuścić takiej okazji i sam sprawdziłem, co zacz.

Dziwne to było doświadczenie. Przede wszystkim wyświetlacze miały bardzo słabą jakość, ale najgorsze, że obrót głową niczego nie dawał, a za rozglądanie się i ruch odpowiedzialne były dwa osobne „sterowniki” połączone kablami z głównym urządzeniem. Efekt? Już po minucie człowiek stał wygięty w nienaturalnej pozycji, spocony i splątany, czując potworny ból głowy. Ale zabawa robiła wrażenie, to fakt. I to nawet z ówczesnymi gramami.

Niestety, ostatecznie wspomniane mankamenty na dwie dekady zamknęły hełmom VR drogę ku sławie, by powrócić dopiero teraz. Dlaczego? Po pierwsze, rozwój technologii sprawił, iż cena takiego sprzętu będzie o wiele atrakcyjniejsza niż kiedyś, oferując zarazem znacznie lepszą jakość.

Po drugie, w urządzeniach tych zastosowano nowe rozwiązanie (i to jest wielka zasługa Luckeya), dzięki któremu ruch głowy jest zgodny z rozglądaniem się w grze.

To właśnie dzięki tym cechom wirtualna rzeczywistość stała się wreszcie sensowną ofertą dla graczy. Pewnie dlatego, spodziewając się ogromnej popularności, a więc i sporych zysków, wielu producentów rozpoczęło prace nad własnymi goglami, rok 2016 będzie zaś kulminacyjnym, bowiem to wtedy, oprócz wspomnianego Oculus Rifta, na rynku pojawią się także inne modele: Razer, PlayStation VR, Avegant Glyph, Zeiss VR One, Gear VR, InfinitEye, vrAse, a zwłaszcza wielce oczekiwany HTC Vive.

Zapewne dostrzegając to, niektórzy dziennikarze już teraz szumnie głoszą, iż wkrótce nadejdzie nowy świat – tyle że mnogość wcale nie oznacza rewolucji. Ot, po prostu wszyscy chcą mieć udział w rynku, a co z tego wyniknie, nie wie nikt.

Moim zdaniem, dla nas, graczy, zmieni się niewiele. Owszem, będzie to znaczny postęp, ogromny krok naprzód, nawet skok, ale do całkowitej odmiany naszej codzienności daleko. To stanie się dopiero wtedy, gdy obraz 3D będzie dostępny bez użycia tak niewygodnego urządzenia, jak wciąż stosunkowo ciężkie i niewygodne gogle, które w dodatku odcinają nas od otoczenia. A do tego czasu czeka nas sporo ciekawych gier uwzględniających tę nowinkę techniczną, co oznacza mnóstwo frajdy i nieznanych wcześniej emocji. Przyznacie – dobre i to. ■



PRZYWRACAMY BLASK STARYM SPRZĘTOM

Klasyczne komputery czy konsole powinny nie tylko działać, ale też cieszyć oko wyglądem. Ten poradnik jest dla tych, którzy chcieliby przywrócić im stan „jak ze sklepu”.

■ Marcin Kiendra

Przychodzi dzień, w którym odbierasz kupiony na aukcji internetowej stary komputer. A może wyciągasz go z głębokiej szafy albo znajdujesz na strychu? Sprzęt jest sprawny technicznie, klawisze działają, nic tylko rozpocząć powrót do przeszłości. Ale jest jedna rzecz, która mocno razi - żółtki ze starości kolor obudowy.

Większość komputerów z lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych miała oryginalnie beżowe lub jasnoszare plastiki i tworzywa sztuczne (tak zwane ABS). Z biegiem lat pod wpływem promieni słonecznych nabierały one żółtawych odcieni i przebarwień, szczególnie widocznych na klawiszach, które zaczęły przypominać

zęby wieloletniego palacza papierosów. Na szczęście można temu zaradzić, stosując wybraną metodę wybielania.

Opisany tutaj sposób jest bardzo skuteczny i pozwala uzyskać zadowalające efekty. Przede wszystkim jest to metoda tania, z którą poradzą sobie początkujący w tym temacie. Wady? Może wymagać dużo czasu i cierpliwości.

Do wybielania potrzebne będą: woda utleniona w kremie, gąbka kuchenna i słońce. Pierwszy składnik występujący też pod nazwą Oxydant można kupić w specjalistycznym sklepie dla fryzjerów lub w internecie. Koszt jest znikomy: około 10 złotych za butelkę, która spokojnie wystarczy na typową obudowę komputera. Woda

utleniona w kremie występuje zazwyczaj w trzech stężeniach: 8, 12 (rekomendowane) lub 18 procent. Gąbka kuchenna to sprawa oczywista. Trudniej może być ze słońcem, którego potrzeba jak najwięcej. Najlepsze efekty wybielania uzyskamy w słoneczne i ciepłe dni, czyli wiosną i latem. Osobiście nie polecam zabierać się za prace przy mocno zachmurzonym niebie. Zwyczajnie szkoda czasu. Warto też zaopatrzyć się w gumowe rękawiczki, które ochronią ręce przed wodą utlenioną. Inaczej powstanie biały nalot na skórze utrzymujący się kilka dni.

Retrobrighting

Internetowy projekt, który powstał w 2008 roku, zakładał stworzenie tanim kosztem „mikstury” wybielającej żółknięte plastiki. Po wielu próbach i dyskusjach opracowano jej skład i podano do publicznej wiadomości.

INSTRUKCJA WYBIELANIA:

1 Pierwszy krok może być trudny dla początkujących, ponieważ trzeba rozebrać komputer na czynniki pierwsze łącznie z oddzieleniem poszczególnych klawiszy. Jeżeli sprzęt jest w stanie oryginalnym, czyli nie był wcześniej otwierany, nie ma się czego obawiać. Najprawdopodobniej wszystkie elementy są na swoim miejscu i nie



✦ Typowy wygląd komputera, który spędził w szafie ostatnie 20 lat.



Do rozłożenia komputera wystarczy zwykły krzyżakowy śrubokręt. Najczęściej otrzymujemy trzy osobne elementy do wyczyszczenia: dolną i górną pokrywę oraz klawiaturę. W razie problemów w internecie można znaleźć wiele porad dotyczących demontażu.

wypadną podczas odkręcania obudowy. Klawisze trzymane są na małych plastikowych trzpieniach. Trzeba je podważyć za pomocą na przykład płaskiego śrubokrętu, zaczynając najlepiej od dolnych rzędów. Później można je wyciągać choćby palcami. Należy oczywiście oddzielić całą elektronikę i do czyszczenia pozostawić tylko plastiki.

2 Wszystkie elementy z tworzyw sztucznych należy umyć pod ciepłą bieżącą wodą, zmywając wieloletni brud. Następnie starannie wysuszyć szmatką. Przy myciu nie korzystamy ze środków do czyszczenia łazienek ani innych silnych detergentów. Warto natomiast użyć „Białego Jelenia”, hipoaergicznego mydła w płynie, które znacznie ułatwia mycie. Żeby dostać się do przetłoczeń i zakamarków obudowy, polecam skorzystać z patyczków do uszu.

3 Na wysuszone części można zacząć nakładać wodę utlenioną w kremie. Wyciskamy trochę na obudowę i rozcieramy równomiernie gąbką. Ilość kremu zależy od stopnia żółknięcia plastików. Tutaj są dwie metody wybielenia. Można

równomiernie wcierać krem lub uklepywać go gąbką, tak żeby na obudowie pojawiła się cienka warstwa „baranka”. Ten drugi sposób może być skuteczniejszy przy większych przebarwieniach i przy zastosowaniu wody utlenionej o stężeniu 18 procent. Minusem jest to, że wybielenie może być niejednorodne i będzie widać plamy.

4 Najwięcej pracy czeka nas przy klawiszach. Stosując metodę wody utlenionej, trzeba dokładnie smarować każdy klawisz osobno. Wymaga to wiele cierpliwości i dokładności. Dlatego w tym miejscu polecam inny sprawdzony sposób z zastosowaniem 10-procentowego roztworu nadtlenu wodoru (sprzedawany w butelkach 1 l po około 15 złotych). Klawisze należy umieścić w szklanym naczyniu, zalać roztworem, przykryć i docisnąć, żeby nie wypłynęły do góry. Naczynie wystawiamy na słońce i po kilku godzinach klawisze będą jak nowe. Uwaga: Absolutnie nie należy używać tej metody do obudów, ponieważ doskonale wyżera wszelkie wypukłe loga i naklejki.

5 Wszystkie elementy posmarowane kremem wystawiamy na słońce.

✦ Po dokładnym czyszczeniu sprzęt lśni jak nowy.

Amiga



„Przyjaciółka” była jednym z najpopularniejszych komputerów w Polsce. Do dziś wiele osób darzy ją szczególnymi względami. Dlatego przywrócenie oryginalnego wyglądu powinno być wręcz obowiązkiem każdego jej posiadacza. Na szczęście akurat ten model dosyć łatwo poddaje się zabiegom wybielenia.

Klawisze należy układać osobno na równym podłożu w takich odstępach, żeby wzajemnie nie rzucały na siebie cienia. Nie ma obawy co do wyblelenia nadrukowanych liter, cyfr i znaków. Te nawet przy mocnym smarowaniu zachowują oryginalny czarny kolor. Plastik powinny poleżeć w kąpielii słonecznej około dwie godziny. Pamiętajcie: im ciepiej i słoneczniej, tym lepiej (idealnie jest przy temperaturze około 30°C).

6 Sprawdzamy efekt naszej pracy, myjemy plastiki z resztek kremu pod bieżącą wodą i ewentualnie powtarzamy nakładanie kremu. Mocno żółknięte części wymagają kilku podejść. Plastik można czyścić wielokrotnie. Nie da się ich wybielić bardziej, niż były w oryginale. Dodatkowa uwaga: na początku najlepiej przeprowadzić testy na jakiejś starej klawiaturze albo na spodzie



✚ Do czyszczenia klawiszy niezbędne jest wyposażenie: woda utleniona w kremie, rękawiczki i gąbka.

✚ Klawiatura wymaga najwięcej czasu i uwagi na pozbycie się brudu oraz przebarwień.



papierosowego i praktycznie nie da się usunąć takich plam. Wybielony sprzęt najlepiej trzymać w pudełku z dala od promieni słonecznych, które z czasem znowu spowodują przebarwienia.

Czego jeszcze można spróbować, a czego unikać? Przede wszystkim odradzam metody ze zmywaczami i rozpuszczalnikami, które nieodwracalnie uszkadzają tworzywa sztuczne i powodują jeszcze większe odbarwienia. Z kolei wszelkie pianki do czyszczenia plastików czy pasta do zębów w ogóle nie zdają egzaminu. Można

obudowy, żeby uniknąć ewentualnych przykrych niespodzianek. Przy czyszczeniu polecam omijać kremem wszelkie kolorowe loga i naklejki, ponieważ mogą zostać zniszczone. Pamiętajcie, że wybielanie słabo działa na żółknięcia powstałe od dymu

Czarni



Problem żółknięć nie dotyczy oczywiście komputerów z serii ZX Spectrum, Amstrad, a także niektórych modeli Commodore (C16/Plus4) – czyli mających czarne obudowy. Tym niemniej o takie sprzęty też trzeba dbać, myjąc ich obudowy mydłem w płynie i czyszcząc z zabrudzeń drucianą gąbką kuchenną.

spróbować metody przecierania papierem ściernym wodnym. Istnieje jednak ryzyko powstawania płytkich zarysowań (zależy od rodzaju plastiku). A jak radzić sobie z czyszczeniem jesienią i zimą przy brzydkiej pogodzie? Można zastosować naświetlanie świetłówkami UV o wysokiej emisji. Trzeba się liczyć z tym, że jest to nieekonomiczne rozwiązanie, ponieważ świetłówki sporo kosztują i pożerają prąd. Ponadto trzeba zaopatrzyć się w kartonowe pudełko i wyłożyć je od środka srebrną folią aluminiową i dopiero w takiej „instalacji” naświetlać poszczególne elementy komputera przez wiele godzin. Opinie co do skuteczności tej metody są podzielone.

Najbardziej wdzięcznymi pacjentami kuracji wybielającej są komputery z serii Commodore i Amiga z obudowami w jasnych kolorach. Trochę więcej uwagi wymaga linia Atari 8/16 bit, ponieważ te modele miały jasnoszare tworzywa i nie zawsze da się je równomiernie doczyszczyć. Rodzina ZX Spectrum ze względu na czarny kolor pozostaje poza kręgiem zainteresowań.

Na koniec pamiętajcie, że każde wybielanie przeprowadzacie na własną odpowiedzialność. Przedstawiona w artykule metoda jest sprawdzona, ale nie gwarantuje stuprocentowej skuteczności, a w skrajnych przypadkach może wręcz pogorszyć stan cennych sprzętów. Najlepiej więc pierwsze próby przeprowadzać na jakimś egzemplarzu testowym. ■

TO DZIAŁA! DRUGA MŁODOŚĆ NASZYCH KOMPUTERÓW



✚ Przed: Atari 800XL ze żółkniętą i brudną obudową.

✚ Po: Ten sam komputer po kuracji odmładzającej.

Megastruktury

Ze sferą Dysona jest podobny problem jak z budową domu. Już sama konstrukcja to spory wydatek, ale najdroższe jest wykończenie.

Ich konstrukcja wymagałaby radykalnego przemeblowania Układu Słonecznego, rozebrania pasa planetoid, jednego lub kilku księżyców albo planet, lecz megastruktury byłyby godnym, kosmicznym odpowiednikiem budowli megalitycznych naszych czasów

■ User Jama



Budowa naprawdę dużego obiektu w kosmosie, w skali kilometrów, nie będzie możliwa z materiałów pochodzących z Ziemi. Montowana w ten sposób od prawie dwudziestu lat Międzynarodowa Stacja Kosmiczna ma rozpiętość jednej dziesiątej kilometra. Jak chcemy działać z rozmachem, to trzeba rozmontować Merkurego, na którym i tak jest za gorąco i nic nie wyrośnie oraz wreszcie uprzątnąć ten bałagan planetoid między Marsem a Jowiszem. Dodatkowo potrzebujemy robotów, dużo robotów, które zajmą się właściwą budową. Gotowe koncepcje na projekty megastuktur czekają w szufladach od lat siedemdziesiątych.

TORUS ZE STANFORD

Koncepcja z warsztatów na Uniwersytecie w Stanford w 1975 roku zakładała strukturę w kształcie pierścienia o średnicy 2 km, która pomieści 10 tysięcy osób. Torus wykonywałby pełny obrót co minutę, siła odśrodkowa zapewniłaby wrażenie ciężenia zbliżonego do ziemskiego. Dla mieszkańców podłogą byłyby wewnętrzna skrajna powierzchnia torusa.

Przykładem torusa stanfordzkiego była orbitalna stacja kosmiczna w filmie „Elisium”. W tym wariante architekta przewidział luksusowy otwarty dach, dzięki któremu główny bohater, Max, mógł lądować bezpośrednio na powierzchni mieszkalnej bez kłopotliwego ślizgowania.

CYLINDRY O'NEILLA

Opublikowana przez amerykańskiego fizyka Gerarda O'Neilla w roku 1974 koncepcja zakładała budowę dwóch cylindrów o długości 32 km każdy, obracających się w przeciwnym kierunku. Obrót każdego cylindra zapewnia sztuczną grawitację ludziom mieszkającym na wewnętrznej stronie dłuższego boku cylindra. Odpowiednie sterowanie obrotów cylindrów umożliwi nakierowanie konstrukcji na Słońce, a panoramiczne okna wzdłuż całej długości konstrukcji oraz system regulowanych lusterek zapewniłoby odpowiednie oświetlenie.

Główny bohater filmu „Interstellar” Murphy Cooper kurował się w olbrzymiej kolonii kosmicznej orbitującej wokół Saturna, która

■ Stacja Cytadela z gier Mass Effect mieszcząca 13 milionów mieszkańców to hybryda - sekcja prezydialna to torus stanfordzki, a oddziały są formą cylindra O'Neilla.

zbudowana została we wnętrzu obracającego się cylindra O'Neilla. Można to łatwo poznać po charakterystycznym zapętlonym horyzoncie.

PIERŚCIEŃ NIVENA

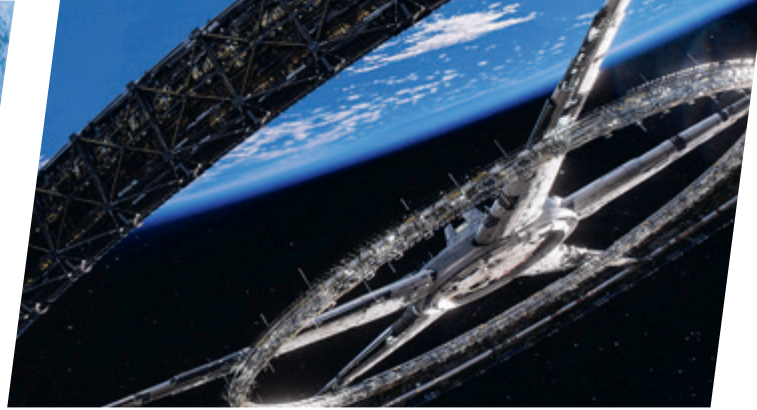
Świat Pierścienia opisany przez Larry'ego Nivena w cyklu powieści,

■ Halo 4

Struktury Halo

umieszczone są w jednym z pięciu punktów libracyjnych układu ciał planeta-księżyc, zwykle pomiędzy nimi, blisko księżycy. Zapewnia to strukturze grawitacyjną stabilność w układzie.

Koncepcja z warsztatów na Uniwersytecie w Stanford w 1975 roku zakładała strukturę w kształcie ringo o średnicy 2 km, która pomieści 10 tysięcy osób.



✚ Otwarta konstrukcja stacji Elisium dawała bogatym lokatorom namiastkę przebywania na świeżym powietrzu. W rzeczywistości siła odśrodkowa nie wystarczyłaby do utrzymania atmosfery.



Na jednym z nich odwzorowane są powierzchnie wszystkich zamieszkałych światów Znanej Przestrzeni, w tym Ziemi i Marsa. Na drugim odwzorowane są mapy świata budowniczych Pierścienia.

Fundamentem Świata Pierścienia jest tajemniczy materiał, scritch. Jego warstwa o grubości 30 metrów jest na tyle mocna, by nie rozerwać się pod wpływem olbrzymich sił działających na konstrukcję. Wewnątrz Pierścienia jest mniejszy pierścień z kwadratów czerni, w pewnym oddaleniu od siebie i od Słońca, których obrót zapewnia mieszkańcom namiastkę cyklu dzień-noc. Co ciekawe, na Pierścieniu Słońce zawsze jest w zenicie, nie ma wschodów ani zachodów. Konstrukcja byłaby niestabilna, dlatego wprowadzono silniki stabilizujące na jego obrzeżu.

Światem Pierścienia inspirowane są instalacje Halo w znanej serii gier

z których pierwsza wydana została w 1970 roku, ma średnicę około 300 milionów kilometrów. Mniej więcej tyle, ile orbita Ziemi. Powierzchnia Świata Pierścienia wynosi około 3 milionów powierzchni Ziemi. Na jej przeciwległych końcach od wewnątrz znajdują się dwa wielkie oceany.

Stacja



Życie wewnątrz cylindra O'Neilla odbiegałoby od tego, co znamy na Ziemi.

Słońce byłoby zawsze nisko nad horyzontem. Rośliny kierowałyby się na ukos w jedną stronę. Jeśli słońce nie byłoby centralnie w osi cylindra, na przykład przy awarii silników korekcyjnych, to zaczęłyby tańczyć na niebie pod wpływem obrotów, wywołując dezorientację oraz chorobę lokomocyjną mieszkańców, nie wspominając o nieregularnej opaleniznie.

o tym samym tytule. Megastruktury Halo miały różne średnice, pierwotnie 30 tysięcy kilometrów, późniejsze instalacje zostały zredukowane do średnicy 10 tysięcy kilometrów, porównywalnej ze średnicą Ziemi. Halo, zarządzane przez sztuczną inteligencję, mają warunki do podtrzymania życia, z ukształtowaniem krajobrazu po wewnętrznej stronie „aureoli” odpowiedniego dla danego gatunku, na przykład ludzi, ale były wzniesione przede wszystkim jako broń masowego rażenia.

SFERA DYSONA

Koncepcja opisana przez fizyka Freemana Dysona w roku 1960. W rozważaniach na temat rosnących potrzeb energetycznych wysoko rozwiniętych cywilizacji Dyson doszedł do wniosku, że na pewnym etapie rozwoju konieczne będzie obudowanie Słońca wielką skorupą, dzięki której można by zagospodarować całą energię gwiazdy w znacznej części ulatującej w kosmos.

Choć oryginalnie sfera Dysona miała być tylko gigantyczną elektrownią słoneczną, nie wykluczało to możliwości uczynienia z niej świata mieszkalnego. Wewnątrz obracającej się pustej kuli nie da się mieszkać na całej powierzchni, jak na zewnątrz litej kuli. Siła odśrodkowa symulująca grawitację miałyby różną wielkość w zależności od tego, jak daleko byłibyśmy od równika. ■

✚ W 2013 roku część obywateli USA zwróciła się do Białego Domu o budowę prawdziwej Gwiazdy Śmierci, żeby pobudzić gospodarkę. Biały Dom petycję odrzucił argumentując, że kosztowałoby to 850 kwadrilionów dolarów. Zresztą potrzebny byłby nowy projekt. Filmowa Gwiazda Śmierci zbudowana jest jak wieżowiec, ma płaskie równoległe piętra od góry do dołu.



TUNGUSKA

KDP⁹



PODCZAS SPOTKANIA Z REDAKCJĄ NA PIXEL HEAVEN ZADANO MI PYTANIE O PRZEMOC.

A RACZEJ O JEJ BRAK W KDP.

STARAŁEM SIĘ ODPOWIEDZIEĆ W ŚTYLU TO KOMIKS O INNYM CHARAKTERZE ITP.

BO TO JEST KOMIKS O INNYM CHARAKTERZE.

POTEM ZACZĄŁEM DRAŻYĆ W GŁOWIE. CO SIĘ ZMIENIŁO? CZY SIĘ ZMIENIŁO?



CZY TO AUTOCENZURA, STAROŚĆ I IDĄCA Z NIĄ, W MOIM PRZYPADKU, CORAZ ŁAGODNIEJSZA NATURA?

NIEKONIECZNIE. BO W GRUNCIE RZECZY NA WIELU POLACH CORAZ BARDZIEJ SIĘ RADYKALIZUJĘ.

A MOŻE PRZEMOC STAŁA SIĘ TAK POWSZECHNA, BANALNA, TAK MAINSTREAMOWA, ŻE ZACZĄŁEM JĄ ODRZUCAĆ W RAMACH TWÓRCZEGO BUNTU PRZECIW MASIE?

TO BYŁOBY CAŁKIEŃ CHYTRE TŁUMACZENIE.

SZKODA, ŻE TAK NIE JEST.

JESTEM Z POKOLENIA, WYCHOWANEGO NA PRZEMOCY. DOŚWIADCZAJĄCEGO PRZEMOCY. KARMIONEGO PRZEMOCĄ. DRWIĄCEGO Z PRZEMOCY.

JESTEM TAK ZDEGENEROWANY, ŻE UWAŻAM PRZEMOC ZA CAŁKOWICIE NATURALNY ŚRODEK WYRAZU.

JELEŃ NA RYKOWISKU? TAK, ALE Z ODSTRZELONYM ŁBEM.

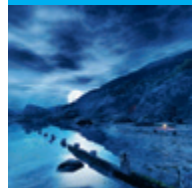
RAMKI Z FLAKÓW NA ŻYCZENIE CZYTELNIKA.

Credits oznacza zwykle napisy końcowe prezentujące listę osób, które brały udział w tworzeniu gry czy filmu. Taka idea przyświecała temu działowi - by przedstawiać najróżniejsze zjawiska z obszaru elektronicznej rozrywki, honorować postacie i firmy, które jeszcze może nie weszły do historii, ale którym miejsce w niej się naszym zdaniem należy.

W tym miesiącu spektrum jest bardzo szerokie. Od początku polskiej branży gier, poprzez gry sportowe, prywatny wizerunek Jacka Tramiela aż po zapomniane początki Nintendo. Jednym z tematów numeru jest wirtualna rzeczywistość i właśnie tutaj polecamy tekst o bracie mlecznym powyższego, czyli o grach alternatywnej rzeczywistości. Gdy do naszej redakcji trafił dziwny indyk The Black Watchmen, nie wiedzieliśmy z początku, co z nim począć. Borkowi nie podobało się, że trzeba tam podawać swój prawdziwy numer telefonu. W końcu wpadliśmy na pomysł, że ta gra jest na tyle inna i zaskakująca, że domaga się szerszego opisanie tematu. Podobnie było z Jeffem Minterem - przypadkiem okazało się, że może on opowiedzieć o swoim kontakcie z jedną z legend Doliny Krzemowej.



W PEWNYM MOMENCIE OTWORZYŁY SIĘ DRZWI I STANAŁ W NICH JACK TRAMIEL. POWIEDZIAŁ, ŻE LUBI MOJE GRY.



86
W Pixelu #07 pisaliśmy o nie-grach ze studia Tale of Tales. Tym razem przyglądamy się być może największej z nie-gier, produkcji brytyjskiego The Chinese Room. Mowa o Dear Esther, dziele z pogranicza jawy i snu.



88
Niektóre gry sportowe wyginęły niczym dinozaury, inne trwają do dzisiaj. W ciekawym, analitycznym tekście staramy się nie tylko opisać rozwój gier sportowych przez ostatnie trzy dekady, ale również wskazać przyczyny kolejnych zmian.



94
Každą branża ma swój moment narodzin oraz przejścia do dorosłości. Na przykładzie Robbo przyglądamy się, jak wyglądały początki polskiego środowiska projektantów gier.



98
Jeff Minter opowiadał na Pixel Heaven o tym, jak wymyślił Attack of Mutant Camels. Przy okazji wyszło na jaw, że trzy lata swojego życia spędził za oceanem, a ściągnęło go tam Atari. Ta historia wydała się nam jeszcze ciekawsza od „zmutowanych wielbłądów”.



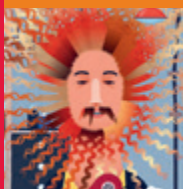
102
Nintendo istniało od zawsze, jednak na pomysł tworzenia gier wpadło przypadkiem. Co do niego doprowadziło? Kto przekonał wielkiego sternika Hiroshiego Yamauchiego?



106
World of Dogcraft? Co to jest, na jasnego Croma? I dlaczego Krupik w nocy krąży dookoła stołu? Wszystko to wyjaśnia się w nowym felietonie.



107
Gry mieszające codzienną rzeczywistość z wirtualnym. Za pomocą prawdziwych bodźców i zakodowanych informacji wciągające coraz mocniej do swojego świata. Nie wiemy, czy to zjawisko się zakorzeni, ale na pewno jest ciekawe.



110
Robimy krok w nieznanym kierunku, bo oto bierzemy na warsztat gry dla dzieci. Dorosli czytelnicy Pixela mogą je sprawdzić ze swoimi pociechami. Dodajmy też, że są to najbardziej nietrzywialne gry dla dzieci, jakie istnieją.



112
Uparcie przekopujący zasoby Matki Ziemi Bartek Kluska odgrzebał kolejną skamielinę. Na Atari była kiedyś gra zważająca się bardzo poważnie: Businessman.



114
Jeśli Borek zadaje sobie pytanie: czy gry są sztuką, to znaczy, że wahadło zmieniło swoją pozycję. Autor rozbija mity, wnosi umiarkowaną nutę, a przede wszystkim zajmująco opowiada.



✦ Nie, to nie jest o narkotykach. Wzory chemiczne na skalach to dopamina, serotonina (neuroprzekazniki) i etanol.

Dear Esther

Słyszeliście o Jacksonie Pollocku? Kapał na swoje płótna farbą i zamiast tytułów nadawał im numery. Słyszeliście o Fontannie Marcela Duchampa? Wysłał na wystawę kupiony w sklepie pisuar, twierdząc, że to rzeźba.

■ Borek

Słyszeliście o utworze 4'33" Johna Cage'a? Bierze się kilku dowolnych muzyków, sadza na scenie i każe im nic nie robić przez 4 minuty i 33 sekundy.

Wszystkie te utwory wywoływały pytanie o to, co to jest sztuka i gdzie są jej granice. Słyszeliście o Dear Esther? Zastanawialiście się kiedyś nad tym, co jest, a co nie jest grą komputerową?

Dear Esther jest zazwyczaj klasyfikowana jako „walking simulator”, bo rzeczywiście nie robi się nic poza chodzeniem.

Nie można nawet podskoczyć ani podbiec, cały czas poruszamy się z tą samą, dostojną prędkością. Nasze zadanie sprowadza się do przejścia przez małą wyspę na Hebrydach od slipu przy porzuconej latarni morskiej do anteny telekomunikacyjnej położonej w najwyższym punkcie wyspy. Zaczynamy w czasie dnia, kończymy w nocy. Mimo swobody w wyborze trasy tak naprawdę cały czas idziemy korytarzem, którego nie da się opuścić, choć można spaść z klifu albo utonąć.

Ten zajmujący około półtorej godziny spacer to wszystko, czego Dear Esther

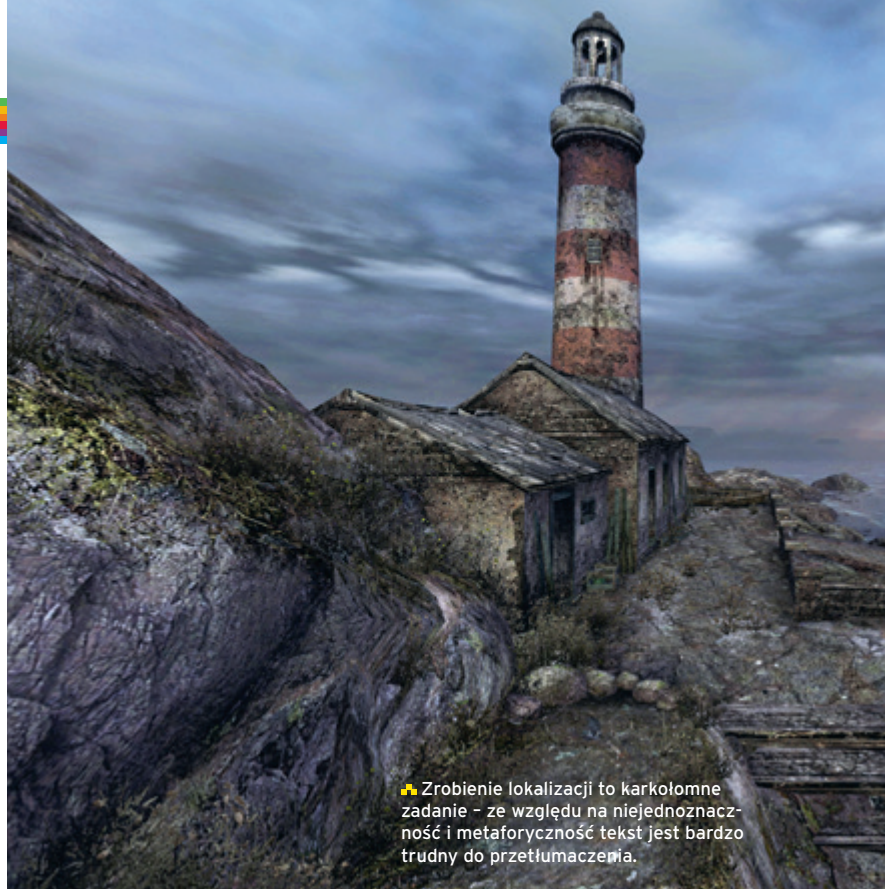
✦ Światło ostrzegawcze z anteny towarzyszy nam od pierwszego ujęcia. Dopiero na samym końcu znajdzie się definitywnie za naszymi plecami.

✦ W starej wersji Esther można spotkać pod anteną, w nowej kilkakrotnie miga w oddali. Raz tutaj, na skale...

wymaga od gracza, ale nie wszystko, co sama oferuje. Dostajemy fenomenalną, fotorealistyczną grafikę i klimatyczną muzykę, ale nie one są najważniejsze. W miarę docierania do kolejnych punktów trasy słyszymy czytane przez narratora kolejne fragmenty listów. Można się z nich domyśleć, że Esther zginęła w wypadku samochodowym, a listy pisze do niej były partner tęskniący po jej śmierci. Ale szczegóły pozostają nieuchwytnie, obraz rysowany przez pełne metaforycznych odniesień listy staje się chwilami wewnątrz sprzeczny, wprowadzając nieco psychodeliczny nastrój, więc wersji zdarzeń i sposobów na zrozumienie przekazywanych przez narratora informacji jest tyle, ile graczy. Czy wyspa istnieje naprawdę, czy jest tylko symboliczną wizją? Które fragmenty historii opowiedziane w listach są prawdziwe, które przekłamane i dlaczego? Nietrudno znaleźć w internecie dyskusje na ten temat. Moim zdaniem po zagranii i wyrobieniu sobie zdania warto do nich zajrzeć, żeby przekonać się, co zobaczyli inni.

The Chinese Room stworzyło dwie wersje gry. Pierwsza została napisana jako darmowy mod do Source (silnik Half-Life) i po premierze w styczniu 2009 spotkała się z na tyle dobrym przyjęciem, że postanowiono przerobić ją na produkt komercyjny. Premiera drugiej wersji miała





🚧 Zrobienie lokalizacji to karkołomne zadanie – ze względu na niejednoznaczność i metaforyczność tekst jest bardzo trudny do przetłumaczenia.

Nawet jeśli Dear Esther pozostało pozycją niszową, stało się tytułem kultowym. Wytyczyło nowy kierunek, budzi emocje.

miejsce w lutym 2012 i w ciągu pierwszego tygodnia sprzedanych zostało 50 tysięcy sztuk. Różnice między wersjami są i duże, i niewielkie – w jakości grafiki gigantyczne, w samej historii kosmetyczne, choć do nowej wersji dograno kilka dodatkowych komentarzy. Druga wersja wyszła oryginalnie tylko po angielsku, ale doczekała się lokalizacji zrobionych przez samych graczy, w tym co najmniej dwóch polskich w wersji kinowej.

Jak to zwykle bywa, sukces przyciągnął naśladowców. Problem w tym, że trudno określić, które gry rzeczywiście były inspirowane przez Dear Esther, a które zostały zaklasyfikowane jako podobne

tylko dlatego, że mają z nią jakieś cechy wspólne, a nie pasują do żadnych innych kategorii. Czasem jedynym punktem wspólnym jest bardzo literalne potraktowanie pojęcia walking simulator. Zwykle wymienia się w tym kontekście takie tytuły jak: The Stanley Parable (2011 i remake z 2013), Thirty Flights of Loving (2012), Gone Home (2013), Proteus (2013), The Old City Leviathan (2014) czy Eidolon (2014), a z tegorocznych The Lost Valley, Drizzle Path i recenzowane w Pixelu #08 The Layers of Fear. Czasami wrzuca się do tego worka nawet The Vanishing of Ethan Carter. Stopień interakcji z otoczeniem w tych tytułach jest różny, stopień otwartości świata też. W niektórych z nich poza możliwością przemieszczania się nie ma kompletnie nic. Nie we wszystkich opowiadana jest historia. W niektórych grafika jest wybitnie symboliczna i stylizowana, więc wymienianie ich wszystkich w kontekście Dear Esther jest czysto arbitralne. To tylko podkreśla unikatowość oryginału.

Obejrzenie niektórych z wymienionych gier pokazuje, jak precyzyjnie pomyślane i zrobione jest Dear Esther. Niby klony mają

dokładnie dokładnie to samo: ścieżkę, grafikę, nastrojową muzykę, opowiadaną w odpowiednich miejscach trasy historię, ale całość często albo nuży, albo śmieszy, podczas gdy Dear Esther wciąga, gra na emocjach, każe rozplątywać znaczenia od niechcienia rzucanych komentarzy i przewijających się symboli – białych linii, liczb, mew czy malunków na skałach.

Samo The Chinese Room wypuściło w tym roku w sierpniu Everybody's Gone to the Rapture, mające zostać duchowym spadkobiercą Dear Esther. Gra zbiera dobre recenzje, ale sposób jej wydania jest co najmniej dziwny. Na początek jest wyłącznie wersja na PS4. Dear Esther działało pod Windows, Mac OS X i Linuksem, więc jak na razie jedynym sposobem na zagranie w obie rzeczy jest posiadanie i PS4, i komputera.

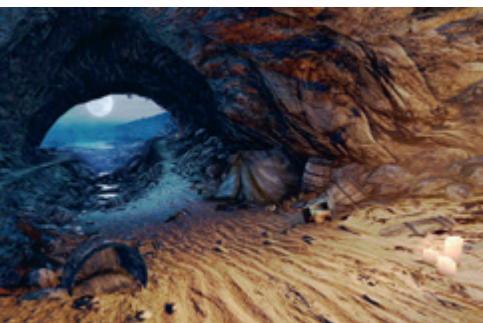
Nawet jeśli Dear Esther pozostało pozycją niszową, stało się tytułem kultowym. Wytyczyło nowy kierunek, budzi emocje. Czy jest grą? Jedni powiedzą, że tak, drudzy, że nie, ale odpowiedź na to pytanie jest zupełnie bez znaczenia. Nasze próby klasyfikacji dość często zawiodą w przypadku rzeczy leżących na granicy między różnymi światami. Co nie ulega wątpliwości, to że niezależnie od tego, jak ją sklasyfikujemy, Dear Esther zostawiła ważny ślad w krajobrazie rozrywki komputerowej. ■



Pinchbeck



Pierwotna wersja gry powstała w ramach projektu badawczego realizowanego na Uniwersytecie w Portsmouth. Projekt nadzorował profesor Dan Pinchbeck i to on był autorem scenariusza. Pinchbeck jest również autorem scenariuszy do Amnesia: A Machine for Pigs i Everybody's Gone to the Rapture, a także książki DOOM, wydanej przez University of Michigan Press w serii Landmark Video Games.



CORAZ MNIJEJ SPORTU

Polska mistrzem świata w piłce nożnej, a Ty gwiazdą NBA, NHL, lekkoatletyki i skoków narciarskich. Jak to możliwe? Oczywiście dzięki grom sportowym.

■ Bazyl

Historia gier sportowych jest tak stara, jak historia gier w ogóle. W końcu wiele źródeł podaje, że początek wirtualnej rozrywki dał działający na oscyloskopie Tennis for Two autorstwa amerykańskiego fizyka Williama Higinbothama. Także tenis położył podwaliny pod znany dziś biznes związany z grami.

Mowa oczywiście o początku lat siedemdziesiątych, kiedy firma Magnavox zaatakowała świat konsolą Odyssey, a Atari automatami z Pongiem. To było dopiero preludium i do lat dziewięćdziesiątych fani niemal wszystkich dyscyplin mieli coś dla siebie, a w przypadku wielu z nich trwała ostra konkurencja. Dziś tak różowo już nie jest. Rocznie wydaje się setki pozycji, ale w przypadku gier sportowych wybór jest mniejszy niż niegdyś. Przynajmniej w przypadku zrzecznościówek i produktów licencjonowanych.



■ Z olimpijską licencją zmagaly się Konami czy Eidos. Ich produkcje łączyły słabe recenzje.

■ Summer Challenge pozwalał biegać, jeździć konno, strzelać z łuku i uciekać przed wariatem z pistoletem.





OLIMPIJSKI SPOKÓJ

Przyjrzyjmy się na początek grom o igrzyskach olimpijskich, które na przełomie lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych święciły sukcesy. Trudno się dziwić ich popularności, skoro jeden program pozwalał się wcielić w biegacza, skoczka do wody czy oszczepnika.

Prawdziwym zabójcą dżojstików były Summer Games i Winter Games autorstwa studia Epyx. Później ich miejsce zajęły produkcje Accolade, czyli Winter Challenge i Summer Challenge, ale można było też zagrać w szereg innych tytułów. Może zbyt wiele kontrolerów złożono na ołtarzu dobrej zabawy, gdyż gwiazda tego typu gier się wypaliła. Wprawdzie począwszy od zmagania w Barcelonie w 1992 każde igrzyska olimpijskie mają swoją oficjalną grę, ale żadna nie potrafiła wybić się ponad przeciętność, a niektóre nawet tkwiły głęboko poniżej granicy przyzwoitości. Tendencja zmieniła się, gdy olimpijska licencja trafiła do Segi. Ta obok zwyciężających gier o igrzyskach, które wciąż prezentowały średni poziom, zaczęła wypuszczać serię Mario & Sonic at the Olympic Games na Wii. Okazało się, że gimnastykowanie się przy sportowych zmaganiach jeża z hydraulikiem było tym, na co czekali gracze.

W czasie igrzysk w Soczi Mario & Sonic było już jedyną oficjalną grą imprezy. Wydaje się, że prawowitym następcą dawnych gier olimpijskich są więc programy typu Kinect Sports, Wii Sports czy mający pokazać możliwości PS Move Sports Champions.

FUTBOLOWA GORĄCZKA

O ile wielodyscyplinarne gry znalazły sukcesora, o tyle liczba pozostałych mocno spadła. Spójrzmy na najpopularniejszy sport świata – piłkę nożną. Wybór gier piłkarskich znacznie bogatszy był jakieś 20-25 lat temu. Chyba pierwszym programem, który sprawił, że człowiek miał ochotę gonić za piłką na ekranie bardziej niż na podwórku, był Kick Off z 1989 roku i jego sequel, który jeszcze przebił sukces oryginału. Później efektowniej niż Godzilla na scenę wkroczył Sensible Soccer i jego godny następcą



Sensible World of Soccer. To ostatnie dzieło szczyliło się posiadaniem wszystkich liczących się klubów, reprezentacji i piłkarzy. Niedługo potem na piłkarską arenę wkroczyły EA Sports, które w 1994 roku za sprawą FIFA International Soccer zaczęło trwający do dziś cykl. Po kolejnych 12 miesiącach wirtualny futbol wkroczył w trzeci wymiar dzięki Actua Soccer od Gremlin Interactive, a po kolejnym roku o uznanie piłkarskiego świata zaczęło walczyć Konami. Pierwszą piłką koncernu z Tokio był Goal Storm, który z czasem przekształcił się w znane dziś Pro Evolution Soccer. To jednak tylko czubek piłkarskiej góry lodowej. Do wyboru były też przecież choćby Manchester United, Captain Tsubasa, Adidas Championship Football, This Is Football czy Virtua Striker. Choć przyznać należy, że w tym nawale tytułów były także piękne katastrofy jak uchodzący za jedną z najgorszych piłek w dziejach Microsoft Soccer.

Na polskim rynku specyficzna sytuacja miała miejsce przed mistrzostwami świata w 2002 roku. Sukces, jakim był awans biało-czerwonych na mundial, sprawił, że w kioskach nastąpił wysyp budżetowych piłek autorstwa firm anonimowych dla graczy znad Wisły.

✦ Mistrzostwa Europy mają oficjalne gry od 1988 roku. Najpierw robił je Gremlin, a od 2000 roku licencja należy do EA.

Na okładce FIFA International Soccer znalazło się zdjęcie z meczu Anglia – Polska, a na nim David Platt i Piotr Świerczewski.



✦ Słynny Tomohiro Nishikado nim stworzył Space Invaders, opracowywał dla firmy Taito gry sportowe: Soccer i Davis Cup.



Pro Soccer Cup 2002 hiszpańskiej Enigma Software w Polsce stał się Erą Futbolu 2002, Calcio Championship od Włochów z Trecision przerobiono na Polska Goola!, natomiast On the Ball Action niemieckiego studia Ascaron zmienił się w Piłkarskie Mistrzostwa Świata 2002: Japonia-Korea. Ciekawostką było to, że w przypadku dwóch ostatnich tytułów postarano się o polski komentarz w wykonaniu Mateusza Borka, więc pod tym względem znacznie wyprzedzono FIFA. No i do Polska Goola! dodawano gratis pada, co w ogóle było ewenementem.

Dziś w walce o dostęp do portfeli miłośników wirtualnej piłki liczą się już tylko EA Sports i Konami. Ich FIFA i PES zmonopolizowały rynek, co jest ściśle związane z obecnym kształtem elektronicznego interesu. Dla większości firm tworzących wymienione wcześniej serie napisano już biznesowe nekrologi. Na przykład Kick Off umarł wraz z Amco w 2003 roku, a Sensible nie istnieje od 1999 roku, chociaż kolejne części ich słynnej piłki jeszcze przez jakiś czas się ukazywały. Ostatni był wydany w 2007 roku Sensible World of Soccer, ale to tylko dostępny na Xbox Live Arcade remake oryginalnej gry. Z drugiej strony na biznesowym boisku nie ma już dawnych graczy, a z drugiej są niewielkie szanse na nowych, gdyż nikt nie ma ochoty

W 1995 roku Konami wydało grę Goal Storm, która przetrwała się w serii International Superstar Soccer Pro, by w 2001 przekształcić się w znane dziś Pro Evolution Soccer. Przez wiele lat Konami nie miało licencji na niektóre ligi, więc zawodnicy mieli poprzeręcane nazwiska.

Fight Night

Ostatnia część obsypanego nagrodami boksu od EA ukazała się w 2011 roku. Fani domagają się jej powrotu, ale ich zapal ostudził sam Andrew Wilson, który oświadczył, że dla firmy priorytetem jest EA Sports UFC i trzon zespołu odpowiedzialnego za Fight Night ma pracować przy wirtualnych walkach w klatce.

Odrealniona koszykówka spod znaku NBA Hangtime i NBA Jam podbiła serca graczy.

wkładać głowy między młot a kowadło, jakimi są Konami i EA Sports. Szczególnie, że trzeba by zaryzykować wagony pieniędzy na potrzebne licencje, reklamy i rzecz jasna samą produkcję.

Niemniej od czasu do czasu ktoś taki się zdarzy. Jak Sega, która wydała w 2006 roku Virtua Pro Football (PS2) czy Ubisoft atakujący cztery lata później za pomocą Pure Football (PS3, Xbox 360). Bezpieczniejsze są skierowane do trochę innej klienteli okołopiłkarskie wynalazki pokroju odrealnionego Sega

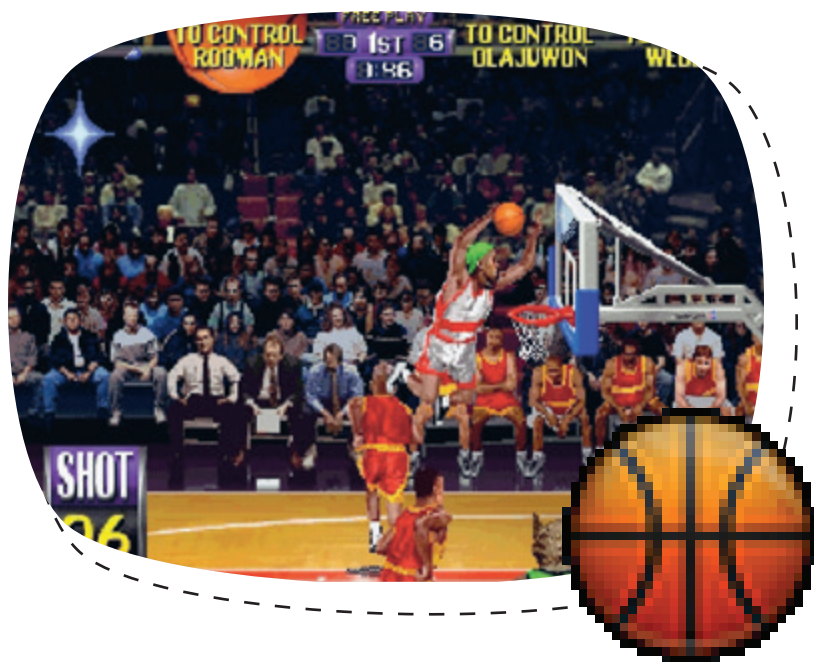


Zdobycie mistrzostwa w NBA 2K11 pozwalało odwiedzić Białą Dom i spotkać Baracka Obamę.

Soccer Slam, Lego Football Manii czy serii Mario Strikers oraz rzecz jasna indyki, których nie brakuje. Na razie jednak nikt poza Konami i EA Sports nie odważył się zaatakować konsol ósmej generacji.

AMERYKAŃSKI SEN

Nie samą piłką żyje gracz, więc weźmy na tapetę inne popularne dyscypliny, których symulacje niegdyś zajmowały sporą część sklepowych półek. Spadek konkurencji widać choćby w przypadku koszykówki. Jeszcze kilkanaście lat temu o fanów NBA bił się szereg firm. Midway miało w zanadrzu NBA Hangtime, NBA Fastbreak '98 i serię NBA Ballers, Acclaim pozwalało latać nad obręczą dzięki NBA Jam, Konami proponowało cykl NBA in the Zone, Sony wydawało NBA ShootOut i NBA: Featuring the Life, Microsoft atakował za pomocą NBA Inside Drive, Sega prezentowała kolejne części NBA 2K, zaś EA Sports chwaliło się NBA Live.



Od 2009 roku na licencji NBA wydawane są już tylko NBA Live i NBA 2K, które w tym czasie spod skrzydeł Segi przeszło do Take-Two Interactive.

Dlaczego liczba gier o NBA tak się zmniejszyła? Seria NBA Inside Drive umarła, gdy w 2004 roku Microsoft zamknął odpowiedzialne za gry sportowe studio XSN Sports. Jako powód podano niski poziom produkcji. Innych odstraszała cena licencji. Były już komisarz NBA David Stern zadbał o to, żeby do kierowanej przez niego organizacji zewsząd płynęła szeroka rzeka dolarów, więc ceny licencji poszybowały w niebo, przebiły się przez atmosferę i pędzą gdzieś w kierunku Neptuna. Firmy, które mimo to postanowiły zainwestować, starały się wycisnąć z licencji, ile tylko się dało. Najlepiej to widać po EA Sports, które prócz NBA Live wydało pięć części gier o koszykówce ulicznej oraz kolejną odsłonę NBA Jam. Nie znały to, że w koszykarskim imperium Elektroników było różowo. Najpierw z niewyjaśnionych przyczyn zrezygnowano z wydania NBA Live 2002 na PC, a w 2008 roku na dobre porzucono tę platformę. Pecetowcy nie mogli jednak narzekać, ponieważ w opuszczzone przez Elektroników miejsce natychmiast wskoczyło Take-Two ze swoim NBA 2K, które wcześniej ukazywało się tylko na konsole.

Jeszcze ciemniejsze dni przyszły dla EA w 2010 roku, kiedy ogłoszono, że serię NBA Live zastąpi NBA Elite. Nowy cykl miał odznaczać się mocno zmienionym systemem sterowania i ukazać się na iOS, PlayStation 3 i Xbox 360. Miał, gdyż finalnie gra wyszła jedynie na urządzenia Apple'a. Na konsole wydano tylko rojące się od błędów demo i obwieszczono, że projekt został anulowany. Podobno istnieje około 10 egzemplarzy NBA Elite 11 na PS3, które są obecnie większym rarytasem niż złoty pociąg spod Wałbrzycha. W ciągu kolejnych lat pech nie opuszczał EA, a szczęście nie powróciło nawet wtedy, gdy postanowiono wrócić do nazwy NBA Live. Elektrycy odpuścili sobie koszykarską grę w 2011 roku, by zaatakować w 2012, tyle że także tego projektu nie ukończono na czas, więc NBA Live 13 trafiło do – nomen omen – kosza. EA Sports skutecznie wróciło do basketu, dopiero wraz z NBA Live 14,



W grach o NCAA mimo licencji nie można było używać nazwisk koszykarzy. Z NBA nie ma takiego problemu.



NHL 2003 wyróżniała się komentatorami prezentującymi bardzo specyficzne poczucie humoru.

Ostatnim pecetowym hokejem od EA było NHL 09. Komputerowców w praktyce porzucono dużo wcześniej, gdyż NHL 07, 08 i 09 były tylko podrasowaną wersją NHL 06 i miały niewiele wspólnego z wersjami konsolowymi.



Don Bradman Cricket 14 dostępny jest na Steamie. Pudełkowe wersje gier o krykiecie można znaleźć w zasadzie tylko w Indiach, Australii i Wielkiej Brytanii.

które dostało wyjątkowo słabe recenzje jak na tę serię. Podkreślano, że programiści pierwszy raz mieli nie rok, a aż trzy lata. Nie zdołali wymyślić niczego nowego, a mimo to NBA Live nadal żyje.

Niestety, tego ostatniego nie można powiedzieć o dwóch innych zasłużonych koszykarskich seriach. W USA olbrzymią popularnością cieszą się basket uniwersytecki, więc licencje na gry o zmaganiach uczniów college'ów posiadały zarówno 2K (College Hoops), jak i EA Sports (NCAA Basketball). Dzisiaj nie jest nią zainteresowany żaden z gigantów. Nie ma już także poświęconych europejskiej koszykówce serii ACB Total i Planet Basket. Ich autorem był włoski deweloper Idoru, który wydał także dwie gry w Polsce: Dominet Bank Ekstraliga - Sezon 06/07 oraz International Basketball 2010. Jakość produkcji programistów z Italii trudno było porównywać z zachodnią konkurencją, ale nie ma co się dziwić, gdyż firma, która ostatnią grę wydała w 2010 roku, miała zaledwie 12 pracowników.

CHROPOWATY LÓD

W jeszcze gorszej sytuacji są fani wirtualnego hokeja, którzy niegdyś mogli kłócić się o to, która seria jest lepsza: Actua Ice Hockey (Gremlin), NHL Breakaway (Acclaim), NHL FaceOff (Sony), NHL Hitz (Midway), NHL 2K (Take-Two) czy NHL (EA Sports). Kolejno firmy rezygnowały jednak z inwestowania w hokej lub w ogóle zamykały swe podwoje. Ostatnim rokiem, kiedy można było mówić o jakiegokolwiek konkurencji, był 2009. W 2010 NHL 2K11 wyszło jedynie na Wii i iOS, a prezes Take-Two Strauss Zelnick ogłosił, że firma robi sobie rok przerwy, by obmyślać przyszłość swojego hokeja na pozostałe konsole. Myślenie to najwyraźniej skończyło się wnioskiem, że lodowiska są za zimne, a krążki zbyt twarde, gdyż na trzy lata zawieszono wirtualne łyżwy na kołku. W 2014 wydano przeznaczoną tylko na urządzenia mobilne grę NHL 2K.

Tak oto EA Sports jest hokejowym monopolistą i ostatnią firmą, która co roku wydaje kolejne gry na licencji NHL. Cieszyć się nimi może jednak coraz mniej osób. Ostatnia odsłona została wydana tylko na Xbox One i PS4. Pecety porzucono wraz z NHL 09.

JAJOWATY MONOPOL

EA Sports jako jedyne wydaje także zrzędnoscówki na licencji NFL, ale tutaj powodem nie jest brak chętnych. Firm marzących o robieniu gier o zmaganiach uwielbianych w USA futbolistów nie brakuje, lecz w 2005 roku gigant z Redwood City podpisał z ligą NFL i związkiem zawodników NFLPA umowę, na mocy której licencję otrzymuje tylko EA Sports i jej Madden NFL. Konkurencja wściekła się jeszcze bardziej, gdy umowę na wyłączność w tajemnicy przedłużono. Doprowadziło to do tego, że Take-Two Interactive i Microsoft chciały działać razem i wspólnie wydać grę mającą zagrozić hegemonowi. Niestety, nawet ich połączonym mocom nie udało się obejść umowy posiadanej przez EA Sports. Wielkie plany skończyły się na mobilnej grze Joe Montana Football 16. O tym, jak ważne w Stanach są gry o NFL, świadczą nie tylko miliony sprzedanych kopii, ale także podejście do nich gwiazd futbolu amerykańskiego. Sztandarowym przykładem jest T.J. Houshmandzadeh, który oficjalnie ogłosił bojkot Madden NFL 10. Stwierdził, że ma w niej zbyt niskie statystyki, i żądał od EA ulepszenia go patcha.

Wkurzyliście się, czytając o monopolistycznych zapędach EA? Pociężający



Nad siatką walczą nawet seksowne bohaterki bijatyki Dead or Alive. Kolejna część ich sportowych przygód ma ukazać się w 2016 roku.



✦ Gry z serii Madden NFL zawsze są w czołówce najlepiej sprzedających się tytułów w USA.

✦ EA Sports porzuciło rugby w 2007 roku. Dziś fani tego sportu mają serie Rugby League i Rugby Challenge.

okaże się fakt, że ich konkurenci natychmiast postanowili zastosować ten sam manewr w przypadku baseballowej ligi MLB. Podpisana w 2005 roku umowa sprawiała, że seriom Major League Baseball 2K (Take-Two) i MLB: The Show (Sony) do 2012 nie groziła konkurencja ze strony EA. Przedstawiciele Elektroników w mediach narzekali i twierdzili, że tęsknią za robieniem gier o uderzaniu pałką w piłkę. Tymczasem, gdy umowa dobiegła końca, nie kiwnęli nawet palcem. Co ciekawe, także Take-Two nie jest już zainteresowane baseballlem. W 2013 firma ogłosiła, że ma zamiar skupić na koszykówce i wrestlingu.

CUDZE CHWALICIE, W SWOJE NIE GRACIE

Co ze sportami bliskimi sercu kibiców nad Wisłą? Tu także sytuacja nie jest różowa. Jesteśmy mistrzami świata w siatkówce, więc pewnie wielu polskich graczy miałoby ochotę zaliczyć kilka wirtualnych asów serwisowych i ataków z krótkiej. Tymczasem tytułów siatkarskich jest jak na lekarstwo. Serię International Volleyball miało na koncie studio Indura (to od 12 pracowników), ale cykl zaginał razem z jego autorami. Znacznie więcej pozycji można znaleźć w przypadku siatkówki plażowej. Najwyraźniej łatwiej zrobić grę, w której gra się 2 na 2, a sprzedać taką, w której pojawiają się dziewczyny w kusych spodenkach i stanikach.

Trochę lepiej sprawa wygląda w przypadku piłki ręcznej, którą producenci przez lata omijali szerokim łukiem. Szlak przetańczyło studio Astragon z Mönchengladbach. W 2010 roku Niemcy wydali grę Piłka Ręczna: Mistrzostwa Europy. Rok później kolejną cegiełkę do rozwoju elektronicznego szczyptorniaka dołożyli ich rodacy z Neutron Games. IHF Handball Challenge 12 reklamowano jako pierwszą w historii piłkę ręczną z licencjonowanymi zawodnikami i klubami. W 2014 ukazał się sequel IHF HC 14. Jego recenzje na Steam w przytłaczającej większości są negatywne, ale wobec braku konkurencji i tak można powiedzieć, że to najlepszy komputerowy szczyptorniak na rynku. Według zapowiedzi autorów cykl ma powrócić za rok.

Ciekawie jest w przypadku żużla, gdyż to Polska jest największym bastionem czarnego sportu, więc nie możemy liczyć





✦ Wśród gier o żużlu dominują polskie tytuły jak *Demonic Speedway* czy produkcje Techlandu.

Obecna wersja DSJ nosi numer 4, jej ostatnia aktualizacja pochodzi z 2014 roku i pod względem graficznym niewiele przypomina swój słynny pierwowzór.

A co z tym, od czego wszystko się zaczęło, czyli tenisem? Wirtualna walka na rakiety ma się źle. *Virtua Tennis Segi* ani *Top Spin* od 2K Sports nie doczekały się kontynuacji od 2011 roku, a *Grand Slam Tennis EA Sports* przetrwał tylko rok dłużej.

Widać więc, że jest wiele powodów, dla których gier sportowych jest mniej niż niegdyś. Z jednej strony upadają całe firmy, z drugiej konkurencję zabiłają ceny licencji lub klauzule wyłączności, z trzeciej nikt nie chce ryzykować wkładania milionów na grę o sporcie, który interesuje garstkę zapaleńców, wreszcie po piąte – jedne dyscypliny wypierają inne, czego dowodzi głównie polityka *Take-Two* i *EA Sports*. ■

na Włochów, Hiszpanów czy Niemców i gry o speedwayu musimy robić sobie sami. Pod koniec XX wieku szał robił *Speedway '98*, czyli popularne „kreski” – prosta gra z jeszcze prostszą grafiką, ale dostarczająca kapitalnej rozrywki. Później do pracy zabrał się Techland, który wypuścił *Speedway 99*, *Speedway Championships*, *Speedway Liga* oraz cykl *FIM Speedway Grand Prix*, który porzucono w 2011 roku. Od razu w tę lukę wskoczyła bydgoska Nawara z grą *Demonic Speedway*. Później jednak miłośnicy wirtualnego żużla musieli zadowolić się aplikacjami mobilnymi. Słońce zaświeciło dla nich znów na początku 2015 roku. Otóż przypomniał sobie o nich Techland, który w lutym ogłosił, że wyda kolejną część *FIM SGP*, tym razem oznaczoną numerem 15 (pewnie po to, aby trudniej było się połączyć w numeracji, gdyż poprzednia odsłona nazywała się *FIM SGP 4*). Pod koniec sierpnia zaprezentowano pierwsze materiały z gry, a gotowy produkt ma trafić do sklepów jeszcze przed końcem roku.

Inną naszą dyscypliną narodową są – czy może raczej bywają – skoki narciarskie. Tu było w czym wybierać tylko w dobie małychzomanii. Oczywiście dzielił i rządził *Deluxe Ski Jumping* autorstwa Fina Jussiego Koskela.

Alternatywą był nieistniejący już cykl *RTL Ski Jumping*, którego dwie części trafiły do Polski jako *Skoki narciarskie 2001: Polski zwycięzca* i *Skoki narciarskie 2002: Polskie złoto*. Swoje trzy grosze dołożyli także Polacy. *Skoki Narciarskie 2005* stworzyli ludzie z *L'Art*, natomiast *Skoki narciarskie 2006* to dzieło *Metropolis Software*.

Obecnie na polu skoków na komputery i konsole panuje jednak posucha. Na szczęście nie próżnuje *Jussi Koskela*.

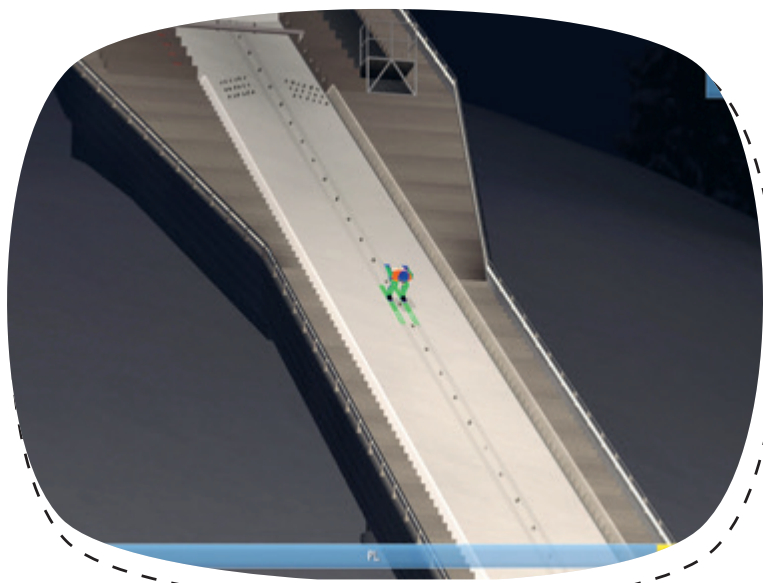
✦ *IHF Handball Challenge* to jedyna seria z licencją Międzynarodowej Federacji Piłki Ręcznej.

✦ *DSJ* wciąż żyje, ale nowe edycje nie przypominają gry, która podbiła Polskę w dobie małychzomanii.

Kłątwa

Podobno nad okładką *Maddena* ciąży kłątwa.

Kolejni futboliści, którzy pojawiali się na pudełku, niedługo po premierze „swojej” gry doznawali poważnych kontuzji lub drastycznego spadku formy. Odnosił się do tego sam *Christopher Erb* – jeden z najważniejszych ludzi w *EA Sports* ogłosił, że żadnej kławy nie ma, ale fani wiedzą swoje.



OO KNAUFY Z PIWEM OO POMNIKÓW

■ Piotr Mańkowski



■ Warren Robinett napisał Adventure w wieku 28 lat. Obecnie udziela się na konferencjach.

■ Nowatorskie gogle Famicom 3D zaczęły być opracowywane równie 30 lat temu!

Powiedzmy sobie szczerze: pierwsze gry wideo nie miały nic wspólnego z pięknem. Były pokraczne i prymitywne, a służyły jedynie do wypełnienia wolnej chwili w przerwie pomiędzy wychyleniem kufli piwa. I tak samo jak nikt dzisiaj nie zachwyca się „Wyjściem robotników z fabryki” braci Lumiére, tak nie ma powodu do zachwycań się Computer Space, Pongiem czy Tankiem. To jedynie symbole. Co innego jest za to fascynujące, a mianowicie wskazanie momentu, z którym ktoś powiedział: Stop, to medium może służyć do opowiadania historii!

Czy był to Will Crowther i jego Colossal Cave Adventure? Rewolucji nie przeprowadzają ludzie, którzy jedynie wpadli na pomysł, lecz ci, którzy zdołali go wdrożyć w życie. Crowther, niczym szalony naukowiec z powieści gotyckiej, próbował w swoim dziele stworzyć od podstaw wirtualny świat, ale poległ z powodu otaczających go ograniczeń.

Rewolucję musiał przeprowadzić renegat - Prometeusz, który miał bezpośredni dostęp do Olimpu.

Górami bogów było oczywiście Atari. Gdy z perspektywy czasów patrzy się na to, co firma wyczyniała w latach siedemdziesiątych, dostrzegamy dość ponure praktyki. O rozwoju myślnano wyłącznie w kategoriach technologicznych, nie przejmując się, że komuś mogły się już znudzić zawody w odbijaniu piłki. Poza tym deprecjonowano rolę autorów w procesie tworzenia gier. Jeden z nich, Warren Robinett obszedł technologiczne ograniczenia konsoli Atari VCS i stworzył grę, w której można było... chodzić po komnatach! Zbierać przedmioty! Celem zabawy – a właściwie już nie zabawy, lecz misji – było dostarczenie kielicha do Złotego Zamku. Ta gra, zwąca się po prostu Adventure w 1979 roku spowodowała lawinę. Niedługo potem w Atari nastąpił rozłam i główni autorzy odeszli do Activision, a dodatkowo ów tytuł natchnął całe pokolenie sypialnianych

programistów, którzy w kolejnej dekadzie zaczęli tworzyć coraz doskonalsze jego wersje.

Gry odeszły od poetyki wesołego miasteczka i nastawienia na wyciąganie z kieszeni grającego kolejnej monety co pięć minut. Także ich bohaterowie stawali się coraz ciekawszy. W Adventure był to co prawda jedynie żółty piksel, lecz dwa lata później świat zobaczył pierwszego pełnosprawnego wirtualnego człowieka z krwi i kości, z wąsem i czerwonym berecikiem. Zarówno on, jak i jego niehumanoidalny żółty kolega zjadający kulki – co za ironia i symbol pokazujący pogrzeb lat siedemdziesiątych! – szybkim krokiem przechodzili do legendy. Takie to były czasy, świat się zmieniał jak w kalejdoskopie.

Kino dorobiło się krytyki filmowej z prawdziwego zdarzenia dopiero po pół wieku istnienia. Komiks ma ciągle identyczne problemy z tożsamością, jakie miewają gry, a przecież istnieje jeszcze dłużej. Nie ma więc powodów do podnoszenia larum. Tego, co robią gry, nie nazywam sztuką, choćby z powodu, o którym pisałem we wstępnym Pixelu #08.

Ale gry często wzruszają i przekraczają granice zarezerwowane dla rozrywki. Mamy już specjalistyczne muzea, a największą moim zdaniem nobilitacją prze-myślu są cykliczne wystawy gier wideo w amerykańskim Instytucie Smithsona, gdzie sąsiaduje to z usankcjonowaną, głąskaną przez mainstream sztuką.

Znaczkami pocztowymi już są, setki książek również. Teraz wypada tylko czekać na pomniki dedykowane bohaterom gier wideo. Mam przecucie, że i one niedługo się pojawią, również w Polsce. ■



ROBBO

CZYLI POCZĄTEK

 Mac

Rok 1989 był dla Polski szczególny. W lutym rozpoczęły się obrady Okrągłego Stołu, w sierpniu misję stworzenia rządu otrzymał Tadeusz Mazowiecki. Nad Wisłą stacjonowały nadal wojska radzieckie, a na zniesienie cenzury trzeba było jeszcze trochę poczekać. Wszyscy jednak czuli, że Polska zmienia się bardzo szybko. W życie weszły już reformy przygotowane jeszcze przez rząd Mieczysława Rakowskiego, a wśród nich ta jedna z najważniejszych: o działalności gospodarczej.

Rok 1989 to też czas narodzin polskiego przemysłu produkcji gier, zwanego powszechnie gamedevem (co stanowi skrót od angielskiego game development). Owszem, już wcześniej tworzono w Polsce gry, ale albo były to indywidualne projekty, rzeczy robione na zlecenie, albo produkcje powstałe trochę przy okazji, choćby na uczelniach czy w laboratoriach. Wcześniej pojawiło się też Karen, studio działające niemal profesjonalnie i to nie tylko jak na polskie warunki. Było to jednak przedsięwzięcie finansowane i kierowane z Kalifornii, pracujące na rzecz centrali, wykorzystujące niskie koszty produkcji oprogramowania w Polsce oraz korzystny kurs dolara. Gdy te okoliczności przestały być z perspektywy zarządzających w USA tak atrakcyjne, polskie studio zlikwidowano.

W 1989 roku zdarzyło się coś znacznie ważniejszego, bo zaczęły powstawać firmy, które od początku do końca były wynikiem polskich marzeń o tworzeniu gier, oddolnej inicjatywy. Jedną z nich, a jednocześnie jedną z najważniejszych pierwszego okresu formowania się polskiej branży, było Laboratorium Komputerowe Avalon. Miejsce narodzin: Strzyżów nieopodal Rzeszowa.

Za powstanie firmy odpowiadało dwóch maturzystów: Janusz Pelc oraz Tomasz Pazdan, który po latach w wywiadzie dla Gazety Wyborczej wspominał: „Naszym kapitałem był naszym nieskażony entuzjazm i nic poza tym”. Nie do końca jest to jednak prawdą, bo posiadali już wtedy pierwszy, niemal gotowy produkt i to nie było jakie, bo grę Robbo. Stworzył ją Janusz Pelc, ponoć w czasie trzech miesięcy, w okresie przygotowań do matury.

WE WROGIM SYSTEMIE GWIEZDNYM

Do świata gry wprowadza nas oficjalna instrukcja, wyświetlana na ekranie tytułowym: „Robbo musi przebyć trudną drogę poprzez 56 planet, aby wydostać się z wrogiego układu planetarnego, na którym został podstępnie uwięziony. Na każdej planecie czeka na niego mała kapsuła, którą może przelecieć na następną planetę. Niestety, większość kapsuł jest niekompletna, dlatego Robbo musi zebrać odpowiednią liczbę części rozrzuconych po całej planecie. Będą mu w tym przeszkadzać złe stworki – mieszkańcy systemu. W swojej wędrówce Robbo znajdzie różne przedmioty. Odkryj ich przeznaczenia. Próbuj je pchać, zbierać lub strzelać do nich”.

Mechanika gry pełnymi garściami czerpie z takich uznanych tytułów jak

Sokoban czy Boulder Dash. Sprawnie łączy zadania zręcznościowe, jak ucieczka lub walka z przeciwnikami, z zagadkami logicznymi, na przykład odpowiednim przesunięciem skrzynek, aby te nie zablokowały drogi, a stworzyły bezpieczny korytarz chroniący przed śmiertelnie niebezpiecznymi magnesami.

W 1990 roku w miesięczniku Bajtek grę recenzował Wojciech Zientara, między innymi tymi słowami: „Zabawa jest doskonała i gra wciąga niesamowicie. Nie trzeba tu wielkiej zręczności, choć trochę jej jest niezbędne. Przede wszystkim konieczne jest wykrycie sposobu wydostania się z każdej planety. Największą atrakcyjność gry stanowi niepowtarzalność rozwiązań – na każdej planecie inny jest sposób postępowania. Wprawdzie pewnie elementy przypominają inne gry, lecz ich połączenie jest oryginalne i dało doskonały efekt”.

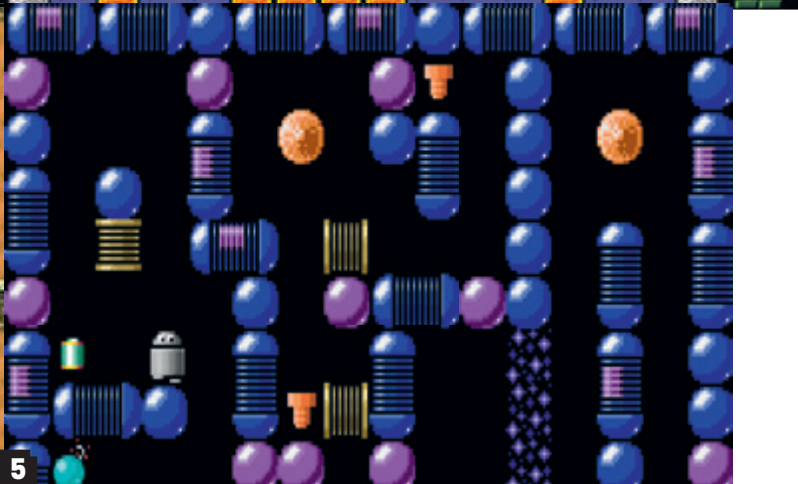
Gra jest trudna, lecz nie zniechęcająca. Poziom trudności jest świetnie wyważony, nowe elementy rozgrywki wprowadzane są stopniowo. Elementy dynamiczne, jak ucieczka czy walka, są dobrze wyważone z elementami wymagającymi dłuższego namysłu. Wiele osób do dziś nie może uwierzyć, że tę grę mógł stworzyć 19-latek bez doświadczenia w projektowaniu gier, bez dostępu do specjalistycznej wiedzy z zakresu game designu.



Konkurs



W instrukcji pierwszego wydania Robbo ogłoszono konkurs. Pierwszych pięć osób, które przesyłały do Avalonu opis zakończenia gry, miały otrzymać w nagrodę egzemplarz następnej gry wydanej przez firmę. Do 1991 roku pod adres firmy dotarło kilka tysięcy zgłoszeń.



TAJEMNICE ATARI

Gdy w 1989 roku Pelc i Pazdan zdecydowali się na założenie firmy, decyzja o produkcji gier w pierwszej kolejności na Atari wydawała się bardzo racjonalna. Tylko w sieci Pewex do 1988 roku miało się sprzedać 180 tysięcy sztuk tych komputerów, a do tego należy doliczyć sprzęt sprowadzany w ramach tak zwanego importu prywatnego oraz ten sprzedawany na giełdach, którego pochodzenie było często niejasne. W Polsce był więc wielki rynek wewnętrzny spragniony nowych gier, a tymczasem na Zachodzie małe Atari było już platformą kompletnie martwą i nie powstawało na nią zbyt wiele produkcji. Dla polskich twórców powstała więc bardzo ciekawa nisza, którą wielu starało się wykorzystać z różnym skutkiem. LK Avalon się udało. Początki jednak nie były łatwe, a to właśnie na ten okres przypada premiera Robbo.

Mimo że zmiany polityczno-gospodarcze zachodziły bardzo szybko, na nową, skuteczną ustawę o ochronie praw autorskich trzeba było jeszcze czekać. Sytuacja finansowa LK Avalon nie napawała więc optymizmem. Mimo to zarządzający postanowili iść za ciosem i w obliczu niekorzystnej rzeczywistości, w której na ich pracy zarabiają głównie piraci, sami próbowali zbudować sobie narzędzie pozwalające na masowe dotarcie do klienta.

W 1991 roku na rynku ukazał się pierwszy numer magazynu Tajemnice Atari. Wewnątrz znajdowały się kursy programowania, kody programów do przepisania i co najważniejsze: część marketingowa, która przedstawiała LK Avalon, jego gry oraz nawiązywała do niekupowania piratów. Rynek okazał się bardzo chłonny, nakład magazynu szybko urósł do stu tysięcy egzemplarzy.



Za darmo



W czerwcu 2006 roku, po uzyskaniu odpowiednich zgód, Maciej Miąsik za pośrednictwem serwisu Classic DOS Games udostępnił wszystkie gry z pakietu Epic Puzzle Pack, w tym Adventures of Robbo, na licencji Creative Commons BY-SA 2.5. Upoważniała ona między innymi do nieograniczonego kopiowania i rozpowszechniania gry.

Kampania przeciwko piratom przynosiła pierwsze efekty. Robbo i inne gry zaczęły wreszcie docierać do legalnych nabywców, a uzyskanie kilkudziesięciotysięcznej sprzedaży kolejnych tytułów przestało na jakiś czas być problemem. Robbo doczekał się jeszcze jednej świetnej akcji promocyjnej o dużym zasięgu, bo oto specjalna wersja demo gry zawierająca cztery poziomy, a dokładnie sygnał, który należało nagrać na taśmę magnetofonową, został wyemitowany przez Rozgłośnię Harcerską w ramach programu Radiokomputer.

Strzałem w dziesiątkę okazało się wydanie programu Robbo Konstruktor wzorowanego na Boulder Dash Constructor. Za jego pomocą każdy gracz mógł stać się twórcą gier i dzięki graficznemu interfejsowi tworzyć samodzielnie poziomy do gry, aby potem zamęczać nimi swoich przyjaciół. To był przełom w całej historii Robbo.

1 Oryginalne, pierwsze wydanie Robbo na małe Atari. W pierwszym kontakcie gra wydawała się „logiczną”, rozbudowaną wersją Boulder Dasha.

2 GNU Robbo, czyli fanowski projekt konwertowania Robbo na kolejne, współczesne maszyny.

3 Pierwsza wersja Robbo na komputery PC stworzona przez Macieja Miąsika w firmie Doctor Q.



W 1993 roku LK Avalon wydała odrobinę rozbudowany port gry na komputery C64. Wykonał ją jednak już Sławomir Nowak, wówczas uczeń szkoły średniej.

Współzałożyciel firmy i autor gry Janusz Pelc opuścił LK Avalon jeszcze w 1990 roku i zatrudnił się w firmie Doctor Q, gdzie pracował już jego znajomy Maciej Miąsik. Tam też powstała pierwsza wersja Robbo na komputery PC. Wersja demo z tego okresu, zawierająca sześć poziomów, dostępna jest w sieci, jednak w tej formie nie została nigdy ukończona. Zanim panowie powrócili do tematu, stali się głównymi pracownikami nowej firmy xLand, powołanej do życia przez Marka Kubowicza, jednego z prezesów Doctora Q.

Plany były ambitne. Postawiono na produkcję gier na PC, z których tworzeniem mało kto sobie jeszcze wtedy w naszym kraju radził. Pod względem

➤ **Robbo Forever** to specjalna, fanowska wersja gry na 20-lecie narodzin gry.



Ulokowana w Krakowie firma w 1992 roku po sześciu miesiącach pracy wypuściła Electro Body. Nazwa gry wzięła się od nurtu muzyki „electronic body”. Nazwa firmy w ciągu lat zmieniła się od xLand aż po xLand. W artykule wybraliśmy tę najbardziej powszechną.

W ciągu kilku lat po premierze oryginalnej wersji powstało mnóstwo nieoficjalnych portów Robbo na wiele platform.

designu postawiono jednak na sprawdzone pomysły, czyli na odświeżenie wcześniejszych dokonań Pelca z 8-bitowców. I tak Electro Body mocno nawiązywało do świetnej gry z Atari pod tytułem Misja, która zresztą jako Mission Shark jeszcze w 1990 roku stała się pierwszą polską grą pełnoprawnie wydaną na Zachodzie dzięki nakładowi Zeppelin Games. Heartlight było ponownym podejściem Pelca do swojej inspirowanej Boulder Dashem gry o tym samym tytule, stworzonej na potrzeby pierwszego numeru Tajemnic Atari, gdzie wydrukowano jej kod do samodzielnego przepisania.

W końcu ukazało się nowe Robbo, teraz jako Adventures of Robbo. xLand nie miał zamiaru ograniczyć się do dystrybucji swoich gier w Polsce, ale śmiało uderzył na poszukiwanie partnerów na Zachodzie. Jeszcze nie za pośrednictwem internetu czy wyjazdu na jedno z zachodnich imprez targowych, ale za pośrednictwem tradycyjnych, papierowych listów. Partner się znalazł i okazał się nim Epic MegaGames, a wspomniane trzy gry trafiły na najważniejsze rynki na świecie, tworząc razem Epic MegaGames Puzzle Pack. Już samo to stanowiło kamień milowy w rozwoju polskiego gamedevu, a chwilę później pojawiła się okazja na kolejny. Dzięki uznaniu, jakie w oczach Epic MegaGames zdobyli Janusz Pelc i Maciej Miąsik, udało się ze wsparciem amerykańskiego partnera uzyskać finansowanie ich kolejnej gry od samego Electronic Arts. Kwota też nie miała, bo 150 tysięcy dolarów, zasiliła budżet produkcyjny Fire Fight.

LEGENDA ROBBO

Robbo trafiło przynajmniej do kilkudziesięciu tysięcy graczy w czasach, kiedy gry komputerowe wzbudzały w naszym kraju największe emocje. Dla wielu osób jest do dziś jednym

z najważniejszych growych wspomnień z dzieciństwa i wiążą z nią wielkie pokłady sentymentu. Stanowi też symbol jednego z najbardziej niesamowitych i z najważniejszych okresów, kiedy rodził się polski zorganizowany gamedev.

W ciągu kilku lat po premierze oryginalnej wersji powstało mnóstwo nieoficjalnych portów gry na wiele platform. Na plac boju powróciło raz jeszcze LK Avalon, tworząc Robbo Millenium z odświeżoną grafiką oraz nowym zestawem poziomów. Sporo nowych, nieoficjalnych portów gry pojawiło się na platformy mobilne, są też wersje przeglądarkowe.

Osobno wspomnieć należy o fanowskim, nadal rozwijanym projekcie GNU ROBBO, w ramach którego powstała nawet wersja gry na PSP. Stara się on porządkować różne wersje gier i oferuje sporo zestawów poziomów. A tych powstało i powstaje nadal bardzo dużo, bo to właśnie dzięki Robbo Konstruktor narodziła się spora społeczność zaangażowanych fanów, którzy również dziś dzięki internetowi mogą wymyślonymi przez siebie zagadkami dzielić się ze społecznością. Na facebookowej grupie „Robbo – konstruktorzy plansz” nowe zestawy poziomów pojawiają się średnio co dwa tygodnie.

W 2009 roku, okazji 20. rocznicy wydania gry, grupa najbardziej zagorzałych jej fanów zorganizowała konkurs, w ramach którego wybrano 59 najlepszych i najtrudniejszych poziomów stworzonych przez graczy. Wszystkie razem złożyły się na grę, która miała być hołdem dla twórców oryginału. Robbo Forever doczekał się profesjonalnego wydania na kartridżu, w dużym kartonowym pudełku.

Oczywiście gra została przygotowana na małe Atari. ▀

4 **Robbo Millenium** stanowiło odświeżoną wersję oryginału wydaną przez LK Avalon. Program miał grafikę w wysokiej rozdzielczości oraz łącznie 130 plansz.

5 **Adventures of Robbo** - wersja stworzona przez Janusza Pelca i Macieja Miąsika w xLandzie trafiła na cały świat dzięki Epic MegaGames.



✚ Jeff pojawił się na Pixel Heaven w bluzie okraszonej wizerunkami lam. W kiosku na Nowym Świecie dokupił zapas papierosów marki Camel, zaś odżywiał się głównie hot dogami, gdyż jak stwierdził „ma dość tajskiego jedzenia”, które w rodzinnej Walii jest jego numerem jeden.



„Na początku lat 90. miałem pewne związki z Atari, ponieważ tworzyłem gry na ST. W pewnym momencie poproszono mnie, bym napisał też coś na Atari Falcon. Ktoś powiedział, że jeśli wpadnę do brytyjskiej siedziby Atari w mieście Slough, będę tam mógł przetestować prototypy tego komputera”.

✚ Kultowe Attack of the Mutant Camels powstało w wersjach na małe Atari i C64 w 1983 roku. Jeff parodystycznie nawiązywał do hitu z Atari 2600 – The Empire Strikes Back.

✚ Borregas Avenue 1196 w Sunnyvale. Siedziba ta stała się domem Atari podczas rządów Jacka Tramiela, po tym jak firmę porzucił w 1984 roku poprzedni właściciel, czyli Warner Communications. Obecnie budynek nie pozostaje opuszczony. Mieści się tam kilka pomniejszych spółek.



JACK TRAMIEL

I NUDA W SUNNYVALE

PIXEL
WYWIAD

Z **Jeffem Minterem** o jego kalifornijskiej przygodzie i rodzinie Tramielów rozmawia Piotr Mańkowski.



Tramielowie



W okresie, gdy Jeff pracował dla Atari, główne stery w firmie dzierżył Sam Tramiel. Wielki Jack wycofał się z pierwszej linii frontu i jedynie podpatrywał, co się dzieje oraz udzielał podpowiedzi. Musiał powrócić, gdy Sam doznał ataku serca, prawdopodobnie z powodu presji, jaka była na niego wywierana przy okazji premiery Jaguara.

Chciałem cię zapytać o twój kalifornijski epizod z początku lat dziewięćdziesiątych. W jaki sposób wielki Jack Tramiel zwrócił na ciebie uwagę?

Korzenie tego wydarzenia sięgają głęboko, bo jeszcze do czasów, gdy chodziłem do szkoły średniej. Moim kolegą był tam Richard Miller. Pamiętam, że bardzo wcześniej wszedł w komputery. Wcześniej ode mnie. Pewnego dnia pytał mnie nawet, czy chcę kupić ZX80, ale powiedziałem mu, że nie jestem zainteresowany. Potem nasze drogi się rozeszły i nie miałem pojęcia, czym on się zajmuje. Na początku lat dziewięćdziesiątych miałem pewne związki z Atari, ponieważ tworzyłem gry na ST. W pewnym momencie poproszono mnie, bym napisał też coś na wchodzący na rynek komputer Atari Falcon. Ktoś powiedział, że jeśli wpadnę do brytyjskiej siedziby Atari w mieście Slough, będę tam mógł przetestować prototypy tego sprzętu. Zaprowadzono mnie do stołu, posadzono i pozwolono zbadać ten zapowiadany na sensację komputer, po czym dowiedziałem się, że zaraz pojawi się główny projektant Falcona. Patrzę, a tu do pokoju wchodzi Richard Miller. Okazało się, że pracował dla Atari w Stanach, był w grupie zajmującej się konsolą Jaguar. To był niezmiernie zbieg okoliczności. Nie było tak, że zabiegałem o pracę dla Atari. Po prostu los mnie tam skierował.

Zostałeś zaproszony do USA, żeby tam pracować?

Za pierwszym razem ściągnęli mnie za ocean po to, żebym zapoznał się z Jaguarem. Sprzęt znajdował się w silnie strzeżonym pokoju. W pewnym momencie otworzyły się drzwi i stanął w nich Jack Tramiel. Powiedział, że lubi moje gry.

Podał ci rękę, był miły?

Tak, zarówno on, jak i jego synowie, zwłaszcza Leonard, byli bardzo uprzejmi. Wiadomo, co mówiono o jego biznesowych praktykach i słynnym hasle „Biznes to wojna”. Mnie to nie dotyczyło - zostałem od razu otoczony amerykańskim przepychem. Richard zapytał, czy chcę się przejechać ferrari.

Spotykając Jacka Tramiela, miałeś wrażenie, że to boss otoczony luksusami czy przeciwnie - udawał czy też po prostu był całkiem zwykłym człowiekiem?

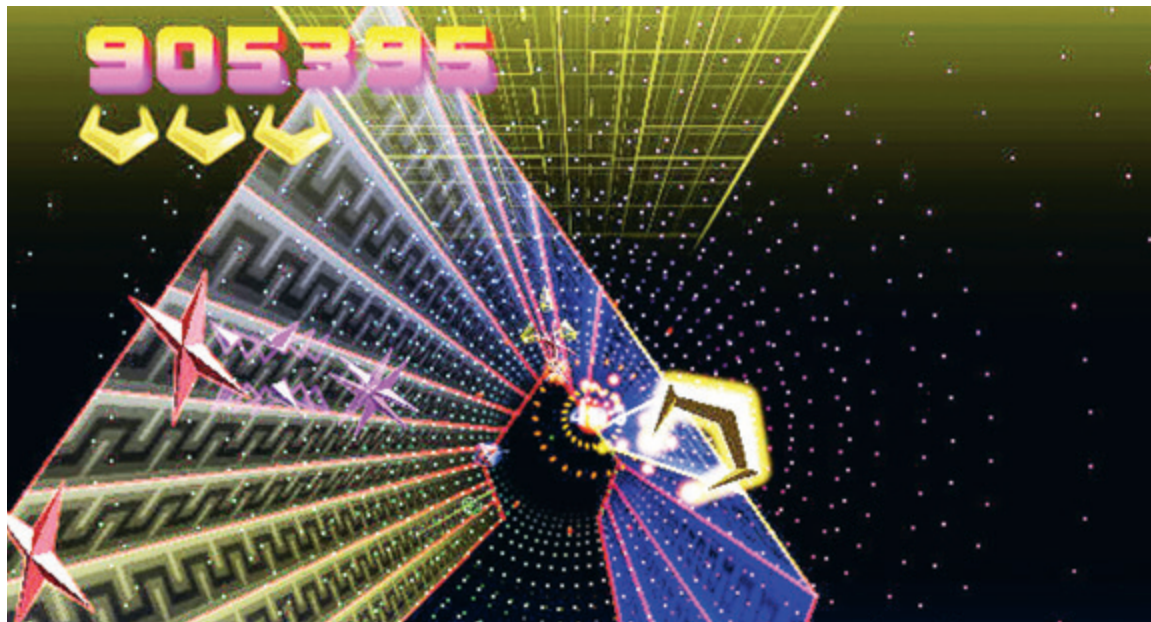
Czuło się, że jest bogaty, ale cały czas się kontrolował, żeby jego postawa nie była ostentacyjna. Zawsze był zainteresowany tym, co się dzieje, lubił stać przy linii produkcyjnej. Nie był obeznany w technicznych sprawach Atari, ale miał swojego człowieka, który mu wszystko tłumaczył. Był bardzo przywiązany do ekipy inżynierów i twórców gier.

Jaguar wszedł do sprzedaży w listopadzie 1993 roku. Początkowo kosztował 250 dolarów, wygrywając wyścig z 3DO. Do biły go niedostatek dobrych gier oraz pojawienie się PlayStation.



✦ Tempest 2000 okazał się pierwszym dużym sukcesem Jaguara. Niedługo potem udało się Atari wypuścić konwersje Wolfensteina 3D i Doom.

✦ Doom w wersji na Jaguara miał mniej tekstur i prostszą geometrię.



P I co się działo po tym, gdy przetestowałeś Jaguara?

Wróciłem do Wielkiej Brytanii i zacząłem pracę dla Atari na kontrakcie, jako wolny strzelec. Spotkałem się z przedstawicielem firmy na konferencji producentów gier w Anglii, by podpisać umowę na tworzenie Tempesta 2000, czyli nowej wersji starego hitu z automatów Atari. Potem znów pojechałem do Kalifornii na ostateczne testy Jaguara. Gdy Tempest 2000 ukazał się w 1994 roku, rok po premierze konsoli, wszystkim się podobał, a dla mnie był czymś w rodzaju egzaminu. To po jego zdaniu zaproponowano mi pracę w głównej siedzibie Atari w Sunnyvale.

P Tramielowie zaproponowali ci tę posadę osobiście?

Proces wyglądał tak, że najpierw rozmawiałem o tym z Richardem Millerem. Potwierdził mi, że jestem zainteresowany, a on zwrócił się do Tramielów z prośbą o podjęcie ostatecznej decyzji. To był jakiś szalony zwrot w moim życiu, ponieważ nigdy nie marzyłem o tym, żeby pracować dla dużej firmy. Od 1982 roku z pomocą mojej rodziny prowadziłem Llamasoft i byłem zadowolony. Sam nie wiem, co mnie podkusiło. Chyba wywodząca się z początku lat osiemdziesiątych miłość do marki Atari.

P Czyli po raz pierwszy opuściłeś swoją ojczystą Walię i przenieśliś się gdzie indziej?

W Kalifornii przez pierwszych sześć miesięcy było bardzo miło. Potem dały o sobie znać różnice kulturowe. Jak wiesz, wychowałem się w małomiasteczkowej społeczności brytyjskiej, której nieodłącznym elementem jest na przykład pub. Pamiętaj, że puby w Wielkiej Brytanii są miejscami spotkań, rozmów, tętni tam życie społeczne, a dopiero na którychś z kolejnych miejsc znajduje się picie piwa. W każdym razie nie ono jest najważniejsze. W Kalifornii jest zupełnie inaczej. Jeśli nie masz dzieci, nie chodzisz do kościoła, to potwornie trudno ci nawiązać jakiegokolwiek kontakty, wnikać w jakąkolwiek strukturę społeczną. Oczywiście, w Dolinie Krzemowej mają puby, ale są to miejsca, w których się pije.

P To co robiłeś, mając wolny czas w Kalifornii?

No cóż, jeździłem sobie rowerem na wybrzeże. Ale ogólnie czułem się społecznie wyizolowany. Poza tym tęskniłem za brytyjską pogodą. W Kalifornii przez cały czas jest słonecznie i to nie żart. A jednym z moich najpiękniejszych wspomnień z dzieciństwa jest to, że staliśmy w deszczu, co było magicznym przeżyciem.

P Opowiedz o swoim pierwszym dniu w siedzibie Atari w Sunnyvale, przy Borregas Avenue 1196.

Gdy pierwszy raz leciałem do Stanów, do San Francisco, miałem przesiadkę w Minneapolis. Służby imigracyjne zatrzymały mnie i przetrzymywały przez pięć godzin, ponieważ byli przekonani, że przybyłem do nielegalnej pracy. Tłumaczyłem, że jestem projektantem oprogramowania, ale człowiek, który mnie zatrzymał, bardzo słabo znał angielski i nie rozumiał. W efekcie do San Francisco dotarłem o 2:30. Atari się nie przejęło, tylko wysłało po mnie limuzynę w środku nocy. Po kilku godzinach odpoczynku dotarłem z rana na Borregas Avenue 1196. Dla mnie to zupełnie kultowy adres. Widywałem go często na ulotkach gier Atari. To było coś.

P Praca w Atari była od 9:00 do 17:00?

Nie miałem karty pracowniczej i nie byłem rozliczany z czasu spędzonego w firmie. Wpadałem z samego rana i siedziałem tak długo, jak to było potrzebne.

P Na koniec powiedz mi, jakie jest twoje najsilniejsze wspomnienie z czasu spędzonego w Kalifornii?

Robiliśmy finałowy test Tempesta 2000. W tym samym czasie ukazał się Doom. Ktoś szybko zrobił mody do gry id Software, w których miejscem akcji była siedziba Atari. Można było zabijać pracowników, a nawet samych szefów. Nie wiem czy Jack Tramiel wiedział o tym, ale jestem pewien, że gdyby się dowiedział, śmiałyby się z tego. ■



✦ Jeff od wielu lat współpracuje w firmie ze swoim przyjacielem, Ivanem Zorzinem. Jeff ma ksywę Yak, zaś jego druh – dyrektor techniczny Llamasoftu – Giles.



Miasto położone w Dolinie Krzemowej nie jest tak małe, jak można by sądzić, patrząc na niewysoką zabudowę. Mieszka tam około 150 tysięcy ludzi, z czego znaczną część stanowią pracownicy takich korporacji jak Yahoo!, AMD czy Lockheed Martin. W mieście znajduje się też legendarna Andy's Capp Tavern, w której Al Alcorn z Nolanem Bushnellem testowali prototyp Ponga.

Nintendo®

DROGA DO PIERWSZEGO SUKCESU

W połowie lat sześćdziesiątych Nintendo było na rozstaju dróg. Rynek kart do gry, którymi firma handlowała od ponad półwiecza, bardzo się skurczył. Potrzebowali nowego pomysłu na siebie.

■ Leszek Krupiński

Założona w roku 1889 firma Nintendo rosła stabilnie aż do kryzysu, który nastąpił po igrzyskach olimpijskich w Tokio w roku 1964. Rynek został nasycony i Nintendo musiało poszukać nowych kierunków rozwoju, aby przetrwać. Wcześniejsze próby dywersyfikacji spełzyły na niczym, między innymi dlatego, że zbyt daleko odbiegały one od głównego pola działalności firmy. Do kolejnych biznesów prezes firmy, prawnuk założyciela, Hiroshi Yamauchi, postanowił wykorzystać bardzo cenny zasób, jaki posiadał:

rozbudowaną sieć dystrybucyjną, dającą bezpośredni dostęp do sklepów z zabawkami.

W roku 1965 w Nintendo zatrudnienie znalazł Gunpei Yokoi, młody absolwent wydziału elektrycznego. Pracował przy obsłudze linii produkcyjnej, ale w czasie wolnym konstruował różne wynalazki. Jeden z jego pomysłów, teleskopowy chwytak, wpadł w oko prezesowi firmy, szukającemu czegośkolwiek, co można by było sprzedać w zbliżającym się sezonie świątecznym. Ultra Hand, jak nazwano nową zabawkę, była hitem.

Sprzedano ponad milion egzemplarzy, zdobywając pierwszy przyczółek na rynku zabawek, wcześniej zdominowanym przez takie firmy jak Bandai i Tomy.

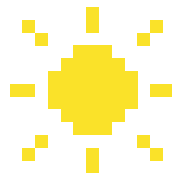
AUTOMATY

Po pierwszym sukcesie Gunpeia Yokoiego przysły kolejne, czym zasłużył sobie na własne biuro konstrukcyjne, Research And Development 1. Dział ten tworzył kolejne zabawki „analogowe”, ale zaprojektował też we współpracy ze świeżo pozyskanym z firmy Sharp Masayuki Uemurą elektroniczny pistolet świetlny. Projekt ten w perspektywie lat z jednej strony prawie doprowadził Nintendo do bankructwa, ale z drugiej – mocno przyczynił się do wejścia firmy na rynek automatów do gier. Seria zabawek z pistoletem Beam Gun sprzedała się w liczbie ponad miliona egzemplarzy, ale Yamauchi szukał sposobu na dalsze zwiększanie zysków. Jego pomysłem było opracowanie

Ultra Hand



Kosztujący 6 dolarów wynalazek Gunpeia Yokoiego nie tylko wprowadził go na dobre w objęcia Nintendo, ale również uratował chylące się ku upadkowi imperium Yamauchich. Zdolny młody człowiek został awansowany na szefa działu badawczo-rozwojowego – pierwszego takiego w Nintendo.



produktu, na który mógłby nałożyć większą marżę, najlepiej przeznaczonego dla biznesu. Yokoi dostał więc zadanie stworzenia elektronicznego symulatora strzelania do glinianych rzutek, sportu zdobywającego coraz większą popularność w Japonii. Urządzenia postanowiono umieszczać w opuszczonych kręgielniach – pozostałościach po modzie z poprzedniej dekady. Na końcu toru znajdowały się ekrany wyświetlające lot rzutek, a każde trafienie było odnotowywane na elektronicznych tablicach wyników. Świeża technologia sprawiła jednak trochę problemów przy prezentacji.

Wielkie otwarcie pierwszej strzelnicy Laser Clay Shooting Range zaplanowano na rok 1973. Na pokaz zaproszono przedstawicieli prasy i telewizji. W czasie przygotowań do transmisji wystąpiła usterka, przez którą urządzenie przesta-

✦ Produkowane w latach 1970-76 zabawki z serii Kosenju SP wznieciły popularność pistoletów świetlnych.



ło poprawnie zliczać punkty. Aby uratować sytuację, Genyo Takeda, jeden z inżynierów z zespołu Yokoiego, schował się na zapleczu urządzenia, i ręcznie „wypuszczał” rzutki i dodawał punkty. W nocy, po zamknięciu strzelnicy, błąd został poprawiony i od następnego dnia lokal ruszył pełną parą.

Wirtualne strzelnice cieszyły się olbrzymim powodzeniem. Nintendo posiadało sieć własnych, wykupionych za grosze lokali, ale zbierało też wiele zamówień na instalację systemów u klientów. Wtedy nastąpiło załamanie. Kryzys paliwowy roku 1973 wywołał ogólną recesję, klienci sukcesywnie wycofywali zamówienia, przez co Nintendo zostało z olbrzymim długiem. Mimo to strzelnice w dalszym ciągu przyciągały klientów, a firma postanowiła rozwijać ich technologię. Opracowana została zminiaturyzowana, znacznie tańsza wersja systemu, idealnie pasująca do salonów z automatami do gier. Sprzedaż rozkręcała się powoli, ale koniec końców przyniosła firmie dochód. Tą drogą Nintendo zazna- czyło swoją obecność w salonach gier.

✦ Wirtualne strzelnice były hitem lat siedemdziesiątych w Japonii.

Mr. Mario



Shigeru Miyamoto, młody absolwent szkoły wzornictwa przemysłowego, dostał pracę w Nintendo dzięki znajomości jego ojca z Hiroshim Yamachim. Pierwszym zadaniem, które otrzymał, było zaprojektowanie obudowy dla konsoli Color TV Racing 112.



✦ Hiroshi Yamauchi był nieufny i apodyktyczny, ale podjął kluczowe decyzje o przebrzmieniu Nintendo.

Firma poszła za ciosem. Powstały plany stworzenia własnych gier wideo, z których pierwszą – według oficjalnych źródeł – było EVR Race, symulator wyścigów konnych z 1975 roku. Została ona stworzona przez Takedę i współpracującego z nim młodego projektanta Shigeru Miyamoto, później najbardziej znanego twórcę gier w historii Nintendo. Gra polegała na typowaniu wyniku wyścigu konnego (w innym wariantcie – samochodowego) przez jednego do dziesięciu graczy, którzy oglądali losowe nagranie gonitwy. Gra była bardzo zagmatwana, a do tego awaryjna, przez co nie odniosła sukcesu. Kolejnymi produkcjami był klon Breakout, elektroniczna wersja gry Reversi, a także symulator jazdy samochodem. Popularność zdobyła jednak dopiero gra Sheriff zaprojektowana przez Miyamoto, który zdobywał pierwsze szlify w roli twórcy.

Pod koniec lat siedemdziesiątych Yamauchi postanowił założyć filię firmy w USA. Kierowanie nią powierzył swojemu zięciowi Minoru Arakawie. Pierwszą inwestycją za oceanem było przewiezienie z Japonii trzech tysięcy automatów z grą RadarScope, klonem Space Invaders, który osiągnął umiarkowany sukces na rodzimym rynku. Gra jednak nie trafiła w amerykańskie gusta. Udało się sprzedać jedynie tysiąc egzemplarzy. Nie była to jeszcze dramatyczna sytuacja, bo automaty sprzedawano z trzykrotnym



Poprzez Donkey Konga Nintendo stworzyło nowy gatunek gier. Był on na tyle różny od wcześniejszych, że początkowo zarówno szefostwo firmy, jak i gracze podchodzili do niego nieufnie.

przebieciem, tak więc inwestycja jak do tej pory się zwracała. Nintendo zostało jednak z dwoma tysiącami automatów w magazynie. Wszyscy doświadczeni projektanci gier byli zajęci bieżącymi zadaniami, więc rozwiązywanie problemu „leżaków magazynowych” zostało przydzielone Miyamoto.

Yamauchi oczekiwał wprowadzenia do gry drobnych poprawek zwiększających jej atrakcyjność, Miyamoto postanowił jednak zrobić grę od nowa. Chciał wykorzystać wcześniejsze kontakty i zdobyć licencję na postacie z będącego w tym czasie w trakcie tworzenia filmu „Popeye”, co dałoby jej darmową reklamę. Plan się nie udał, ale pomysł na grę pozostał – wystarczyło przerobić postacie tak, żeby nikt nie mógł zarzucić twórcom złamania praw autorskich. Tą drogą Bluto, złośliwy potężny marynarz, stał się kudłatą małpą, Olive Oyl nazwano po prostu „dama” (później dostała

✦ Wcześniejsze konsole Color TV tak bardzo nie podobały się prezesowi, że Miyamoto dostał zadanie zaprojektowania Color TV Racing 112 od zera.



imię Pauline), natomiast sam Popeye zmienił zawód i został stolarzem, który w przyszłości miał zostać hydraulikiem o imieniu Mario. Tak powstał Donkey Kong, wielki hit roku 1981. Zauroczył graczy innowacyjną rozgrywką, definiując gatunek platformówek.

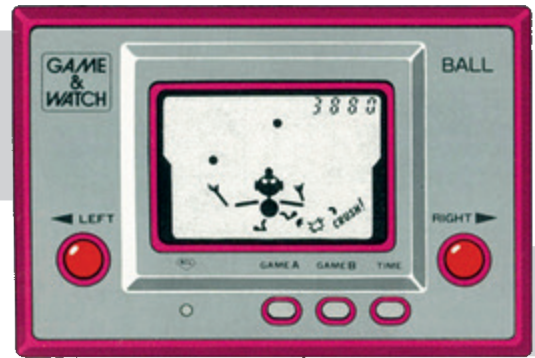
Po początkowej nieufności salonów ostatecznie udało się znaleźć nabywców na wszystkie dostępne egzemplarze. Zainteresowanie było tak duże, że uruchomiono produkcję kolejnych automatów. Do końca 1982 roku sprzedano ich ponad 60 tysięcy.

Gra przyniosła nieco zmartwień jej twórcom, ponieważ stała się powodem procesu wytoczonego przez Universal Studios, właściciela tytułu „King Kong”, który zarzucał twórcom gry naruszenie praw do wizerunku wielkiej małpy. Nintendo postanowiło zaryzykować, nie iść na ugodę i rozstrzygnąć sprawę w sądzie. Ryzyko się opłaciło, ponieważ sprawę wygrali, a do tego uzyskali prawie 2 miliony dolarów zwrotu kosztów sądowych.

KONSOLE DOMOWE

W momencie swojej największej zapaści spowodowanej wycofywaniem zamówień na systemy wirtualnych strzelnic Nintendo panicznie poszukiwało źródeł przychodu. Uznając kierunek półprzewodników za najbardziej przyszłościowy, firmie udało się uzyskać kontrakt na wyłączną dystrybucję najbardziej

✦ Powstało łącznie 60 modeli Game & Watch. Sprzedawły się w nakładzie przekraczającym 40 mln egzemplarzy i dla wielu ludzi stanowiły pierwszy kontakt z grami wideo (wówczas nazywanymi często „elektronicznymi”).



✦ Symboliczna postać z gier Game & Watch pojawiła się później w Super Smash Bros jako Mr. Game & Watch.



Color TV



W latach siedemdziesiątych gracze w domach mogli przebierać w modelach konsol, ale wszystkie gry były do siebie podobne - mutacje Ponga, koszykówka, piłka nożna...

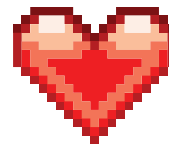
zaawansowanej konsoli do gier tamtych czasów: amerykańskiej Magnavox Odyssey, co znacznie poprawiło sytuację finansową. Rozprowadzanie Odyssey w Japonii dało przedsiębiorstwu nieco wglądu w rynek domowych konsol, ale Nintendo nie miało jeszcze wystarczających zasobów, aby podjąć się konstrukcji własnego produktu. Postanowiono jednak dokonać tego we współpracy z bardziej doświadczoną w tej materii firmą Mitsubishi. Owocem tej współpracy były klonujące konsole będące w masie innych, ale mimo to sprzedano ich ponad milion, dały solidny przychód, więc powstawały kolejne ich wersje. Na pierwsze oryginalne pomysły Nintendo z tego segmentu trzeba było poczekać jeszcze kilka lat.

GAME & WATCH

Pierwszym prawdziwym hitem Nintendo było kolejne dzieło Gunpeia Yokoiego. Legenda (niestety niepotwierdzona) głosi, że na pomysł stworzenia przenośnych gier wpadł w czasie długiego przejazdu pociągiem. Obserwował, jak japoński salaryman (pracownik korporacji) z nudów stuka w kieszonkowy kalkulator. Wtedy Yokoi postanowił stworzyć kieszonkową grę, zapewniającą rozrywkę w czasie dojazdów do pracy.

Podczas projektowania nowej konsoli Yokoi postanowił zrezygnować z technicznych fajerwerków na rzecz





➤ Już na pierwszy rzut oka widać, co było pierwowzorem konsoli Nintendo DS.



robiły się nieczytelne, a przede wszystkim zużywały bardzo dużo prądu. Yokoi chciał stworzyć urządzenie małe i tanie, które można byłoby nosić w kieszeni koszuli czy marynarki, więc optował za użyciem baterii „guzikowych”, znanych z kalkulatorów czy zegarków. Wszystkie te decyzje pomogły doprowadzić do stworzenia konsoli energooszczędnej, dającej wiele godzin zabawy, wielokrotnie cieńszej i lżejszej niż przy zastosowaniu nawet najmniejszej ówczśnie stosowanej baterii „paluszkowej”.

Wyświetlacze segmentowe były powszechnie stosowaną, tanią technologią, ale znacznie ograniczały możliwości twórców. Tym istotniejsze stało się stworzenie zabawki, która za pomocą niewielu środków wyrazu przykuje uwagę gracza. Konsolka wprowadzona do sprzedaży w 1980 roku nie zawierała żadnej stałej grafiki poza wyświetlaczem – wyłączona pokazywała czysty ekran. Gra polegała na żonglowaniu piłką za pomocą dwóch przycisków poruszających dłońmi bohatera w prawo lub lewo. Mechanika gry była uproszczona jak tylko się dało, ale wciągała swoją prostotą. Była zaprojektowana w myśl zasady

➤ Pierwowzorem Maria stał się amerykański przedsiębiorca Mario Segale.

Gunpei Yokoi, pracując nad koncepcją przenośnej konsoli, stworzył nie tylko Game & Watch, ale także zbiór idei, które nazwano później „kodem DNA” firmy, widocznym w wielu jej produktach.

większej satysfakcji z grania. Decyzja ta stała się podwaliną jego filozofii pracy nazwanej później „myśleniem lateralnym przy użyciu dojrzałej technologii” (ang. lateral thinking with withered technology). Polegała ona na wykorzystaniu dobrze znanej, rozwiniętej technologii w nowy, kreatywny sposób. Mówił po latach: „Pomyśłem Nintendo na adaptowanie technologii nie jest używanie technicznych nowinek, ale dojrzałych technologii, które mogą być produkowane masowo małym kosztem”. Idea ta pozostała

trzonem rozwoju Nintendo, widocznym w takich produktach, jak Game Boy czy choćby Wii.

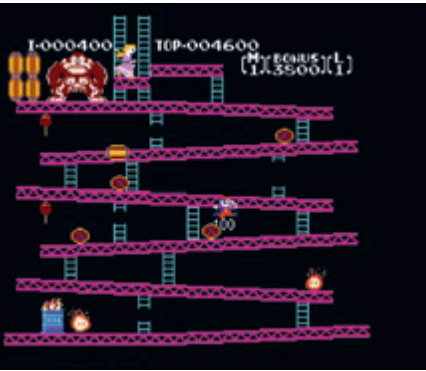
W przypadku konsoli Game & Watch, bo tak nazwano nowy produkt, podstawową decyzją było zastosowanie segmentowego wyświetlacza LCD, znanego z kalkulatorów czy zegarków elektronicznych. Alternatywą było użycie młodej jeszcze technologii wyświetlaczy matrycowych, ale jak pokazało doświadczenie innych firm, wiązała się ona z wieloma problemami: ekrany łatwo ulegały uszkodzeniom, z czasem

Rozgrywka

Konsole Game & Watch osiągnęły sukces także dlatego, że nie próbowano na nie przenieść gier znanych z automatów. Opracowano całkiem nowe koncepcje, dostosowane do docelowego rozwiązania.

➤ Projekty postaci do gry Donkey Kong musiały zostać zamienione na piksele.





✚ Ratowanie zamiast strzelania było nową koncepcją w tamtych czasach.

„łatwe do nauki, trudne do opanowania” (ang. easy to learn, difficult to master) przez co każdy, bez żadnego instruktażu, mógł zacząć zabawę. Poziom trudności rósł jednak szybko, przez co gracze jak w transie rozpoczynali rozgrywkę za rozgrywką, walcząc o „High Score”.

Pierwsza gra nie była miażdżącym sukcesem, ale osiągnęła sprzedaż na poziomie ponad 250 tysięcy egzemplarzy, czego nie można było zlekceważyć. Zachęciło to kierownictwo Nintendo do podjęcia kolejnych kroków, co być może uratowało firmę przed upadłością. Kolejne gry sprzedawały się przynajmniej przyzwoicie. Już trzecia z nich rozeszła się w ponad milionie egzemplarzy.

Na szybko zmieniającym się rynku gier Nintendo starało się być zawsze przed konkurencją z wprowadzaniem kolejnych innowacji. Konsola Donkey Kong, oprócz wykorzystania znanej małpy, została zapamiętana z jeszcze jednego powodu.

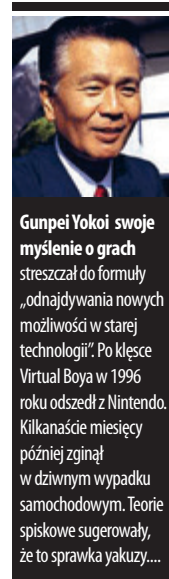
✚ Ilustracja z ulotki reklamującej automat, kierowanej do właścicieli salonów gier.



✚ W Donkey Kong Jr. (1982) to Mario był czarnym charakterem! Porywał Donkey Konga, którego musiał uratować jego synek.



Śmierć



Gunpei Yokoi swoje myślenie o grach streszczał do formuły „odnajdywania nowych możliwości w starej technologii”. Po klęsce Virtual Boya w 1996 roku odszedł z Nintendo. Kilkanaście miesięcy później zginął w dziwnym wypadku samochodowym. Teorie spiskowe sugerowały, że to sprawa jakuzi....

Yokoi poszukiwał wygodnego rozwiązania pozwalającego na wielokierunkowe sterowanie postacią. Nie mógłby to być dżojstik. Po pierwsze, konstrukcyjnie nie nadawał się do tak małego urządzenia, a po drugie, trzymanie konsoli i używanie dżojstika tą samą ręką byłoby kłopotliwe. Wymyślił wtedy D-pad, 4-kierunkowy zestaw przycisków w układzie krzyża. Od tamtego czasu został on powielony w niezliczonych grach, padach i kontrolerach. Pomysł był tak przełomowy, że wiele lat później przyznana została za niego nagroda Technology And Engineering Emmy Award.

Donkey Kong należał do serii, w której wprowadzono jeszcze jedną dużą zmianę: dodano drugi ekran, czego wpływ można zauważyć wiele lat po jej wydaniu – nikt nie ma wątpliwości, że zainspirowała ona projektantów konsoli Nintendo DS. Dalsze, mniej popularne edycje, to między innymi linia Panorama, gdzie przed ekranem umieszczone zostało lustro zwiększające optycznie powierzchnię ekranu, Supercolor czy gry Micro Vs dla dwóch osób.

Nintendo koncentrowało sprzedaż Game & Watch na Japonii. W innych krajach dystrybucją zajmowały się firmy robiące to na licencji producenta. Wiele z tych firm sprzedawało urządzenia pod swoimi nazwami, niekiedy nawet bez logo twórcy gry. Całkowite pominięcie pewnych rynków sprawiło, że na potęgę zaczęły powstawać tam nielicencjonowane klony gier Nintendo. Wielu czytelników zapewne pamięta „gierki” produkowane w ZSRR pod marką Elektronika. Słynne „jajeczka” były kopią 1:1 gry Mickey Mouse/Egg z głównym

bohaterem podmienionym na Wilka. Zignorowanie rynków Europy Środkowej, Wschodniej i Azji kontynentalnej było widoczne też w latach późniejszych na rynku konsol domowych. Rynek opanowały tam klony konsol Nintendo, między innymi znany w Polsce Pegasus.

EPILOG

Łącznie w ramach serii Game & Watch powstało 60 gier, sprzedanych w ponad 40 milionach egzemplarzy. Ostatnia z nich (nie licząc reedycji z roku 2010) została wydana w 1991 roku, czyli już długo po rozpoczęciu sprzedaży Game Boya. Same gry zostały przeniesione na inne platformy Nintendo, między innymi właśnie na Game Boye klasyczne i Advance, Nintendo DS, a także stacjonarne Wii czy WiiU. Można też kupić obecnie wydawane na licencji urządzenia Nintendo Minis, produkowane w postaci breloczków gry działające w podobny sposób jak te z lat osiemdziesiątych.

Na przełomie lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych Nintendo zdobyło przychody we wszystkich ówczesnych segmentach elektronicznej rozrywki: konsol domowych, przenośnych oraz automatów do gier. Był to początek drogi do rynkowej dominacji.

Gunpei Yokoi odszedł z firmy po porażce konsoli Virtual Boy, a w roku 1997 zginął w wypadku samochodowym. Hiroshi Yamauchi przeszedł na emeryturę w roku 2002 po 53 latach kierowania firmą. Zmarł dwa lata temu. Shigeru Miyamoto nadal pracuje dla Nintendo. Stworzył dla firmy między innymi hity z serii The Legend of Zelda, był też mentorem twórcy Pokémonów. Masayuki Uemura zaprojektował między innymi konsolę NES. Przeszedł na emeryturę w roku 2004. Genyo Takeda był jednym z głównych twórców konsoli Wii. Obecnie pełni obowiązki dyrektora generalnego Nintendo. ■



Ola Cwalina

Była redaktor naczelna Secret Service i Clicka!
Lubi stare przygodówki oraz wszystko, co wiąże się z nostalgią. Ponadprzeciętnie inteligentna.

MÓJ PRYWATNY RAJ

Bardzo, bardzo długo wydawało mi się, że są dwie wersje Aleksandry Cwaliny: Krupik i Ola. Krupik potrafił przesiedzieć całą noc przy World of Warcraft i łapał się jak mucha na lep na wszystkie sztuczki, jakie serwowali mu twórcy gier

(jeszcze jeden poziom, tylko jeden... tylko ta jedna misyjka i lulu... achievement unlocked, YEAH!... o, co to? Wiewiórka? Można mieć wiewiórkę? Kcem! Kcem wiewiórkę!).

Ola-niegracz to poważna, logicznie myśląca prawie-lekarka, wyczulona na wszelkie psychologiczne zagrywki, które miały ograniczyć jej wolność działania. Jedną Cwalinę od drugiej Cwaliny (tak, zgadzam się, nieco pachnie to rozdrożeniem jaźni) oddzielało naciśnięcie Power Off na komputerze czy konsoli.

Kiedy więc po raz pierwszy zetknęłam się z tak zwaną gamefikacją (czy po naszymu, khm, grywalizacją), pomyślałam sobie: Pryft! Nie ze mną takie numery. Wiedziałam wprawdzie, że wpisuję na swoją listę to do rzeczy, które już zrobiłam, żeby je od razu skreślić (i zdobyć moje własne, niewirtualne punkty doświadczenia), ale nie podejrzewałam, że droga do serca Oli prowadzi dokładnie taką samą ścieżką,

jak do serca Krupika. Gry to ja mam w grach, a życie w życiu, nie? NIE!

Uświadomiłam to sobie dzięki World of Dogcraft, czyli wersji World of Warcraft z udziałem psa. Mojego bardzo starego psa. Psa, którego kochałam nad życie. Powiedzmy sobie jednak szczerze: jestem typem mózgu w słoiku. Dajcie mi kanapę, dobrą książkę albo ciekawą grę i jestem w moim prywatnym raju (oczywiście nie zaszkodzi jeszcze odpowiedni zapas coli zero i chipsów). Nic więc dziwnego, że wychodzenie z psem na spacer było jednym wielkim wyzwaniem. A że moja ówczesna druga połowa nie przepadała za psem (a tym bardziej za spacerami z nim), mieliśmy problem (No wyjdź, wyjdź, prooooooszę. No prooooooszę...). Aż do momentu, kiedy G. wpadł na genialny pomysł: za każdy spacer z psem spacerowicz dostawał punkt. Bach! Nagle wszystko się zmieniło. Spacer w dalszym ciągu nie były przyjemnością, ale za to jak miło patrzyło się na te kreseczki narysowane na ścieralnej tablicy. No i ta satysfakcja, że pokonało się (ukochanego) przeciwnika!

Teraz już się nie wstydzę, że w życiu też jestem graczem. Kiedy znajomi pytają się, dlaczego o 23:55 robię rundki dookoła stołu w salonie, spokojnie odpowiadam, że brakuje mi jeszcze 100 kroków do dziennego celu, jaki ustawiłam sobie w mojej sportowej bransoletce. W pewnym wieku zauważyłam, że siedzenie na kanapie, jedzenie chipsów i zapijanie ich colą naprawdę mi nie służy. Jak jednak wygrać z lenistwem? Wystarczyło, że wyobraziłam sobie, jak do mojej Kondycji dodają się punkty, a pokonywanie kolejnych odległości, nie tylko dookoła stołu, zaczęło mieć większy urok. Wydawanie za dużo pieniędzy? Doszłam do wniosku, że kupienie każdej niezbędnej rzeczy, która wcale nie jest mi potrzebna, uszczupla nie tylko zapasy złota w moim skarbcu, ale też zmniejsza moją liczbę punktów Wytrzymałości. Dziwne? Być może. Ale wcale nie jest mi głupio, bo wiem, że...

Oooo, wiewiórka! Kcem wiewiórkę! ■



GRY ALTERNATYWNEJ RZECZYWISTOŚCI

Świat gry nie musi kończyć się wraz z odejściem od komputera. Przecież narracja może toczyć się dalej, wykorzystując inne media oraz urządzenia przenośne, nakładając historię gry na naszą rzeczywistość.

■ User Jama

Tradycyjne gry komputerowe kupujemy w sklepie lub w jednej z platform dystrybucji cyfrowej. Siedząc przed ekranem, zanurzamy się w świecie gry. Przyjmujemy fikcyjną tożsamość jej bohatera. W rozgrywkach w sieci jesteśmy wygodnie schowani za awatarem i wybranym imieniem, kontakt z innymi graczami jest na bezpieczną odległość za pomocą czata tekstowego lub głosowego. Zasady gry są znane i dobrze określone: tyle punktów doświadczenia następnym poziom, tyle wirtualnych pieniędzy za lepszą broń. Wyłączając komputer, wynurzamy się z powrotem do rzeczywistości.



Pip Boy



Nadgarstkowy komputer znany z serii gier Fallout, w najnowszej czwartej części wkroczył do realu. Aplikacja na smartfona pokaże informacje wcześniej widoczne tylko w świecie gry, a stylizowana obudowa będzie częścią wydania kolekcjonerskiego.

W gatunku gier alternatywnej rzeczywistości (alternate reality games) z założenia wygląda to nieco inaczej. Aby zacząć grać, często nie wystarczy po prostu włączenie pstryczka. Trzeba znaleźć pierwszy trop, a następnie go rozwikłać, aby wciągnąć się w świat gry. Spektakularnym przykładem była gra, stanowiąca część kampanii marketingowej filmu Spielberga „A.I. Sztuczna inteligencja” z roku 2001. Jedno z wejść do gry było ukryte w napisach końcowych zajawki do filmu. Wielkie białe litery miały różne ilości małych nacięć z prawego boku. Rzecz dla spostrzegawczych, jeśli zliczyć nacięcia i zapisać jako cyfry, powstawał numer telefonu, pod którym nagrany komunikat z roku 2041, czyli czasu

akcji filmu, podawał kolejny trop. Inne wejście ukryte było w plakacie filmu. Na dole obok reżysera, aktorów, producenta figurowała tajemnicza osoba Jeanine Salla, opisana jako terapeuta czujących maszyn. Jeśli ktoś pod wpływem ciekawości wpisał imię i nazwisko w wyszukiwarce, zostawał przekierowany do portalu, który wciągał do gry.

Zasady danej gry alternatywnej rzeczywistości często nie są z góry znane. Poznajemy je metodą prób i błędów wraz z kolejnymi stopniami wtajemniczenia oraz kolejnymi interakcjami z innymi graczami, z całą społecznością gry. Gra komunikuje się z nami z wykorzystaniem różnych mediów, nie tylko klasycznie poprzez aplikację gry.



W wirtualnej rzeczywistości dążymy do przeniesienia świadomości w sztuczny świat cyfrowej uludy. Alternatywna rzeczywistość jest przeciwną stroną medalu.

Może to być korespondencja mailowa z postaciami w świecie gry, przeplatająca się z innymi naszymi normalnymi mailami. Zdarzają się rozmowy telefoniczne, nagrane bądź na żywo, na naszym telefonie, z którego dzwoniemy codziennie w zwykłych sprawach. Często są to spreparowane strony internetowe dotyczące tła gry, które nie odróżniają się od realnych. Mogą to być przykładowo wpisy w prawdziwej Wikipedii na temat zdarzeń lub organizacji ze świata alternatywnego. Bywa, że spotykamy innych graczy w terenie, jak podczas gier miejskich. Potencjalnie każde medium może być zaadaptowane do potrzeb gry: SMS-y, czaty, plakaty, książki, filmy.

Wszędzie mogą czaić się tropy oraz kolejne części historii. Historia jest

✚ The Black Watchmen. Misja szkoleniowa polegająca na znalezieniu ukrytych treści.

osnową gry. Na niej utkane są zagadki do rozwiązania, składające się na misję, którą trzeba doprowadzić do końca. Fikcja i realność nieustannie przeplatają się, powoli stapiając w jedną nową, alternatywną rzeczywistość. Kluczem jest spójny świat gry. Niczym puzzle wpasowuje się w świat, którego doświadczamy na co dzień. Dla chętnych na wypróbowanie, jak to działa, przedstawiamy trzy propozycje do wyboru.

KSIĄŻKA

James Frey oraz Nils Johnson-Shelton są autorami powieści „Endgame: Wezwanie”. Od tysiącleci w każdym pokoleniu jest dwunastu Graczy, nastolatków z różnych rodów, gotowych do podjęcia wyzwania. Kiedy seria katastrof nawiedza Ziemię, gra się rozpoczyna, a każdy z Graczy wyrusza na globalne poszu-

✚ Do zmiany postrzegania rzeczywistości niekoniecznie trzeba wymyślniej komputerowej symulacji w rodzaju Matrixa. Wystarczające mogą być dużo skromniejsze bodźce w rodzaju zwykłych maili, telefonów, wpisów na forach czy na Facebooku budujące konsekwentną i spójną narrację.

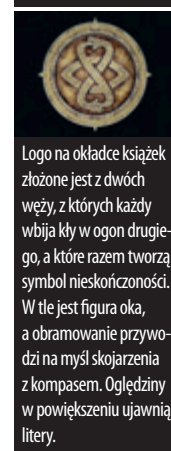
kiwania trzech starożytnych kluczy, które mogą zapewnić danemu rodowi przetrwanie oraz zapobiec tytułowemu końcowi świata.

Książka została wydana w trzydziestu językach, w tym po polsku. To pierwsza część z planowanej trylogii. W każdym tomie są ukryte zagadki do rozwiązania przez czytelnika, umożliwiające odnalezienie jednego z kluczy. Ten, kto pierwszy osiągnie cel, wygra prawdziwą nagrodę w złocie. Rozwiązanie tajemnicy tomu pierwszego, opublikowanego pod koniec 2014 roku, to równowartość pół miliona dolarów, drugiego, „Endgame: Niebiański klucz” wydanego w tym roku, to już okrążyły milion, a trzeciego, który pewnie ujrzy światło dzienne w roku 2016 – półtora miliona.

Wyścig nie ogranicza się do medium książkowego. Dostępna jest witryna w sieci, w której publikowane są nowe treści codziennie przez sześć dni w tygodniu, Za pośrednictwem tej strony można również komunikować się ze światem gry, wpływać na to, co pojawi się w kolejnych częściach książkowych wydań. Endgame rozwija się również w mediach społecznościowych. Planowane jest wydanie aplikacji mobilnej, powstanie pełnometrażowego filmu, a być może nawet całej trylogii filmów.



Endgame



Logo na okładce książki złożone jest z dwóch węży, z których każdy wbija kły w ogon drugiego, a które razem tworzą symbol nieskończoności. W tle jest figura oka, a obramowanie przywołuje na myśl skojarzenia z kompasem. Oględziny w powiększeniu ujawniają litery.

KOMÓRKA

Urządzenia przenośne oraz elektroniczna noszona są wymarzone medium dla gier alternatywnej rzeczywistości. Wystarczy na smartfona ściągnąć grę Ingress, by obudzić się niczym Keanu Reeves w filmie „Matrix”. Okaze się nagle, że na całym świecie toczą się zmagania sił niewidzialnych dla zwykłych

✚ Ingress. Reklama wizualizacja portalu na miejskim pomniku, w przyszłości mogłaby być dostępna w grze za pośrednictwem urządzeń w rodzaju Google Glass.





Michael Douglas jako zblazowany finansista Nicholas Van Orton w filmie „Gra”.



zjadaczy chleba. Odkąd w czasie eksperymentu w CERN odkryto tajemniczą egzotyczną materię, świat podzielił się na dwie zwalczające się części. Oświeceni to grupa, która widzi korzystny wpływ egzotycznej materii na inteligencję oraz rozszerzenie percepcji. Dlatego chce ją rozprzestrzenić dla korzyści ludzkości. Przeciwdziała temu ruch oporu, który obawia się zmian i efektów ubocznych korzystania z egzotycznej materii. Uważa, że stanie się ona przyczyną zagłady rodzaju ludzkiego.

Wejście do gry jest tradycyjne, przez darmowe pobranie ze sklepu z aplikacjami, natomiast jej mechanika już właściwa dla gier alternatywnej rzeczywistości. Na początku wybieramy stronę, po której się angażujemy: zieloni to oświeceni, niebiescy to ruch oporu. Potem zaczynamy działać – trzeba wyjść na miasto i zerknąć na mapę wywiadowczą lub uruchomić skaner. Chodzi o sprawdzenie, gdzie są najbliższe portale, czyli miejsca z wysokim poziomem egzotycznej energii. Aby cokolwiek zrobić dalej, do portalu trzeba się fizycznie udać, na piechotę, tramwajem, autobusem lub

Endgame to turniej dwunastu Graczy, którego stawką jest ocalenie Ziemi od zagłady oraz zapewnienie prymatu jednego rodu.

samochodem. Ingress korzysta z GPS w telefonie, aby potwierdzić, że faktycznie jesteście w celu. Zwykle portale są w charakterystycznych miejscach danego miasta – pomnikach, znanych budynkach, fontannach itp. Wolne portale można przejąć i łączyć z innymi własnymi portalami, własne portale trzeba bronić, portale wroga można atakować, samodzielnie lub z innymi członkami swojej frakcji.

Ingress jest dziełem firmy Niantic. Jej prezes John Hanke ma solidne doświadczenie w dziedzinie map cyfrowych. Wcześniej prowadził firmę Keyhole, której flagowy produkt został kupiony przez Google'a i przemianowany na Google Earth.



Ingress



Plakat werbunkowy Oświeconych. Albo będziesz w stadzie zasępionych, przestraszonych z przepaskami na oczach niebieskich, albo w elicie młodych, przężnych, którzy przejrzeni na oczy zielonych.

PECET

Jeśli podczas oglądania filmu o wyczynach Bonda albo faceta z U.N.C.L.E. masz wrażenie, że to dałoby się zrobić, to może warto wydać parę groszy na przepustkę do świata tajnych organizacji w postaci gry The Black Watchmen. Czarni Strażnicy to elitarni agenci, choć wykonują najtrudniejsze zadania, zapewniając światu bezpieczeństwo, to nikt spoza wąskiego grona wtajemniczonych nie wie nawet, że istnieją. Rekrutacja do tajnej organizacji przebiega etapami. Na początku są zadania biurowe, takie jak łamanie szyfrów z przechwyconych komunikatów wywiadowczych oraz wyszukiwanie ukrytych wiadomości w korespondencji od własnych agentów. Potem przychodzi czas na obróbkę częściowo zniszczonych zdjęć, analizę dokumentacji fotograficznej z innych misji, sprawdzenie faktur w celu wykrycia lewej dostawy ciężkiej wody i zakup kontrolowany tejsze. W czasie wykonywania zadań korzystamy z wewnętrznego archiwum Czarnych Strażników, ale też z zasobów ogólnodostępnego Internetu. Organizacja kontaktuje się z nami mailowo, od czasu do czasu możemy dostać też wezwanie telefoniczne, więc komórka musi być naładowana i pod ręką. Agent sam może wybrać zakres interakcji. W najwyższym poziomie trzeba podpisać prawdziwe oświadczenie o świadomości ryzyka i potwierdzeniu, że podejmujemy działania na własną odpowiedzialność, choć mogą one zakończyć się uszczerbkiem na zdrowiu. Tu wyobraźnia automatycznie podsuwa scenę lotu przez szklaną tafel wieżowca Michaela Douglasa w filmie „Gra”. ■

■ The Black Watchmen. Ukryte treści są często zakodowane w niepozornych filmach, których miliony są strumieniowane przez serwisy typu YouTube. Specjalne oprogramowanie pozwoli je namierzyć, ale ich odcodowanie wymaga manualnej pracy agenta.



SAGO SAGO



■ Marzena Falkowska

Jeśli co najmniej jeden rodzic gra, jest więcej niż prawdopodobne, że dziecko prędko czy później zainteresuje się grami. Wszak maluchy najwięcej uczą się dzięki obserwacji i naśladowaniu domowników. Zanim zaś poznają tajniki obsługi pada czy myszki, najbardziej pociągają je intuicyjne ekrany dotykowe. Warto wykrzystać to naturalne zainteresowanie, by już od najmłodszych lat kształtować w dzieciach uznanie dla gier dobrze zaprojektowanych, pomysłowych, nieurągających inteligencji i zmysłowi estetyki. Takie przecież wybieramy też dla siebie, prawda?



■ Toca House. Co dla nas jest nudnym obowiązkiem, dla dzieci może być fascynującą przygodą, w której mają okazję wykazać się prawdziwie „doroślymi” umiejętnościami. Kierując pięcioma przyjaciółmi zamieszkującymi dom, mogą pobawić się w zamiatanie czy prasowanie.



Nagrody

Gry Sago Sago i Toca Boca regularnie zdobywają nagrody dla aplikacji mobilnych (głównie dziecięcych, ale nie tylko). Wygrywają zarówno w kategoriach ocenianych przez ekspertów, jak i w tych, gdzie liczą się opinie odbiorców.

■ Sago Mini Monsters. Kto oprze się pokusie stworzenia własnego potwora? W dodatku takiego, którego można ubierać i karmić? To prze zabawny sposób na oswolenie dziecięcych lęków przed wymagowanymi straszdyłami spod łóżka.

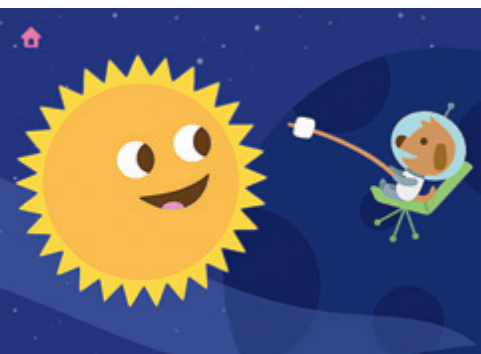


Rynek aplikacji mobilnych dla kilkulatków jest bogaty i podobnie jak w przypadku innych produktów dla dzieci – od ubrań, przez zabawki, a na książkach skończywszy – pełny nieciekawej masówki, tworzonej jakby w myśl zasady, że najmłodszym da się wcisnąć wszystko, byle było opatrzone logo znanej marki. Na tym tle znaleźć można na szczęście wartościowe wyjątki i należą do nich właśnie gry tworzone przez studia Toca Boca i Sago Sago. Nie są to bynajmniej niszowe, z trudem walczące o utrzymaniu się na rynku firmki: w kategorii aplikacji dla dzieci

w App Store popularniejsze są jedynie produkcje koncernu Walta Disneya. We wrześniu 2015 roku, wkrótce po wydaniu dwudziestej ósmej gry, Toca Boca zanotowało 100 milionów pobrań swoich aplikacji. Tym bardziej cieszy, że mnóstwo dzieciaków na całym świecie pokochało coś autentycznie dobrego. I to zarówno chłopcy, jak i dziewczynki, bo projektanci nie boją się potwora gender i tworzą gry przeznaczone dla wszystkich, celowo nie kierując swoich produktów do konkretnej płci podług stereotypów, zarówno na poziomie marketingu, jak i samej zawartości.



✚ Sago Mini Space Explorer. Pieczenie pianek na słońcu to gratka, której trudno się oprzeć.

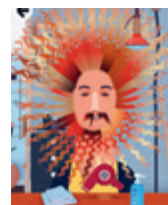


Wszystkie te gry odznaczają się piękną, oryginalną oprawą audiowizualną i charakterystycznym poczuciem humoru, bynajmniej nie przesłodzonym (zdarzają się nawet delikatne żarty skatologiczne).

Toca Boca i Sago to właściwie studia siostrzane, oba należące do szwedzkiej grupy medialnej Bonnier. Pierwsze mieści się w Sztokholmie, drugie w Toronto. Gry pierwszego są nieco prostsze. Zaprojektowane zostały tak zmyślnie, że już dwulatki świetnie się przy nich bawią. W ofercie drugiego są produkcje trochę bardziej złożone, wychodzące również naprzeciw oczekiwaniom wymagających dzieci w wieku wczesnoszkolnym. Wszystkie odznaczają się piękną, oryginalną oprawą audiowizualną i charakterystycznym poczuciem humoru, bynajmniej nie przesłodzonym (zdarzają się nawet delikatne żarty skatologiczne, które, jak wiadomo każdemu rodzicowi, są w pewnym wieku dla dzieci szczególnie śmieszne). Przede wszystkim zaś, zamiast dążyć za wszelką cenę do edukacyjnych walorów, bazują na naturalnym dziecięcym zmysle ciekawości, skłonności do eksperymentowania i tworzenia. Projektanci z Toca Boca i Sago Sago wolą nazywać swoje aplikacje nie tyle grami, co cyfrowymi zabawkami – pierwsze kojarzą się bowiem z instrukcjami, regułami i punktami, drugie stawiają na otwartość, brak narzuconej celowości i nie rozróżniają „właściwego” i „niewłaściwego” sposobu grania. Prawie każdy detal otoczenia jest tu



Włosy



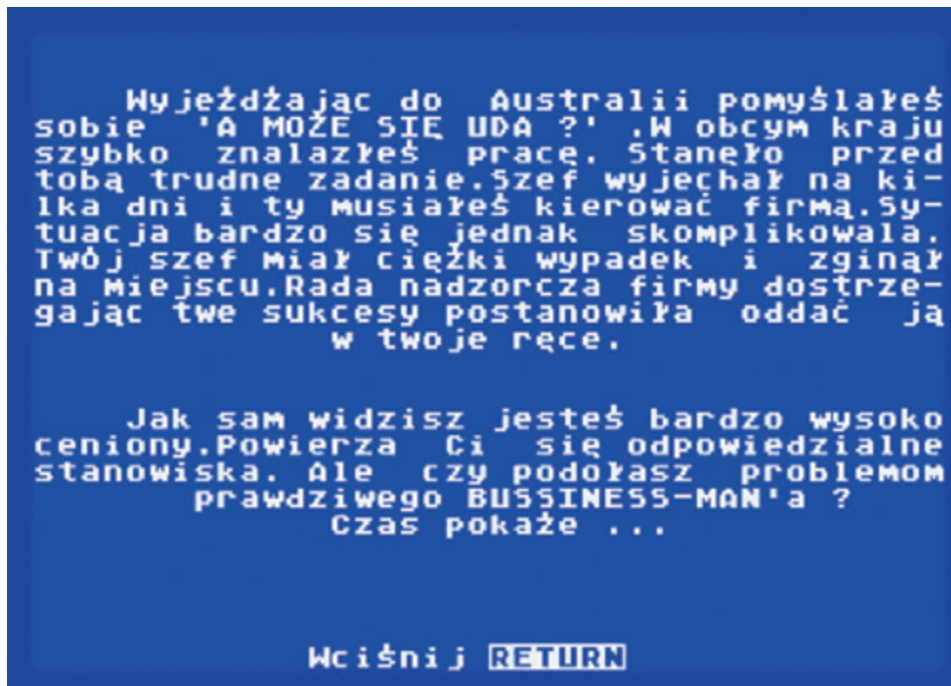
Dzieciaki mogą wykazać się szaloną kreatywnością, poddając sześć rozmaicie wyglądających postaci różnorodnym zabiegom fryzjerskim i obserwując, jak na nie reagują. Od czesania i podcinania, przez farbowanie i modelowanie, po... odrastanie dzięki nałożeniu magicznej substancji G.R.O.W.

✚ Toca Lab. Nauka to zabawa! Mali chemicy poddają tu eksperymentom pierwiastki z układu okresowego, które przybrały formę zabawnych stworzków.

interaktywny, animowany i zaprasza do sprawdzenia: co się stanie, kiedy dotknę tego robaczka, rozbiję to jajo, połączę dźwięki dwóch instrumentów, nakarmię stworzka przyrządzonym przez siebie daniem? Tajemnicą sukcesu tych gier jest właśnie element zaskoczenia, niespodziewanego, humorystycznego efektu.

I jeszcze jedno, nie mniej ważne: są to gry bezpieczne również w tym sensie, że nie zawierają reklam ani ukrytych mikropłatności. Można więc spokojnie, nie martwiąc się o przykre niespodzianki, pożyczyć dziecku na trochę tablet. Przynajmniej teoretycznie, bo w rzeczywistości trudno się oprzeć pokusie wspólnej zabawy. ▣





✚ Od gry ekonomicznej oczekiwałbym dzisiaj potrzeby planowania, oceny ryzyka, zaskakujących zwrotów akcji, rosnącego poziomu trudności wraz ze wzrostem skali działalności. Pisząc Businessmana, nie miałem pojęcia o żadnej z tych cech - wspomina Adam Wasylewski.

✚ Choć autor Businessmana pozwalał wcielić się graczom w rekina światowych interesów, nie zarobił na swojej grze ani złotówki.

Businessman do wpisania

Jest rok 1991. Magazyn Moje Atari przedstawia grę Businessman. „Choć przez parę godzin możesz mieć na swym koncie miliony dolarów” – reklamuje ją redakcja. Najpierw jednak przyszły milioner musi ręcznie przepisać ponad 500 linii kodu do pamięci komputera.

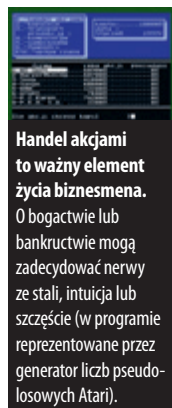
■ Bartłomiej Kluska

Na szczęście pierwsze pokolenie polskich graczy jest do tego przyzwyczajone. Zanim sięgnie po dżojstik, spędza godziny nad klawiaturami, przepisując listingi – ciągi tajemniczych instrukcji z czasopism komputerowych. W ten właśnie sposób młodzi ludzie, psując oczy i krzywiąc kręgosłupy, poznają trudną sztukę programowania.

Często okazuje się przy tym, że zmęczony wzrok fana komputerów pomyli przecinek z kropką lub zero z literą „O” i próba uruchomienia świeżo przepisane dzieła kończy się wyświetle-



Giełda



niem komunikatu o błędzie, co rodzi konieczność mozolnego sprawdzania całości. Jeszcze gorzej, gdy to w redakcji magazynu lub w drukarni przeoczono kluczową dla programu linijkę albo zamieniono kolejność instrukcji – zdarza się zatem, że choć czytelnik poświęci kilka dni życia i prawidłowo przepisze kod z czasopisma, wymarzonej gry i tak nie uda się uruchomić.

Magazyn Moje Atari wprowadza pewne udogodnienie, listingi wszystkich drukowanych na jego łamach programów można bowiem zakupić zapisane na dyskietkach. „Niestety, ze względu na powszechnie znany niedowład poczty oraz znaczne opłaty, dyskietki te

można będzie nabyć tylko bezpośrednio w redakcji. Natomiast z przyczyn technicznych nie możemy programów rozpowszechniać na kasetach” – pisze jednak redakcja, a zatem kto nie ma stacji dyskietek lub mieszka daleko od stolicy i tak musi przepisywać. Wielu podejmuje to wyzwanie również w przypadku Businessmana.

„Odrobinę się poświęcisz i biurko prezesa wielkiego koncernu stoi dla Ciebie otworem. Kto wie? Może przyda Ci się kiedyś ta odrobina treningu” – zachęca czytelników autor gry, 15-letni Adam Wasylewski.

Businessman pozwala na sprawdzenie się na wielu finansowych frontach.

Można zatem handlować akcjami aż ośmiu przedsiębiorstw (w tym tak uznanych marek jak Atari, Sony, BMW, Karen czy PKO SA), zajmować się transportem (utrzymując ciężarówki i kierowców), produkować komputery, żywność oraz samochody, a także zakładać kopalnie i zatrudniać górników. Zabawę uatrakcyjniają oczywiście zdarzenia losowe takie jak zwycięstwo w loterii (dodatkowy zysk), karambol na autostradzie (tracisz ciężarówkę) czy uszkodzenie partii procesorów (przestój w fabryce komputerów).

Co ciekawe, rozwój finansowego imperium gracza widać tylko w wyświetlanych na ekranie liczbach. Sama rozgrywka polega na czytaniu komunikatów na przykład o zmieniających się cenach, przeglądaniu tabelki i podejmowaniu decyzji o zakupie, sprzedaży towarów czy zatrudnianiu pracowników.

Co jeszcze ciekawsze, ta specyficzna rozrywka od lat cieszy się niesłabnącym zainteresowaniem graczy. Posiadacze ZX Spectrum mają swojego Taipana (nieoficjalnie przetłumaczonego na język polski), w którym płyną statkiem handlowym między portami Dalekiego Wschodu, przewożąc rozmaite towary. Właściciele Commodore 64 cieszą się Życiem maklera, gdzie źródłem zarobku jest zarządzanie kopalniami rudy (kod źródłowy tej gry opublikował w 1986 roku magazyn IKS). Z kolei sympatycy Atari dysponują grą Hamurabi, w oryginale pozwalającą wcielić się we władcę starożytnej Babilonii. W polskim tłumaczeniu akcja jest przeniesiona do

średniowiecznego księstwa, czerpiąc go dochód przede wszystkim z handlu zbożem. Co ważne, gry te były zazwyczaj pisane w BASIC-u, a łatwy dostęp do kodu źródłowego pozwalał na ich modyfikowanie, dodawanie kolejnych opcji i eksperymenty (na przykład zmianę stanu konta, z jakim gracz wkraczał do zabawy).

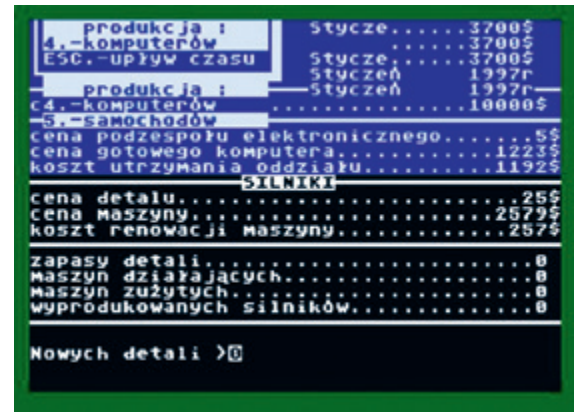
– Niestety, nie znałem żadnej z tych gier – wspomina Adam Wasylewski. – A moje doświadczenia ekonomiczne ograniczały się wtedy do planszowego Tranzytu, krajowej podróbki Monopoly.

Jak opowiada autor Businessmana, głównej inspiracji dostarczył mu... australijski serial „Powrót do Edenu”, emitowany pod koniec lat osiemdziesiątych w polskiej telewizji.

– Choć tematyką serialu nie były wcale interesy, akcja toczyła się wokół wydobywającego minerały koncernu Harper Mining. Stąd pomysł na pierwszy moduł gry – wydobywanie w kopalniach. Pozostałe moduły powstały chyba głównie po to, aby wypełnić pamięć komputera oraz spełnić młodzieńcze fantazje o zakładaniu własnego przedsiębiorstwa i wielkich pieniądzech. Okazało się jednak, że sam nie mam żylki do interesów.

Choć zatem powstają wówczas polskie firmy produkujące gry komputerowe – LK Avalon, Mirage Software, ASF – kończący dopiero podstawówkę Wasylewski nie myśli o sprzedaży swojego dzieła. Wysłał za to dyskietkę z Businessmanem do Bajtka.

Bajtek reaguje... po dwóch latach, publikując wydruk kodu źródłowego



Rozwój firmy widać tylko w wyświetlanych na ekranie liczbach. Rozgrywka polega na czytaniu komunikatów, przeglądaniu tabelki i podejmowaniu decyzji o zakupie lub sprzedaży towarów.



w należącym do tego samego wydawnictwa Moim Atari. – Zanim gra ukazała się w piśmie, zdążyłem pójść do liceum, a Atari zamienił na PC XT. Nowi koledzy ze szkoły też mieli już pecety i Amigi, więc fakt publikacji gry na ośmiobitowa im nie zaimponował – wspomina autor.

– Nie dostałem także żadnego honorarium, ale samo pojawienie się w druku było dla mnie wystarczającym wynagrodzeniem – dodaje po chwili. Na tym kończy się historia Businessmana oraz przygoda Adama Wasylewskiego z Atari.

Inni programiści tworzący na tym wciąż popularnym komputerze dostrzegają jednak biznesowy potencjał tego typu programów. Kolejne oparte na tekście, a więc dziejące się głównie w wyobraźni graczy, gry ekonomiczne znajdują wydawców i trafiają na sklepowe półki.

Kupiec pozwala graczom przemierzać średniowieczne krainy, a Wyprawy Kupca i Przemysłowca dają szansę, aby wyruszyć w kosmiczną przestrzeń z niezmiennym przez wszystkie epoki zadaniem handlowców – by taniej kupić i drożej sprzedać. Bodaj najlepsza z nich wszystkich – Kolony (Mirage) – umożliwia natomiast tworzenie i rozwój pozaziemskiej kolonii. Słowa i liczby, tabelki i listy dokumentują kolejne wielkie interesy. Graficzne fajerwerki nadal nie są graczom biznesmenom potrzebne. Wyobraźnia w zupełności wystarcza. ■

✦ Aby poczuć się jak rekin finansjery, najpierw trzeba bezbłędnie przepisać ponad 500 linijek kodu.

✦ Businessman pozwala spełnić młodzieńcze fantazje o zakładaniu własnego przedsiębiorstwa i wielkich pieniądzech, a do tego uczy, jak programować w BASIC-u.





Marcin Borkowski
Dziennikarz, autor gier, były redaktor naczelny
Top Secretu, komentator spraw bieżących,
postać znana i lubiana.

CZY GRY TO SZTUKA?

Tytuł jest o tyle mylący, że wcale nie będę usiłował na to pytanie odpowiedzieć.

Spędziłem ostatnio trochę czasu, zbierając materiały do tekstu o Dear Esther, pograłem w The Layers of Fear i (po raz kolejny) The Vanishing of Ethan Carter i poczynione obserwacje nastawiły mnie dość filozoficznie, czemu mam zamiar dać wyraz.

Podstawowy powód, dla którego na pytanie z tytułu nie da się odpowiedzieć, to – będę mało odkrywczy – brak ogólnie uznanych definicji sztuki i gry. Dla mnie gra to interaktywny program pisany z myślą o dostarczaniu rozrywki. Inni mogą to widzieć inaczej (zdaje się, że Zdan żąda jakiegoś celu, sama interaktywność mu nie wystarcza). Sztuka? Nie ma dekrétów określających, co jest sztuką, a co nią nie jest, ani co jest sztuką złą, a co sztuką dobrą (były, ale nie ma, i miejmy nadzieję, że tak zostanie). „Sztuką jest to, co się uznaje za sztukę”, że podeprę się cytatem. To oznacza uznaniowość. Każdy może uznawać za sztukę co innego.

Z tym, że generalnie to, co się uznaje za sztukę, zmienia się w czasie. Gdybym poprosił przeciętnego czytelnika Pixela o wymienienie znanych mu rodzajów sztuki, usłyszałbym pewnie o malarstwie, rzeźbie, poezji, powieści, muzyce, filmie, może architekturze. Na wymienienie gier bym raczej nie liczył, i to wcale nie dlatego, że większość świadomie odpowiada negatywnie na pytanie z tytułu. Otóż gry są medium nowym. Różne dziedziny sztuki mają ugruntowaną swoim wiekiem pozycję, ale wcale nie zawsze były traktowane tak jak dzisiaj. Dla starożytnych Greków rzeźba i malarstwo sztuką nie były, dlatego nie opiekują się nimi żadne muzy. Film też długo czekał na uznanie, którego dzisiaj już mu nikt nie odmówi.

Gry są w tym towarzystwie bardzo młode. W kontekście bycia sztuką jeszcze się nie przebiły do społecznej świadomości. Poglądy większości dzisiejszych guru od kultury kształtowały się w czasach, kiedy gier jeszcze nie było albo były wyłącznie zabawką dla nastolatków. Potrzeba jeszcze kilkunastu albo i kilkudziesięciu lat, żeby do głosu ostatecznie doszło pokolenie, które wychowywało się, zarywając noce, żeby w coś zagrać. Wtedy ta lista będzie zapewne wyglądała inaczej.

Ale można do tematu podejść od zupełnie innej strony. Nie wiem, co to jest sztuka, za to łatwiej mi wskazać (bo już zdefiniować niekoniecznie) dzieło sztuki. Kiedy widzę wytwór umysłu lub rąk ludzkich, który mi się podoba, wywołuje emocje, zmusza mnie do myślenia – uważam, że mam do czynienia z dziełem sztuki. I w tym kontekście oczywiste jest, że owszem, gra może być dziełem sztuki. A skoro tak, to może bez sensu jest się zmagać z uogólnieniem? Może w ogóle oryginalne pytanie o sztukę jako taką jest źle postawione? Pytanie zakłada dychotomię, że jakaś dziedzina (gry, poezja, film, malarstwo) albo sztuką jest, albo nią nie jest, tu mróz, tam upał, tu sacrum, tam profanum, tu czern, tam biel.

A odcienie szarości?

Ktoś kiedyś powiedział, że rzemieślnikiem się jest, artystą się bywa. Nie każdy obraz namalowany przez absolwenta Akademii Sztukniętych jest od razu dziełem sztuki (choć po każdym spodziewam się biegłości warsztatowej). „Kac Wawa” nie jest wart Oscara. Przy niektórych kawałkach granych w radiu siostry Melpomeny zasłaniają usta, chichocząc po kątach. Więc po co grzebać się w uogólnieniach? Nie lepiej oceniać każdą rzecz z osobna? Nie wszystko, co rymem wytlukę, uznać za poetycką sztukę? A wtedy dlaczego z grami miałyby być inaczej? Może zamiast pytać „Czy gry to sztuka?” pytajmy „Czy ta gra to dzieło sztuki”? ■

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

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



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



WERSJA CYFROWA W CENIE PRENUMERATY!



TRZY PROSTE SPOSOBY NA ZAMÓWIENIE JUŻ DZIŚ

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

PIXEL
KULTURA GIER WIDEO

REGULAMIN

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

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 9 - Plik PDF dla: lukas.krawczyk83@gmail.com. Plik podpisany cyfrowo.