

PREMIERA MIESIĄCA FALLOUT 4

PIXEL

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

STAR WARS: BATTLEFRONT

STAŃ SIĘ POTĘŻNIEJSZY

SZUKAJ W ŚRODKU
PREZENT OD

gram.pl

ZNIŻKA NA
STAR WARS: **BATTLEFRONT**
KONKURS
DLA CZYTELNIKÓW

pixel-magazine.com

ISSN 2391-7962 INDEKS 404098



10

11>
CENA 14,50 zł (w tym 8% VAT)
GRUDZIEŃ 2015 (NUMER 10)

INSIDE

Assassin's Creed: Syndicate ➤ Rise of the Tomb Raider ➤ Halo 5 ➤ Ranking RTS-ów
Black Isle i Obsidian ➤ PlayStation: narodziny ➤ Historia Deus Ex ➤ Warren Spector



PIXEL HEAVEN

2016

RETRO & INDIE
GAMING FEST



3-5 / 06 / 2016
WARSAW / PL

PIXELHEAVENFEST.COM

POWERED BY



Dzień dobry

ORZEŁ WZNIESIE SIĘ RAZ JESZCZE

■ Micz



Kilka miesięcy temu rozmawiałem w Krakowie z Agostino Simonettą, który jest europejskim szefem programu ID@Xbox.

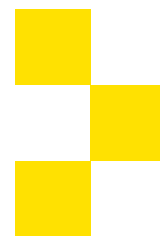
Ma on na celu wspieranie niezależnych producentów gier i pomaganie im, by mogli wydawać swoje dzieła na platformie Microsoftu. Gdy Agostino opowiadał o dalekosiężnych planach, kiwałem tylko głową i mówiłem „Zobacz, na razie nie ma praktycznie niczego w tym temacie, a papierek lakmusowy, czyli The Talos Principle, wyjdzie na PS4, a nie u was”. Tymczasem minęło kilka miesięcy i wizja Xboxa One jako konsoli, bez której świat elektronicznej rozrywki nie może się obejść, przestała się wydawać surrealistyczna. Czarne pudełko przez ostatnie tygodnie było najbardziej pożądanym sprzętem w redakcji Pixela. Tylko na nim mogliśmy zrecenzować Halo 5, Rise of the Tomb Raider, Battlefronta. Podobnie jak osiem lat temu,

gdy skrzydła rozwijał Xbox 360, widać, że Microsoftowi znów zależy, żeby wyjść naprzeciwko grającej nacji. Cieszymy się z tego, bo wbrew pozorom wcale nam nie zależy na tym, by pecet powiększył swoją dominację nad konsolami.

Tymczasem po cichu świętujemy rok działalności. Gdy pod koniec listopada zapadła decyzja o tworzeniu Pixela, chwilę potem różni znawcy wieszczili, że w porywie, jakimś tytanicznym wysiłkiem zdołamy doczołgać się do czwartego numeru. Mam wrażenie, że zadziałał wówczas rodzimy opór materii – skoro ktoś coś robi, to z założenia źle, bo to nie my robimy. Obecnie podobną sytuację obserwujemy przy wejściu na rynek polskiego oddziału IGN. Wszystkim trwoniącym czas na wypisywanie złośliwych komentarzy pod ich adresem przypominam więc, że tak samo jak Pixela, a teraz IGN, dwie dekady temu grillowano pewne małe pismo z Wrocławia, które obecnie świętuje wydanie 250. numeru. Płynię z tego

nauka, że w życiu najlepiej zajmować się własnymi sprawami i problemami, a wobec innych wykazywać wieczną pogodę ducha i przyjazne nastawienie.

W Play the Game dominuje wysyp opinii o przedświątecznych głośnych tytułach. Robimy wyjątek od naszej zasady i zamieszczamy tekst o Need for Speed, w którym Krooger uzasadnia, dlaczego ta gra mu się nie podobała. Ale jak zapowiadaliśmy – w przypadku superprodukcji tak czasem będzie. Poza tym zamieszczamy świeże wywiady z gwiazdami świata elektronicznej rozrywki z Warrenem Spectorem na czele, a już za miesiąc pojawi się na naszych łamach człowiek, z którym rozmowa może wstrząsnąć fundamentami tego, co dotychczas wiedzieliśmy o początkach rynku gier w Polsce. Nowy Pixel ukaże się w Sylwestra, nie zapomnijcie więc zajrzeć do kiosków przed wyjściem na przyjęcia, balangi i domówki. Do zobaczenia! ■



TWÓRCY SKYRIMA PRZEDSTAWIAJĄ

Fallout 4



ZDOBYWCA
PONAD
160 NAGRÓD
NA TARGACH E3

JUŻ W SPRZEDAŻY

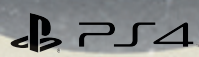


ZAMÓW W muve.pl



TM

FALLOUT4.COM

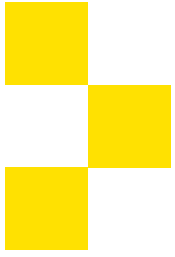


Bethesda



© 2015 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Bethesda, Bethesda Softworks, Bethesda Game Studios, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Fallout, Vault Boy, and related logos are registered trademarks or trademarks of Bethesda Softworks LLC in the U.S. and/or other countries. "PS4" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of the same company. All Rights Reserved. Dystrybucja w Polsce: Cenega S.A., ul. Krakowiaków 50, 02-255 Warszawa.

muve.pl/fallout4 →
  DARMOWA DOSTAWA
  RANKINGI I ODZNAKI
  5% WRACA DO CIEBIE



INSIDE

7-22

LOADING

23-50

PLAY THE GAME

51-72

HALL OF FAME

73-86

SECRET LEVEL

87-114

CREDITS



A dajcie mi spokój z tymi premierami na koniec roku. Powolutku. Najpierw ogarnę jeszcze resztę muzyki, gier i filmów z poprzednich kwartałów, a dopiero z Nowym Rokiem (świeżym okiem) sprawdzę, jak się miał ten cały przedświąteczny balon do rzeczywistości. (BS)



Mam córkę w zerówce i syna w drugiej klasie. I gdy patrzę, w co grają ich rówieśnicy, łapię się za głowę. Kilkulatki łupiące w GTA. Dzieciaki spędzające pół dnia przed konsolą. To dziwne uczucie stawać po drugiej stronie wirtualnej barykady, ale co zrobić? Rodzice, ogarnijcie się! (MF)



Polecam nowy serial anime „Everything Becomes F: The Perfect Insider” w serwisie Crunchyroll. Klimatyczny thriller o tajemniczym morderstwie w zamkniętym ośrodku naukowym. Zbudowany głównie na dialogach i retrospekcjach, niezłe trzyma w napięciu. (MRW)



Na początku listopada w sieci zadebiutował zwiastun filmu „Warcraft”. Zapowiada się obłędne, epickie widowisko, które jakością może dorównać „Władcy Pierścieni”. Fani Activision Blizzard mają więcej powodów do radości – firma ogłosiła otwarcie własnego studia filmowego! (PP)



No i nastała nowa epoka w naszym kochanym państwie. Kto wie, czy nie będzie miało wpływu na growe poletko? Miejmy nadzieję, że nie. Choć potężne apokaliptyczne, katolickie RPG? W sumie gdyby to dobrze zrobić, grałbym mocno i dużo. (MZ)

PIXEL

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



Redaktor naczelny
Piotr Mańkowski
piotr@pixel-magazine.com

Michał Cichy, Aleksandra Cwalina, Bartosz Czartoryski, Marek Czerniak, Bartłomiej Dramczyk, Marcin M. Drews, Jerzy Dudek, Łukasz Działkiewicz, Marzena Falkowska, Mirosław Filić, Jacek Glowacki, Jacek

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

Pienkowski, Piotr Poczatek, Ziemowit Poniewierski, Paweł Schreiber, Barnaba Siegel, Michał Śledziński, Michał R. Wiśniewski, Michał Zdanciewicz, Martyna Zych

Oficer dyżurny
Wolf
Opieka graficzna
Szczepsss
DTP
Dawid Chabior

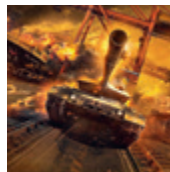
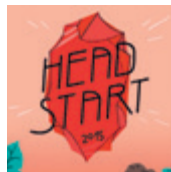
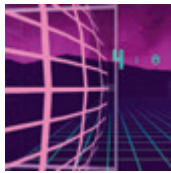
Korekta i redakcja
Señorita Clara
Reklama i prenumerata
Marlena Kwiatkowska
reklama@pixel-magazine.com
prenumerata@pixel-magazine.com

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. Dobiłszy do okrągłej dziesiątki. Dziękujemy Czytelnikom i wszystkim tym, którzy są z nami! Jedziemy dalej. Następnego Pixela wypatrujcie w Sylwestra.



LOADING



08

Komiks powstał spontanicznie, by przybliżyć Wam życie w redakcji. Praca z artystycznymi duszami tak właśnie wygląda - scenariusz Borka nie pochodzi więc z obszaru SF.

10

Paris Games Week to impreza, która dynamicznie rośnie z roku na rok. Pod względem liczebności publikii ustępuje tylko gamescomowi.

Headbatt jest przykładem gry, która korzysta z nowych technologii w celu stworzenia prostej, ale wciągającej zabawy.

12

Musiąło minąć trochę czasu, zanim Martyna Zych ochłonęła po powrocie z Antwerpii, gdzie we wrześniu była na Headstarcie. Co to za spotkanie i o jakich grach tam mowa, o tym w relacji.

14

Armored Warfare zapowiada się na duże przedsięwzięcie sieciowe, które może zagrozić World of Tanks, a już na pewno War Thunderowi. Byliśmy w Kalifornii na hucznej inauguracji gry.

16

Korzystając z pobytu w Irvine, Pixel zawitał za tajne drzwi Obsidian Entertainment. Zobaczmy miejsca, w których powstały Pillars of Eternity oraz inne hity studia.

18

Gliwice, ulica Gruszczyńskiego. Mieści się tam siedziba istniejącej od dziesięciu lat firmy specjalizującej się w strzelaninach 3D. Ich nowy produkt ma realne szanse, by podbić świat.

22

PlayStation VR nie dysponuje co prawda takimi czujnikami ruchu jak HTC Vive, posiada jednak sporo innych zalet. Mielśmy okazję przetestować ten sprzęt, a wnioski są optymistyczne.

“**O SIEDZIBIE BLIZZARDA MÓWIONO, ŻE „TAM TO DOPIERO PANUJĄ ZASADY PRAWDZIWEJ ARMII, KTÓRĄ Z RZADKA OPUSZCZA SIĘ NA NOC”.**

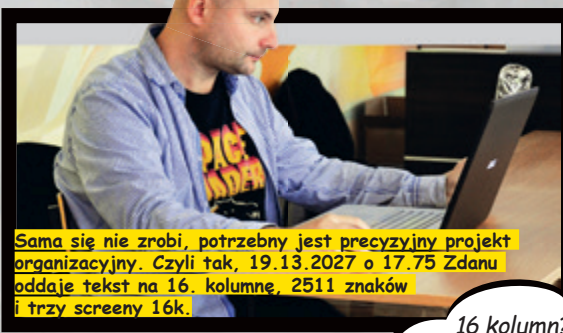
W OPARACH HERMETYCZNEGO, ACZ PEŁNEGO ODWOŁAŃ HUMORU RODEM Z TOP SECRETU

To już dziesiąty numer Pixela

Od kilku miesięcy cichcem redakcję obserwował Brat Marcin, by na własne oczy zobaczyć, jak się robi poważne pismo AD 2015.

Chłacie, pieprzycie, nieostro widzicie. Dupa, a nie sama się robi.

GAZETA, GAZETA, SAMĄ SIĘ ZROBI!



Sama się nie robi, potrzebny jest precyzyjny projekt organizacyjny. Czyli tak, 19.13.2027 o 17.75 Zdanu oddaje tekst na 16. kolumnę, 2511 znaków i trzy screeny 16k.

Wyrafinowana technologia komunikacyjna, w '94 tego nie było.



NIESTETY!



16 kolumn? Da się zrobić, ale nie na sucho i bez QR-Teksta.



Ja miałem oddać jakieś teksty?



NIE POMOŻE PIZZA Z INNEGO ŚWIATA

SZUKALIŚMY POMOCY U ZAPRZYJAŻNIONYCH DEWELOPERÓW



SOS!
Dałbyś radę
zrobić przygody
McPixela na 16
kolumn?



Ile to jest 16 kolumn?
40 tysięcy znaków?
Kiedyś już tyle napisałem
o grach 3D do Game
Informera. Wykorzystali
tylko 4000, resztę
możecie wziąć.



- Ależ Miczu,
co Micz...
- Jak to co? Staję
na głowie, żeby
skończyć numer!

A OKŁADKA? MOŻE POPYTAMY
O POMYSŁ ZNAJOMYCH?



Grafika?
Na okładkę?
Co pan, ja nie jestem
rolnikiem!

DR SZCZEPSSS



Ja ja, natürlich.
Za ostatnią pracę
skosiłem eine million
achthundert zehn
tausend zweihundert
vierundneunzig dolarów.

SIĘGNELIŚMY
PO TAJNĄ BRONĀ



Zdanu?

Robię w klipie
Nocnego Kochanka.
Brak czasu, żeby
pierdnać.



To może Jakub?

Już dzwonię.
Herr Rozalsky?
Wir potrzebujemy
ein Bild na
okładka...

Co powiedział?

Że tak. A potem
coś dodał, ale
nie rozumiem po
niemiecku.

A GDZIE BRAT MARCIN?



A jednak, mimo wszystkich przeciwności,
w ostatniej chwili... JEST! Z powodu
zmęczenia uśmiech Micza wypadł nieco dętwo.



Lecę zameldować
zwierzchności,
że wiele się
zmieniło.

ESPERCZ: „Nie dajemy mu więcej niż 4 numery”. Tymczasem jest 10... żyje i ma się dobrze. WOLFE

PEWNEGO DNIA SONY OGŁOSIŁO, ŻE STAWIA NA PGW KOSZTEM GAMESCOMU



Paris Games Week

✚ Mali wystawcy starali się na wszelkie sposoby przyciągnąć uwagę odwiedzających.

Ponad 300 tysięcy odwiedzających, drugie po gamescomie największe targi gier na świecie. Jej organizatorem jest francuskie stowarzyszenie SELL, którego szefami są dyrektorzy oddziałów takich firm jak Electronic Arts, Activision Blizzard czy Microsoft.

■ Shal

Paris Games Week to jedno z trzech najważniejszych i najpopularniejszych wydarzeń w branży gier. Targi w stolicy Francji są organizowane rokrocznie od pięciu lat. Każda kolejna edycja bije rekord frekwencji. PGW 2015 odbyło się w dniach 28 października - 1 listopada. Organizatorzy zarezerwowali 60 tysięcy metrów kwadratowych na halach EXPO/Porte De Versailles, a w wydaniu wzięło udział 307 tysięcy odwiedzających. Pod względem liczby widzów PGW ustępuje więc jedynie Gamescomowi (345 tysięcy gości w tym roku).

W tym roku po raz pierwszy w życiu miałem okazję wybrać się na Paris Games Week i na własne oczy zobaczyć rozmach francuskich targów. „Prawie jak Gamescom” to chyba najlepsze i najkrótsze określenie, opisujące PGW 2015. Pawilon 1 na EXPO przetrwał najazd tysięcy miłośników elektronicznej rozrywki

na tropie

z całego świata (choć dominowała oczywiście paryska „gimbaza”), którzy wystawiali w niekończących się kolejkach, aby choć przez kilka minut zagrać w najdroższe, najbardziej oczekiwane gry.

W centralnej części hali swoje imponujące stanowiska rozmieścili naturalnie branżowi giganci: Ubisoft,

✚ Do stanowisk z grami największych firm z branży ustawiały się wielogodzinne kolejki.

Historia

PGW z roku na rok rośnie jak na drożdżach. Pierwsza edycja w 2010 roku odbywała się na 14 tysiącach metrów kwadratowych, a targi odwiedziło około 56 tysięcy uczestników – mniej niż poznańskie PGA w tym roku.



nieformalny gospodarz imprezy, Sony (do ogromnej platformy, na której królował Uncharted 4, „prykleili się” również Elektrycy oraz Activision ze swoim sztandarowym projektem w tym roku - Call of Duty: Black Ops III), Nintendo, Square-Enix, 2K i Bandai Namco. Osobna strefa należała do Microsoftu z Xboxami. Deep Silver, SEGA i Koei Tecmo zebrały się razem, najwięcej miejsca zajęły jednak stanowiska z najważniejszymi tytułami e-sportowymi. To właśnie tam rozgrywano finały Electronic Sports World Cup.

Warto pamiętać, że PGW 2015 to również specjalna prezentacja gier made in France, standy handlowe oferujące wszelkie gadżety dla graczy, setki stanowisk mniejszych deweloperów, wydawców i dystrybutorów, strefa PGW Junior, a nawet minipawilony Coca-Coli czy Orange... Bez wątpienia PGW to impreza, na której warto być i osobiście przeżyć wielkie święto graczy w stolicy Francji. Polecam! ■

OTO JAK W PROSTY SPOSÓB MOŻNA ODŚWIEŻYĆ KLASYCZNY POMYSŁ

HEADBATT

W 1976 roku Steve Wozniak przy lekkiej pomocy Steve'a Jobsa wymyślił wersję Ponga dla pojedynczego gracza i nazwał ją Breakout. Cztery dekady później doczekaliśmy się odbijania piłki w wirtualnej przestrzeni 3D.

Pagan Baby

O firmie Unit9, stanowiącej oddział międzynarodowego potentata zajmującego się interaktywnymi technologiami, pisaliśmy w Pixelu #07 przy okazji konkursu VR Challenge. Teraz twórcy z Łodzi zaskakują po raz kolejny. Wprowadzili na rynek grę, która choć prosta, stanowi krok do przodu w rozumieniu, jak nowe technologie mogą służyć zabawie.

Headbatt narodziło się podobnie do wielu innych projektów: przypadkiem, z potrzeby chwili, podczas

9

UNIT9 powstało w 1997 roku. Obecnie posiada oddziały w USA, Wielkiej Brytanii, Szwecji, Niemczech i Polsce.

gwiazdkowej imprezy ekipy UNIT9. Głównym pomysłem było to, żeby sprowadzić obijanie piłki do całkowitej fizycznej czynności. Jeśli nie raketka, to może... głowa? To była ta iskra, która stworzyła Headbatt, ale potrzebna było również pomysłu jak ją zaimplementować. Do gry potrzebna jest więc aplikacja, smartfon, okularowa przystawka Cardboard VR albo pełnowymiarowe gogle wirtualnej rzeczywistości. Program umożliwia rozgrywkę z zawodnikiem znajdującym się w dowolnym miejscu globu. Gdy leci piłka, trzeba ją bodnąć



i obserwować, dokąd leci. Prawie jak odbijanie piłki dzięki Wii Sports, ale jednak inaczej. Nie jest to wielka gra, ale ważna rzecz, której powstanie warto odnotować jako jedno z ciekawszych polskich dokonań na rynku gier indie. ■

f Polub nasz fanpage - fb.com/konsoleigry

KONSOLE I GRY.PL

Twój sklep z grami

wiele form
bezpiecznej płatności



profesjonalna
i przyjazna obsługa



atrakcyjne
promocje



gry na PC



gry konsolowe



dostawa 24h



najniższe ceny
gier na rynku



bonusy dla
stałych klientów



gry cyfrowe



akcesoria



Headstart – tydzień wśród indyków

Antwerpia, Belgia. Ściskając cenną wejściówkę w garści, staram się znaleźć miejsce spotkania – dom kultury De Studio. Przede mną tydzień spędzony z twórcami gier indie, gdzie pełne tytuły kończy się w jeden wieczór przy piwie, a prototypy powstają w 2 minuty. Proszę państwa, witamy na Headstart.

■ Outstar

Owydarzeniu dowiedziałam się przez Twittera dwie godziny po podjęciu decyzji o rezygnacji z ciepłej posady w studiu gier. „Pora zająć się czymś swoim”, stwierdziłam, a idea Headstartu spadła mi jak z nieba.

Na ulicy zauważyłam człowieka o wyglądzie wikinga w różowych szortach i kolorowych okularach, podobnie jak ja wachlującego wokół wydrukowanymi mapami. Śledząc go, trafiłam na miejsce i tym samym

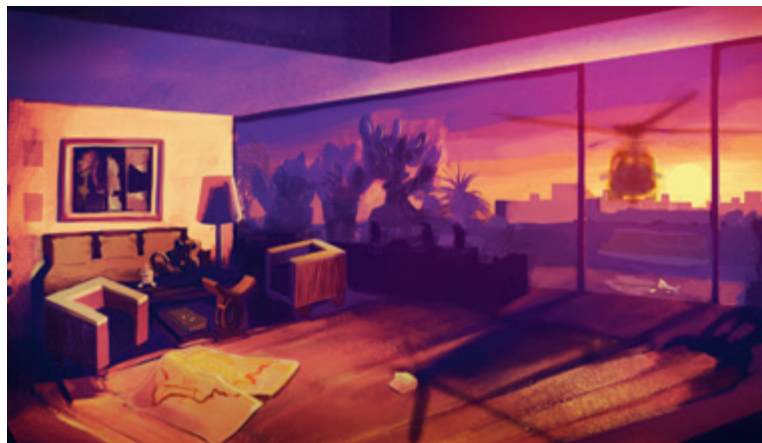
poznałam pierwszego wykładowcę - Johana Toressona ze Szwecji, organizatora Creative Coast Festival i właściciela inkubatora dla twórców gier. Chłubi się niezwykle dużą bazą znajomości w branży. „Kiedy wejdiesz w różowych spodniach i japonkach na spotkanie rekinów biznesowych podczas GDC, wiesz, że każdy Cię zapamięta. Tak pozyskałem środki na inkubator”, mówił na swoim wykładzie.

Headstart odbył się w tym roku po raz pierwszy i choć został nazwany „szkołą dla twórców gier indie”,



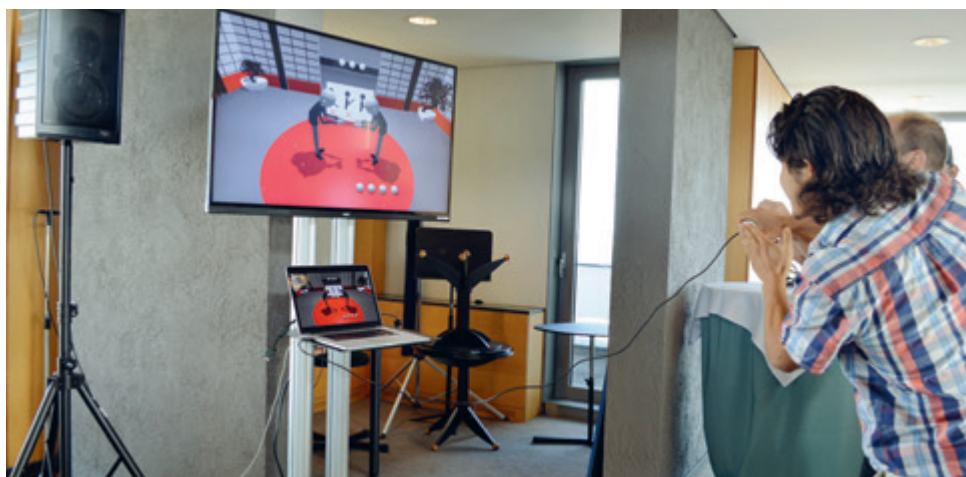
■ Ludzkie ciało też może być kontrolerem. Uderz w lewą rękę - Pacman skręca w lewo. Siniaki wliczone w cenę.

ze szkołą miał niewiele wspólnego. Wykładowcy uczęszczali na zajęcia i warsztaty obok studentów, często ucząc się od siebie wzajemnie. Autorytety mieszały się i zacierały, tworząc losowo grupy chętne na tworzenie drobnych gier przez noc lub w trakcie dwugodzinnych zajęć. Od grupy „oderwani” był jedynie magiczny duet Tale of Tales (The Path, Luxuria Superbia) - Auriea Harvey ubrana na czarno i Michaël Samyn z monoklem na oku roztańczali wokół siebie niemal sakralną atmosferę, co było wyjątkowo trafne, biorąc pod uwagę ich ogłoszony tuż po Headstart projekt Cathedral in the Skies. W ramach jego zapowiedzi zabrali nas do największej gotyckiej katedry w Belgii. Jeden z uczestników wyznania żydowskiego oburzył się na przymus zdjęcia kapelusza przed wejściem.

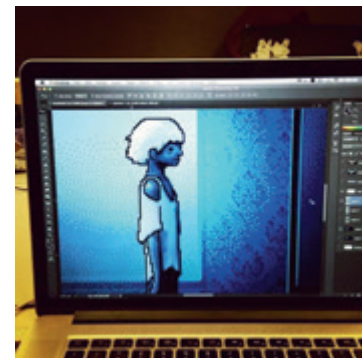


BELGIA

■ Na bazie tej grafiki powstała cała gra Sunset. Helikopter został dodany na końcu, zmieniając fabułę produkcji.



✦ Symulator wymiany japońskich wizytówek. Dwie osoby i kontroler będący... rolką od sushi. Najtrudniejsza gra Headstartu.



Auriea od razu porównała to do zestawu zasad i barier, które twórca narzuca graczowi podczas rozgrywki. Kolega w kapeluszu nie omieszkał zastosować później tego zabiegu w swojej grze.

A samych gier - drobnych, parogodzinnych produkcji - powstało w trakcie zajęć wiele. Nacisk położony na tworzenie swoich własnych kontrolerów zaowocował efektami, które prawdopodobnie będzie można podziwiać na kolejnym berlińskim A.MAZE. Uczestniczący w warsztatach Martin Jonasson (autor niezwykle grywalnego Rymdkapsel) i Adriaan de Jongh (twórca mobilnej gry tanecznej Bounden) w dwie godziny stworzyli... symulator strusia, w który grało się, wkładając głowę do beczki. Kiedy lwy na ekranie tracą

✦ Powstawanie naszej gry z game jamu - krótkiego platformera o pokonywaniu depresji.

Rymdkapsel



Minimalistyczna gra o rozwoju swojej bazy kosmicznej. Niech nie zmylą Was proste screenshoty - mechanika przywodzi na myśl starego Dungeon Keepera i potrafi wciągnąć na długie godziny. Dostępna na mobilkach oraz na Steamie.

✦ Klaskanie w dłonie też może być mechaniką. Poniżej prototyp rękawiczek wykonany z... kartonu.

zainteresowanie strusiem, publika krzykiem dawała znać grającemu, żeby się podniósł. Oprócz tego w trakcie godziny powstał kontroler jednorożec, będący maską z jednym przyciskiem na czole do gry w Canabalt, oraz kontroler człowiek, czyli dziewczyna, na której ramionach i przedramionach można było wystukiwać komendy do gry w Pacmana. Ofiarą tego eksperymentu padła Linsey Raymaekers, autorka Game of Tones, czyli gry Space Invaders napisanej na... pianino.

Cechą najbardziej wyróżniającą podobnie kameralne imprezy jest szczerść, na którą pozwalają sobie prowadzący. Zamiast chełpić się sukcesami, długo mówi się o porażkach i popełnionych w swojej karierze błędach. Tale of Tales po kłapie, jaką okazała się ich ostatnia gra Sunset, zupełnie odwrócili się od odbiorcy gracza, stawiając (prawdopodobnie) na eksperymencie VR skierowane do koneserów sztuki i bywalców muzeów. Niezwykle dającym do myślenia momentem był wykład Henrike Lode z Lohika Games. Po wymienieniu trzydziestu kluczowych błędów popełnionych podczas produkcji gry Machineers podsumowała swoją prezentację słowami: „Mimo totalnej porażki, nigdy nie zwątpiłam w gry - ani w to, że chcę je tworzyć nadal”. „Brawo!”, zareagowała publika, między oklaskami pakując laptopy na wieczorny game jam. „Idiotka”, dodał gorzko Michaël z Tale of Tales. ■



Myślisz, że potrzebujesz studia i milionów, żeby zrobić grę? Pomysły są tanie, a prototyp może powstać w parę godzin. Lekcja na dziś: usiądź przy klawiaturze i rób.





Armored Warfare

JUŻ GRAMY!

W październiku ruszyła otwarta beta gry, która ma stanąć na ubitym polu przeciw World of Tanks. Dzięki wizycie w kalifornijskim Irvine mieliśmy możliwość przyjrzenia się z bliska, jak rodzi się ten śmiały projekt.

■ Micz

Armored Warfare, czyli dostępne za darmo sieciowe zmagania czołgów, stanowi owoc kooperacji My.com z Obsidian Entertainment. Ta pierwsza firma z siedzibą główną w Amsterdamie zajmuje się szeroko pojętym komunikowaniem masowym oraz rozrywką. Formalnie stanowi część rosyjskiego potentata internetowego Mail.ru. Na amerykańskiej ziemi reprezentował ją młody człowiek o imieniu Witalij, przedstawiający w superlatywach portfolio firmy. Od lipca znajduje się w nim również inne sieciowe widowisko, czyli Skyforge, a także planowany z premierą na 2016 rok World of Speed. Uruchomione w lipcu Skyforge dorobiło się już zresztą wiernych fanów. Rekordzista ma prawie 1500 godzin grania na liczniku, co oznacza, że musiał bez wytchnienia walczyć przez dwa okrągłe miesiące. To mówi coś o tym, jak wciągająca jest ta zabawa. Oprócz tego My.com produkuje też pomniejsze gry na platformy mobilne.



■ Widać tu architektoniczne zamierzenie twórców Armored Warfare.

Team



Załoga Armored Warfare jest zdania, że przyczyną popularności wirtualnych czołgów w Europie, a zwłaszcza Rosji, jest ich historyczna rola w drugiej wojnie światowej. Pamięć o pancernych bataliach jest na tych terenach wciąż żywa.

Podział ról wygląda z grubsza tak, że za napisanie programu i przygotowanie do niego kolejnych update'ów odpowiada Obsidian, obsługę serwerów i mikropłatności bierze zaś na siebie My.com i odpowiednio - Mail.ru na terenie Federacji Rosyjskiej. To zresztą według Obsidiana największy obecnie rynek użytkowników MMO na świecie, dwa razy większy niż Ameryka i Europa razem wzięte, co znalazło przełożenie w liczbie dziennikarzy z tego kraju zaproszonych do USA.

Choć w trakcie rozmów nigdy oficjalnie nie padła nazwa World of Tanks, nie ma wątpliwości, że dzieło Obsidiana jest do niego zabójczo podobne. Mamy tu zatem dziesięć poziomów czołgów, zbliżone sterowanie oraz klasyfikację pojazdów, a także podobne założenia rozwoju technicznego. Z kolei najważniejszą różnicą

jest osadzenie maszyn Armored Warfare w nowoczesnej technologicznej rzeczywistości. Pojeździmy więc szybkimi Abramsami, bojowymi wozami pancernymi albo... polskim czołgiem wsparcia bezpośredniego PL-01, który w świecie rzeczywistym znajduje się w formie prototypu, a do produkcji masowej ma wejść dopiero w 2018 roku. Ów casus pokazuje, że zespół Obsidiana nie stawia na pierwszym miejscu realizmu, skoro wprowadza do akcji maszyny, których specyfikacja techniczna nie jest jeszcze znana. Bardziej się w tym wszystkim liczy efektywność i dynamika.

Bitwy rozgrywane są w dwóch możliwych trybach: klasycznym PvP, w którym losuje się graczy z tego samego poziomu i walczy w dwóch 15-osobowych zespołach, oraz PvE, gdzie ekipa graczy mierzy się

Podczas testów w specjalnie przygotowanej sali w Hotel Irvine można było pograć na mapach, które jeszcze nie są ogólnodostępne.



W październiku liczba użytkowników Armored Warfare przekroczyła 1,2 miliona.



z misjami pełnymi wirtualnych oponentów. Po tym jak zostaniemy ustrzeleni, możemy przełączyć się w tryb obserwatora i resztę meczu obserwować niczym z kamery umieszczonej na dronie.

Armored Warfare pracuje na silniku CryEngine 3 i moim zdaniem wygląda barwniej niż World of Tanks. Witalij stwierdził, że obecnie gracze pragną coraz większych map i właśnie to starano się spełnić, dostarczając oprócz pagórków, drzew i rzek znacznie więcej infrastruktury niż w dziele Wargamingu.

W trakcie opracowywania są powtórki i tak zwany Loot System, umożliwiający przejmowanie zdobytego mienia. W grze nie ma i raczej nie będzie helikopterów, gdyż autorzy chcą się skoncentrować na walce naziemnej. Nie pojawi się również piechota. Testowano to, ale sytuacja,

w której żołnierze służyliby za mięso armatnie dla czołgów, nie wydawała się - i słusznie - zbyt komfortowa we wdrażaniu, a jeszcze mniej przyjemna w rozgrywce. W trybie PvE Obsidian, a dokładniej nadzorujący projekt z jego ramienia Richard Taylor, rozważa wprowadzenie opcji gry we dwójkę w jednym pojeździe. Jeden gracz mógłby wówczas kierować, drugi zaś strzelać z działa.

W październiku liczba użytkowników Armored Warfare przekroczyła 1,2 miliona. Brak komentarzy dotyczących zysków, jakie przynoszą mikrotransakcje, oraz satysfakcjonującego poziomu liczby użytkowników. Zamiast tego Obsidian pracuje nad ulepszeniami programu, stara się szerzyć o nim informacje także poprzez wprowadzanie różnych wydarzeń związanych z grą. Ostatnio podczas Halloween zorganizowano promocję:



Polska społeczność graczy jest obsługiwana za pośrednictwem strony armoredwarfare.pl oraz witryny na Facebooku.

po wygraniu kilku bitew dziennie można było uzyskać różne bonusy. Choćby wizerunek Frankensteina na czołgach oraz zainkasować po każdym zwycięstwie o połowę więcej punktów niż normalnie.

Jestem ciekaw, jak to przedsięwzięcie się dalej rozwinie. Według wszelkich przesłanek powinno zawojować świat, ale elektroniczna rozrywka przynosi nam tyle niespodzianek, że wszystko jest możliwe. ■

open
beta

Niektóre mapy są rzeczywiście obszerne. Średnio każda bitwa trwa około 9 minut. W World of Tanks ów wskaźnik oscyluje w okolicach 7 minut.



Obsidian Entertainment

Studio powstało w 2003 roku ze złości i niezgody na to, co nowi szefowie Interplaya zrobili ze stacją Black Isle. Obecnie jest jednym z ważniejszych dostawców gier wideo. Pixel otrzymał kuszącą propozycję: zajrzeć, co się dzieje wewnątrz firmy.

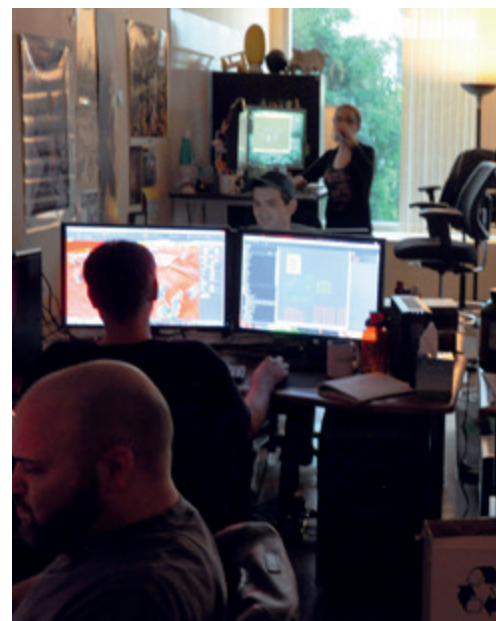
■ Piotr Mańkowski

Siedziba Obsidiana znajduje się w Irvine, 60 kilometrów na południe od Los Angeles. To miasto zaprojektowane przez technokratów w celu optymalizacji życia społeczno-zawodowego, a także stworzenia przestrzeni pod wzniesiony tutaj w 1965 roku Uniwersytet Kalifornijski.



■ Anthony Davis, jeden z twórców Armored Warfare i były członek US Army, prezentuje rekwizyt, którym się niegdyś posługiwał na polu bitwy.

Kłomby i krzewy są równiutko przyszyżone, śmieci na ulicach nie zobaczymy. Chodniki są puste, brak też kiosków i budek z hot dogami. Rano bramy przed rezydencjami wyglądającymi jak od Blake'a Carringtona otwierają się i wyjeżdża z nich kwiat ogólnościatowej motoryzacji.



Klimat w południowej Kalifornii, w obszarze hrabstwa Orange, jest dość zdradliwy dla cudzoziemców. W październiku temperatura w dzień oscylują w okolicy 25°C, jest parno, ale jednocześnie wieje dość przenikliwy wiatr znad pobliskiego Pacyfiku. Miasta od zachodu są otoczone wzniesieniami, na wschodzie zaś widać regularne łańcuchy górskie ze szczytami zbliżonymi wysokością do naszego Giewontu.

Sterylnie, perfekcyjnie uporządkowane Irvine ma swoje serce — centrum handlowe, w którym można wieczorem coś zjeść albo kupić książkę. Nazywa się ono Spectrum i stanowi swoiste miasto w mieście.



Obsidian to skała składająca się ze szklawa wulkanicznego, powstająca w efekcie stygnięcia wypływającej lawy.



■ Wspomnienia

Siedziba pełna jest znaczących motywów: czy to pamiątki z Fallouta, plakat horroru z Bruce'em Campbellem „Bubba Ho-tep” albo figurki z Neverwinter Nights 2.

■ Planszówki

Zarówno Josh Sawyer, jak i pracujący do czerwca w Obsidianie Chris Avellone często ucinali tu sobie partyjkę.



■ Źródła

Realizując Armored Warfare, programiści odwiedzili znajdującą się w Spectrum księgarnię Barnes & Noble. Stan książek wskazuje, że były one intensywnie czytane!

✚ Atmosfera pracy jest bardzo oficjalna. Panuje zasada, że jeśli ktoś chce słuchać muzyki, to musi to robić z użyciem słuchawek.



✚ Nie dość, że człowiek stoi, to jeszcze może masować sobie stopy na specjalnej matce.

W jednym z jego krańców znajduje się wieżowiec biurowy. Drugie piętro zajmuje tam Obsidian Entertainment.

W środku można napotkać artefakty w postaci pudełkowych wydań gier (w folii!), kilku automatów oraz słynnego regału zawierającego planszówki, którymi ekipa zabawia się po godzinach. W kilku miejscach stoją naturalnej wielkości figury z Fallouta, na ścianach widać także obrazy z postaciami z Pillars of Eternity.

Obsidian składa się z około dwudziestu pokoiów, w których o 19:00 dalej trwa praca w ciszy. Kilka kilometrów stąd znajduje się siedziba Blizzarda i jak mi mówiono, „tam to

**made
in USA**

✚ W rozległym salonie, który posiada aneks kuchenny, jest również miejsce przeznaczone na relaks.

Obsidian przypomina mi Westwood Studios z początku lat dziewięćdziesiątych. Jest to firma dobrze zorganizowana, która nie porywa się z motyką na słońce. Spokojnie wybiera zlecenia i działa na polach, które zna i rozumie.

dopiero panują zasady prawdziwej armii, którą z rzadka opuszcza się na noc”. Nikt nie chodzi na kawkę, nie opowiada dowcipów - każdy siedzi przy swoim stanowisku z obowiązkowymi dwoma zestawionymi monitorami i pracuje.

Co niesamowite, mając pełną swobodę penetrowania siedziby Obsidiana, nie natknąłem się ani razu na sytuację, że ktoś chował cokolwiek na swoim pulpicie. W polskich realiach panuje fobia, że wizytując czyjąś firmę, można podkraść technologię lub podpatrzeć coś nieprzeznaczonego dla niepowołanych oczu. Dochodzi do tego, że po zrobieniu zdjęć, trzeba je udostępniać celem upewnienia się, czy nic nie wyciekło. Tymczasem w Obsidianie jedyne miejsce, w którym byłem proszony, żeby nie robić zdjęć, stanowił obszerny pokój, gdzie powstawał Pathfinder Adventure Card Game. Ale zająrzeć do środka i tak mi pozwolono.

Moją uwagę zwrócili stojące tu i ówdzie szare ceglówki. Okazało się, że służą one jako podstawki pod nogi biurka. Dzięki temu blat znajduje się wyżej i można pracować na stojąco. Co pewien czas zmienia się pozycję na siedzącą: spoczywa się na specjalnym fotelu z mocno wyciąganym siedzeniem. Wszystko zgodnie ze słusznymi zaleceniami ortopedów, żeby nie tkwić zbyt długo w jednej pozycji.

Obsidian przypomina mi Westwood Studios z początku lat dziewięćdziesiątych. Jest to firma dobrze zorganizowana, która nie porywa się z motyką na słońce. Zamiast tego spokojnie wybiera zlecenia i działa na polach, które zna i rozumie. Realizacja Armored Warfare była w tym kontekście śmiałym krokiem, wykonanym w nieznanym kierunku. Jeśli jednak Feargus Urquhart zdecydował się go wykonać, znaczy, że czolgi rokuja sukces. ■



Odkrywamy

GET EVEN

Fotorealistyczna grafika, elementy detektywistyczne oraz nowatorskie rozwiązania – takiego FPS-a jeszcze nie było. W Get Even, najnowszym dziecku The Farm 51, autorów nawalanek pokroju Painkiller: Hell & Damnation czy NecroVisioN, twórcy postawili sobie poprzeczkę naprawdę wysoko.

■ Szeptor

Do studia The Farm 51 w Gliwicach jechałem lekko poddenerwowany. W końcu miałem na własne oczy zobaczyć, jak wygląda i działa Get Even – gra, na którą czekamy już dwa lata. Przez ten czas autorzy bardzo oszczędnie dzielili się materiałami dotyczącymi produkcji. Dziś już wiemy, że gra jest na finiszu i zostanie wydana w 2016 roku przez Bandai Namco. W siedzibie The Farm 51 czuć było mobilizację, by zdążyć z terminem. Tak duży wydawca nie lubi spóźnień, a w Get Even wciąż jest wiele do zrobienia.

O to, jak doszło do nawiązania współpracy z japońskim wydawcą, spytałem producenta Wojciecha Rutkowskiego.

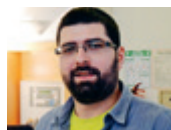
– Podczas poszukiwania wydawcy pokazywaliśmy prezentację gry i wyjaśnialiśmy naszą koncepcję. Get Even nie jest zwykłym shooterem, który ma skupiać się na przemocy. To gra, gdzie kładzie się nacisk na elementy detektywistyczne oraz zagadki. Taki model doskonale wpisał się w strategię Bandai Namco – wyjaśnia.

Duży wydawca to nie tylko gwarancja sprawnej promocji i dystrybucji, ale przede wszystkim bardzo konkretne wsparcie na etapie



■ W Get Even czeka nas fotorealistyczna grafika, wykonana z dbałością o każdy detal.

■ Gliwice



Studio The Farm 51 to specjaliści od dynamicznych strzelanin 3D. Oprócz własnych produkcji wykonują także projekty na zlecenie. Współpracowali między innymi przy pierwszym Wiedźminie. Obecnie rozwijają także projekt Reality 51.



produkcji – zarówno techniczne, jak i organizacyjne czy prawne. Wojciech Pazdur, dyrektor kreatywny w The Farm 51, dodał: – Namco chce budować markę. Po swojej stronie angażują naprawdę spory zespół odpowiedzialny za Get Even. Nie robią tego tylko po to, by wydać grę i o niej zapomnieć. My z kolei, projektując Get Even, zastanawiamy się, jak mogłaby wyglądać kontynuacja.

Powiedział to tuż po powrocie z Paryża, gdzie dopinał szczegóły wydania Get Even.

ATOMOWE SCHRONY

Zanim jednak dojdzie do kontynuacji, świat musi poznać część pierwszą. Czym Get Even różni się od wcześniejszych produkcji The Farm 51? Po tym co zobaczyłem w części grywalnej, to w zasadzie wszystkim. Do tej pory gliwickie studio specjalizowało

się w nastawionych na szybką akcję i totalną rozwałkę strzelaninach na silniku Unreal. NecroVisioN i Painkiller: Hell & Damnation to tytuły, w których trup ściele się gęsto. W wydanym w 2013 roku Deadfall Adventures, utrzymanym w klimacie Indiany Jonesa, twórcy wymieszali elementy akcji z zagadkami. Zaczęli kłaść większy nacisk na historię. O ile każdej z tych gier można zarzucić

autofire

Filmowy „Wiedźmin” w reżyserii Tomasa Bagińskiego trafi na ekrany w 2017 roku. Scenariusz powstaje na podstawie dwóch pierwszych opowiadań Andrzeja Sapkowskiego. Budżet produkcji to około 30 milionów dolarów.

na tropie



pewne niedociągnięcia, jak słabą Si czy niekonsekwencje w fabule, o tyle na pewno nie można przyczepić się do strony wizualnej. Ta w produkcjach The Farm 51, biorąc pod uwagę niewysokie budżety, zawsze stała na wysokim poziomie. We wspomnianym Deadfall Adventures aż chciało się założyć VR-owe gogle i przyjrzeć się bliżej pięknie odwzorowanym egipskim lokacjom.

➤ **Moc fotogrametrii widać chociażby na takich ujęciach. Zeskanowane pomieszczenia i postacie wyglądają jak żywe.**

The Farm 51 zostało założone w 2005 roku przez Wojciecha Pazdura, Kamila Bilczyńskiego i Roberta Siejkę. Dwaj pierwsi pracowali w People Can Fly nad Painkillerem. Od 2012 roku akcje spółki są notowane na rynku NewConnect.

W Get Even postanowiono pójść o krok dalej: postawiono na fotorealizm. Pomieszczenia i postacie widoczne w grze zostały wcześniej zeskanowane i przeniesione na ekran komputera: - Do niedawna fotogrametria była wykorzystywana w niewielkim zakresie, przy skanowaniu twarzy czy przedmiotów. Mało kto wierzył, że można oprzeć na niej całą grę. Pojawiają się tytuły stosujące tę technikę, jak The Vanishing of Ethan Carter, ale to, co my uzyskaliśmy, idzie jeszcze dalej - zdradza Artur Fojcik, główny projektant Get Even.

Twórcy zjeździli Polskę w poszukiwaniu miejsc, które idealnie nadawałyby się jako scenografia do wydarzeń przedstawionych w grze. Zdjęcia wykonano między innymi w opuszczonym bunkrze atomowym dla partyjnych oficjeli zlokalizowanym w Puszczy Kampinoskiej. Miejsce to przez wiele

lat udawało... szkołę. Dziś zdewastowane i wyczyszczone przez zbieraczy złomu pomieszczenia idealnie sprawdzają się jako sceneria dla gry wideo.

PRAKTYKI W CZARNOBYLU

Fotogrametria daje fenomenalny efekt wizualny. Przedstawiony świat jest hiperrealistyczny. Nakłada jednak pewne ograniczenia, których pokonanie stanowi nie lada wyzwanie.

- Głównym problemem jest pamięć. Pomieszczenia mające wiele szczegółów muszą mieć bardzo wysokiej jakości tekstury. Naszym zadaniem jest odpowiednia praca nad teksturami, tak by sprawnie „mieściły się” w pamięci komputera - wyjaśnia Wojciech Rutkowski. Ale to nie jedyny problem. Sfotografowane lokacje znacznie trudniej edytować. Artur Fojcik dodaje: - W Get Even musieliśmy budować mapy z gotowych pomieszczeń, czasem nawet całych części budynku. To rodziło wiele pytań. Skoro zaraz po wejściu do budynku jest klatka schodowa, to z perspektywy gracza jest oczywiste, że powinien z niej skorzystać. A co, jeżeli ścieżkę przejścia chcemy poprowadzić inaczej?

Gliwickie studio korzysta z fotogrametrii na wielu różnych polach, nie tylko tych związanych z grami wideo. Tu należy wspomnieć o technologii Reality 51, wykorzystującej elementy wirtualnej rzeczywistości także poza rynkiem gier. - To wewnętrzny projekt, który powoli staje się odrębną firmą. Na potrzeby Get Even chcieliśmy stworzyć realne środowisko, więc musieliśmy się nauczyć skanowania obiektów. Pojawił się pomysł, by zająć się tym szerzej. Niewiele firm się w tym specjalizuje - wyjaśnia Rutkowski.

System Shock

Night Dive Studios pracuje nad remakiem legendarnej gry z warsztatu Looking Glass. Ekipa z amerykańskiego stanu Waszyngton specjalizuje się w nabywaniu praw do starych gier i opracowywaniu ich w odświeżonych wersjach.

Sociable Soccer

Jon Hare niedługo po tym, gdy Dino Dini ogłosił realizację nowego Kick Offa, zaskoczył wszystkich informacją, że i on pracuje nad nową wersją wirtualnej piłki. Stary spór ożył i ma się dobrze! Dino Dini dał na Twitterze upust swojej niechęci.

Kasa na VR

Islandzkie studio CCP Games, znane głównie z EVE Online, otrzymało dotację w wysokości 30 milionów dolarów na rozwój projektów związanych z VR. Szef firmy Veigar Pétursson widzi w tym segmencie przyszłość światka gier.





Chernobyl VR Project jest wirtualną wycieczką do skażonej strefy. Premiera aplikacji zaplanowana jest na 30. rocznicę katastrofy w elektrowni. Projekt powstaje na bazie technologii Reality 51.

Podczas mojej wizyty w Gliwicach część zespołu związana z Reality 51 przebywała w Czarnobylu, gdzie powstaje materiał do Chernobyl VR Project. Twórcy skanują okolice dawnej elektrowni, z czego ma powstać wirtualny spacer po Czarnobylu i Prypeci – skansenie epoki radzieckiej, 50-tysięcznym mieście opuszczonym przez mieszkańców dzień po katastrofie. Efekt wizualny, którego próbkę zaprezentowano na tegorocznym PGA, był oszałamiający. Docelowo ma to być nie tylko wirtualny spacer, ale podróż wzbogacona o elementy interaktywne czy choćby obserwację lokacji z drona.

- Chcemy dotrzeć z tym projektem także do osób niekorzystających z gier, ale posiadających urządzenia VR-owe i liczących na mocne wrażenia. Szukaliśmy odpowiedniego miejsca, które ich dostarczy. Czarnobyl okazał się samograjem – przyznaje Wojciech Pazdur. - Dla świata to egzotyczne miejsce, które każdy chciałby zobaczyć, ale jest strach, bo wojna i promieniowanie. Na bazie nakręconych przez nas materiałów powstaje coś, co można nazwać bezpieczną wizytą wśród koszmarów z przeszłości.

polski
FPS

Szef



Wojciech Pazdur zaczynał jako redaktor naczelny magazynu 3D i level designer w People Can Fly, gdzie pracował przy Painkillerze. Obecnie współzałożyciel i dyrektor produkcji w The Farm 51. Projektant gier NecroVisioN, Painkiller: Hell & Damnation, Deadfall Adventures oraz Get Even.

Podobno nie zabraknie też niespodzianek. Ekipa The Farm 51 została zakwalifikowana jako ekipa badawcza i zagłębia w każdy zakamarek Czarnobyla. Pełny efekt poznamy w przyszłym roku. Film ma być gotowy na obchody 30-lecia katastrofy.

CAŁKOWITA IMERSJA

Wracając do Get Even – co poza fotorealistyczną grafiką jeszcze nas czeka?

- Nasza gra nie ma konkurować z produkcjami AAA. Ma przyciągnąć starszych graczy, którzy oczekują czegoś więcej niż alternatywy dla Call of Duty czy Battlefielda – wyjaśnia Wojciech Pazdur. - Pomyślałem „Zrobmy historię o ludziach”. W wielu grach możesz na przykład ratować miasto przed zombie, co jest dość fajne, ale nie jest twoim osobistym przeżyciem. U podstawy Get Even leży pytanie, co byś zrobił, gdybyś mógł cofnąć się czasie i podjąć inne decyzje?

W obecnej wersji gracz ma do wyboru dwie kampanie oraz nietypowy multiplayer. Osią jest jedna historia, którą możemy poznać z perspektyw dwóch ścierających się ze sobą bohaterów: Blacka i Reda.

Wybierając kampanię Blacka, skupiamy się na wątkach detektywistycznych, gromadzeniu dowodów i walce z przeciwnikami. Z kolei Red to specjalista od włamywania się do systemów komputerowych oraz ludzkich umysłów, który stara się Blackowi utrudnić życie.

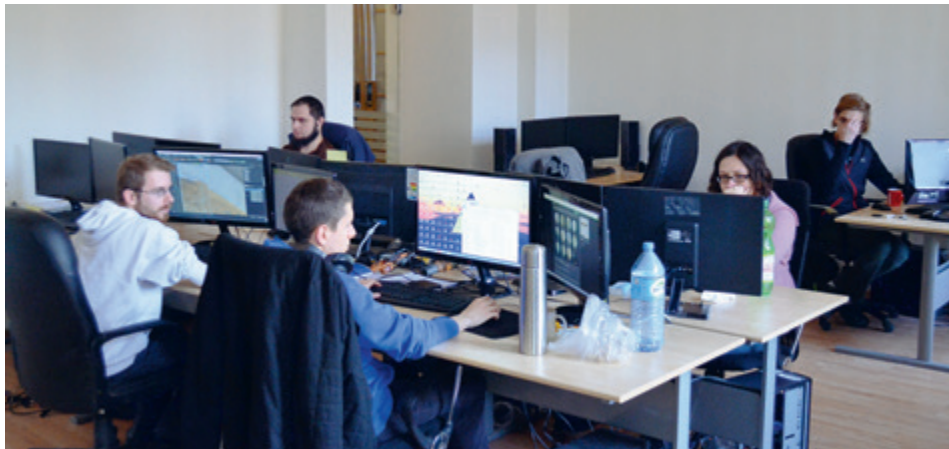
Po wybraniu Blacka przenosimy się do ponurej piwnicy, w której na ścianach jest rozwieszona mapa dowodów, obowiązkowy element każdej historii detektywistycznej. Znajdziemy na niej zdjęcia, teksty, wycinki gazet i inne elementy ułatwiające szczęśliwe zakończenie śledztwa. W rogu ekranu czai się sylwetka niewyraźnej postaci, która przerażającym głosem niczym Jigsaw z „Piły” przez cały czas zwodzi Blacka i próbuje mu przeszkodzić.

I teraz rzecz najciekawsza. Otóż możemy cofać się do wydarzeń z przeszłości i szukać kolejnych wskazówek. Klikając dane zdjęcie, będące dowodem



Xbox One

Konsola umożliwiła już od pewnego czasu łapanie zrzutów ekranu, a teraz doszła znacznie ważniejsza opcja: wsteczna kompatybilność z Xboxem 360. Do tego możliwy jest streaming rozgrywki na urządzenie z systemem Windows 10.



- broń umożliwiającą atakowanie przeciwnika zza rogu. Twórcy szukali ciekawego rozwiązania, pozwalającego na schowanie się za przeszkodą i jednocześnie celowanie. CornerShot okazał się idealnym wyjściem. Wcielając się w Reda, mamy do dyspozycji złożony panel sterowania z monitoringiem. Za jego pomocą obserwujemy kroki Blacka i próbujemy mu przeszkadzać na różne sposoby. W przypadku Reda nie zobaczyłem zbyt wiele. Ten element ulegał stałym przeobrażeniom. Zapowiada się jednak intrygująco.

Jeśli chodzi o tryb multiplayer, to również jest to element, który nie uzyskał jeszcze ostatecznej formy. Z racji tego, że do wyboru mamy dwóch różnych bohaterów, multi będzie odbywał się między dwoma graczami. Jednak wcielając się na przykład w Blacka, nigdy nie będziemy mieli pewności czy naszym przeciwnikiem jest prawdziwa osoba, czy bot. Oczywiście z czasem nauczymy się rozpoznawać sztuczną inteligencję. Ale dołączenie do gry nowej osoby nie będzie w żaden sposób anonsowane.

Kawałek tortu Get Even, który otrzymałem do spróbowania, pokazał mi grę łączącą klimatyczną detektywistyczną przygodówkę z taktyczną strzelanką i ciekawym doświadczeniem wizualnym. To co zobaczyłem, robiło spore wrażenie, a stanowiło podobno niewielką część projektu. Jeśli cała gra utrzyma poziom, zapowiada się wielka rzecz, czego The Farm 51 serdecznie życzę. W końcu po niewypale, jakim był Hatred od Destructive Creations, pora w końcu na grę, która rozstawi Gliwice na świecie. Czy tak będzie z Get Even, dowiemy się nie wcześniej niż w połowie 2016 roku. ▀

z miejsca zdarzenia, przedstawiające na przykład scenę egzekucji, przenosimy się do niej i możemy tak pokierować sytuacją, by ofiara przeżyła i udzieliła nam informacji.

Naszą główną pomocą jest tutaj smartfon, którym robimy zdjęcia. Łądują one automatycznie w naszej bazie dowodów i pozwalają na wykonanie kolejnej akcji. Wykorzystanie smartfona ma także inny cel. Twórcom zależy na całkowitym zanurzeniu gracza w stworzonym świecie, dlatego wszelkie elementy mogące go z niego wybić zostały ograniczone do minimum.

■ Nad Get Even pracuje zespół złożony z 50 osób. To najbardziej rozbudowana produkcja The Farm 51.

W ten sposób na ekranie nie widzimy interfejsu, a wszelkie akcje możemy wykonywać właśnie za pomocą smartfona, który jest dla gracza zupełnie naturalnym urządzeniem.

Cała koncepcja wyjaśniania historii poprzez powracanie do wydarzeń z przeszłości, które są ze sobą bardzo mocno związane, powstała na bazie inspiracji filmowych, jak „Incepcja” i „Efekt motyla” oraz literackich (tutaj głównie „Gniazdo światów” Marka Huberatha). - W „Efekcie motyla” nie możemy zmienić tego, co wokół nas, ale możemy cofnąć się w przeszłość i tak pokierować zdarzeniami, by do czegoś nie doszło. Ten film pokazał, że da się opowiedzieć fajną historię w sposób, w jaki opowiadane są historie w grach komputerowych, gdzie zawsze możesz się cofnąć i spróbować jeszcze raz - opowiada Wojciech Pazdur.

BOT OR NOT?

Get Even to przede wszystkim zagadki i wątki detektywistyczne, ale nie brakuje też walki, która stanowi nadal około 50 procent rozgrywki. Wymaga jednak od gracza taktycznego podejścia i... cierpliwości. Otwartej walki będzie niewiele. Gra stawia raczej na ataki z ukrycia. Będzie temu służył nowoczesny arsenał broni, z którego wiele sprzętów zobaczymy na ekranie po raz pierwszy, w tym między innymi CornerShot

Majowie

Deadfall Adventures to najnowsza gra The Farm 51, wydana na PC, X360 i PS3. Historia utrzymana w klimacie Indiany Jonesa wypełniona jest zagadkami i akcją. Odwiedzamy takie lokacje jak Egipt, Artyka czy starożytne miasta Majów.

■ Na planie Get Even kręcone są również brutalne sceny.



J. J. Abrams

Reżyser „Przebudzenia Mocy” ogłosił, że wraz z Chair Entertainment (Infinity Blade) będzie pracował nad nową grą o nazwie Spyjinx. Ma to być działający na silniku Unreal 4 RPG rozgrywający się w świecie intryg szpiegowskich.

Targi Fantastyki

Pixel będzie miał stoisko na warszawskiej imprezie i zaprasza na nią Czytelników. Targi powstały z myślą o miłośnikach książek, komiksów, filmów i gier. Odbędzie się 28 listopada w „Galerii BABKA do wynajęcia” obok CH Arkadia.

GDC 2016

W dniach 14-18 marca 2016 roku odbędzie się w San Francisco kolejna edycja Game Developers Conference, na której jak zwykle spotkają się twórcy gier z całego świata. Pixel jest patronem tej imprezy i nie zapomnimy dostarczyć z niej dogłębnej relacji.

PlayStation VR

JUŻ GRAMY!

Sprzęt do VR od Sony już jest i ma się dobrze.

■ Pocztar

Gogle wirtualnej rzeczywistości od Sony opuściły już pomieszczenia za zamkniętymi drzwiami i wyszły na salony, aby większa rzesza ludzi mogła na własnej skórze doświadczyć przyszłości (?) świata gier. Podczas Warsaw Games Week 2015 i my mieliśmy okazję przetestować sześciominutowe demo The London Heist, produkcji przeznaczonej właśnie na urządzenie, które powinno zadebiutować na rynku w I kwartale przyszłego roku.

Gogle nie są specjalnie ciężkie, chociaż to solidnie wykonany kawał plastiku. Zakładając je na głowę, pamiętajcie, że potrzebne Wam będą jeszcze słuchawki, najlepiej z dźwiękiem przestrzennym. Spora część graczy nosi też okulary. Na szczęście nie trzeba ich zdejmować do gry. Taki zestaw to już jednak obciążenie dla głowy i może mieć wpływ na długość rozgrywki, na jaką zdecydujecie się za



jednym posiedzeniem. Uzupełnieniem gogli są kontrolery PS Move, które czas wyjąć z szafy i odkurzyć. Dostałem dwa, po jednym do każdej z dłoni, chociaż obsługiwać mogłem w nich tylko spust.

Po wysłuchaniu mięśniaka w poplamionej koszulce-żonobijce przenieśliem się w sam środek złodziejskiego skoku. Przed sobą widziałem „swoje” dłonie w rękawiczkach i mogłem je dowolnie obracać. W pomieszczeniu stało wielkie, zdobione biurko pełne szuflad, które mogłem otwierać w poszukiwaniu broni i amunicji. W jednej z nich ukryty został wielki diament - cel mojej misji. Pokój otoczony był tarasem, po którym spacerowali strażnicy.

■ Celowniczkę na szynach wydają się poki co najlepszą propozycją dla VR.

Kiedy spojrzałem w górę, mym oczom ukazała się balustrada na piętrze, gdzie wkrótce mieli pojawić się kolejni przeciwnicy.

Aby schować się za biurkiem, musiałem faktycznie przykłęknąć. Do pomieszczenia wszedł pierwszy strażnik. Ja go widziałem, on mnie jeszcze nie. Nie wytrzymałem i pierwszy otworzyłem ogień, prostując dłoń z wyciągniętym kontrolerem i kilkakrotnie naciskając spust. Nie wszystkie kule doszły do celu, a gość natychmiast schował się za jednym z mebli. Rozległ się alarm, rozbłysły czerwone światła, a przeciwnicy wyskoczyli ze wszystkich stron i rozpoczęli ostrzał. Co chwila musiałem przykłęknąć, aby sięgnąć po amunicję i przeładować broń, wykonując ruch łudząco podobny do wciskania magazynka w pistolet. Pod gradem wrogich kul drzazgi sypały mi się prosto w twarz, a ja co chwila wstawałem lub wychylałem się zza biurka, by odstrzelić kolejnych przeciwników. Ci z góry, trafieni, spadali z piętra z głuchym, realistycznym łoskotem. Miałem wrażenie, że nad celnością można jeszcze popracować, ale na te parę minut kompletnie przenieśliem się do świata gry, czując się jak prawdziwy twardziel z gnatem w dłoni. ■

■ Bez bólu

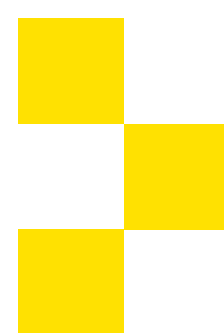
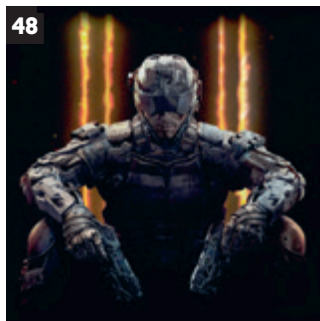
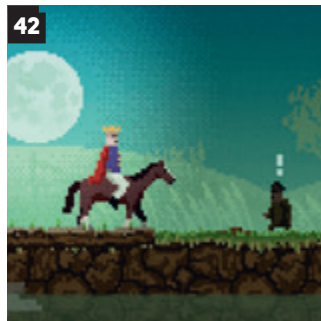
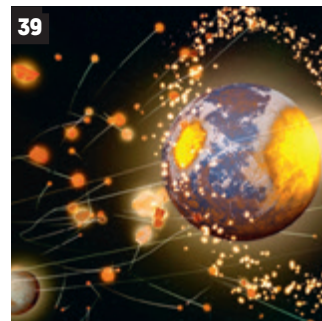


Swego czasu dużo mówiło się o zawrotach głowy, nudnościach czy kłopotach ze wzrokiem, które mają wywoływać gogle VR. Po kilku minutach nie czułem dyskomfortu i wierzę, że producenci nie pozwolą sobie na takie problemy. PlayStation VR, znane od czasu zapowiedzi w marcu 2014 roku pod nazwą kodową Projekt Morfeusz, podobnie jak omawiane w Pixelu #09 HTC Vive wydaje się wolne od negatywnych efektów fizjologicznych.



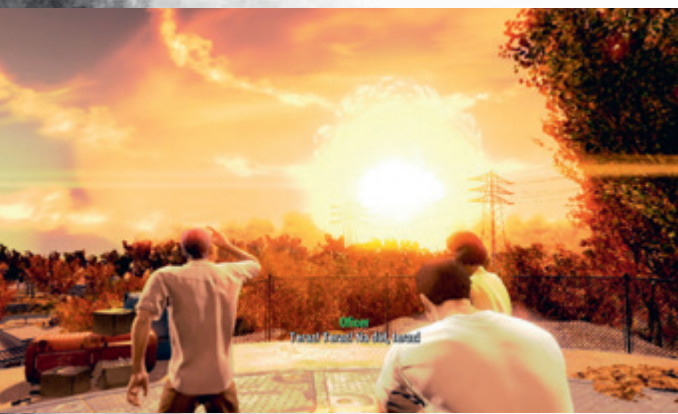
■ Pelen zestaw do grania w VR może kosztować nawet ponad 2000 złotych.

PLAY THE GAME





✚ Oprawa graficzna, podobnie jak dźwiękowa, zachwyca jakością, choć wymagania sprzętowe są tu bardzo wysokie.



✚ Spektakularny początek tym razem ukazuje ucieczkę do schronu, a nawet moment bombardowania.

✚ Podczas wykonywania wielu misji aktywnie towarzyszą nam pomocnicy.



FALLOUT 4

PC PS4 XONE PEGI 18

PRODUCENT Bethesda Game Studios Wersja PL: tak

■ Piotr Pieńkowski

No i stało się - kolejny Fallout ujrzał światło dzienne i podobnie jak jego poprzednicy od razu wzbudził emocje. Po części dlatego, że postarano się o odpowiednio duży rozgłos na długo przed premierą, co zawsze oznacza spore oczekiwania i ryzyko ich zawodu, ale także z powodu zafundowania nam prawdziwego eksperymentu przez twórców. Zmiany widać od samego początku postnuklearnej wycieczki.

Naszego bohatera poznajemy jeszcze w czasach sprzed atomowego holokaustu, kiedy to wiedzie normalne, rodzinne życie. Możemy zresztą - podobnie jak we wcześniejszych grach Bethesdy - zdecydować wówczas, czy będzie to mężczyzna, czy kobieta, a także odpowiednio zmodyfikować nasz wygląd. Akcja nabiera tempa, gdy ogłoszony zostaje nalot bomby i wszyscy mieszkańcy muszą udać się do schronu, gdzie zostają poddani hibernacji. Tak kończy się wprowadzenie i zaczyna właściwa fabuła - a ściślej mówiąc,

następuje to zaraz po przebudzeniu się bohatera... 200 lat później.

Już łapiecie? Tak. Zastane realia nie będą tymi znanymi z poprzednich części serii i to chyba najpoważniejsza ze wszystkich zmian, która nie tylko od razu rzuca się w oczy, ale też budzi największe kontrowersje. Tutaj ludzkość zdołała już częściowo uporać się ze skutkami wojny atomowej, a nawet zaczyna odbudowywać cywilizację. Co przy tym istotne, nadal istnieją skażone strefy, ghule i mutanty, a także ryzyko śmierci na chorobę popromienną, ale natura wyraźnie się odradza, oferując bogactwo fauny i flory oraz całkiem przyjazny klimat. Wielu zapalonych fanów klimatów postapo w tym miejscu ze zgorznięciem pokręci głowę, mnie jednak takie podejście właśnie bardzo się spodobało, stanowi bowiem logiczne następstwo tego, z czym mieliśmy do czynienia do tej pory. Przypomnijcie zresztą sami, że idiotyczne byłoby ponowne przemierzanie tego samego świata, co w „trójce”, tyle że startując z innego schronu i szukając tym razem syna, a nie ojca.



➤ Grę rozpoczynamy od powrotu w rodzinne strony, w których możemy później założyć własną osadę.



Świat nie jest może zbyt wielki, zwłaszcza w zestawieniu z modnymi obecnie sandboksowymi grami, ale autorzy zadbali o jego maksymalną atrakcyjność.

Z innych nowości dodano opcję craftingu, co oznacza, iż nie tylko możemy przetwarzać znajdowane przedmioty na surowce, ale także budować z nich potem zupełnie nowe obiekty. Co więcej, szybko otrzymujemy szansę, aby zrobić z tego użytek i możemy zaopiekować się bezdomnymi wędrowcami, budując własną osadę z murami obronnymi, generatorami prądu oraz stoiskami handlowymi i domami z pełnym wyposażeniem włącznie. Ponadto w grze mamy aż 50 rodzajów broni, zresztą w pełni modyfikowalnych (i nie są to przeróbki li tylko kosmetyczne), dziesiątki strojów, a nawet pancerz wspomagany, w którym stajemy się kimś w rodzaju Iron Mana.

A na deser zaferowano nam minigry, które możemy odpalić tak na czynnych terminalach, jak i na swoim Pip-boyu. Zmieniono także działanie V.A.T.S. i teraz funkcja ta nie zatrzymuje czasu całkowicie, a jedynie go spowalnia, co w moim odczuciu jest rewelacyjną zmianą, wprowadzającą nową jakość.

Świat nie jest może zbyt wielki, zwłaszcza w zestawieniu z modnymi obecnie sandboksowymi grami, ale autorzy zadbali o jego maksymalną atrakcyjność. Dlatego na każdym niemal kroku spotykamy przyjaciół i wrogów, zleceniodawców, kolejne urozmaicone graficznie lokacje do zbadania lub oczyszczenia z szumowin oraz setki misji pobocznych.

Dzięki takiemu rozwiązaniu ma się wrażenie, że świat gry naprawdę żyje i jest niezwykle bogaty.

A czego brakuje w Falloutcie 4? Przede wszystkim usunięto Talenty (Skille), a dokładniej mówiąc, wtopiono je w Profity (Perki). Pośrednim tego efektem jest brak Karmy. Dla jednych będzie to nie do zaakceptowania, dla innych - jak dla mnie - rzecz do przełknięcia. Nieco problemów sprawia także FOV (Field of View), który opcjonalnie ustawiono na 70, nie dając jednocześnie możliwości łatwej zmiany tego w opcjach. Ostatnią sprawą, która mocno mnie irytowała, było zachowanie moich towarzyszy. I nawet nie chodzi o to, że często źle się odradzali (na przykład delikwenci znieścacka pojawiali się obok mnie

Schron



Na pół roku przed premierą Fallout 4, w ramach reklamy, na rynku ukazał się przeznaczony na urządzenia mobilne Fallout Shelter, który pozwala zarządzać własnym schronem. Polecamy.

FALLOUT 4 PLAY THE GAME

w windzie), ale że za każdym razem byli... nieśmiertelni. Jaki jest sens informować mnie nachalnie, iż mój pies ma kłopoty i muszę go natychmiast ratować (czyli zużyć Stimpaka), skoro jednocześnie z automatu przestaje on być atakowany, a po walce sam wraca do zdrowia? Aha, no i jeszcze nazwy broni. Rozumiem, że niektóre z nich były za długie, ale są chyba jakieś granice stosowania skrótów. Ktoś na przykład wie, co to za ustrojstwo: Kompens. Utwardz. Przebij. Automat. Sam...?

Koniec końców seria Fallout zawsze budziła kontrowersje. Pamiętacie? Po udanym debiucie pojawił się hardkorowy erpeg z cyklu „tylko dla orłów”, po nim - o dziwo - strategia turowa, by ostatecznie powrócić gatunkowo do korzeni, tyle że nie w rzucie izometrycznym, a z widokiem FPP/TPP. Za każdym razem słyszałem, że to obraza pańska, że autorzy gardzą fanami, że świat się kończy, a gry schodzą na psy. I zawsze po roku, dwóch latach dana edycja stawała się klasyką. Nie wątpię, że tym razem będzie podobnie. Zwłaszcza, że pod względem oprawy audiowizualnej gra jest perfekcyjna, a po zaakceptowaniu powyższych zmian całość naprawdę nabiera rumieńców. No i Fallout 4 bazuje na silniku, który oznacza jedno - dziesiątki modów. Zapewne także takich, które zaspokoją oczekiwania tych obecnie zawiedzionych. ■

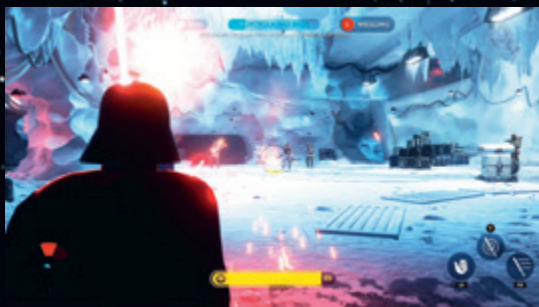


➤ Świat w „czwórce” wydaje się o wiele bardziej przyjazny, ale to tylko pozory.

PLAY THE GAME STAR WARS: BATTLEFRONT



Mapy są wypełnione elementami znanymi z filmów - tu droid medyczny w laboratorium.



Grafika jest oszałamiająca - w niczym nie różni się od filmu, stwarzając niepowtarzalny klimat „bycia tam”.

W jednym z trybów gry jeden gracz jest bohaterem Imperium, a reszta musi go ustrzelić. Za chwilę Vader będzie dusił rebeliantów.



W trybie Złoczyńcy i Bohaterowie mamy szansę zagrać Bobą Fettem. To twardy zawodnik.

STAR WARS BATTLEFRONT

PC PS4 XONE

PEGI 16

PRODUCENT: EA DICE Wersja PL: tak

Gregorius

Późna jesień należy do „Gwiezdnych wojen” – i producenci dóbr wszelakich wykorzystują nadchodzącą premierę nowej części filmu, którego akcja rozgrywa się w odległej galaktyce.

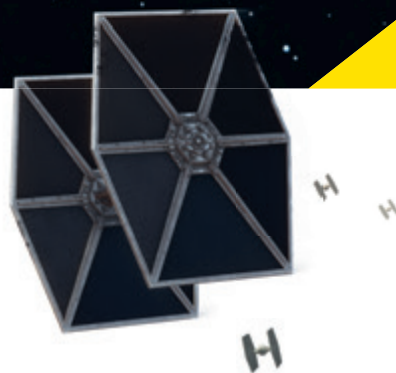
Gdy w 2013 roku Electronic Arts nabyło prawa do wydawania gier na licencji Star Wars, pewne było, że nawet na mroźnym zazwyczaj Hoth zrobi się gorący kocioł. Do realizacji strzelaniny 3D oddelegowano najlepsze aktywa, jakie posiada gigant z Redwood City, czyli zaprawione w bojach studio DICE. Programiści są znani z takich kasowych hitów jak wszystkie części i dodatki Battlefielda, do tego Medal of Honor (2010) czy Mirror's Edge. Przed premierą Star Wars: Battlefront snuto przewidywania, że najbardziej będzie on zbliżony do tego pierwszego tytułu. Kilka podobieństw oczywiście jest, jednak należy pozbyć się łatwej protezy myślowej, że nowy przebój to Battlefield w kosmosie.

Battlefront to typowy shooter FPP/TPP i jest, powiedzmy sobie szczerze, grą sieciową. Tryb offline służy jedynie jako ćwiczenie w opanowaniu kontrolera lub do zabawy z kumplem na podzielonym ekranie. Możemy grać w kooperacji

przeciwko nadchodzącym falom wrogów lub mierzyć się ze sobą. Natomiast dopiero w wersji multiplayer jest co robić! Do wyboru mamy dwie strony konfliktu, czyli Rebelię lub Imperium i aż 9 trybów rozgrywki. Tym, który sprawił mi największą radochę, była Potyczka, czyli typowy deathmatch. W jego trakcie walczyliśmy piechotą i rywalizujemy o to, kto zbierze więcej fragów w ciągu 10 minut.

Do wyboru mamy siedem map, a wśród nich hangar TIE Fighterów, śnieżną bazę na Hoth czy kryjówkę Ewoków. Równie zabawna, ale troszkę bardziej taktyczna jest Supremacja – mamy do przejścia i utrzymania pięć punktów kontrolnych i możemy wykorzystywać pojazdy. Podobny do niej jest scenariusz Strefa Zrzutu, w którym drużynowo przejmujemy spadające losowo na planszy zasobniki czy Pogoń za Droidami, gdzie przejmujemy uciekające roboty.

Odmianą rozgrywki Capture the Flag jest Ładunek, gdzie staramy się ukraść ładunek drużynie przeciwnej. Wszystkie te tryby gdzieś już kiedyś widzieliśmy, lecz jest kilka zupełnie nowych. Atak AT-AT to odwzorowanie najazdu Imperium na rebeliancką bazę sportretowanego tak wiernie w „Imperium Kontratakuje”, gdzie bronimy generatorów albo osłaniaemy wielkie



Podniebni



W grze możemy fruwać X-Wingami, A-Wingami, TIE Fighterami oraz TIE Interceptorami, a sporadycznie Slave 1 oraz Sokołem Millennium. Walki podniebne są bardzo dynamiczne, a sterowanie bardzo proste do opanowania.

maszyny kroczące. Z kolei Bohaterowie i Złoczyńcy to zmodyfikowany tryb drużynowy – w każdym zespole jest trzech bohaterów, a reszta ich broni. Co ciekawe, niezależnie od scenariusza raz gramy Imperium, raz Rebelię, a jednocześnie na mapie może się zmagać od ośmiu do nawet 40 postaci!

Za zasługi na polu walki dostajemy punkty. Wymieniane są na kredyty, za które kupujemy nowe rodzaje broni, dodatki i modyfikacje wyglądu – ot, i cały rozwój postaci.

Na uwagę rzecz jasna zasługują grafika oraz udźwiękowanie – to są po prostu „Gwiezdne wojny”. W wersji na Xboxa One grafika po prostu powala. Na dużym ekranie, a na takim grałem, całość wygląda jak film. I jeszcze te iskry, które sypią się po trafieniu blasterem w metal... Cudo.

Star Wars: Battlefront jest bardzo przyjemną, przeznaczoną dla masowego odbiorcy strzelanką, bez zadęcia taktycznego znanego z Battlefielda. Najlepszym tego przejawem jest brak mapy rozgrywki – do dyspozycji mamy tylko radar, który pokazuje, gdzie mniej więcej są wrogowie, oraz wskazuje położenie kluczowych obiektów. Oznacza to, że map trzeba się po prostu nauczyć na pamięć, żeby wiedzieć, gdzie znajdują się kluczowe punkty i trasy ruchów wroga. Zdecydowaną przewagę osiągają więc osoby, które mają solidnie ograone scenariusze. Na mapach znajduje się dodatkowe uzbrojenie w postaci lewitujących ikonki – można znaleźć dodatkową broń, drona czy nawet wsiąść za stery myśliwca. I to jest fajne – nie wybieramy klasy postaci przed grą, tylko możemy ją niejako zmienić w trakcie. Proste, efektowne i dobrze zaplanowane. Mimo uproszczeń gra się Battlefronta genialnie. Wciąga i nie chce wypuścić. ■

➤ Oprócz gry możemy również nabyć dodatek Season Pass, dający wiele dodatkowych map oraz opcji.





Planetbase



PRODUCENT Madruga Works **Wersja PL:** nie

User Jama

Premiera gry, w której pierwsza planeta do kolonizacji bardzo przypomina Marsa, zbiegła się w czasie z filmem „Marsjanin”. W filmie Matt Damon pozostawiony sam na czerwonej planecie musi przetrwać kilka lat jako kosmiczny rozbitek, natomiast akcja gry przebiega, jak gdyby załoga się nie ewakuowała, tylko dalej rozwijała bazę.

Budowę bazy zawsze zaczynamy od zapewnienia pierwszych potrzeb kolonizatorów. Najpierw śluza, potem instalacja do generowania tlenu, trzeci będzie ekstraktor wody z gleby. Bazę trzeba zasilić, więc rozstawiamy panel słoneczny. Zapewni on dopływ energii w ciągu pogodnego dnia, natomiast w nocy trzeba przestawić się na siłownię wiatrową. Warto postawić akumulator, który zapewni prąd w czasie bezwietrznej nocy oraz chmurnego dnia. Dzięki tym prostym zabiegom unikniemy śmierci załogi z uduszenia w ciągu pierwszej doby na nowym globie.

Kolejnym priorytetem jest biokopuła, gdzie możemy posadzić uprawy,

wykorzystywane do produkcji jedzenia, lekarstw oraz jednego z zasobów konstrukcyjnych, bioplastiku. Uprawy, a także każdy kolejno dostawiany moduł, zwiększają pobór wody oraz prądu w bazie. Kolonizatorom trzeba zbudować kantinę, w której niezbędne są dystrybutory wody pitnej, maszyna do przygotowania posiłków oraz stoliki, a także kwatery do spania. Potem przychodzi kolej na centrum rozrywki, port kosmiczny, centrum medyczne, laboratoria, centrum bezpieczeństwa i wiele innych modułów. Każdy potrzebny, ale wymagający prądu, tlenu i ludzi do obsadzenia.

W grze używa się dwóch podstawowych budulców: bioplastiku oraz metalu. Pierwszy powstaje w module przetwarzania zasobów z roślin strączkowych, drugi zaś z rudy



✚ Lądownik mieści szkieletową załogę, dwa roboty oraz zasoby na start bazy.

✚ Uprawa pochłania dużo wody i prądu, ale jest niezbędna do produkcji żywności oraz bioplastiku.



wydobywanej w kopalni, którą też trzeba sobie wybudować. Pierwszą porcją zasobów przywozimy na statku matce. Te bardzo szybko się kończą. Wtedy recyklingowi poddajemy sam statek. Z tej drugiej porcji musimy już rozbudować bazę na tyle, aby być samowystarczalnymi, czyli mieć tlen, wodę, jedzenie, produkować zasoby oraz mieć lądowisko, aby mogli do nas dołączyć kolejni ochotnicy.

Budowanie bazy mocno wciąga, chociaż pierwsze próby prawie zawsze skończą się zagładą załogi. Łatwo zagalopować się z budową i zużyć wszystkie zasoby przed osiągnięciem zdolności produkcyjnych. Wszystkie instalacje i roboty, które nam pomagają w budowie, z czasem się psują. Bez nowych części zamiennych przestaną działać. Swoją wątpliwy stan posiadania łatwo utracić na barterze z odwiedzającymi bazę statkami handlarzy, sprzedającymi atrakcyjne towary i technologie po lichwiarskich cenach. Gra polega na nieustannym balansowaniu na krawędzi przepaści. Każdy błąd drogo kosztuje. Poruszamy się w dużej mierze na wyczucie, bo nie ma informacji, kiedy produkcja dóbr zostanie ukończona, a o brakach dowiadujemy się, jak już jest głęboka rezerwa. A brak czegokolwiek: prądu, tlenu, jedzenia oznacza, że ludzie zaczną padać jak muchy. Za to widok sprawnie funkcjonującej bazy na obcym świecie jest powodem do sporej satysfakcji. ■

12

www.pegi.info

Nintendo

PREMIERA
04.12.2015_

Xenoblade Chronicles X

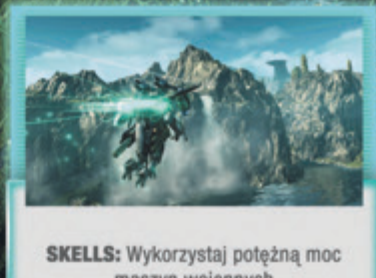
W TYM MIEJSCU ZBUDUJEMY NASZĄ PRZYSZŁOŚĆ_



EKSPLORACJA: Odkrywaj rozległe terytorium planety Mira



BITWA: Użyj zabójczych technik walki znanych jako 'Arty'



SKELLS: Wykorzystaj potężną moc maszyn wojennych

LIMITOWANA EDYCJA PREMIUM PACK



Zawiera grę,
Art Book, mapę
i konsolę WiiU.

EDYCJA STANDARDOWA



WiiU™

www.nintendo.pl

CONQUEST
WYDZIAŁ

© 2015 Nintendo. MONOLITH-SCF, WIIU is a trademark of Nintendo. © 2015 Nintendo.

Halo 5

XONE PEGI 16

PRODUCENT 343 Industries Wersja PL: tak

Murmur

Marka Halo zawsze wzbudzała we mnie mieszane uczucia i do dzisiaj nie do końca rozumiem cały szum wokół niej. Niemniej jednak doceniam tę serię za wyjątkowy klimat i świetną muzykę. No i oczywiście za fabułę, która zawsze była mocną stroną.

„Była” jest w tym przypadku słowem kluczowym, bo Halo 5: Guardians pod tym względem rozczarowuje. Kampanie możemy rozegrać solo lub z trzema towarzyszami - podczas „samotnej” gry również towarzyszą nam trzej żołnierze, sterowani przez SI. Dziwi usunięcie możliwości gry w co-opie na podzielonym ekranie, co było dla mnie zawsze kluczową opcją.

Kampania rozczarowuje nie tylko prostą fabułą, ale także i długością - kilka godzin wystarczy, aby ją ukończyć. Trzeba przyznać, że to spory minus w porównaniu do poprzednich odsłon. Sam finał historii również pozostawia spory niedosyt i aż prosi się o uzupełnienie jej w DLC.

Rozgrywka nie uległa większym zmianom, warto jednak zwrócić uwagę tak na możliwość dokładnego celowania z każdej broni, jak i plecak odrzutowy, pozwalający nie tylko szybko „ślizgać się”, ale również

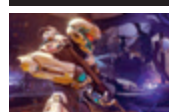


i wymierzać potężne ciosy barkiem, zawisnąć w powietrzu czy rozbijać przeszkody. Dodano też możliwość wydawania prostych rozkazów swoim kompanom. SI przeciwników można zaliczyć na plus, gdyż nie są to typowe głupki pchające się pod lufę.

Na szczęście dla Halo 5 tytuł ten ma bardzo przyzwoity tryb multiplayer z dużymi możliwościami rozwoju postaci o ulepszenia, skórki, emblematy. Nowością jest wprowadzenie płatności, co może niepokoić, jednak twórcy zapewniają, że system ten nie będzie generował dużych rozbieżności między graczami. Tryb multi został podzielony na dwie części: Arena i Strefa Wojny. W tej pierwszej toczymy boje w mniejszych grupach w trybach takich jak deathmatch czy capture the flag.

✚ Autorzy gry nie są nowicjuszami w świecie Halo. Przy różnych konkursach i odpryskach poprzednich części pracują już od 2009 roku.

Fabuła



Mamy tu dosyć banalną historijkę.

Otóż Cortana cały czas funkcjonuje, a przynajmniej Master Chief jest o tym świecie przekonany i rusza, by ją odnaleźć. Taka samowolka nie wszystkim się podoba, więc w pogoni za Chiefem i jego grupą rusza oddział dowodzony przez Locke'a. Rozwój wydarzeń obserwujemy zarówno z perspektywy jednej, jak i drugiej bandy.

✚ Pierwsze dwie części gry napędzały Xboxa, dwie kolejne X360. Guardians mają wzmocnić sprzedaż XOne, na razie mocno przegrywającego z PS4.

Prawdziwą frajdę daje jednak zabawa w Strefie Wojny, w której bierze udział do 24 graczy plus jednostki sterowane przez SI. Mapy są większe, zadania polegają na przejmowaniu strategicznych punktów, a możliwość korzystania z pojazdów sprawia, że można w tym trybie poczuć się jak na prawdziwym polu walki.

Po Guardians oczekiwałem grafiki na najwyższym poziomie. Otrzymuję to, gdy zamiast grać, oglądam animacje. Cutszenki to zrobione z rozmachem widowiskowe dzieła sztuki z fenomenalną muzyką. Sama gra już tak nie powala i nic w niej jakoś specjalnie nie zaskakuje. O ile otwarte przestrzenie na ogół prezentują się malowniczo i stosunkowo bogato, tak wszelkie wnętrza wręcz rażą minimalizmem, a praktycznie całkowity brak interakcji z otoczeniem tylko pogarsza sprawę.

Warto przynajmniej jednym zdaniem podsumować dubbing. Odnoszę wrażenie, że aktorzy nie dali z siebie wszystkiego i ich gra kiepsko buduje klimat, a w kluczowych momentach brakuje większych emocji.

Z jednej strony Guardians zawodzi fabułą, z drugiej zaś ma fajny tryb multi. Osobiście jestem nieco zawiedziony, gdyż bardziej cenię sobie dobrą historię trzymającą w napięciu. Myślę jednak, że fani serii docenią Guardians. W końcu to Halo. ■



Assassin's Creed: Syndicate

PC PS4 XONE

PEGI 18

PRODUCENT Ubisoft Wersja PL: tak

b-side

Najnowsza odsłona trzecioosobowej serii gier akcji z otwartym światem jest zarazem jedną z najlepszych części cyklu. Co nie znaczy, że twórcy uniknęli błędów.

W Syndicate wcielamy się w parę bliźniąt: Evie oraz Jacoba Frye'ów i wraz z nimi eksplorujemy wiktoriański Londyn lat sześćdziesiątych XIX wieku. To szczyt potęgi imperium brytyjskiego, triumf rewolucji przemysłowej, epoka kolonizacji, wielkich odkryć i wynalazków, ale i gwałtownych niepokojów społecznych. Assassin's Creed: Syndicate olśniewa jakością wykonania

i poziomem szczegółów brytyjskiej stolicy. Oferuje cały szereg zróżnicowanych aktywności, spośród których najbardziej interesujące wydają mi się zadania zlecane przez postacie historyczne z Karolem Dickensem na czele. A przecież jest jeszcze Darwin, a nawet Marks, Bell czy młodzieńki Conan Doyle, walka o wpływy z templariuszami, dwa główne wątki fabularne (niestety nie zapadające w pamięć i prowadzone nieco na siłę), setki „znajdziek” i sekretów, możliwość rozwijania własnego gangu zakapiorów, wyzwalenie dzieci, harujących jak woły pod czujnym okiem bezwzględnych brygadziści angielskich, oraz niezwykle rozbudowany crafting.

Każdy znajdzie więc w Syndicate coś dla siebie, tym bardziej że ukończenie samej gry wraz z wątkami pobocznymi, zebraniem wszystkich kolekcji (w tym zestawu uroczych, suszonych kwiatów) powinno zająć około 35-40 godzin.



✦ Zapewne każdego fana Assassin's Creeda dopada w pewnym momencie zaduma: ile jeszcze gardeł można podciąć sztyłem i w ile piersi go wbić?

✦ Drzewko rozwoju postaci obejmuje umiejętności z trzech zakresów: walki, niewykrywalności oraz ekosystemu.

A przecież na horyzoncie mającą już dodatki DLC od Ubisoftu.

Z nowości w mechanice gry warto wymienić efektowne (aż za bardzo) pościgi wozami, zaprzężonymi w konie (XIX-wieczne GTA jak nic) oraz grappling hook, bez którego poruszanie się po rozległym Londynie byłoby niezwykle frustrujące, głównie ze względu na bardzo wysokie budynki i ogromną przestrzeń, jaką zajmuje wirtualna stolica imperium.

Największym problemem Syndicate pozostaje natomiast brak przekonującej historii, a tym samym odpowiedniej motywacji do wykonywania tych wszystkich zadań. Być może twórcy z Ubi stwierdzili, że fani gier typu open world nie zwracają większej uwagi na fabułę? Osobiście tęsknię również za trybem multiplayer.

Nie zmienia to jednak faktu, że Assassin's Creed: Syndicate to solidna produkcja, a zarazem jedna z najlepiej wykonanych (również pod względem technicznym - bugów i glitchy graficznych jest bardzo niewiele!) odsłon serii. Zapraszam do XIX-wiecznego Londynu! ▀

✦ Wiktoriański Londyn jest tu chyba nawet ładniej odwzorowany niż w Order 1886. Oczywiście, nie uniknięto błędów historycznych. Już po opublikowaniu pierwszych zwiastunów fani odkryli, że pojawiający się w grze pociąg British Railways wprowadziło dopiero w 1949 roku.



■ Napęd na tył, dwulitrowy Boxer i 200 koni sprawiają, że BRZ idealnie nadaje się na auto do driftu.

■ VW Golf GTI to klasyk. Kupuję go w każdej grze tylko po to, żeby go obniżyć i założyć ładne koła.



Need for Speed

■ PC ■ PS4 ■ XONE PEGI 12

PRODUCENT Ghost Games Wersja PL: tak

■ Krooger

Ubiegły rok był pierwszym od kilkunastu lat bez wydanej gry z serii Need for Speed. Przerwa ta miała dać ludziom z Ghost Games więcej czasu na przygotowanie porządnego restartu. Nie wiem, co zespół robił przez ten czas, ale próba powrotu do korzeni tuningowego Undergrounda nie powiodła się. Bardzo.

Terenem działań jest opustoszała metropolia Ventura Bay, w której noc trwa przez 23 godziny, 59 minut i 30 sekund. Mijane w tym czasie samochody można policzyć na palcach jednej ręki. Słońce wschodzi znieca, by po kilkunastu sekundach schować się za horyzont, a momenty, kiedy lawirujemy na pełnej prędkości pomiędzy autami, nie istnieją. Przez większą część nocy pada deszcz, a światła odbijające się w kałużach idealnie ukrywają niedoróbki graficzne otoczenia.

Gra dzięki temu wygląda jak ulepiona z brunatnej, mokrej ziemi tocząca się kula, w którą ktoś powtykał mrugające neony. Wizualna monotonia to za mało powiedziane.

Poczucie prędkości w grze nie istnieje. Dzieje się tak za sprawą archaicznej sztucznej inteligencji przeciwników, którzy w większości przypadków pokonują trasy tak błędnie, że najmniejszy błąd potrafi pozbawić nas zwycięstwa. O zwycięstwo w sumie nie ma się co martwić. Gra została zaprojektowana przede wszystkim dla niedzielnych graczy, więc wygrana w zawodach nie jest wymagana do awansowania w hierarchii ulicznego ściganta. Nawet po zajęciu ostatniego miejsca kumple dzwonią z gratulacjami i ekscytują się wynikiem. Sama fabuła wcale nie polepsza sprawy.

Oglądane z perspektywy pierwszej osoby przerywniki filmowe to ekstremalnie drętwo nakręcone

■ Mitsubishi Lancer Evolution MR to mój typ, jeśli chodzi o auto czteronapędowe. Jest jak pewna inwestycja, która szybko się zwraca.

sceny z żywymi aktorami i prawdziwą scenografią. Są tak bardzo złe, że mam wrażenie, iż dużo lepiej zainscenizowane i bardziej naturalnie zagrane sceny widziałem w kowbojskim Mad Dog McCree z 1993 roku. Nie chcę o tym więcej wspominać, a muszę ostrzec, że twarze tych „aktorów” zapadają w pamięć na długo.

W garażu miejsca jest jedynie na pięć aut, ale akurat w tej części serii nie o kolekcjonowanie samochodów chodzi, a o przystosowanie ich do odpowiednich aspektów rozgrywki - między innymi driftu, którego model fizyczny przypominał mi, jak nieporadnie próbowałem swoich sił w zawracaniu na hamulcu ręcznym starym golfem mojej mamy niemal dwie dekady temu. Na szczęście sam tuning aut jest satysfakcjonujący, choć możliwość modyfikacji określonego elementu karoserii nie zawsze znaczy, że w danym modelu auta będzie można to zmienić. To chyba mocno kłóci się z ideą, którą reprezentował dawno temu Underground.

I gdy chciałem odnaleźć w tym morzu zła pierwiastek dobra, zauważyłem, że moje Evo podczas rozgrzewki pali gumę, używając jedynie tylnej osi... Porzuciłem wtedy wszelką nadzieję. ■

Tuning

Dzięki mocno rozbudowanym opcjom tuningu mechanicznego Need for Speed można przejść pierwszym zakupionym autem. W grach wyścigowych zdarza się to rzadko - zazwyczaj dochodzimy do pewnej górnej granicy rozbudowy podstawowego pojazdu i musimy przejść klasę wyżej, kupując coś zdecydowanie mocniejszego. Warto mieć w garażu jednak dwa auta na różne okazje. Z napędem na cztery koła i z napędem na tył.

sklep.gram.pl

STAR WARS BATTLEFRONT

EA



DARMOWA
DOSTAWA

**KUPON RABATOWY
W TYM WYDANIU**

ORAZ WYJĄTKOWY KONKURS
DLA KLIENTÓW SKLEPU GRAM.PL

od **159,90** zł

Football Manager 2016

PC MAC PEGI 3

PRODUCENT Sports Interactive Wersja PL: tak

Sir Haszak

Tegoroczna edycja na oko znacznie różni się ubiegłorocznej. Zapewne powodem są dołożone tony grafiki. I dlatego obecnie można uważać FM-a za grę zaledwie... graficznie ubogą.

Twórcy ze Sports Interactive doskonale wiedzą, jak zwiększyć liczbę rozwodów na świecie. A przynajmniej w tej jego części, gdzie na piłkę nożną mówi się football. Tym razem dostajemy mnóstwo nowości różnego kalibru. Część jest potrzebna jak sędziowie bramkowi.

DWA W JEDNYM

Należy zacząć od tego, że w wersji na komputer dostajemy tak naprawdę dwie gry: klasycznego FM-a i Football Managera Toucha znanego dotąd z urządzeń mobilnych. Ta druga wersja jest uproszczona, ale usunięto z niej głównie wodotryski, więc podczas gry nie miałem poczucia, że coś tracę oprócz konferencji prasowych. Akurat mocno je przerobiono w klasycznym FM-ie, ale nadal mnie nie przekonały. Dodatkowym smaczkiem, którego jednak nie miałem szans poczuć, jest zgodność zapisów



Istotny brak

Jednym z pierwszych działań jest stworzenie podobizny menedżera.

Modelujemy twarz i wdziako awatara. Niezależnie jednak od tego, ile wysiłku w to włożymy, efekt będzie opłakany. Dość powiedzieć, że gorzej wyglądają tylko osoby po poparzeniach twarzy kwasem przed replantacją skóry. Ostatecznie do edytora awatara zniechęcił mnie brak arcyważnej opcji: modelowania wąsów.

☛ To nie jest schemat rozprzestrzeniania prątków cholery, ale akcje wykonane przez Dominika Furmana w jednym meczu.



gry wersji komputerowej i mobilnej Toucha. Gdybym tylko mógł, zapewne zabiłbym mój zramolały telefon wczytaniem stanu gry z komputera, ale zabrakło mi wersji mobilnej do testu.

Nie zabrakło natomiast profesjonalnego narzędzia do analizy tego, co wyprawiają na boisku piłkarze. Prozone dostarcza jeszcze w trakcie meczu worki danych. Nic tylko usiąść i płakać. To znaczy analizować. Dzięki temu zyskujemy głęboką i niepewną wiedzę na temat naszych zawodników i drużyny jako całości. W końcu cała ta gra sprowadza się do symulacji życia okołoboiskowego. Tylko wynik jest pewny. Po fakcie. Reszta to spekulacje oparte na niepewnych danych.

DO ZOBACZENIA NA BOISKU

Większość pary poszła w oprawę. Odniosłem wrażenie, że SI udało się zrobić kolejny krok w stronę osławiania liczb za pomocą grafiki. Oczywiście nadal są ich nieprzebrane pokłady, ale coraz częściej udaje się pominąć analizę konkretnych wartości danej cechy czy parametru. Zamiast tego oglądamy na przykład, jak bardzo

zielone jest kółko wskazujące przydatność piłkarza na danej pozycji i w danej roli. Część innych danych, jak choćby zestawienie statystyk rozgrywek czy instrukcje taktyczne, także zyskały graficzne oblicze. Ogólnie interfejs stał się bardziej przejrzysty. Grze dobrze zrobił także kontekstowy samouczek, którego poziom dostosowujemy do własnego poziomu zaawansowania.

Wymieniono też cały silnik graficzny meczu na wersję 3D. Trudno mi ocenić, czy spotkania stały się ładniejsze niż w poprzedniej edycji, ale trzymają w napięciu. Parady bramkarskie są znakomite. Co prawda niekiedy napastnik biegnący w sytuacji sam na sam z bramkarzem nagle zwalnia, jakby dostał ataku kamieni nerkowych. Oczywiście dopada go obrońca. Albo bramkarz w ostatnich minutach skrada się do piłki, by usłyszeć gwizdek kończący mecz, gdy tylko jej dotknie. Lecz od czego są patche? W końcu FM to gra tysiąca i jednego patcha! Na pewno już są pisane i wszystko poprawią. Prędkiej czy później.

Przy okazji może paść pytanie znane fanom PES-a i FIFy: czy dzięki nowemu silnikowi meczu Lewandowski jest podobny do siebie? Otóż trudno to stwierdzić, bo nie widać twarzy. Dla swoich celów przygotowałem test Pazdana - gra wiernie odwzorowała jego oszczędną fryzurę.

Zatem warto czy nie warto zagrać? Przepraszam, ale nie mam czasu odpowiedzieć na to pytanie. Dość powiedzieć, że gdy prowadziłem Coventry, Ilsinho za nic nie chciał przejść do mojej drużyny. Świnia! Teraz prowadzę Real Madryt. Będzie błągał, żebym go wziął do składu... ■



NAJWIĘKSZY MAGAZYN MOBILNYCH TECHNOLOGII



Smartfony | Tablety | Aplikacje | Gadzety

www.mobility.com.pl

WELCOME TO THE WORLD OF MOBILITY



B2B MOBILITY MEETING



mobility
magazyn mobilnych technologii

www.mobility.com.pl

blog
mobility
Pracownicy i partnerzy mobilnych technologii

www.blogmobility.pl

mobilityTRENDS

www.mobilitytrends.pl

mobilityRESELLERDAYS

www.mobilityresellerdays.com



Anno 2205

PC PEGI 7

PRODUCENT Ubisoft Blue Byte Mainz Wersja PL: tak

b-side

Nie tego się spodziewałem. Zamiast bezdusznie industrialnych przestrzeni i męczących powtórzeń z poprzednich części serii, dostałem ekonomiczną strategię, od której nie mogłem się oderwać.

Seria Anno od pierwszej części urzekła mnie tym, że była świetnym pomostem pomiędzy wymagającym światem stricte ekonomicznych gier budowlanych a przepełnionymi wieczną wojną RTS-ami. Po czterech częściach gry, które eksploatowały czasy nowożytny, twórcy zrobili odważny, ale ostatecznie udany krok w przyszłość – do roku 2070. I kiedy sądziłem, że w temacie Anno wszystko już zostało powiedziane, Ubisoft po raz kolejny mnie zaskoczył.

Celem gry jest, jak zawsze, tworzenie domostw oraz zaplecza gospodarczo-przemysłowego, a następnie kolonizacja i rozwój. Wszystko w celu zbijania jeszcze większej kasy i zamieniania osad w piękne, majestatyczne miasta. Odwiecznym problemem serii było wszakże to, że ów schemat w którymś momencie nudził.

W odległej o 190 lat przyszłości nie ma jednak czasu na odpoczynek. Przystępujemy do działania jako młoda firma pracująca dla olbrzymiego koncernu. Cyberpunkowo-korporacyjny klimat towarzyszy nam przez cały czas, dawne plemiona zastępują inne firmy, a piratów – walczący o niepodległość koloniści z Księżyca! Większość wydarzeń czeka jednak spokojnie, aż się nimi zajmiemy. Mimo że to droga na skrót, nie odebrałem tego jako wady.

Kolejne pożądane uproszczenie to tempo gry. Pamiętacie, jak w starych strategiach czekało się na dostawę tej jednej jednostki drewna, którą tragarz dźwigał uliczkami?

Pomocnik

W grze pomaga nam patent, jakim jest koncept modułów. Zamiast tworzyć trzy fazy, wystarczy jedna, do której dobudujemy kolejne segmenty. Podobnie postępuje się ze wszystkimi budynkami wytwarzającymi produkty.

Muzykę do gry skomponował niemiecki zespół Dynamedion, znany z *Hitman: Absolution*, *Risen 3* czy *Alan Wake*.

W rejonie arktycznym namioty mieszkalne zbudujemy tylko wokół źródeł ciepła.

W roku 2205 wszystko dzieje się ekspresowo. Od razu po budowie widzimy bilans towarów, wskazujący czy przypadkiem nie zabraknie zaraz owoców na soki dla mieszkańców.

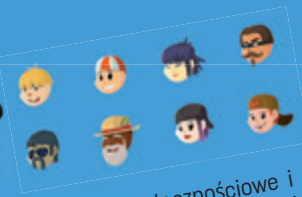
A co w takim razie jest trudne? Pojawiły się parametry zasilania, siły roboczej i punkty logistyki. Budowa drogi elektrowni i punktów transportowych jest niezbędna. A do tego należy kontrolować nie tylko naszą bazę na zielonej wyspie, ale również na obszarze arktycznym i Księżycu. Przy czym „baza” to wcale nie czysty punkt wydobywczy, a kolejna osada, w której najpierw trzeba osiedlić mieszkańców, a dopiero potem pozyskiwać cenne materiały i przysyłać je między innymi ośrodkami.

Choć akcja rozwija się szybko, można odetchnąć, wykonując proste i intratne misje „zbierackie”. Oprócz zasuwania stateczkiem po morzu za zagubionymi ładunkami jest też osobny tryb bitewny. Regularnie możemy przenosić się do zagrożonego miejsca, by przy pomocy specjalnej armii i szeregu umiejętności specjalnych (atak nuklearny, naprawa, tarcza) wykonywać misje i zbierać tony rzadkich materiałów.

Anno 2205 kontynuuje świetną passę serii, bo stawia na formułę, w której zawsze mamy coś do roboty. Liczne uproszczenia są być może przesadne, ale bardziej żałuję, że autorzy nie postawili na rozbudowę mimo wszystko prostej bazy na Księżycu w astralną metropolię. ■



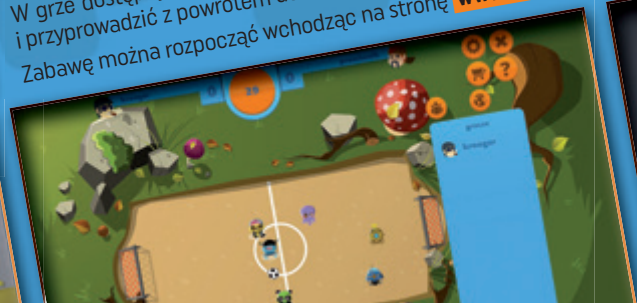
MOOTANTZ



MOOTANTZ to wieloosobowa, zręcznościowa gra na platformy społecznościowe i mobilne produkcji StoaGames. To również Szalone Mutki atakują! MootantZ to zupełnie nowe podejście do rozgrywki multiplayer. Gra, w której gracze wszystkich możliwych platform do grania casual mogą ze sobą rywalizować bez większego wysiłku to coś czego nie spotyka się na co dzień. Używając jednego wspólnego loginu gracz może zalogować się do gry na komórce, tablecie czy platformach social media, takich jak facebook czy nk. Głównymi bohaterami są Mootki. Sympatyczne stworzy stworzone przez doktora Browna, których zadaniem jest odnalezienie zbiegłych Mootków i... rywalizacja.

Rywalizacja w dyscyplinach sportowych, które odbywają się w ogródku, tuż obok posiadłości doktora Browna. Wersja na urządzenia mobilne posiada dodatkowy bonus – grę wykorzystującą w pełni ekrany dotykowe – nowe tryby gry, w których doskonale wykorzystano dotyk, takie jak twister czy klasyczna gra w kreta! Do wyboru jest szereg dyscyplin sportowych takich jak piłka nożna czy też bilard. Łączy je wspólny mianownik – celem jest wygranie z żywym przeciwnikiem, który dołącza do nas tuż po założeniu pokoju. My również możemy dołączyć do otwartego pokoju lub też zaprosić swoich przyjaciół do zabawy. Najciekawiej jest jednak gdy wchodzimy do pokoju już zajętego. Dzięki specjalnym chat skillom czyli umiejętnościom obserwatora skutecznie możemy przeszkadzać grającym już zawodnikom.

W grze dostępny jest również tryb dla pojedynczego gracza, gdzie wybrany Mootek ma za zadanie dogonić i przyprowadzić z powrotem do laboratorium doktora Browna wszystkie zbiegłe Mootki. Zabawę można rozpocząć wchodząc na stronę www.mootantz.pl



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

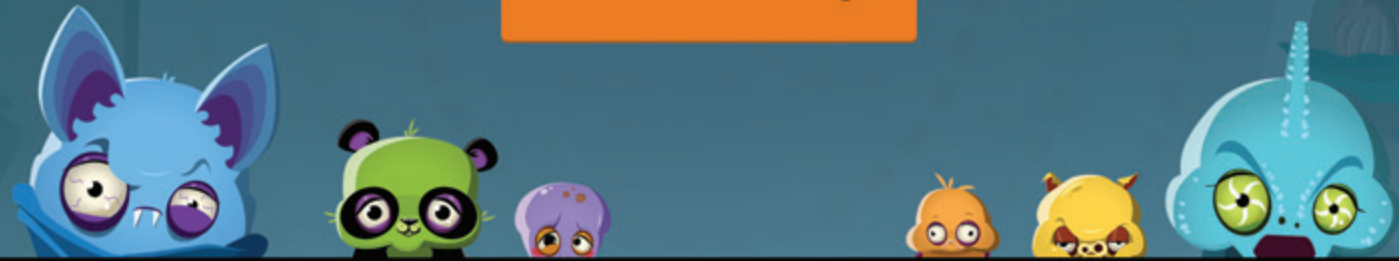
[facebook](https://www.facebook.com/mootantz)

Available on the Google play

Available on the App Store

MOOTANTZ

www.mootantz.pl



INNOWACYJNA GOSPODARKA NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

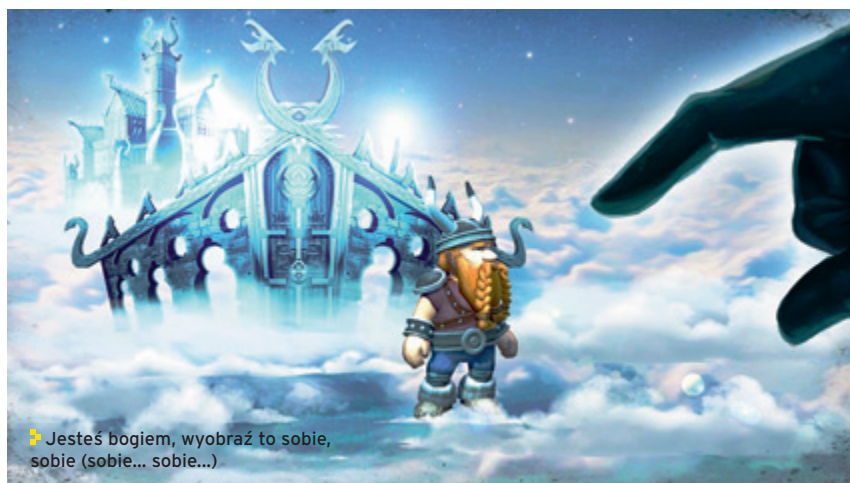
MOOTANTZ

UNIA EUROPEJSKA EUROPEJSKI FUNDUSZ ROZWOJU REGIONALNEGO

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze Środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego. Dotacje na innowacje - inwestujemy w waszą przyszłość.



➤ Kolejna okazja do wykazania się przed Odynem, że naszym wikingom należy się miejsce w Walhalli.



➤ Jesteś bogiem, wyobraź to sobie, sobie (sobie... sobie...)

Valhalla Hills

PC MAC

PRODUCENT Funatics Software Wersja PL: nie

Krupik

ACCESS

W stosunku do gier typu „mały budowniczy” mam takie same oczekiwania, jak do zestawów klocków Lego: mają mieć sensowny cel, być dobrze zaprojektowane i ładne. To samo dotyczy więc Valhalla Hills, nowej gry studia Funatics. Za jej powstanie odpowiada Thomas Häuser, człowiek stojący za tak znanymi „budowlankami”, jak Settlers 2 (zrobione 20 lat temu, serio?) i seria Cultures.

Czy VH spełniły moje wymagania? Po pierwsze, jeśli coś buduję, to chcę mieć wciągający cel (na przykład stworzenie megawielkiej Gwiazdy Śmierci). Pod tym względem VH bynajmniej nie zawodzi. Naszą misję możemy podsumować znanym

Archipelag



Przed nami wyspa. Potem będzie kolejna wyspa. I jeszcze jedna. Się człowiek namęczy, zanim dotrze do tej Walhalli. Twórcy z Funatics wiedzą zapewne, co robią, bo tworzą gry od 1998 roku.

powiedzeniem: jeśli los zamyka jedne drzwi, otwiera inne. Tym jednak razem w roli losu występuje mściwy Odyn, który przed nosem zatrzasnął grupie wikingów wrota do Walhalli, mitycznego raju dla męnych wojowników. Co więcej, wcale nie zamierza ich otworzyć. Musimy więc przekonać go, że nasi wikingowie to honorowi bohaterowie i warto, żeby zasiedli przy odymnim stole. Honor zbieramy, stawiając budynki, pokonując przeciwników i składając ofiary z zebranych surowców. Dzięki temu przedostajemy się przez kolejne portale (strzeżone przez potężnych wojowników), aby w końcu wdrapać się do samej Walhalli. Każdy z naszych wikingów ma imię i towarzyszy nam z etapu na etap, a postacie są większe niż zwykle w tego typu grach. Sprawia to, że czujemy się przywiązani do naszych bohaterów. Nie są oni tylko bezimiennymi mrówkami robotnikami, ale pokrzywdzonymi biedakami, których naprawdę chcemy doprowadzić do Walhalli.

Drugim punktem na mojej liście życzeń jest to, żeby „budowlanki” były dobrze zaprojektowane.

I tak właśnie jest w Valhalla Hills – rozwój wioski wikingów jest dobrze i sensownie zaplanowany. Nie spotkałam takiego rozwiązania, które sprawiło, że czułam się jak małka wciskająca kwadratowy klocek do okrągłego otworu. Ciekawe jest to, że możemy wybrać dwa rozwiązania. Jedno to zaatakowanie strażników portalu, a drugie to przekupienie ich ofiarą z surowców. Oczywiście w tym drugim przypadku też nie unikniemy walki, ponieważ często surowce chronione są przez przeciwnika.

Poza tym może on spróbować przejąć nasz portal. Oczywiście z etapu na etap gra staje się coraz trudniejsza (strażnicy portalu rosną w siłę, na mapie pojawia się coraz więcej przeciwników i niebezpiecznych zwierząt, a coraz mniej terenu, na którym łatwo się buduje, więc zaczyna brakować surowców), ale wyzwanie nigdy nie jest frustrujące. Spodobało mi się też, że w grze znajduje się odpowiednia dawka humoru (na przykład nasi wojownicy szybciej uzyskują zdrowie, jeśli postawimy im browar).

Trzecim, wcale nie najmniej ważnym elementem, jakiego szukam w takich grach, jest ich wygląd. A Valhalla Hills jest bardzo, bardzo ładna. Poszczególne etapy rozgrywają się na wyspach, które wyglądają jak z bajki (soczysta trawa, cudne drzewka, małe króliczki), nie mówiąc już o widoku utkanej światłami wyspy, kiedy zapada wirtualna noc. Dobijanie się do wrót Walhalli jest bardzo przyjemne wizualnie. Hmm... a jeśli okaże się, że w Walhalli spotkamy Thora, który wygląda jak Chris Hemsworth? Taaaak, to ja wracam do grania! ■



➤ Praca wre. Björn kombinuje, jak najszybciej dotrzeć z młyna do gorzelni.



Universe Sandbox²

PC MAC

PRODUCENT Giant Army **Wersja PL:** nie

Gregorius **ACCESS**

Uwielbiam gry, które dzieją się w kosmosie. Zaczynałem chyba od Elite, Wing Commander, Master of Orion, EVE - nieważny gatunek, ważne, że w kosmosie. Z radością rzuciłem się więc na Universe Sandbox² - symulator tworzenia układów planetarnych. Program jest w fazie wczesnej alfy, mnóstwa zapowiadanych funkcji ciągle jeszcze nie ma, ale i tak bawiłem się świetnie.

W skrócie, o co chodzi. Gra pozwala na stworzenie własnego systemu planetarnego wokół wybranej gwiazdy i obserwację, co się stanie, gdy do stabilnego układu wprowadzimy na przykład kolejną planetę, gwiazdę czy czarną dziurę. Ba! Program pozwala na precyzyjne zmiany w parametrach orbit poszczególnych ciał niebieskich czy samych ich właściwościach, takich jak gęstość czy prędkość obrotowa. Universe Sandbox² pozwala także na zabawę gotowymi układami - oczywiście, naszym słonecznym także. Siedziałem nad nim ze trzy godziny, testując efekty różnych katastrof kosmicznych. Powiem tak - nasz układ jest niesamowicie zrównoważony. Mała zmiana masy Słońca i o Merkuryum możemy zapomnieć, klimat na Ziemi

i Wenus zmieni się zaś diametralnie. Wprowadzenie kolejnej planety na orbicie bliskiej Ziemi zakłóca ruch reszty planet, wprowadzenie zaś do układu drugiej gwiazdy wielkości Proxima Centauri robi kompletną rewolucję: Ziemia wybita ze swojej trajektorii trafiła na wydłużoną orbitę, która z jednej strony (perycentrum) przechodziła blisko Słońca, a z drugiej (apocentrum) zahaczała o orbitę Saturna, kilka planet w ogóle wyleciało poza Układ Słoneczny... Pełna radocha!

Program już w fazie alfa jest bardzo rozbudowany - możemy zderzać ze sobą różne znane i nieznanne ciała niebieskie i obserwować katastrofy, tworzyć zupełnie zwariowane układy,



Giganci



Giant Army określa swoje dzieło mianem opartego na rzeczywistej fizyce symulatora kosmosu. Program uwzględnia siłę grawitacji, zmiany klimatyczne oraz oddziaływanie na siebie różnych pierwiastków. „Twórz, niszczy i oddziałuj na skalę, jakiej sobie nie wyobrażałeś”.

jak Ziemia z 50 Księżycami, spróbować zrobić układ z gwiazdą neutronową (raczej kiepski pomysł) czy wprowadzać obiekty typu wielka jak Jowisz piłka tenisowa czy planetoidy. Nie mówiąc już o tym, że wystarczy za orbitą Plutona wstawić czarną dziurę, a wszystkie planety, księżyce, Słońce i inne ciała niebieskie w kilka dni zostaną wchłonięte. Jaka piękna katastrofa! Program ma niesamowity potencjał edukacyjny. Bawiłem się przez wiele godzin, chociaż kuleje jeszcze samouczek, interfejs i grafika, a i cena nie jest niska - 23 euro. Chciałbym widzieć więcej tego typu wartościowych programów zamiast kolejnych klonów MOBA i Minecrafta czy Terraria... ■



➤ Nie zabrakło tu dynamicznych scen akcji, w których uciekamy przed helikopterem czy zjeżdżamy na linie wiszącej dziesiątki metrów nad ziemią.

Rise of the Tomb Raider

PC PS3 PS4 X360 XONE PEGI 18

PRODUCENT Crystal Dynamics **Wersja PL:** tak

qrpiech

➤ Gra jest mniej krwawa niż poprzedniczka, ale i tak nadaje się tylko dla dorosłych.



Kolejną odsłoną przygód Lary Croft studio Crystal Dynamics potwierdza, że przebranie skostniałej serii w nowe, efektowne, kojarzące się z Uncharted szaty było świetnym pomysłem. I choć Nathan Drake wciąż zdecydowanie prowadzi, rośnie mu silna konkurencja.

Tym razem Lara kontynuuje dzieło tragicznie zmarłego ojca - podąża tropem tajemniczego Proroka i zapewniającego nieśmiertelność Boskiego Źródła, zmagając się przy tym z członkami fanatycznej sekty. Poszukiwania rozpoczynają się w słonecznej Syrii, ale trafiamy tam tylko na moment. Zdecydowana większość akcji toczy się na mroźnej Syberii. Nie znaczący to jednak, że lokacje są mało zróżnicowane. Wręcz przeciwnie - w trakcie zabawy odwiedzamy smagane wiatrem górskie szczyty, radziecki kompleks wojskowy, dolinę, w której za sprawą gorących źródeł stopniał cały śnieg, a nawet legendarne miasto ukryte pod masywem lodowca. Poza szaroburym gąłagiem większość lokacji

wygląda fenomenalnie. Szkoda, że wrażenie psują filtry rozmywające obraz i spadki płynności. Jeśli dysponujecie i komputerem, i konsolą, lepiej poczekać na wersję PC, która pojawi się na początku przyszłego roku.

Wielkie, otwarte obszary obfitują w dziesiątki atrakcji. Możemy wykonywać zadania poboczne, szukać artefaktów, wykopywać starożytne monety, otwierać skrzynie zawierające fragmenty nowych broni, a także odszukiwać dokumenty i nagrania rzucające więcej światła na opowiadaną historię. Tych ostatnich jest trochę za dużo - wysłuchiwanie długich monologów skutecznie wytrąca z rytmu, a warstwa fabularna i tak niewiele zyskuje, bo ściany tekstu nie są w stanie zmienić faktu, że scenariusz jest miękki i przewidywalny. Doskonale wyważono za to pozostałe elementy rozgrywki. Nowy Tomb Raider zachwyci zarówno miłośników wspinaczki i skakania, jak i osoby uwielbiające strzelaniny i widowiskowe sceny rodem z Hollywood. Lara może nieść naraz do czterech rodzajów broni, potrafi też radzić sobie w bezpośrednim starciu.

Fajnie, że przeciwników można eliminować zarówno po cichu, jak i z okrzykiem na ustach. W obu przypadkach nie brakuje emocji.

Do gry wróciły opcjonalne grobowce, w których rozwiązujemy oparte na fizyce zagadki, w nagrodę zdobywając nowe umiejętności. Są bardziej rozbudowane niż ostatnio, więc odszukiwanie i zwiedzanie ich jest jednym z najprzyjemniejszych elementów zabawy. Nie do wszystkich miejsc możemy się jednak dostać od razu. Niczym w serii Castlevania często musimy najpierw odblokować konkretne przedmioty poszerzające wachlarz zdolności Lary, jak linę podczepianą do czeka-na, dzięki której możemy huścić się nad przepaściami i dosięgać wysoko położonych pól skalnych. Z jednej strony wprowadza to sztuczne ograniczenia, z drugiej sprawia, że nawet zwiedzone wcześniej lokacje potrafią mile zaskoczyć.

Cieszy fakt, że Crystal Dynamics utrzymało wysoką formę. Choć grze sporo brakuje do ideału, można z nią spędzić ponad 20 godzin, dobrze się przy tym bawiąc. ■

Crafting



Z zebranych surowców możemy wytwarzać ulepszenia ekwipunku, amunicję czy apteczki. Fajnie, że strzały i medykamenty można tworzyć w dowolnej chwili, nawet w trakcie walki - giniemy rzadziej niż w poprzedniej części.

cardboardy.pl

WIRTUALNA
RZECZYWISTOŚĆ
W TWOIM SMARTFONIE!

Inspired by Google Cardboard.



VIRTUAL REALITY GOGGLES



Zeskanuj kod i sprawdź czy Twój smartfon
przeniesie Cię w wirtualny świat!



Profesjonalne produkcje
filmowe w technologii 360°



filmusteruczne.pl



Kingdom

PC MAC

PRODUCENT Licorice **Wersja PL:** nie

b-side

RTS przekształcony w platformowy tower defense to intrygujący pomysł. Do tego Kingdom ma niebanalny klimat i solidnie wciąga, ale czasem coś wyraźnie zazgrzyta.

Formuła gry zaskakuje. Widok 2D i przesuwanie ekranu rodzi skojarzenie ze Swords & Soldiers, ale znacznie mniej tu sztampy, a więcej niebanalnych patentów, czego zresztą można spodziewać po grze z pikselową grafiką. Początkowo wydawało mi się, że to tylko klasyczna strategia z nietypowym rzutem kamery, ale czas szybko zweryfikował, że celem nie jest tu tak naprawdę sama budowa, ale strategia przetrwania.

Kingdom jest absolutnie minimalistyczne. Nie dostajemy żadnego zadania, nie widzimy fabularnego intra - generalnie przez całą grę nie dowiadujemy się niczego. Po trwającym jakieś 15 sekund tutorialu pojawia się jedynie maksima „Buduj. Rozwijaj. Broń” i zaczynamy zabawę, w której nie tylko sami odkrywamy mapę, ale i mechanikę gry.

Zamiast kursora do przewijania mamy postać władcy na koniu,

którym przemierzamy świat w jednej osi. Sercem mapy jest ognisko oraz stragany z młotkami i łukami. Podjeżdżamy bohaterem pod odpowiedni sklep, rzucamy monetę, a jeden z naszych poddanych bierze narzędzie i zabiera się do roboty. Łucznik poluje na króliki i jelenie, które magicznie zamieniają się w złoto. Budowniczy nie robi nic, dopóki nie dostanie zadania. W przeciwieństwie do klasycznych RTS-ów nie mamy menu budowy z długą listą budynków. Należy odkrywać miejsca, nad którymi pojawia się ikona płacenia monetami, a potem... odkryć, do czego w ogóle służą. Lista nie jest długa: palisada, wieża strzelnicza, farma. Ale im więcej galopujemy, tym więcej odkrywamy. Na przykład, że drzewa się da wyciąć pod przyszłą zabudowę. Albo że w lesie jest obóz z kmieciami, którzy za monetę przyłączą się do nas. Potem okazuje się, że jest więcej możliwości wydania kasy, na przykład na wzmacnianie murów czy rozbudowę wieżyczki. Albo zamiana naszego

Na pierwszy rzut oka - pejzaż. Po godzinie z grą widzę tu miejsce na budowę palisady, wieżyczki i drzewo do wycięcia...

Lukrecja



Za firmą Licorice kryje się jedna osoba - mieszkający w Islandii Włoch Marco Bancala. Kingdom, którego stworzenie zajęło mu dwa lata, to jego pierwsze solowe i zaawansowane dzieło.

Czerwony księżyc oznacza, że zaatakuje nas wielokrotnie większa armia niż w poprzednich dniach.

ogniska w regularny obóz. Tylko jakie to korzyści przyniesie? Tego nie wiadomo.

Kingdom sięga mocno do prehistorii (z mojej, młodzieńczej perspektywy) gier wideo, w których zamiast wskazówek i minimapy mamy wyłącznie swoją głowę. A w porządnym rozeznaniu się, o co tu w ogóle chodzi, oczywiście przeszkadza wróg. Gdy zajdzie słońce i wszędzie księżyc, możemy spodziewać się z każdym dniem coraz silniejszego ataku niepokojąco strasznych gnomów rodem ze średniowiecznych mitów. I jest duże niebezpieczeństwo, że jeśli nie rozwinie się w odpowiednim tempie, maskary rozwał obóz i trzeba będzie zacząć od nowa - bo gra nie zapisuje nic poza obecnym stanem gry. Spędziłem ładnych kilka godzin, zanim doszedłem do jako takiej wprawy. A ostatecznie, mając ładnie obwarowane miasteczko, przez własny błąd stanąłem w punkcie, kiedy mogłem tylko wcisnąć reset... i sprawdzić, czy czegoś się nauczyłem.

I choć bawiłem się świetnie, wiem, że paru rzeczy tu brakuje. Zdarzają się głupie zachowania SI, nad którą nie mamy żadnej kontroli. Ograniczona liczba budynków i możliwości eksploracji w którymś momencie zaczynają nużyć. Do tego mnóstwo czasu pochłania podróżowanie po włościach, gdy konkretnie się rozrosną. Najgorsze jest to, że jak już rozgryziemy mechanikę gry, to okazuje się, że po paru godzinach Kingdom nie ma nic do zaoferowania. Sympatyczna gra na kilka godzin. Trochę szkoda, bo potencjał ma znacznie większy. ■



Czerwony księżyc oznacza, że zaatakuje nas wielokrotnie większa armia niż w poprzednich dniach.

LEVEL DLA PROFESJONALISTÓW



99%

WEAPON

ITprofessional

SKILLS

SERWERY, BEZPIECZEŃSTWO,
INFRASTRUKTURA I SIECI

BONUS

ZAMÓW BEZPŁATNIE
PRENUMERATĘ KWARTALNĄ
MIESIĘCZNIKA

www.testuj.it-professional.pl



☛ Ty zasuwasz przy taśmie, a koleżanki z działu kadr, by lepiej zrozumieć problemy pracowników i adekwatnie na nie reagować, wymieniają się biurowymi plotkami.

Human Resource Machine

PC MAC WIIU

PRODUCENT Tomorrow Corporation Wersja PL: tak

User Jama

Pracownik w korporacji jest niczym trybik w wielkiej maszynie, czy jak byśmy powiedzieli w erze cyfrowej - niczym instrukcja kodu maszynowego w wielkim programie komputerowym.

W tym biurze prężnie pracuje młody, dynamiczny zespół, żądny nowych wyzwań i ciągłego doskonalenia się. Jesteś tutaj nowy i jeszcze nie wiesz, jak wszystko działa. Zapinaj smycz z identyfikatorem i zmiataj na spotkanie wprowadzające do zasad rządzących firmą. Pierwsza i najważniejsza to taka, że zarząd zawsze patrzy, więc musisz nieustannie dawać z siebie wszystko,

wyciskać siódme poty, pracować coraz szybciej i wydajniej. Druga, to nie wnikać w sens ani cel poleceń kierownictwa. Po prostu trzeba je wykonać co do joty.

Po lewej jest taśmociąg, na którym podejżdżają różne dane wejściowe. Zarząd ustami menedżera danego piętra przekazuje, co należy z nimi zrobić. Jako pracownik układasz program pracy, aby te polecenia zrealizować i zapewnić odpowiednie dane wyjściowe na taśmociągu po prawej. Na początku bułka z masłem, bo trzeba tylko przekładać dane z miejsca na miejsce. Jak się sprawnie uwiniesz, to awansujesz na wyższe piętro, gdzie będzie więcej obowiązków. O podwyżce zapomnij. Zamiast tego co jakiś czas możesz zaliczyć przerwę na kawę w firmowej kuchni. Do dyspozycji masz prosty język programowania, fachowo

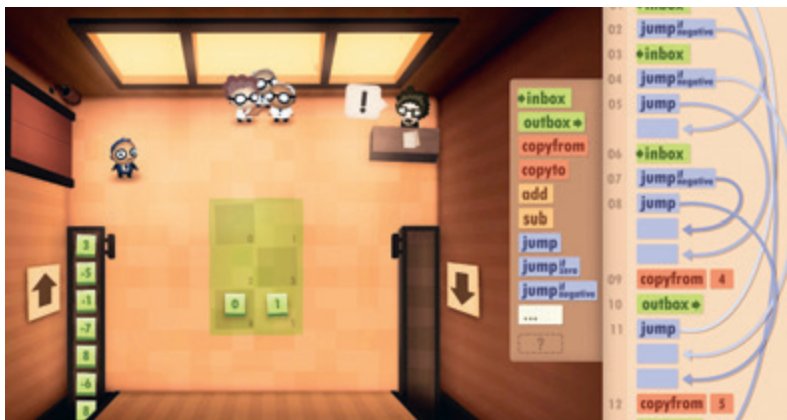
Korporacja



Twórcy gry, którzy przewrotnie nazwali swoją firmę Korporacją Jutra, to tylko trzy osoby: Allan Blomquist, Kyle Gabler oraz Kyle Gray. Dwaj pierwsi pracowali wcześniej w prawdziwej korporacji, Electronic Arts, skąd być może zaczerpnęli inspirację do gry Maszyna Zasobów Ludzkich, czego nie potwierdzają, ale też nie zaprzeczają.

powiedzielibyśmy niskiego poziomu. W praktyce to taki mocno uproszczony assembler, choć można w nim zapisać całkiem złożone algorytmy. W sumie jest jedenaście poleceń, skoki warunkowe i bezwarunkowe, dodawanie, odejmowanie, zapamiętywanie i wyciąganie danych ze schowka, pobieranie danych wejściowych, wstawienie danych na wyjście. Za pomocą tych instrukcji trzeba realizować coraz bardziej wymyślne zachcianki zarządu, jak selekcja liczb, zamiana miejscami, mnożenie, wstawianie na wyjście sekwencji, porównywanie znaków i inne.

Znajomość programowania na pewno pomoże, ale nie jest wymagana do grania. Natomiast koniecznie trzeba trochę pogłównkować. Na początku mamy taryfę ulgową. Możemy szastać instrukcjami. Później zarząd będzie wymagał od nas oszczędności oraz efektywności, czyli im krótszy program oraz im mniej kroków trzeba przejść, by go realizować, tym lepiej. Mimo koniecznych uproszczeń gra świetnie przybliży charakter programowania w kodzie maszynowym oraz bolączki, ale też satysfakcję przy tworzeniu poprawnie działających algorytmów. A menedżer dopilnuje, żeby nie było lipy, to jest żeby rozwiązanie działało na dowolnym zestawie danych, a nie tylko tych konkretnych liczbach, które są akurat na taśmie. ■



☛ Im bardziej skomplikowane zadanie do wykonania, tym więcej potrzeba będzie skoków warunkowych i zapętleń. Zbyt wiele pętli wydłuży działanie programu, a to nie spodoba się szefowi, który oczekuje szybkich wyników.

Miesięcznik

programista

KONIEC GRANIA!



NADSZEDŁ CZAS
PROGRAMOWANIA

Szukaj w Empikach

www.programistamag.pl



The Flame in the Flood

PC MAC XONE

PRODUCENT The Molasses Food Wersja PL: nie

Spektor

ACCESS

Rzeka uzależnia. Popelnisz jeden mały błąd i wypadasz z gry. Oczywiście chcesz się odkuć i zaczynasz od nowa. Wszystko po to, żeby dobrać do końca. Z tym, że końca nie ma.

Gra amerykańskiego studia The Molasses Flood, za którą stoją twórcy BioShock i Halo, to świetny przykład do dyskusji „Czy gry wideo to sztuka”? Oprawa – począwszy od grafik koncepcyjnych po świat, który widzimy na ekranie – wygląda niesamowicie. To tak jakby Marc Chagall rysował postapokaliptyczny świat na zamówienie Disneya.

Jeśli chodzi o mechanikę poruszającą całą tą zjawiskową scenografią, to zasady są proste. Gra jest oryginalnym połączeniem izometrycznego erpega ze zręcznościówką. Naszym zadaniem jest dbanie, by wskaźniki życia naszej bohaterki Scout: głód, pragnienie, zmęczenie i ciepło nie spadły do zera. W tym celu przemierzamy ponurą postapokaliptyczną krainę, zbierając po drodze, co się da: rośliny, które zaspokoją głód i leczą z chorób (na przeziębienie tylko czosnek), ubrania, narzędzia czy wodę pitną

– towar deficytowy w skażonym świecie. Przeszkadzają nam w tym hordy wilków, dziki i najgroźniejsza z bestii – czas. W grze nie znajdziemy chwili na odpoczynek (choć i ten jest potrzebny do przeżycia). Z każdą sekundą wskaźniki kondycji i zdrowia spadają.

Aby zbierać niezbędne do przeżycia elementy, wskakujemy Scout na tratwę. Podczas spływu rzeką odwiedzamy punkty dostępne po jej obu stronach. Lokacje są niewielkie, większość z nich schematyczna. Problem w wersji beta polegał na bardzo trudnym sterowaniu tratwą. Wystarczył moment, by wpaść na

Lokacje

Co kilka kilometrów krajobraz rzeki zmienia się.

Płynąc przez las, możemy trafić na lokację zapewniającą pożywienie, wodę i ogień. Z kolei gdy płyniemy przez opustoszałe miasto, jedzenia jest mniej, ale za to znajdujemy więcej lekarstw i narzędzi. Należy racjonalnie dbać o swoje zasoby.

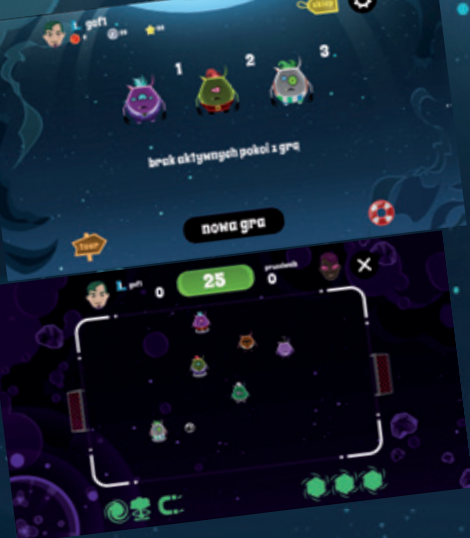
przeszkodę, a w efekcie uszkodzić tratwę, zmknąć i połamać nogi. Z taką kondycją, zwłaszcza na początku gry, lepiej zacząć ją od nowa.

Ten wysoki poziom trudności odbierał przyjemność z eksploracji świata. Twórcy, którzy napracowali się przy scenografii, zrozumieli to i ostatecznie wprowadzili kilka udogodnień. Począwszy od dokładniejszych opisów przedmiotów w ekwipunku, na sterowaniu kończąc. Dzięki temu łatwiej zaplanować taktykę, pozwalającą dopłynąć do finału. Oczywiście zależy ona od trybu gry, jaki wybierzemy.

W kampanii nacisk postawiony jest na fabułę. Na swojej drodze spotkamy kilku bohaterów niezależnych. Gra ma kilka znaczących zwrotów akcji, no i przede wszystkim zakończenie. Całość zajmuje około sześciu godzin. Z kolei w trybie Endless Mode gra nie ma finału. Po prostu płyniemy na rekord, który w momencie pisania recenzji wynosił 200 mil.

Nie będę ukrywał, że mechanika w The Flame in the Flood momentami mocno podnosiła mi ciśnienie, ale jednocześnie sprawiała, że z jeszcze większym uporem chciałem pokierować Scout raz jeszcze. Ta tajemnicza rzeka mocno wciąga. ■





Galaxy o'freaks



Galaxy o' Freaks to wieloosobowa, zręcznościowa gra na platformy społecznościowe i mobilne produkcji Drago Development. To również nowatorskie podejście do rozgrywki online – zarówno pod względem rodzaju samej gry, jak i możliwości swobodnego łączenia się z graczami pomiędzy wszystkimi obsługiwanymi platformami. Głównymi bohaterami są Freaki. Dziwaczne stworzy zamieszkujące kosmos, których to głównym zajęciem jest rywalizacja.

Rywalizacja w dyscyplinach quasi sportowych (w kosmosie!) opakowana jest w doskonałą fizykę, jak i oprawę graficzną. Rejestrując się w jednym miejscu (np. w grze przez przeglądarkę) mamy dostęp do swojego konta z każdej platformy, na którą dostępne jest Galaxy o' Freaks, również z telefonu i tabletu. Wersja na urządzenia mobilne posiada dodatkowy bonus – grę multitouch wykorzystującą w pełni ekrany dotykowe – nowe tryby gry, w których doskonale wykorzystano dotyk!

Do wyboru mamy sześć dyscyplin – Kosmiczną Piłkę, która jest piłką nożną, gdzie zamiast piłki odbijamy meteoryt, Gniazda Śmierci czyli ucieczka przed śmiertelnym gniazdem podążającym za graczami, Czarna Dziura będąca swego rodzaju grą w bilard, Gorący Meteoryt to konieczność przrzućcia meteorytu na pole przeciwnika (a pola są cztery), Kometka polegająca na tym samym, ale tutaj z kolei pola są dwa, oraz Pole Minowe gdzie każdy z Freaków zostawia za sobą bombę, w którą nie może wpaść.

W grę możemy grać również bez rejestracji, ale wtedy jesteśmy zmuszeni do gry jedynie z przeciwnikiem reprezentującym sztuczną inteligencję. Niby nic ekscytującego, ale na pewno przydatnego kiedy jesteśmy akurat poza zasięgiem dostępu do Internetu.

Gra jest darmowa, a zabawę można rozpocząć wchodząc na stronę www.gofgame.pl



Galaxy o'freaks

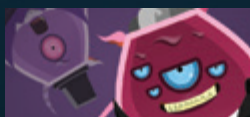
www.gofgame.pl



Graj ze znajomymi



Wybierz dyscyplinę



Modyfikuj postaci



Władaj mocami



Przeszkadzaj innym



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI FUNDUSZ
ROZWOJU REGIONALNEGO



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze Środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego.
Dotacje na innowacje - inwestujemy w waszą przyszłość.



⚠️ **Uwaga!** Wersję na PS3/X360 wykastrowano z kampanii singlowej. Gra jest tam też wyraźnie brzydsza niż to, co widać na załączonym obrazku.

Call of Duty: Black Ops 3

PC PS3 PS4 X360 XONE

PEGI 18

PRODUCENT Treyarch **Wersja PL:** tak

■ Pocztar

Jeśli przepalicie ostatnie odsłony serii, możecie poczuć się zagubieni i onieśmieleni zawartością tej gry!

Kampania singlowa oferuje 11 misji dostępnych od początku. To nowość nie tylko w ramach serii. Samotnik pobawi się kilkanaście godzin, czyli dłużej niż zazwyczaj. Szkoda, że osiągnięto to, sztucznie pompując ostatnie misje. Singla rozegramy też w co-opie do 4 graczy lub na podzielonym ekranie. Po jego zakończeniu odblokujemy tryb „Koszmary”, gdzie misje rozegramy, walcząc przeciwko hordom zombie. Tak, jest krwawo i sycząco.

Fabula zaskakuje. Mamy rok 2065. Ludzi wyparły maszyny, a na polu walki radzą sobie ci, którym biomechaniczne implanty podnoszą umiejętności bojowe. Umysły żołnierzy połączone są w cybernetycznej sieci, co z kolei ułatwia manipulacje ludźmi i otoczeniem. Dodajcie nieudaną operację CIA w Singapurze, motyw zdrady i lojalności oraz dramat jednostki, będącej częścią dużej intrygi, i macie Black Ops 3.

Treyarch



Studio powstało w 1996 roku, zaczynając karierę od *Die by the Sword*. Pięć lat później zostało kupione przez Activision, potem zaś połączono je z Gray Matter Interactive. To Treyarch od początku odpowiada za Black Ops.

⚡ **Manipulowanie czasem i otoczeniem to jeden z ciekawszych patentów.**

Gra w oryginalny sposób porusza tematykę wojny przyszłości, stosując zabiegi psychologiczne, zmieniając rozgrywkę na bieżąco. Więcej dowiecie się z huba operacyjnego, gdzie oprócz zmiany ekwipunku, poczytacie obszerną encyklopedię. Widać, że historii poświęcono naprawdę dużo czasu.

Mechanika walki się nie zmieniła i ciągle sprawia dzięki satysfakcję. Zarówno w singlu, jak i w grze sieciowej przemy do przodu i nawalamy do wszystkiego, co się rusza. Tempo jest błyskawicznie, jakbyśmy oglądali film na przyspieszeniu. Gra serwuje ociekające rozgrzanym ołowiem strzelaniny, spektakularne wybuchy oraz walki z mechami, pozwoli nam też poprowadzić drony i zasiąść za sterami myśliwca.



Lokacje są mniej korytarzowe, gracz może się wspinać, robić wślizgi i biegać po ścianach, co daje złudne wrażenie większej swobody. Kombinezon gracza pozwala kamuflować się, przejmować wieżyczki i drony czy unieszkodliwiać wrogów. Daje też przегład pola walki oraz zapewnia na przykład widzenie w ciemności, dzięki czemu możemy siać zniszczenie w kolejnych lokacjach.

Grafika to poziom ubiegłorocznej odsłony. Wizualny przepych jest wynikiem szeregu sztuczek, co wygląda dobrze, jeśli nie przystaniemy i nie przyjrzymy się poszczególnym teksturom czy efektom. Lepiej więc tego nie robić.

W kampanii wybierzemy pleć, twarz i strój wojaka. Każdą broń da się podrasować, podobnie jak umiejętności podzielone na trzy kategorie w ramach bojowych rdzeni, nadających smaczku walce. Multiplayer to natomiast orgia personalizacji. Kluczem do sukcesu w trybach on-line jest opanowanie skoków, wślizgów i poznanie szeregu broni i ulepszeń. Warto zwrócić uwagę na klasę „specjalistów”, dysponujących śmiertelnościami mocami. Doprowadzanie do perfekcji morderczych rajdów na niewielkich mapach w 10 klasycznych trybach i na arenie zajmie setki godzin, podobnie jak odświeżony i rozbudowany tryb Zombie, tym razem z osobną historią, własnymi bohaterami i klimatem lat czterdziestych. Najbardziej wypasione Call of Duty od lat? Tak! ■

Tabletowe wydanie Magazynu T3

Lifestyle • Testy sprzętowe • Newsy technologiczne

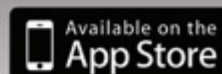
Wzbogacone o dodatkowe materiały multimedialne!



**POBIERZ
JUŻ TERAZ!**



*Pełne wydanie tabletowe Magazynu T3 jest dostępne na wszystkich iPadach, iPhone'ach i urządzeniach mobilnych z systemem Android.





World of Warships

PC PEGI 7

PRODUCENT Wargaming Wersja PL: nie

Gregorius

Wargaming.net dotrzymuje słowa i udostępnia trzecią już grę z serii World of... - tym razem walczymy wielkimi okrętami wojennymi!

World of Tanks, najbardziej znana produkcja białoruskiego studia, ma już zarejestrowanych grubo ponad 100 mln graczy. I ja na wiele miesięcy dałem się wciągnąć w sieciowe rozgrywki, odblokowując po kolei coraz to lepsze czołgi. Z zaciekawieniem czekałem na kolejne dzieło naszych sąsiadów, czyli World of Warships - skoro WoT było świetne, to i ono też powinno, nie? No cóż, wrażenia mam mieszane.

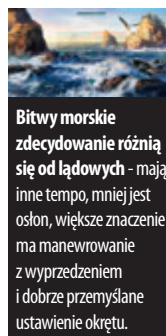
Gra toczy się na podobnych zasadach co WoT - odkrywamy kolejne statki wraz ze zdobywaniem doświadczenia i postępem badań, rozgrywamy bitwy losowe lub z SI (to nowość!) i będziemy mogli brać udział w meczach rankingowych (na razie jest to niedostępne).

Sama rozgrywka wygląda podobnie jak w WoT, z tym że pływamy okrętami, mamy mało naturalnych osłon (zależnie od mapy, ale przeważnie pole widzenia mogą nam przesłaniać dwie lub trzy wyspy) i uważamy, żeby nie wpaść na mieliznę.

Sterowanie i kierowanie ogniem są uproszczone do minimum. Okręt wojenny to nie zwrotny czołg - im większy, tym pływa wolniej i ma większą inercję, a obrót baterii dział z burty na burtę trwa dość długo. Kierunek ruchu należy więc planować ze sporym wyprzedzeniem. Do tego manewrować, uciekać przed torpedami i uważać na naloty. W Pixelu #09 zamieściliśmy wywiady z twórcami gry, w których wyjaśniali oni przyczyny przyjęcia takiej, a nie innej koncepcji.



Woda



Bitwy morskie zdecydowanie różnią się od lądowych - mają inne tempo, mniej jest osłon, większe znaczenie ma manewrowanie z wyprzedzeniem i dobrze przemyślane ustawienie okrętu.

Gra lotniskowcem bardziej przypomina RTS, w którym wydajemy polecenia ataku bądź ochrony przyjacielskich jednostek.

A czym pływamy? Obecnie mamy dostęp do czterech drzewek historycznych okrętów: japońskich, rosyjskich, amerykańskich i niemieckich, a w nich niszczyciele, krążowniki, pancerniki i lotniskowce, wszystkie z I połowy XX wieku. Każda klasa statku ma inne zadania w akwenie walki: niszczyciele są szybkie i uzbrojone w torpedy, polują na pancerniki; krążowniki są uniwersalne, pancerniki polują na grubszego zwierzka, a lotniskowce zapewniają osłonę powietrzną i naloty bombowców torpedowych i nurkujących.

Mimo że statki są dość powolne, gra jest bardzo dynamiczna. Salwa potężnych dział pancernika może zatopić nasz okręt w kilka chwil, więc trzeba bardzo uważać na to, co się wokół dzieje. Łatwo można przegapić samotną torpedę i stracić ster lub głupio wejść w pole ostrzału ciężkich dział pancernika. Graficznie gra jest bez zarzutu. Modele statków suną po wzburzonym morzu, wokół smugią pocisków i fontanny wody, a w radiu ktoś krzyczy "MAYDAY!!!". Co mi się nie podobało? Mała liczba dostępnych jednostek (łącznie coś koło 70, ale mają się pojawiać następne) i mała na razie liczba graczy. Nie wróżę tej grze takiego sukcesu, jaki stał się udziałem WoT, ale jest to z pewnością ciekawa pozycja. ■



52

Gdy zajmujący się wszelkimi mediami guru Richard Branson zdecydował w 1983 roku wejść w gry, świat się zmienił.



58

Pierwszy Deus Ex ukazał się bez planów tworzenia serii. Dopiero jego ogromny sukces skłonił wydawcę do rozwinięcia historii.



64

Warren Spector specjalnie dla Pixela! Nie skłamiemy chyba, gdy powiemy, że po raz pierwszy w historii polskiej prasy twórca System Shocka i Deus Exa opowiada o swojej karierze!



HALL OF FAME

68

Z okazji premiery Battlefronta przyglądamy się dziejom licencji Star Wars na terytorium elektronicznej rozrywki.



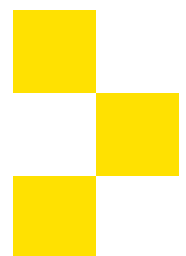
GWIEZDNE WOJNY



HISTORIE NAJWAŻNIEJSZYCH GIER, JAKIE KIEDYKOLWIEK POWSTAŁY I DZIEJE ICH TWÓRCÓW



GDY TRIUMFY ŚWIĘCIŁ DOOM, KWESTIĄ CZASU OKAZAŁO SIĘ WYPUSzcZENIE NA RYNEK OSADZONEJ W ODLEGŁEJ GALAKTYCE PIERWSZO-OSOBOWEJ STRZELANINY.



Virgin

MUZYKA, GRY I SAMOLOTY

W 1983 roku na Wyspach Brytyjskich buzowało jak w ulu. Sir Clive dostarczył komputer, który natchnął całe pokolenie, i jak grzyby po deszczu powstawały większe oraz mniejsze firmy, chcące przyłączyć się do wyścigu ku przyszłości.

 Micz



Na firmamencie błyszcząły pierwsze gwiazdy: Imagine Software, Bug-Byte czy Ultimate Play The Game. Wszystkie łączyło to, że ich zarządcy znali się na grach, ale nie mieli doświadczenia w sprzedaży. Każdej z nich brakowało lidera, potrafiącego swymi decyzjami zmienić bieg historii. To były zwyczajne fabryki oprogramowania rozrywkowego bez wizji sięgającej dalej niż rok naprzód.

MEDIALNY LEW

Richard Branson był już gwiazdą w latach siedemdziesiątych. Zaczynał od przemysłu muzycznego, zgromadzonego pod banderą Virgin Music. Rozwijał biznes w dużej mierze dzięki swemu pozytywnemu usposobieniu. Z burzą blond loków i wielkimi białymi zębami wyglądał jak przyjazny ludziom lew. Cieszył się opinią człowieka, który nie toleruje gier, układów ani napiętej atmosfery - co zapewne było głównym powodem sympatii pracowników do niego. Rozumował w kategoriach globalnych. Jak powtarzali jego podwładni, miał wyjątkowego nosa w rozpoznawaniu, na czym można zarabiać pieniądze, a który interes czym prędzej należy sprzedawać. Swego rodzaju przypadek sprawił, że Richard Branson miał okazję przetestować swój zmysł na terytorium gier wideo.

Na początku 1983 roku do gabinetu Bransona trafił 27-letni spec od marketingu o nazwisku Nick Alexander. Posiadał korporacyjne doświadczenie, ale chciał robić coś bardziej własnego niż tylko funkcjonować jako trybik w maszynie. Branson miał mu do zaproponowania posadę szefa marketingu tworzonego właśnie nowego oddziału imperium: Virgin Retail. Alexander podczas rozmowy wspominał, że nie ma już entuzjazmu do rozwijania kolejnej sekcji marketingowej, lecz chciałby zrealizować swoje marzenie, czyli uruchomić firmę wydającą gry komputerowe. Branson jak to on - zapalił się do pomysłu i rzekł swoim zwyczajem „A czemu nie chcesz tego robić u mnie”? Chwilę potem Nick Alexander jako pracownik numer jeden zainaugurował działalność Virgin Games.

Ceny gier spadły na łeb na szyję, w ekstremalnych przypadkach schodząc poniżej poziomu jednego funta. Co więcej, na rynku pojawili się mający powyżej czterdziestki czarodzieje z Mastertronic, przekonujący publiczność, że cena dwóch funtów za nową grę to coś zupełnie normalnego.



Siedziba firmy mieściła się co prawda w centrum Londynu przy Portobello Road, ale nie była nadzwyczaj wygodna - brakowało tam na przykład tak podstawowych elementów wystroju wewnątrz jak okna. Alexandrowi to jednak nie przeszkadzało w podejmowaniu ciekawych decyzji. Po zamieszczeniu w prasie kilku ogłoszeń do firmy zaczęły spływać dziesiątki listów od sypialnianych programistów, przeważnie w wieku poniżej 18 lat. Z tego szumu medialnego udało się wyłowić kilka perełek, na przykład Sorcery młodzieńczego Martina Wheelera.

Już wtedy rodziły się pierwsze niesamowite pomysły. Jednym z nich był Virgin Games Bus - odpowiednio oplakatowany autobus, jeżdżący po szkołach, gdzie wzbudzał ogromne zainteresowanie.

Z Virgin Games związało się kilku dawnych znajomych Alexandra z czasów, gdy pracował dla EMI. Naczelną zasadą biznesów prowadzonych przez Richarda Bransona było przeznaczanie wypracowanych zysków na otwieranie nowych przedsięwzięć. Niczego nie przejadano, nie wydawano pieniędzy na zbędne premie, lecz nieustannie inwestowano. Stąd powstało przekonanie, że Virgin



posiada nieskończony kapitał, dzięki któremu będzie stopniowo w stanie zwiększać swoje zaangażowanie, także na rynku gier.

PRZEŁAMAĆ KRYZYS

Wszystko popsuło się na początku 1984 roku. Biznes, który wydawał się rozwojowy, dostał obuchem w kark w wyniku amerykańskiego krachu gier wideo. Ceny gier komputerowych spadły na łeb na szyję, w ekstremalnych przypadkach schodząc poniżej poziomu jednego funta. Co więcej, na rynku pojawili się czarodzieje z Mastertronic - Frank Herman, Alan Sharam i Martin Alper - przekonujący publiczność, że cena dwóch funtów za nową grę to coś zupełnie normalnego. Entuzjazm zszedł z ekipy Virgin Games niczym powietrze z pękniętej dętki. Gdy więc Richard Branson zainaugurował linię lotniczą Virgin Atlantic, Nick Alexander wraz z innymi przeniósł się tam do pracy



Logo Virgin działało na wyobraźnię. Na Oxford Street stały od 1979 roku sklepy Megastore z podobnym znakiem.

Virgin Atlantic Airways nabywając pierwsze Boeingi 747, korzystał ze wsparcia Virgin Records.


Nick

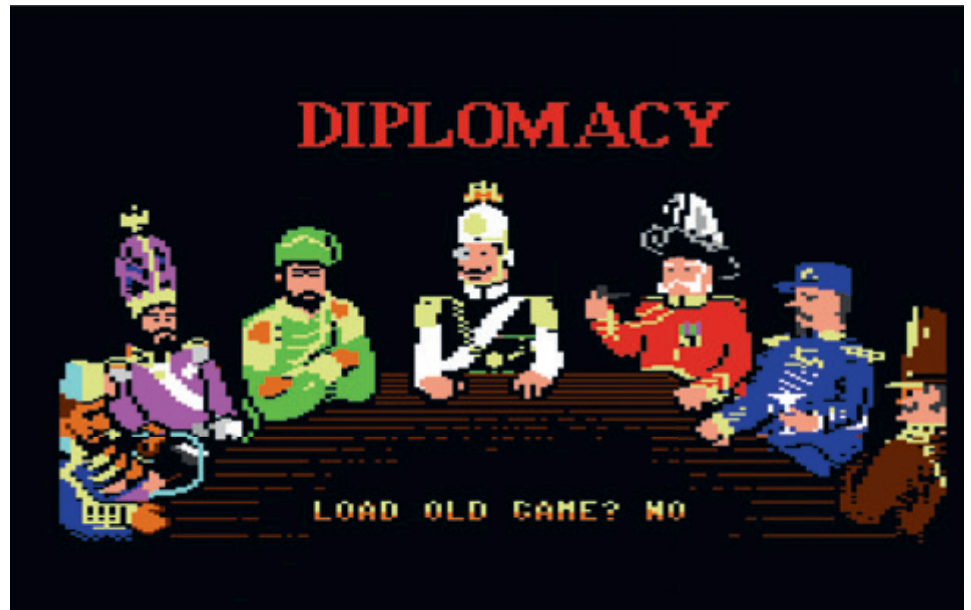


Nick Alexander zaczął karierę w Thorn EMI Video Programmes. Wraz z Virginem toczył nieustanną walkę na rynku niemieckim, obwarowanym różnymi prawami zabraniającymi sprzedaży choćby odrobinę bardziej krwawych gier.

Do portfolio Virgin trafiły komputerowe wersje Monopoly czy Scrabble, a zaraz potem na wzór składek muzycznych zaczęto wypuszczać kompilacje tytułów różnych dystrybutorów pod banderą Now Games.

✦ Naoto Ohshima pracował przy jRPG Phantasy Star, aż w końcu w 1991 roku wymyślił Sonica.

✦ Dyplomacy od Leisure Genius było komputerową wersją planszówki dla sześciu osób.



✦ Logo Virginu pojawiało się na niektórych wersjach pudełek z Doomem II.

✦ The 7th Guest nie był świetną grą, a jednak jego rola w rozwoju elektronicznej rozrywki pozostaje niepodważalna. Ta gra zdołała przekonać kilka milionów ludzi do zakupu czytnika CD-ROM.

i przez kilka miesięcy zajmował się ubiorem stewardes i kolorami, w jakie należy malować samoloty. Biznes growy leżał w tym czasie odłogiem. Po pewnym czasie ekipa Alexandra wróciła jednak do swego rzemiosła, tym razem z nową filozofią.

Zamiast zajmować się na okrągło sypialnianymi programistami postawiono na wykupowanie poważniejszych firm. Pierwszym strzałem w okolice środka tarczy było nabycie w 1985 roku Leisure Genius Mike'a Montgomery'ego, o którym zresztą on sam opowiadał w Pixelu #09. Do portfolio Virgin trafiły komputerowe wersje Monopoly czy Scrabble, a zaraz potem na wzór składanek muzycznych zaczęto wypuszczać kompilacje tytułów różnych dystrybutorów pod banderą Now Games, co było wspaniałym pomysłem - do momentu, gdy dostarczyciele treści połapali się, że mogą robić to sami.

W 1987 roku Branson był niemal całkowicie zajęty Virgin Atlantic, co nie przeszkodziło pozostawionemu na swoim Nickowi Alexandrowi podjąć najlepszych decyzji w swojej karierze. Dołożył się do tego szczęśliwy zbieg okoliczności, który wraz z dobrze zaplanowaną strategią pozwolił Virginowi rozkwitnąć. Oto bowiem szalejący na brytyjskim rynku Mastertronic zaczął nagle potrzebować poważnego zastrzyku pieniędzy. Firmie marzyło się przejęcie brytyjskich praw do produktów Segi, ale Japończycy wymagali płatności za nie w gotówce i to z góry. Ponieważ trójka właścicieli Mastertronika nie posiadała takiego kapitału, byli zmuszeni sprzedać część udziałów. Jako kupca wybrano Virgin, zbywając mu pakiet 45 procent akcji. Następnie zaczęto się przygotowywać do wprowadzenia konsoli Master System na Gwiazdkę do sklepów, zbierając przyzwoitą liczbę zamówień w przedsprzedaży. Pechowo dla Mastertronika Japończycy opóźnili premierę, nie dostarczając konsoli klientom, potrzebującym jej w dużej mierze na prezenty. W efekcie wielu ludzi odwołało zamówienia, przez co wszyscy europejscy dystrybutorzy Segi znaleźli się w finansowych tarapatkach.

Pierwszym wynikiem tego przetawienia stała się konieczność sprzedania przez Mastertronic pozostałych 55 procent udziałów Virginowi. Dodatkowo do wzięcia tanim kosztem były też prawa na rynku niemieckim oraz francuskim. Ekipę Mastertronika wcielono do struktur firmy, tworząc markę Virgin Mastertronic i jednocześnie uruchamiając handel produktami Segi. Martin Alper został wysłany za ocean, żeby zbudować tam od zera amerykański oddział Virgin Games. Wydawało się, że za kilka lat cały growy świat znajdzie się w rękach drużyny Bransona. Jak jednak w każdym pracownice ułożonym planie, dopiero z czasem odkrywa się skrzypiące ogniwo, które powoduje zakłócenia w funkcjonowaniu całego mechanizmu.



Jakaś niepoprawna dusza z działu finansowego przyjrzała się cyferkom i skonstatowała, że prawie cały obrót Virgin Games bierze się z handlu dziełami Segi.

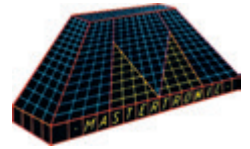
POCZĄTEK ZMIAN

Problem zaczął się paradoksalnie od sukcesów Segi. Do obsługi produktów z Kraju Kwitnącej Wiśni trzeba było zaangażowania znacznych zasobów marketingowych. Mastertronic zamiast zajmować się wydawaniem gier brytyjskich twórców - a tych było obiektywnie mniej, gdyż rynek ośmiobitowy dogorywał, a na arenie szesnastobitowców sypialniani programiści już nie byli tak aktywni i kreatywni - pracował nad strategiami sprzedaży Segi.

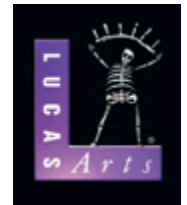
W końcu jakaś niepoprawna dusza z działu finansowego przyjrzała się cyferkom i ze zdumieniem skonstatowała, że prawie cały obrót Virgin Games bierze się z handlu dziełami Segi. Richard Branson natychmiast wkroczył do akcji, sprzedając Japończykom część swojej firmy zajmującej się jej marketingową obsługą, tworząc w ten sposób Sega Europe, na której czele stanął nie kto inny jak Nick Alexander. Virgin Games, czyli reszta tworzonego z takim trudem imperium, pozostała przy swojej nazwie. Szybko też znaleziono dla niej nowego szefa, którym został były dowódca U.S. Gold Tim Chaney. Człowiek podobny do Alana Rickmana, potrafiący negocjować z największymi i będący równie pokojowo usposobiony jak Nick Alexander.

I znów Virgin miało szczęście. Gigant brytyjskiego rynku gier Mirrorsoft po śmierci swojego szefa Roberta Maxwella znajdował się w 1991 roku w stanie rozsyпки. Przede wszystkim warto było przejąć jego najcenniejsze aktywa, czyli zasoby kadrowe. Chaney zaprosił na pokład Seana Brennana, osobę najlepiej czującą gry w Mirrorsoftcie, którego zadaniem było utrzymywanie kontaktów z kluczowymi producentami. W biurze Virgin Games pracowało już 20 ludzi. Mieli oczyszczone przedpole, ale również nowe perspektywy na horyzoncie, związane z rozwojem czegoś, co w tamtym czasie określano mianem gier multimedialnych.

Na pierwszy wydawniczy ogień poszedł The 7th Guest - przechwycony w naturalny sposób, ponieważ jego twórcy pracowali wcześniej w Virginie - oraz przejęte w opiekę produkty LucasArts. Cały czas Chaney dbał o rozwój i zlecał niezależnym studiom przygotowywanie gier dla Virgin Games. W ten sposób powstała Dune, a amerykański oddział Virginu dzięki disneyowskiemu Aladdinowi osiągnął fenomenalną kwotę ponad 100 milionów dolarów przychodu. Chaney podpisał też umowę z id Software, na mocy której Virgin zostało europejskim dystrybutorem Doom.



Logo Mastertronika przypominało wielki hangar, mieszczący któryś z 8-bitowych światów.



W 1993 roku LucasArts stało się bytem niezależnym od „dużego” Lucasfilmu oraz od Industrial Light & Magic.



Tim Chaney próbował zebrać na Kidstar-terze 52 500 euro na publikację książki „Sex, Drugs & Video Games! The 90s Virgin Story - London & LA”. W chwili oddawania tego artykułu do druku nie miał nawet 1/10 tej sumy, więc wszystko wskazuje na to, że chcąc wydać owo dzieło, będzie musiał sięgnąć do własnej kieszeni.



Wraz z Richardem Bransonem odeszło wszystko, co najlepsze w Virginie, a zwłaszcza spokojna rzeczowość, zastępowana przez korporacyjne przetasowania i maskarady, które niemal w takim samym zakresie dotknęły dwa lata później Sierra On-Line.

Tyle że już nie Virgin Games, ponieważ pod koniec 1993 roku ekipa Bransona zmieniła szyld na Virgin Interactive Entertainment (VIE). Stało się tak głównie dlatego, że „gry” kojarzono z martwą już wówczas epoką ośmiobitową. Teraz każdy, kto miał odpowiednio głośną tubę, mówił o interaktywnym oprogramowaniu albo o produktach multimedialnych. Produktom z takimi metkami powodziło się najlepiej.

SZUKAJĄC KUPCA

Przy doszlifowywaniu umowy z Westwood Associates na tworzenie Dune II Martin Alper odbył długie rozmowy z Brettem Sperrym i Louistem Castlem. Okazało się, że zdolna ekipa spod Los Angeles poszukuje partnera, ponieważ nie chce się sama zajmować dystrybucją. Dzięki temu powstała jedna z najbardziej znamienitych linii produkcyjnych Virginu, skupiająca się w seriach Legend of Kyrandia, Lands of Lore, a przede wszystkim nabierającego skali fenomenu Command & Conquer. Ekipie Sperry'ego i Castle'a pozostawiono niezależność przy doborze repertuaru, zmieniając jedynie nazwę firmy na Westwood Studios.

Latem 1994 roku Richard Branson postanowił odebrać z nawiązką swoją inwestycję w VIE. Znalazł się chętny do kupna całości kombinatu, a był nim przeżyjący wówczas swój szczyt Blockbuster – czołowy amerykański sprzedawca i wypożyczalnia mediów. Cena brzmiała niebanalnie: ćwierć miliarda dolarów. Branson, dobry duch całego interesu, przestał się w tamtym momencie zajmować grammi. Wraz z nim odeszło wszystko, co najlepsze w Virginie, a zwłaszcza spokojna rzeczowość, zastępowana przez korporacyjne przetasowania i maskarady, które niemal w takim samym zakresie dotknęły dwa lata później Sierra On-Line.

Niedługo po transakcji Blockbuster, a wraz z nim VIE, zostały pochłonięte przez jeszcze większą rybę, a mianowicie Viacom. Konglomerat rządony twardą prawicą niechcącego się zestarzeć Sumnera Redtone'a miał już złe doświadczenie w grach, gdy jako Viacom New Media utopił w różnych pokracznych projektach ponad 100 milionów dolarów. Gdy więc menedżerowie z Viacomu zaczęli się rządzić w amerykańskim biurze VIE, pewne było, że nic dobrego z tego nie wyniknie. Ludzie gier nigdy nie tolerowali laików w garniturach.

Tim Chaney rzutem na taśmę wykorzystał jeszcze swoje kontakty z Capcomem, żeby pozyskać dla firmy prawa dystrybucyjne do Resident Evil, a jednak nawet wliczając to, deficyt w budżecie na 1998 rok sięgnął prawie 100 milionów dolarów. Cała kadra zarządzająca zaczęła w tym momencie szukać kupca na całość. Mimo prawie dopiętej umowy z GT Interactive, w ostatniej chwili rozmowy zostały zerwane. Znalazł się jedynie chętny do zakupu Westwood Studios. Electronic Arts nabyło najcenniejszy klejnot w koronie VIE za 125 milionów dolarów w gotówce. Nie była to wygórowana cena, uwzględniając fakt, że Westwood miał w tamtym okresie około 5 procent rynku gier na PC, no i posiadał wydawałoby się bezcenny atut w postaci praw do Command & Conquer. Szkopuł stanowił fakt, że pracownikom firmy bardzo nie podobało się to przejęcie i zaczęli masowo odchodzić. Tego jednak szef EA, Larry Probst nie zdołał przewidzieć.

Viacom chciał się jak najszybciej pozbyć VIE, więc dokonano połączenia firmy z przeżyjącym podobne problemy Interplayem, który następnie został kupiony przez francuską firmę Titus Interactive. Tim Chaney, dzięki rezygnacji z przysługującej mu odprawy, zdołał się ewakuować i przejąć hiszpański oddział Virginu, by tam przez kilka kolejnych lat funkcjonować w małej skali jako Virgin Play.

Cała reszta została przemielona i zlikwidowana przez Titusa, który następnie sam musiał ogłosić bankructwo. W tym czasie Richard Branson próbował oblecieć świat balonem i wykonywał 1001 innych rzeczy, uparcie powiększając swoje warte miliardy dolarów medialne imperium. Gry go już nie interesowały.

Końcówka XX wieku była okresem upadku także wielu innych firm, takich jak Origin, Infogrames czy Bullfrog. Na ich gruzach rodził się nowy świat, którego głównym symbolem była stercząca na środku ekranu monitora lufa karabinu. Virgin Games – przez prawie dwie dekady działające na rynku gier wideo – zupełnie do tego nie pasowało. ■

Martin



W czerwcu 2015 roku dotarła smutna informacja, że Martin Alper zmarł w wieku 72 lat. To on był spiritus movens wielu najważniejszych projektów Virginu, począwszy od Dune, poprzez Blade Runnera, a na Heart of Darkness skończywszy.

Putin



Alan Sharam z Mastertrionika zmarł w 2012 roku. Ostatnie lata spędził w luksusowej rezydencji w hiszpańskiej miejscowości La Zagaleta. Posiadłość tę kupił następnie... Władimir Putin.



Końcówka XX wieku była okresem upadku takich firm jak Origin, Infogrames czy Bullfrog. Na ich gruzach rodził się nowy świat, którego głównym symbolem była stercząca na środku ekranu monitora lufa karabinu.

✦ Złotośnośny Aladdin powstał w amerykańskim oddziale Virgin Games, a głównym twórcą gry był Dave Perry.

✦ Command & Conquer wyszedł z założenia „jak zrobić kolejną Dune bez konieczności wykorzystania licencji?”.



✦ Trzecia część Legend of Kyrandia zapowiadała koniec serii. Bo ile razy można uśmiercać dowcipującego klauna Malcolm'a?

✦ Patrząc na grafikę Toonstruck, można zakrzyknąć - ale to ładne, podobne do Day of the Tentacle! No i gra Christopher Lloyd z „Powrotu do przyszłości”. Tyle że ta rynkowa kłapa kosztowała VIE ponad 10 milionów dolarów.





DEUS EX

CZŁOWIEK PRZYSZŁOŚCI

Gry to nie tylko maszynki do zarabiania pieniędzy. Czasem kryje się za nimi coś więcej. Deus Ex przez wiele lat funkcjonował tylko na papierze, jako konstrukt gry doskonałej. Opłacało się czekać. Gdy doczekał się realizacji, wprowadził niemałą rewolucję.

■ Spector

Jak wiadomo każda porządna rewolucja nie obejdzie się bez manifestu. „Diablo, Fallout, Daggerfall - każda z tych gier mogłaby równie dobrze powstać 10 lat temu. Nie wnoszą nic nowego”. - tymi słowami Warren Spector zaczął swój artykuł „Remodeling RPGs for the new millennium” z 1999 roku, opublikowany w branżowym magazynie Game Developer. Punktuje w nim błędy gier RPG i określa ramy gatunku, które zrealizował w Deus Exie. Ta produkcja to świetny przykład, ile pracy, analiz i testów zajmuje stworzenie gry, która zaserwuje graczowi zupełnie nowe doznania.

Pierwszy Deus Ex pojawił się na półkach w czerwcu 2000 roku. Konceptcja gry narodziła się jednak dużo wcześniej, na początku lat dziewięćdziesiątych. Spector, po wydaniu w 1993 roku Ultimy Underworld II, czuł się zmęczony światami fantasy. Zaczął opracowywać grę o nazwie Troubleshooter, która miałyby być, podobnie jak Ultima, pierwszoosobową grą akcji, ale osadzoną w rzeczywistym świecie.

Później projekt przemianowano na Junction Point. Niestety ani Origin, ani Looking Glass - firmy, dla których pracował Spector - nie były zainteresowane inwestowaniem w coś tak innowacyjnego.

„Podczas pracy nad Deus Exem nauczyłem się jednego. Jeśli masz grę, którą bardzo chcesz zrobić, nie rezygnuj. W końcu znajdzie się ktoś na tyle naiwny i odważny, że da ci na nią pieniądze” - producent mówił w jednym z wywiadów. Tym kimś okazał się sam John Romero, który po sukcesie Dooma miał dość funduszy, by zainwestować w tak śmiały projekt. Spector razem z sześciuosobowym zespołem opuścił szeregi Looking Glass i związał się z Ion Stormem, studiem założonym przez Romero.

BOND I AGENT MULDER

Prace nad Deus Exem ruszyły oficjalnie w sierpniu 1997 roku. Gotowy produkt miał zostać wydany na Gwiazdkę rok później. Oczywiście termin ten był całkowicie nierealny. Spector i jego drużyna byli niczym aktorzy katorżnicy trenujący do nowego filmu.





Ekstremalnie dużo czasu poświęcili przygotowaniom. Na wiele miesięcy przed zakupem licencji silnika Unreal rozpisano każdy najmniejszy element świata gry i wyznaczano cele.

Rozważano zalety i wady między innymi usytuowania akcji w świecie rzeczywistym (ostatecznie przeniesiono ją nieznacznie w przyszłość, by mieć większe pole manewru). Szukając inspiracji do scenariusza, przekopywano archiwa z teoriami spiskowymi na temat zamachu na Kennedy'ego, tajemnic Strefy 51 czy rzekomych powiązań Dwighta Eisenhowera z UFO. Wiele wątków z tych historii pojawiło się w pierwszych dwóch Deus Exach. W końcu nie bez powodu przygody JC Dentona nazywano połączeniem Jamesa Bonda z głównym bohaterem serialu „Z archiwum X”. Sam Denton był jedną z 200 postaci stworzonych przez Spectora oraz pozostałych twórców, w tym scenarzystę Sheldona Pacottiego i projektanta Harveya Smitha. Każda z nich miała swoją osobowość, istotną dla całości gry.

Deus Ex nabierał kształtów niczym postać lepiąca z gliny. Razem ze światem gry rodziła się także jej filozofia. Twórcy doskonale znali najważniejsze erpegi i strzelanki wydawane w latach dziewięćdziesiątych. Mieli zamiar stworzyć produkcję, która nie tylko łączyłaby oba gatunki, ale byłaby czymś znacznie większym, wprowadzającym je na nowy poziom, w nowe milenium.

Spector we wspomnianym na wstępie artykule nakreślił zasady Deus Exa bardzo wyraźnie. Przede wszystkim każda decyzja musi mieć w grze swoje bezpośrednie konsekwencje.

Prototypową wersję Deus Exa testowały takie sławy jak Doug Church (Ultima Underworld) czy Gabe Newell. Wytknęli wiele wad, które zostały potem poprawione.

Neo-Jezus



Głównym bohaterem pierwszego Deus Exa jest JC Denton. Agent UNATCO, superczłowiek posiadający możliwość rozszerzania swoich umiejętności dzięki nanotechnologii. Twórcy nazwali go współczesnym potomkiem Jezusa Chrystusa, stąd w imieniu litery JC. W kolejnych częściach gry wcielamy się kolejno w Alexa Dentona (klona JC) i Adama Jensena.



Szukając inspiracji do scenariusza, przekopywano archiwa z teoriami spiskowymi o zamachu na JFK, tajemnic Strefy 51 czy rzekomych powiązań Dwighta Eisenhowera z UFO.

Jeśli zabijemy strażnika, to na mieście mogą pojawić się listy gończe z naszą podobizną i mieszkańcy będą nam nieprzychylni. Cel rozgrywki musi być czytelny. Deus Ex jest grą o bardzo dynamicznej fabule, ale opartej na jasnych zadaniach. Świat gry musi w jak największym stopniu symulować rzeczywistość. Ani interfejs, ani sposób rozgrywki nie mogą przypominać graczowi, że to, co widzi, jest fikcją. Stąd też akcent położono na obecność i interakcję z bohaterami niezależnymi oraz elementami przedstawionego świata. Nasz bohater korzystał z bankomatu, wysyłał e-maile i czytał gazety.

Scenarzysta Sheldon Pacotti wspominał w jednym z wywiadów: „Pamiętam jak Warren rzucał piłką do kosza w siedzibie UNATCO. Zrozumiałem wtedy, jak bardzo prawdziwe miejsce stworzyliśmy. Do mnie należało zapewnić je prawdziwymi dialogami między bohaterami z krwi i kości. Zatraciłem się w pracy nad scenariuszem na ponad rok”.

Uznano, że każda rozgrywka musi być unikatowa. Deus Ex to pierwsza gra akcji, która na tak szeroką skalę umożliwiła dotarcie do końca na wiele różnych sposobów. Walka nie była tu najważniejsza.

PIERWSZE PROBLEMY

W marcu 1998 roku postawiono ostatnią kropkę w dokumentacji liczącej 300 stron. I kiedy wydawało się, że cel jest bliski, przez kolejny rok, podczas pracy nad wersją alpha, dokument rozrósł się o kolejne 200 stron, zmieniając radykalnie wiele elementów.

Spector nie trzymał efektów pracy w tajemnicy. Regularnie podsyłał znajomym dema do testów. Pierwsze z nich zostało zmiażdżone. Doug Church czy Robert Fernier z Looking Glass punktowali brak napięcia i niedokładne wykonanie. Producent brał te uwagi do siebie, sam dostrzegał wady produkcji. I przede wszystkim znał ich przyczyny.

„Po 17 latach pracy w branży wydawało mi się, że wiem wszystko na temat budowania zespołu. Byłem w błędzie” – przyznawał szczerze Spector. Niezwykle trudno było zgromadzić osoby dobrze czujące klimat zarówno RPG, jak i FPS. Producent zatrudnił dodatkowych pracowników i podzielił ich na dwa zespoły: pierwszy odpowiedzialny za elementy RPG, drugi za całą resztę. Układ ten jednak się nie sprawdził. Dodatkowym problemem był brak zespołu odpowiedzialnego za stronę wizualną.

Spector musiał korzystać z grafików Ion Stormu, których nie mógł ani zwolnić, ani motywować, gdyż mu nie podlegali. „Można sobie tylko wyobrazić, jak ta gra mogłaby wyglądać, gdybyśmy mieli swoich grafików” – mówił po latach.

Po trzech latach produkcji Deus Ex w końcu trafił na półki. Z miejsca stał się przebojem, a John Romero mógł odetchnąć z ulgą. Po bardzo kiepskiej Daikatanie taki sukces był mu potrzebny niczym powietrze.

Gracze docenili w Deus Exie przede wszystkim element nieobecny w typowych strzelankach, czyli fabułę na poziomie najlepszych erpegów. Przenosimy się do mrocznej rzeczywistości 2052 roku, nękaną przez wszechobecną korupcję i terroryzm. Nasz bohater JC Denton to agent nowej generacji, służący w zwalczającej terroryzm organizacji UNATCO. Od zwykłego śmiertelnika odróżniają go implanty, dzięki którym może rozwijać umiejętności za zgromadzone punkty doświadczenia. Naszym celem jest rozwikłanie tajemnicy wirusa „Szara śmierć”. Akcja rozpoczyna się w stóp zrujnowanej Statuy Wolności. W dalszej kolejności odwiedzamy całym nieźle odwzorowane: Hongkong, Paryż i kilka innych lokacji.

Gra okazała się wielkim sukcesem, recenzje nie schodziły poniżej dziewiątki. Było jasne, że z takim zapleczem łatwiej będzie wyprodukować

Ion Storm wyczuło w Deus Exie duże pieniądze i następca miał być skrojony tak, by trafił do jak najszerszego grona odbiorców. Zarówno tych wiernych serii, jak i tych, dla których jedynka była zbyt wymagająca.

następcę i zamieścić w nim wszystkie niezrealizowane wcześniej pomysły. To co miało pchnąć grę naprzód, okazało się jednak jej porażką.

SWAJCARSKI SCYZORYK

Jaki był główny problem z wydanym w 2003 roku Deus Ex 2: Invisible War? Przede wszystkim wprowadzono zbyt wiele zmian w stosunku do pierwowzoru. Spector i jego zespół wzięli sobie do serca dwójkę widoczną w tytule i nie chcieli kopiować patentów z jedynki. Postanowili je udoskonalić.

Skupiono się na rozwijaniu elementów zapewniających swobodę graczowi, a zarazem na uproszczeniu samej rozgrywki. Ion Storm wyczuło w Deus Exie duże pieniądze i następca miał być skrojony tak, by trafił do jak najszerszego grona odbiorców. Zarówno tych wiernych serii, jak i tych, dla których jedynka była zbyt wymagająca. Nowy Deus Ex miał być jak szwajcarski scyzoryk – prosty w obsłudze i pozwalający na zrobienie praktycznie wszystkiego.

Akcja została przeniesiona 20 lat w przyszłość. Ponownie wcielamy się w agenta nowej generacji, tym razem nazwanego Alex Denton.

Dialogi

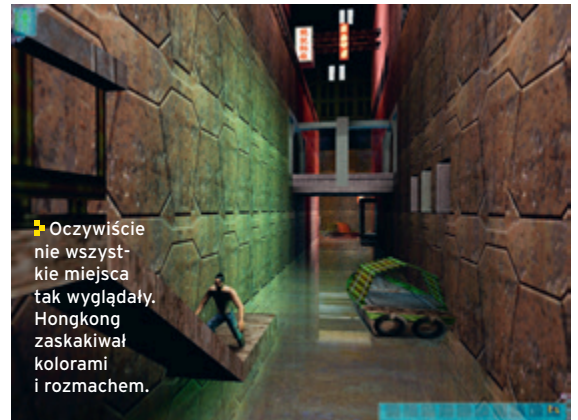


Scenarzystą Deus Exa był Sheldon Pacotti. To on napisał większość dialogów w grze. Choć nie był w pełni zadowolony z efektu końcowego (jego zdaniem bliżej było do Jamesa Bonda niż „Zarchiwum X”), pracował też przy Deus Ex: Invisible War.



Logo pierwszego Deusa zawierało litery J oraz C.

Przyszłość pokazana w Deus Ex jest brudna, śmierdząca i zarazem prozaiiczna.



Oczywiście nie wszystkie miejsca tak wyglądały. Hongkong zaskakiwał kolorami i rozmachem.

To neutralne imię pojawia się nie bez powodu. Gracz na wstępie może wybrać czy chce być mężczyzną, czy kobietą, może także zdecydować o kolorze skóry (oraz interfejsu!). Sama historia rozpoczyna się w momencie, gdy siedziba Tarsus w Chicago, w której szkolimy umiejętności, została zaatakowana przez terrorystę samobójcę. Ewakuujemy się do Seattle. Jesteśmy jednak od tego momentu pozostawieni sami sobie.

Dla kontrastu pierwszy Deus Ex rozpoczął się od mocnego uderzenia. Gracz był od razu wciągany w wir akcji, łatwo było zginąć. Musieliśmy wdrapać się na opanowaną przez terrorystów Statuę Wolności i uwolnić porwanego agenta UNATCO. Cel był prosty, znaliśmy nasze obowiązki. O ile w jedynce na starcie doskonale wiedzieliśmy, kim jesteśmy, dla kogo pracujemy i jakie jest nasze zadanie, to w dwójce brak było wyraźnego punktu zaczepienia.

Dodatkowe zamieszanie w Invisible War wprowadziły zmiany interfejsu, który został mocno uszczuplony. Wszystko w myśl zasady, by gra jak najpełniej symulowała rzeczywistość i nic nie przeszkadzało nam w odkrywaniu świata. Wszystko to, plus bardzo słaba inteligencja przeciwników, sprawiło, że dotychczasowi fani Deus Exa czuli się dezorientowani. Seattle z roku 2072 zupełnie nie przypominało tego miasta – było zwykłą kalką miast znanych z filmów SF.



Twórcy Human Revolution skorzystali z pomysłu Spectora, który wiedział, że jeśli gra ma kiedykolwiek powrócić na rynek, to tylko jako prequel.

Zniknął gdzieś ponury i śmierzący klimat, który tak mocno wyróżniał Nowy Jork 2052 roku.

„Nasi testerzy podsuwali nam różne pomysły, jak umieszczenie akcji w odległej przyszłości i ubranie głównego bohatera w purpurowy kombinezon. Twierdzili, że gracze to pokochają. Dlaczego ich wtedy posłuchałem?” - kilka lat temu żalił się Warren Spector portalowi IGN. Przyznał, że to był jedyny i ostatni raz, kiedy posłuchał tego typu rad. Te słowa to najlepszy komentarz do drugiej części Deus Exa, która mimo wszystko nie była grą złą. Warto docenić zwłaszcza grafikę, która po 12 latach nadal prezentuje się całkiem niezle.

NOWE ROZDANIE

Spector oraz główny projektant serii Harvey Smith opuścili Ion Storm w 2004 roku. Oficjalnie z powodów zdrowotnych. Eidos Interactive, który wykupił prawa do serii, nie chciał z niej zrezygnować. Zaangażował Crystal Dynamics do produkcji trzeciej części o roboczej nazwie Clan Wars. Projekt miał skupiać się na rozgrywce w sieci.

➤ Świat Human Revolution był zainspirowany przez takie filmy jak „RoboCop”, „Johnny Mnemonic” i „Blade Runner”.

Nawiązania



Deus Ex to także książki, komiksy i filmy. Do tej pory ukazały się powieść „The Icarus Effect”, będąca prequelem Human Revolution oraz 6-częściowy komiks nawiązujący do trzeciej części. W 2012 roku zapowiedziano też realizację filmu na podstawie gry.



Ostatecznie, w obawie przed zbyt małym zainteresowaniem spowodowanym słabą sprzedażą Invisible War, grę przemianowano na Project: Snowblind i osadzono w zupełnie innym uniwersum. Z perspektywy czasu bardzo dobrze, że tak się stało. Gra Crystal Dynamics była przeciętna i jako zwieńczenie trylogii Deus Ex z pewnością pociągnęłaby ją na samo dno. Eidos nie mógł na to pozwolić. Wybrano najlepszą opcję - odłożono powrót Deus Exa w czasie.

W 2007 roku kanadyjski oddział Eidos zatrudnił producenta Davida Anfossiego, projektanta Francois'a Lapikasa i spec'a od grafiki Jean-Francois'a Dugasa. Ta trójka miała za zadanie zbudowanie zespołu odpowiedzialnego za zupełnie nowego Deus Exa o nazwie Human Revolution. Podobnie jak Spector zaczęli oni od długiego i żmudnego procesu przygotowawczego.

Ogrywali dwie pierwsze części, analizowali wady i zalety. Zagłębiali się w literaturę i kino science-fiction, jak „RoboCop” czy „Johnny Mnemonic”. Na tej podstawie stworzyli koncepcję gry, którą następnie przedstawili szefostwu. W odpowiedzi usłyszeli krótkie „Deus Ex wraca”.

Twórcy Human Revolution skorzystali z pomysłu Spectora, który wiedział, że jeśli gra ma powrócić, to tylko jako prequel. Akcję umiejscowiono w 2027 roku, 25 lat przed wydarzeniami z pierwszej części. Premierowy trailer zaprezentowano na targach E3 w 2010 roku. To co zobaczyliśmy, w pełni zrekompensowało lata oczekiwania.

To bez wątpienia jeden z najciekawszych zwiastunów w historii. W pierwszej minucie, za pomocą bardzo czytelnych symboli (mit o Dedalu i Ikarze, obraz z doktorem Tulpem), twórcy zdradzają filozofię gry.





Adam Jensen podobnie jak jego protoplasta JC Denton czy Krzysztof Cugowski nigdy nie ściąga przyciemnianych okularów - nawet w nocy.

The Fall powstał początkowo na urządzenia mobilne, jednak twórcy kilka miesięcy później zdecydowali się importować go na pecety. Nie wyszło to grze na dobre, ponieważ widać było międzyplatformowy dysonans.

Historia Human Revolution opiera się na pytaniu o etykę transhumanizmu, czyli stosowania osiągnięć nauki (zwłaszcza biotechnologii) w przewidywaniu ludzkich ograniczeń. W trzecim Deus Exie poznajemy świat, w którym człowiek nauczył się wykorzystywać technologię do rozwijania swoich zdolności. Nikt jednak nie zbadał, jak wpływa to na społeczeństwo i relacje między ludźmi. Mit o Dedalu i Ikarze pojawia się tutaj nieprzypadkowo. To nie tylko nawiązanie do antycznej opowieści o przekraczaniu barier, ale także odniesienie do Dedalusa - sztucznej inteligencji towarzyszącej graczowi we wcześniejszych grach Deus Exa.

W grze sterujemy Adamem Jensenem, byłym dowódcą jednostki SWAT, pracującym jako ochroniarz w Sarif Industries, organizacji zajmującej się biotechnologicznymi eksperymentami. Siedziba firmy zostaje zaatakowana przez najemników. Jensen staje do walki, jednak zostaje brutalnie pobity przez ich dowódcę. Udaje mu się przeżyć, ale by funkcjonować jak dawniej, musi przejść wiele operacji i modyfikacji ciała. Gdy dochodzi do siebie i zostaje wzbogacony o kilka

wbudowanych w ciało mechanicznych zabawek, postanawia dokonać zemsty.


Fabularnie gra uniosła ciężar części stworzonych przez Spectora. Wprawdzie fani narzekali na dziwną scenerię świata (Detroit 2027 roku wyglądało nowocześniej niż to, co oglądaliśmy w Invisible War) czy mało charakterne postacie, ale generalnie fabuła wciągała. Zwłaszcza miłośnicy piekielnych poziomów trudności nie mogli narzekać. W Human Revolution dostajemy trzy poziomy trudności, z których podstawowy jest o wiele cięższy niż ten z części drugiej. Zwłaszcza jeśli dochodziło do starcia z bossami, część graczy łamała klawiaturę. Generalnie zachowano elementy skradanki oraz zagadki, ale akcent został przeniesiony na walkę.

CO DALEJ?

Widząc zainteresowanie Human Revolution (gra sprzedała się w większej liczbie niż jedynka i dwójka razem wzięte) i chcąc podtrzymać życie gry, Eidos przygotował trzy oficjalne dodatki, zawierające nowe misje, uzbrojenie oraz nawiązania do poprzedników.

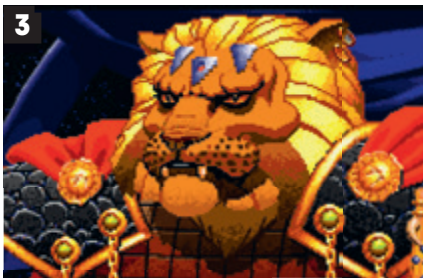
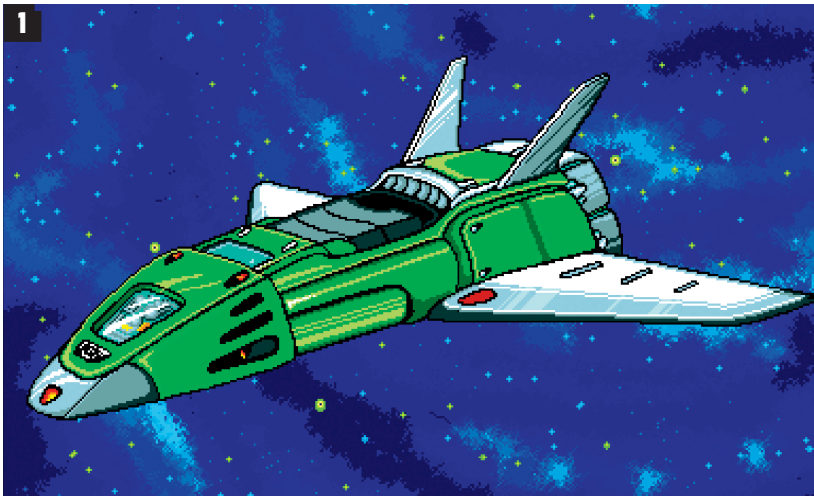
Jako dodatek lub swego rodzaju spin-off można potraktować średnio

udaną kontynuację Human Revolution, czyli Deus Ex: The Fall wydaną w 2013 roku. Stawiamy w niej czoło korporacjom dysponującym tajemniczym lekiem, niezbędnym do przeżycia dla ludzi ze wszczepami. Odwiedzamy takie miejsca jak Moskwa czy Panama. The Fall powstał początkowo na urządzenia mobilne, jednak twórcy kilka miesięcy później zdecydowali się importować go również na pecety. Nie wyszło to grze na dobre. O ile w wersji mobilnej wszelkie niedociągnięcia można było zrzucić na ograniczenia sprzętu, to na pececie gra po prostu wypadła słabo.

Na szczęście na godnego następcę Human Revolution nie będziemy czekać długo. Powstający pod batutą Jeana-Francoisa'a Dugasa Deus Ex: Mankind Divided ma pojawić się w lutym 2016 roku. Gra to bezpośrednia kontynuacja poprzedniczki - akcja dzieje się w 2029 roku i znowu wcielimy się w Adama Jensena. Walkę z terroryzmem i bezwzględными korporacjami tym razem rozpoczniemy całkiem blisko naszych granic, a mianowicie w samej Pradze. To tam znajdzie się jedno z gett, w których ukrywają się odrzucone przez społeczeństwo osoby z implantami i protezami. Po tym co Eidos zaprezentował w 25-minutowym fragmencie rozgrywki, można tylko odkładać fundusze na upgrade sprzętu i cierpliwie czekać. Ludzie przyszłości nadchodzą. 

Tajne

W 2014 roku w archiwach Uniwersytetu w Austin odkryto dokumentację dwóch niewydaných sequeli Deus Exa, autorstwa Spectora. Ich akcja miała rozgrywać się tuż po wydarzeniach z jedynki, zaś głównym bohaterem miał być żołnierz Black Ops, buntujący się przeciwko przełożonym.



Deus Ex stawia wiele pytań o etyczność stosowania osiągnięć transhumanizmu, jak implanty zwiększające możliwości człowieka.



- 1** Space Rogue był pierwszą grą Originu, przy której działał Warren.
- 2** Ultima Underworld inspirowała się tolkienowską Morią.
- 3** Wing Commander II został wyprodukowany przez Warrena.
- 4** System Shock nauczał, czym jest survival horror przed Resident Evil.
- 5** Deus Ex powstał już „na swoim”, po odejściu ze strefy wpływów Originu.

**PIXEL
WYWIAD**

MISTRZ I JEGO UCZNIOWIE

Człowiek legenda, autor **Ultimy VI**, **System Shocka** czy przełomowego **Deus Exa**. Niedawno zakończył współpracę z **Disneyem** i został wykładowcą. Nie złożył jednak broni. Marcinowi Bieńkowi opowiada o rewolucjach w świecie gier oraz musicalowych planach na przyszłość.

P Studenci Uniwersytetu w Austin w Teksasie to szczęściarze. Uczą się tworzenia gier od kogoś tak doświadczonego. Jak zostałeś wykładowcą?

Denius-Sams Gaming Academy - kierunek szkolący przyszłych twórców gier, o którym mówisz, powstał z kilku powodów. Po pierwsze, zawsze chciałem spróbować swoich sił jako nauczyciel i nadarzyła się po temu doskonała okazja. Po drugie, Austin to miasto, w którym tysiące osób zarabia na życie, tworząc programy i aplikacje służące rozrywce. To także siedziba największej uczelni w Teksasie. Dziwiłem się dlaczego Uniwersytet w Austin tak mało uwagi poświęca twórcom gier. Kilka lat temu Paul Sams i Wofford Denius stworzyli program studiów, których celem jest wykształcenie twórców gier. Dołączyłem do ich zespołu i pomogłem rozwinąć tę ideę.

P Czego dokładnie uczysz?

Nasz cel jest prosty: chcemy wyszkolić nowe pokolenie liderów w tworzeniu gier. Uczymy przede wszystkim zarządzania produkcją, kreatywnego dowodzenia zespołem oraz całym projektem. To bardzo zaniedbany element. W zasadzie nie ma miejsc, gdzie mógłbyś się tego nauczyć. Uniwersytecki rygor pomaga przekazać istotną w tym zakresie wiedzę. Szkoląc liderów, szkolimy tak naprawdę osoby, które świetnie sprawdzą się w pracy zespołowej. Dzięki temu po ukończeniu studiów są dobrym materiałem na pracowników.



Zanim Spector na dobre zajął się grami wideo, przez kilka lat tworzył papierowe RPG dla Steve Jackson Games oraz TSR. Świetnie czuł się w klimatach D&D. Jak twierdzi, cały świat gier komputerowych najwięcej zawdzięcza Gary'emu Gygaxowi i Dave'owi Amesonowi, twórcom właśnie tego systemu.

P Wiedzę zdobywają na żywym organizmie - studenci przez cały semestr pracują nad grą. W ubiegłym roku twoi studenci ukończyli grę **The Calm Before**, którą można pobrać za darmo z sieci. Byłeś zaskoczony efektami?

Calm Before jest ładna i zwięzła. Rozgrywka jest na dobrym poziomie, nie brakuje wyzwań, a całość została bardzo dopracowana. Mówiąc szczerze, byłem zaskoczony, że studenci ukończyli ten projekt. Najważniejsze to zdobywanie wiedzy i doświadczenia. Gra jest tylko środkiem.

P Z pewnością jesteś dla nich inspiracją. Kim byli twoi mistrzowie?

Spotkałem na swojej drodze wielu mentorów. Pierwszymi z nich byli Steve Jackson (Steve Jackson Games) i Richard Garriott (Origin). Wiele się od nich nauczyłem na temat tworzenia i rozwijania gier. Sporo zawdzięczam również Paulowi Neurathowi (współzałożyciel Looking Glass) i Richardowi Hillemanowi (EA). Tych dwóch gości powinno być bardziej docenionych za to, co stworzyli. Nauczyli mnie naprawdę dużo.

P Którą ze swoich wcześniejszych gier, stworzonych dla Origin i Looking Glass, doceniasz dziś najbardziej?

Po zastanowieniu wybieram **Ultimę VI** i **Ultimę Underworld**. Te dwa projekty udowodniły mi, że można tworzyć gry, pozwalające graczom na opowiadanie

Okazało się, że danie graczom większej swobody i kontroli nad historią prezentowaną w grze wcale nie jest takie dobre. Musisz narzucać pewne ograniczenia. Może to dziwne, ale prawdziwe.



własnych historii. Zawsze o tym marzyłem. Myślę, że obie poradziłyby sobie dzisiaj całkiem nieźle. Trzeba byłoby tylko zaktualizować grafikę, dźwięk oraz interfejs.

P Jesteś znany głównie dzięki zjawiskowemu Deus Exowi. Pamiętasz, kiedy zacząłeś prace nad tym projektem?

Mógłbym napisać o tym niejedną książkę. W wielkim skrócie: pierwsza koncepcja gry, która z czasem przekształcała się w Deus Exa, narodziła się w okolicach 1994 roku. Nazwałem ją roboczo Troubleshooter i miała być grą RPG z fabułą dziejącą się w prawdziwym świecie. Jak ten pomysł rozwinął się przez lata? W zasadzie rozrósł się do takich rozmiarów, że nie starczyłoby czasu, by o tym wszystkim opowiedzieć.

P Ostatecznie ambitnie łączyła cechy gry RPG, FPS i przygodówki. Czy trudno było zbudować zespół, który potrafił tworzyć gry w tak różnych gatunkach? To było jedno z największych wyzwań przy pracy nad Deus Exem, trwającej przecież kilka lat. Naprawdę ciężko było zebrać w jednym pokoju doświadczonych osoby, nie tylko chcące stworzyć grę łączącą odważnie różne gatunki, ale przede wszystkim dobrze znające każdy z nich. W tamtym czasie trafialiśmy na programistów, którzy albo pracowali wcześniej tylko przy erpegach, albo specjalizowali się w - jak to nazywaliśmy - „wciągających symulacjach”. Przez długi czas nie posuwaliśmy się naprzód właśnie z tego powodu. Zajęło nam trochę czasu, nim znaleźliśmy właściwe osoby. Każdy z elementów Deus Exa był dla nas trudny i wymagający. Nikt przed nami nie stworzył podobnej gry, więc wszystkie problemy musieliśmy rozwiązywać na własną rękę.

+ Główny bohater Deus Ex JC Denton to postać nie zdradzająca żadnych emocji. Wszystko po to, by gracz mógł się w nią maksymalnie wczuć.

Tytuł



Nazwa Deus Ex pojawiła się dopiero w 1998 roku. Spector zaczerpnął ją z łacińskiego określenia „deus ex machina”, oznaczającego nagłe rozwiązanie akcji przez niespodziewaną interwencję. Skrócona wersja jest niepoprawna, ale jako tytuł brzmi całkiem nieźle.

Nie da się jednak ukryć, że praca nad czymś przełomowym dawała nam sporo energii.

P Siłą Deus Exa jest świetna fabuła. Stworzyła podstawy pod uniwersum dla całej serii.

Świat Deus Exa to nie tylko moja zasługa. Wymyśliłem kilka podstawowych elementów oraz misji (nie wszystkie trafiły do ostatecznej wersji), ale cały nasz zespół miał wielki wpływ na kształt tej historii. Warto tu wyróżnić zwłaszcza głównego projektanta Harveya Smitha i głównego scenarzystę Sheldona Pacottiego. Sama historia opierała się na kilku filarach. Zależało nam na produkcji osadzonej w niedalekiej przyszłości, z którą gracz mógłby się utożsamić. Sama intryga też nie mogła być totalnie fantastyczna. Musieliśmy ją oprzeć na wydarzeniach, które mogłyby zdarzyć się w rzeczywistym świecie. Nie jest on jednak czarno-biały, sporo w nim odcieni szarości. Opierając się na tych podstawach, Sheldon stworzył coś naprawdę magicznego.

P Następca Deus Exa - Invisible War, sprzedawał się świetnie, ale wielu fanów krytykowało zmiany wprowadzone w grze, jak niski poziom trudności, osadzenie fabuły w odległej przyszłości czy zmiany w systemie doświadczenia. Czego cię to nauczyło?

Każda gra to dla jej autorów pewna lekcja. W przypadku Invisible War przekonałem się, że model gry, który sprawdził się przy pierwszym Deus Exie, zupełnie nie zadziałał w produkcji stworzonej dla bardziej mainstreamowych odbiorców. Skończyło się na tym, że starzy gracze odwrócili się od nas, a do nowych nie udało się dotrzeć. Okazało się, że danie graczom większej

swobody i kontroli nad historią prezentowaną w grze wcale nie jest takie dobre. Musisz narzucać pewne ograniczenia. Może to dziwne, ale prawdziwe.

P Invisible War to ostatni Deus Ex z twoim udziałem. Co sądzisz o pozostałych częściach serii? Śledzisz zapowiedzi Mankind Divided?

Cieszę się, że Deus Ex wraca. Świadomość, że stworzyłeś podstawy pod coś tak wielkiego, jest bardzo budująca. Czuję, że moje dziecko dojrzało i opuściło gniazdo. Z wcześniejszych wydań bardzo podobał mi się Human Revolution. Kilka elementów zrobiłbym inaczej, ale całość wyglądała jak Deus Ex.

P Łącząc odważnie gatunki, przyłożyłeś się do zrewolucjonizowania świata gier. Obserwując to, co teraz dzieje się na rynku, widzisz na horyzoncie jakąś kolejną rewolucję?

Myślę, że wirtualna rzeczywistość to dla nas duże wyzwanie, ale i wielkie możliwości. Musimy jednak zrozumieć pewną różnicę. To zupełnie nowe medium, a nie tylko jakiś nowy rodzaj ekranu. Tradycyjne gry nie sprawdzają się w tym formacie, choć wielu próbuje takie tworzyć. Chciałbym, żeby kolejna rewolucja przyniosła gry pozbawione walki, ale za to wciągające gracza w historię w zupełnie nowy sposób.

P Epic Mickey to jeden z twoich ostatnich projektów. Ciężko było stworzyć grę dla młodszych odbiorców, której bohaterem była prawdziwa ikona – Mickey?

Uwielbiam produkcje Disneya i praca nad grą z ich najpopularniejszą postacią była wielkim zaszczytem. Generalnie Epic Mickey nie jest grą dla najmłodszych. Chcieliśmy stworzyć rozrywkę dla szerszego grona odbiorców, która miałaby w sobie ducha Disneya i Pixara. W dużej mierze nam się to udało.



Dorośli i dzieci, kobiety i mężczyźni – odbieraliśmy wiele pozytywnych przykładów od odbiorców bawiących się grami okazynie. Jedyną grupą, do której nie dotarliśmy, byli regularni gracze. Było to trochę frustrujące, zwłaszcza że Epic Mickey miał świetnie poprowadzoną rozgrywkę, w której każdy wybór niósł za sobą konkretne konsekwencje. I to w szerszym zakresie niż w przypadku Deus Exa. Gracze po prostu nie znaleźli czasu, żeby to odkryć.

✚ Rok 2016 będzie należał do Deus Ex: Mankind Divided. Projekt reklamowany jako gra nowej generacji wizualnie zachwyca. Miejmy nadzieję, że fabuła okaże się równie interesująca.

P Magic Mickey to już przeszłość, ale podobno zainspirowałeś się Disneyami i pracujesz nad grą opartą na piosenkach i interaktywności?

Trochę za dużo powiedziane, że planuję, ale mam w głowie zarys takiego projektu. Chciałbym stworzyć coś na zasadzie interaktywnego komedio-musicalu. Istnieje wiele sposobów na wykorzystanie piosenek, by poprowadzić narrację w grach. Do tej pory nie wykorzystano tego potencjału. ■



✚ Obie części Mickey Mania to najlepiej sprzedające się gry autorstwa Spector. Mimo to Disney nie zaakceptował kierunku rozwoju serii i zamknął ją w 2013 roku.

GWIEZDNE WOJNY

MOC W MASZYNIE

O uniwersum „Gwiezdných wojen” można dyskutować, operując jedynie setkami, tysiącami i milionami - zarówno gdy mowa jest o zarobionych dolarach, jak i produktach towarzyszących okrętom flagowym, którymi okazały się słynne filmy, czy grach powstałych na atrakcyjnej licencji.

Od 1977 roku Tatooine i Yavin są stale obecne na popkulturowej mapie. Wtedy jednak George Lucas, nie mogąc uwierzyć, że na jego, jak mniemał, skazany na porażkę film ludzie chodzą na okrągło, odwołał urlop i po tajniaku, z knajpy naprzeciwko, zerknął na drzwi do kina, dziwiąc się wystającej za róg budynku kolejce. Czego by nie mówić, strategiem był znakomitym.

Na długo przed premierą swojego filmu zwrócił się do wydawnictwa Marvel Comics z propozycją publikowania serii komiksowej

Droga „Star Wars” na monitory była dość wyboista. Początek nie napawał optymizmem, a na przelom trzeba było czekać okrągłą dekadę. Ale gdy X-wingi już nadleciały, zostały na dłużej w umysłach graczy.

■ Bartosz Czartoryski

osadzonej w wymyślonym przez niego wszechświecie, a napisanie powieści na podstawie scenariusza zlecił, gdy jeszcze trwały prace na „Gwiezdnymi wojnami”. O grach wówczas zbytnio nie myślał, bo i nie było za bardzo o czym, szczególnie po krachu, który miał miejsce w roku premiery „Nowej nadziei”. A jednak rynek stosunkowo szybko doszedł do siebie, szczególnie po wydaniu Space Invaders na domowe Atari 2600, które podbiło wyniki sprzedaży rzeczonych sprzętu.

■ O powstaniu Lucasfilm Games pisaliśmy szerzej w Pixelu #02. Pierwsze gry firmy takie jak Ballblazer (1984) czerpały z klimatów SF, a zarazem starannie omijały motywy z „Gwiezdných wojen”.



Krach gier wideo, bezpośrednio wynikający z nadmiernego nasycenia rynku, odbił się również na grach ze świata „Gwiazdnych wojen”, które nie ukazywały się aż do 1987 roku.

✚ Jak na możliwości konsoli Atari 2600 jakość grafiki, a zwłaszcza dźwięku The Empire Strikes Back oszałamiały recenzentów.

Lucas, od dłuższego czasu przyglądający się ciekawym okiem losom konsoli (trafiła ona do sprzedaży niecałe pół roku po wejściu pierwszej odsłony gwiazdnej sagi do kin), nie mógł pozostać ślepy na jej potencjał. Nie mając jeszcze do dyspozycji własnej komórki odpowiedzialnej za segment elektronicznej rozrywki, zawarł umowę z firmą Parker Brothers. Pierwsza gra na podstawie „Gwiazdnych wojen” ukazała się dopiero pół dekady po premierze „Nowej nadziei” i dwa lata po sequele „Imperium kontratakuję”. Była to gra, która – co mogło wydać się osobliwe – nie umożliwiała graczowi odniesienia zwycięstwa.

MOC W SALONIE (GIER)

Prominentny pisarz amerykański Harlan Ellison w swojej słynnej już recenzji nazwał The Empire Strikes Back stratą czasu i istną syzyfową pracą. Gra przewidywała aż dwa możliwe zakończenia, ale oba równały się klęsce gracza i przejściu rebelianckiej bazy przez przeważające siły imperialne. I choć scenariusz takowy był zgodny z przebiegiem fabuły samego filmu, rozczarowanie Ellisona jest cokolwiek usprawiedliwione, bo podobne rozwiązanie klóciło się z samą ideą grania.

Produkt Parkera nie sprzedawał się wystarczająco dobrze, za co jednak obarczyć można kolejny kryzys branży, przypadający na lata 1983-1985. Firma, chcąc zapewne zbić kapitał na zbliżającym się, ostatnim już filmie trylogii, wypuściła prędko jeszcze dwa dziełka: klaustrofobiczne Death Star Battle oraz kuriozalne Jedi Arena. Oba były dość marne.

O ironio, światła dziennego nie ujrzała uznawana dzisiaj za bodaj najbardziej udany tytuł sygnowany przez Parkera gra Ewok Adventure (gdzieniegdzie można napotkać alternatywną nazwę Battle for Endor), której prototypowy kartridż wypłynął dopiero kilkanaście lat później.

Niemal symultanicznie nad grami pracowało również Atari. Pomimo założenia w maju 1982 roku Lucasfilm Games, firma Raya Kasara podpisała umowę, uzyskując licencję na produkcję kolejnych gier powiązanych z sagą. Gigant nie tracił czasu i zaangażował Mike'a Hally'ego, odpowiedzialnego za zaprojektowanie Gravitera. Jako człowiek trzymający rękę na pulsie, Hally wykorzystał boom na automaty. Jego gra zatytułowana po prostu Star Wars wyróżniała się nie tylko sporej wielkości obudową automatu, ale też świetnym zrozumieniem tego, co stanowiło o wyjątkowości filmowego pierwowzoru (gracz jako Luke Skywalker, sterując myśliwcem typu X-wing, prowadził natarcie na Gwiazdę Śmierci). Wczuciu się w postać pomagała perspektywa pierwszej osoby, ale i trójwymiarowa grafika wektorowa oraz znane z kina dźwiękowe klipy plumkające z głośnika. Sukces był bezprecedensowy.

Nic dziwnego, że Atari poszło za ciosem i, korzystając z tego samego szkieletu, zrealizowało po dwóch latach niemalże bliźniaczy sequel The Empire Strikes Back.

Swoista trylogia gier nie powstawała jednak w porządku chronologicznym, bowiem rok wcześniej wypuszczono Return of the Jedi, izometryczną strzelaninę z niefortunnym rozwiąza-



niem narracyjnym: kosmiczne zmagania Hana Solo przerywały przebitki z Endoru, co potrafiło skutecznie wybić gracza z rytmu. Romans Lucasa z Atari szybko jednak dobiegł końca.

KONSOLE KONTRATAKUJĄ

Krach gier wideo, bezpośrednio wynikający z nadmiernego nasycenia rynku, odbił się również na grach ze świata „Gwiazdnych wojen”, które nie ukazywały się aż do 1987 roku. Dopiero wtedy brytyjska firma Domark wypuściła kolejne konwersje znanych z salonów gier przebojów Atari na konsole i komputery domowe. Tymczasem koncern przejęty parę lat wcześniej przez Jacka Tramiela nie był już dla Lucasa atrakcyjnym partnerem, a wzrok reżysera spoczął na konsolach Nintendo.

Kolejna gra bazująca na wizyjnych filmach, zatytułowana po prostu Star Wars, ukazała się, nakładem Namco, tylko w Japonii, na Famicom. Przynosiła ona swoistą rewolucję na polu narracyjnym, bowiem wcześniejsze produkcje z kosmicznego uniwersum zazwyczaj wykrawały z filmowej trylogii jedynie pojedyncze, efektowne epizody. Tym razem można było powtórzyć przygodę znaną z ekranu i to w porządku chronologicznym.



✚ Parker Brothers wydał też w 1983 roku znakomitego Gyrussa. Zrobiona przez Konami gra imitowała klimat „Star Wars”.

Pudło



Automat do gry w Star Wars występował w dwóch wersjach: standardowej i jako „kokpit”. Obie wyposażone były w specjalny ster, ale tylko ta druga oferowała doświadczenie, mogące konkurować z filmowym.

Star Wars zawierało szereg osobliwych decyzji scenariuszowych, którymi oblepiono fabularny szkielet opowieści z „Nowej nadziei”, od mniej istotnych detali, jak przemianowanie Luke’a Skywalkera na szatyna, do kuriozalnych posunięć (mutujący w pokraczne kreatury Darth Vader). Sama rozbudowana rozgrywka wystarczyła jednak, aby dostrzeżono potencjał „Gwiezdných wojen” jako gry przygodowej. Kolejne platformówki ukazały się na początku lat dziewięćdziesiątych. Tak jak propozycja Namco, Star Wars i Empire Strikes Back wydane w Stanach Zjednoczonych przez JVC mieszały różne tryby rozgrywki. Można było pilotować Sokola Millennium z perspektywy pierwszoosobowej i lecieć poduszkowcem widzianym z lotu ptaka. Nowością stanowiło sterowanie różnymi postaciami. Niekiedy podejmowało się decyzje, mające pewien wpływ na kształt rozgrywki, co wprowadziło dyskretny posmak rozgrywki znanej z RPG.

Seria od JVC ostatecznie okazała się dylogią, gdyż Return of the Jedi nigdy nawet nie trafiło na tapetę. Dopiero wydana na SNES seria (oczywiście z dopiskiem Super), prócz ulepszenia strony audiowizualnej, w 1995 roku zaoferowała graczom cokolwiek rozczarujący finał. Super Star Wars: Return of the Jedi prócz części platformowej miał także frustrujące sekwencje sterowania pojazdami z wykorzystaniem technologii Mode 7, co było doświadczeniem, mówiąc dyplomatycznie, dalekim od satysfakcjonującego.

Co jednak istotne, przy całej trylogii na SNES pracowali już ludzie z nowo powstałego, a raczej przechrzczonego, LucasArts. Po tym jak Brøderbundowi (późniejszemu wydawcy Prince of Persia) wygasły prawa do tytułu, firma Lucasa zaczęła pracować nad własnymi produkcjami,



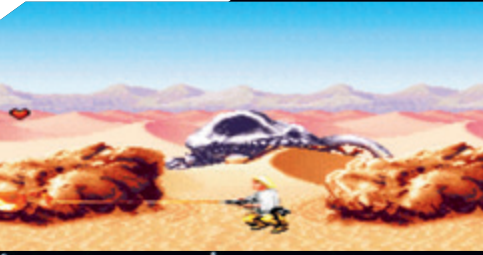
✚ Lego Star Wars okazało się strzałem w dziesiątkę. Star Wars Episode I: Racer trafił nawet do Księgi rekordów Guinnessa.



✚ Dark Forces działało na autorskim silniku Jedi, podobnym do Build znanego z Duke Nukem 3D. Ów silnik został jeszcze wykorzystany w westernowym Outlaws.

Nad oprawą graficzną X-Winga czuwał John Dykstra, człowiek odpowiedzialny za efekty specjalne w „Gwiezdných wojnach”, laureat nagrody Oscara. Dzięki niemu kokpit tytułowej maszyny wyglądał tak jak na dużym ekranie.





Trylogia Star Wars wydana na SNES odkryła potencjał „Gwiezdnych wojen” jako przygodowej platformówki.



FMV w Rebel Assault dzisiaj wydaje się archaiczne, ale niegdyś satysfakcjonowało samego George'a Lucasa.



Kyle Katarn powrócił w Jedi Knight. Na samym końcu mógł wybrać pomiędzy jasną a ciemną stroną Mocy.

otwierając tym samym zupełnie nową erę w historii gier czerpiących garściami z „Gwiezdnych wojen”.

POWRÓT DO DOMU

Pierwsza propozycja samodzielnie wyprodukowana i wydana przez LucasArts, X-Wing, mogła wydawać się dość konserwatywna. Była swoistym odświeżeniem formuły przetestowanej przed dekadą przez Atari. Dbałość o szczegóły przyczyniła się jednak do sukcesu gry i udanego skopionowania doświadczenia filmowego. Opracowaniem mechaniki zajął się Larry Holland, doświadczony autor symulacji lotniczych osadzonych w czasie drugiej wojny światowej, a nad oprawą graficzną czuwał chociażby John Dykstra, człowiek odpowiedzialny za efekty specjalne w „Gwiezdnych wojnach”, laureat nagrody Oscara. Dzięki niemu kokpit tytułowej maszyny wyglądał tak, jak na dużym ekranie.

X-Wing, sequele i dodatki wydawane przez całą dekadę okazały się strzałem w dziesiątkę nie tylko ze względu na swoje techniczne zaawansowanie, ale i innowacyjne podejście do kwestii fabularnych. Nareszcie i gry, obok komiksów, książek, telewizyjnych spin-offów i mnóstwa innych produktów towarzyszących, weszły w skład tak zwanego Rozszerzonego Wszechświata, skupiającego powstałe pod czujnym okiem George'a Lucasa istne apokryfy rozbudowujące oficjalny kanon wyznaczany ramami gwiazdnej trylogii.

Dotychczas gry z mniej lub bardziej udanym skutkiem naśladowały fabuły filmowe. Rzecz jasna na tyle, na ile pozwalały im na to ograniczenia techniczne. LucasArts nareszcie wykorzystało ogrom uniwersum Lucasa, aby na jego podstawie rozpiąć zupełnie nowe historie osadzone pomiędzy filmami, w ich trakcie, przed lub po.

Co znamienne, po raz pierwszy, dzięki Tie Fighterowi, dano graczom możliwość opowiedzenia się po stronie Imperium.

NA SKRAJU JAMY SARLACCA

Ekipa LucasArts szła za ciosem, uważnie obserwując aktualne trendy i eksplorując popularne gatunki. Gdy triumfy święcił Doom, kwestią czasu okazało się wypuszczenie na rynek osadzonej w odległej galaktyce pierwszoosobowej strzelaniny. Dark Forces ukazało się na PC w roku 1995 i oferowało nie tylko unikatową możliwość wpakowania szturmowcowi serii z blastera, ale faktycznie pokomplikowany, z korzyścią dla gracza, design poziomów oraz ruch nie tylko na boki, lecz również w poziomie i pionie.

Sequel, Jedi Knight, wydany dwa lata później, pozwalał przełączać pomiędzy widokiem pierwszoosobowym a trzecioosobowym. Było to dowodem na nieustanne poszukiwania twórcze LucasArts, bynajmniej nieodcinające kuponów od licencji, lecz wyzymające ją do sucha. Młodsze Rebel Assault – wydane jedynie na CD-ROM – przyciągało nagrany specjalnie na potrzeby gry filmami, nad których jakością czuwał ponoć sam George Lucas, a słynny multimedialny projekt Shadow of the Empire traktował grę jako punkt wyjścia do wyprodukowania nowej linii zabawek, wydania książki i komiksu, a nawet osobnej ścieżki dźwiękowej, ostatecznie służąc jako swoisty surogat nigdy niezrealizowanego filmu.

Rzecz jasna nie wszystkie podobne próby zakończyły się sukcesem. Obiecująca bijatyka wydana w 1997 roku tylko na konsole PlayStation, Masters of Teras Kasi, to istny potworek i pogrzebana szansa. Także oferująca rozgrywkę wieloosobową za pośrednictwem nierozpowszechnionego wtedy internetu X-Wing vs. TIE Fighter, z mało rozwiniętym trybem jednoosobowym i słabo



Nad symulatorami od LucasArts czuwali specjaliści z Lucasfilm, którzy dbali chociażby o zgodny z filmami wygląd kokpitów maszyn.



Bezimienny bohater gry był pilotem pochodzącym ze znajomej planety Tatooine.



Dark Forces zmutowało w cykl wydawany pod szyldem Jedi Knight.

Obok udanych projektów ukazywały się dotkliwe porażki, jak chociażby chaotyczny RTS *Star Wars: Rebellion*. Prawdziwa fala tandety miała jednak uderzyć dopiero pod koniec lat dziewięćdziesiątych, wraz z wejściem do kin „Mrocznego widma” i wysypem gier na licencji „Gwiezdných wojen”.



zrównoważona, do wydania dodatku *Balance of Power* była praktycznie niegrywalna. LucasArts, produkujące – zgodnie z filozofią Lucasa zakładającą swoiste zalanie rynku – coraz więcej gier, nie mogło utrzymać ich jakości. Obok udanych projektów ukazywały się dotkliwe porażki, jak chociażby chaotyczny RTS *Star Wars: Rebellion*. Prawdziwa fala tandety miała jednak uderzyć dopiero pod koniec dekady, wraz z wejściem do kin „Mrocznego widma” i wysypem gier na licencji „Gwiezdných wojen”.

GALAKTYCZNE IMPERIUM

LucasArts próbowało przejąć praktycznie każdy segment rynku, począwszy od kolejnej, równie katastrofalnej próby na polu RTS (*Force Commander*), przez wyścigi dla dzieci (*Super Bombad Racing*) i rozwałkę dla tych starszych w typie *Twisted Metal* (*Demolition*), na bezpośredniej adaptacji w postaci *The Phantom Menace* kończąc. Za łapczywość firmy płacili gracze, którzy, przytłoczeni liczbą nowych gier na bazie lubianego uniwersum, mieli prawo czuć się skołowani. W końcu miarka się przebrała.

Na przestrzeni trzech lat dzielących kinowe premiery „Mrocznego widma” od „Ataku klonów” firma Lucasa wypuściła przeszło trzydzieści pozycji, których nawet nie sposób wymienić, zaniebując tym samym pozostałe gałęzie swojej działalności i skupiając się praktycznie wyłącznie na dojeniu licencji.

Podjęta w 2000 roku próba podbicia nieeksplorowanego wcześniej rynku MMORPG *Star Wars Galaxies: An Empire Divided* zakończyła się klęską, osłodzoną jednak rychłą premierą znakomitego *Knights of the Old Republic*. Sukces gry sprawił, że LucasArts nabrało wiatru w żagle. Szybko powstał sequel wsparty udanym *Battlefrontem* i już zaczęto dumać nad wydanym kilka lat później *The Force Unleashed*. Lecz w 2005 roku George Lucas ukończył filmową sagę i przestał wykazywać zainteresowanie światem, który niedługo potem sprzedał koncernowi Disneya. Z LucasArts też uszła para. Dla porównania – w 2007 roku wydano już tylko jedną oryginalną grę ze znakiem „Star Wars”. I choć ekipa z San Francisco miała jeszcze parę ciekawych pomysłów, choćby

✦ *Star Wars: Battlefront* pozwala na wcielanie się w obie strony galaktycznego konfliktu.

✦ *Star Wars: The Force Unleashed II* to ostatnia gra w całości wyprodukowana przez LucasArts.



✦ *Knights of the Old Republic* z 2003 roku było odważnym eksperymentem – RPG zaprojektowanym przez BioWare.

projekt 1313 z Bobą Fettem, przejęcie Lucasfilm, a co za tym idzie i LucasArts, położyło im kres.

PRZEBUDZENIE MOCY?

Przed dwoma laty Disney ogłosił, że produkcją gier z „Gwiezdnymi wojnami” zajmie się na wyłączność Electronic Arts i wybrane przez wydawcę firmy zewnętrzne, co rozpocznie kolejną epokę, znowu niezależną od LucasArts, które i tak istnieje już tylko nominalnie.

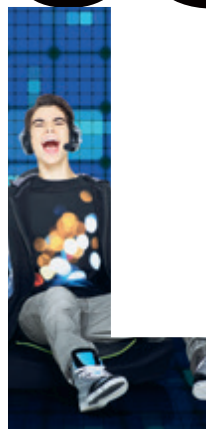
Premiera *Star Wars: Battlefront* zbiegająca się praktycznie z wejściem do kin nowego filmu, „Przebudzenia Mocy”, nie jest, rzecz jasna, przypadkowa. Kwestią otwartą pozostaje jednak, jak będą wyglądały kolejne gry, bo że powstaną, to pewne. *Betę Battlefront* testowało dziewięć milionów graczy, a Electronic Arts szacuje, zacierając ręce, że do końca marca 2016 roku sprzeda około dziesięciu milionów egzemplarzy. Bo, jak już zresztą zostało powiedziane, o „Gwiezdných wojnach” da się dyskutować, jedynie posiłkując się naprawdę sporymi liczbami. ■





TEMATY OKOŁOGROWE, PRZEGLĄD STARYCH KOMPUTERÓW, KOSMOS I FILM

secret



74

Nasz bohater ma co prawda zaledwie 16 lat, ale gra w niezwyklej serialu, opowiadającym o środowisku graczy. To pierwsza tego rodzaju produkcja.



76

MRW wydał właśnie książkę poświęconą również tematom z Pixela rodem, co wykorzystał do snucia teorii o tym, jak ciężkie jest życie autora.



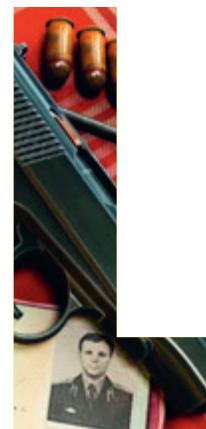
77

Za siedmioma górami i siedzioma lasami była kiedyś kraina, w której wydawano gry w pudełkach i z drukowanymi na papierze instrukcjami!



82

W Polsce znaleźmy tę grę jako Eurobusiness. Tymczasem na świecie Monopoly stało się zapewne najpopularniejszą planszówką.



84

Kosmiczne bronie nie są wcale tak odrealnione i futurystyczne, jakby mogło się wydawać.



To już dziesiąta plansza z komiksem Śledzia. Jeszcze tylko 38 odcinków i będzie można wydać stanardowej objętości album.

” HANDLARZE DBALI O OFERTĘ, DRUKUJĄC OKŁADKI TAŚM NA KOLOROWYM PAPIERZE I UZUPEŁNIALI WYPISANE NA MASZYNIE DO PISANIA TYTUŁY O STAN LICZNIKA OBROTÓW MAGNETOFONU.



PIXEL
WYWIAD

GRACZE SĄ BARDZO FAJNI

„Poradnik zakręconego gracza” to nowy sitcom emitowany na kanale Disney XD, przeznaczony dla pokolenia wychowującego się z padem pod pachą. Ale nie tylko. O serialu i grach Bartek Czartoryski rozmawia z **Cameronem Boycem**, odtwórcą głównej roli.

P Na dobry początek – powiedz krótko, kim jest Conor, bohater serialu.

Conor to profesjonalny gracz. Na zawodach doznaje kontuzji kciuka, przez jakiś czas nie może kontynuować kariery i trafia do zwyczajnej szkoły, do której tak naprawdę nigdy nie uczęszczał. I wtedy zdaje sobie sprawę, że zatracił się w turniejach, nie miał czasu zawiązać żadnych przyjaźni i być może ta przerwa wyjdzie mu na dobre. Co nie znaczy, że rezygnuje z grania, co to to nie! Można powiedzieć, że odkrywa uroki gry zespołowej.

P Materiały prasowe nazywają go „cudownym dzieckiem gier”. Co to znaczy? Czy, twoim zdaniem, do grania także trzeba mieć talent?

Pewnie! Gość ma szesnaście lat, a gdy bierze pada do ręki, nikt na świecie nie może się z nim równać. I tak się szczęśliwie złożyło, że kiedy otrzymałem telefon z propozycją zagrania tej roli, akurat czytałem artykuł o profesjonalnych graczach, o świecie, o którego istnieniu nie miałem pojęcia. A to przecież liczna społeczność skupiająca ludzi z całego globu. Niesamowite! Tych najlepszych sponsorują duże firmy, mają swoje drużyny, granie to już dzisiaj sport.

P Sam jesteś graczem?

Nie jestem oczywiście tak dobry, jak Conor, ale mam parę gier, które naprawdę lubię. Ostatnio na przykład siedziałem całe godziny nad NBA 2K16.

P Domyślam się, że nie narzekałeś na konieczność poczynienia stosownych przygotowań do roli?

O tak, to bardzo wdzięczne zajęcie, bo kto nie lubi gier? Szczególnie kiedy jest się szesnastoletnim chłopakiem, tak jak ja. Dowiedziałem się wiele o tej stronie świata gier, której nie znałem, o profesjonalistach. Zrozumienie tego fenomenu, zapoznanie się z nim, było dla mnie prawdziwym olśnieniem. Czułem się, jakbym odkrywał nowe lądy.

P Poznałeś też scenę retro? Pytam, bo sporo piszemy o starych grach.

Tata dużo mi mówił o tym, jak grało się dwadzieścia lat temu, a i nasi scenarzyści odwalili kawał dobrej roboty, żeby opowiedzieć o starych maszynach z należnym im szacunkiem. I z pewnością maniacy gier rozpoznają, że niektóre sekwencje, niektóre sceny zostały bezpośrednio zainspirowane konkretnymi tytułami, nie tylko tymi nowszymi, jak, dajmy na to, Call of Duty, ale także prawdziwie oldschoolowymi, choćby Donkey Kong czy Mario Bros. Conor ma nawet konsole i gadżety sprzed lat, chepli się Power Glove. Oddajemy w ten sposób hołd bogatej historii gier.

P Piętnaście lat temu, kiedy byłem w twoim wieku, granie nie uchodziło za takie cool. Podzielił się swoim doświadczeniem i obserwacją odnośnie do tego, jak jest dzisiaj?

Recenzja



„Poradnik zakręconego gracza”, choć kręcony z myślą o nastoletnim odbiorcy, pozwala dorosłym przekonać się, jak głęboko kultura gier wideo dołała przeniknąć do każdej sfery życia. Serial pokazuje świat, w którym komputery i konsole to nie, jak przed laty, ekstrawagancja, lecz normalka.



✚ Cameron Boyce karierę gwiazdki Disneya zaczął nietypowo, bo... od roli w horrorze „Lustra”. Czy powiecie mu się w Hollywood tak jak Zacowi Efronowi czy Selenie Gomez?

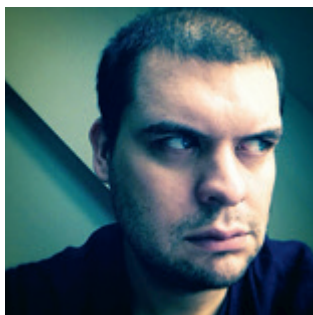
Teraz modne jest być graczem, bo ludzie zaakceptowali, że to rozrywka przyszłości, która rozwija się i ewoluuje na naszych oczach. Możemy śmiało wyobrazić sobie, co będzie za kilka lat, kiedy doczekamy się rzeczywistości wirtualnej i tak dalej. Gry to istna furтка do świata fantazji. Dzięki nim przekraczamy pewną granicę i rozumiemy to nie tylko my, którzy lubimy posiedzieć sobie przy konsoli czy komputerze, ale także niegrający. Innymi słowy: gracze są fajni.

P I ostatnie pytanie, nieco prowokacyjne: komputery czy konsole?

Zabawne, że o to pytasz, bo Murray (Wyatt Rundus - przyp. red.) i Felix (Avitia - przyp. red.), moi koledzy z planu, ciągle się o to wyklócają. Murray gra na komputerze, Felix na konsolach i cały czas drą koty. Ten pierwszy argumentuje, że dzięki dystrybucji cyfrowej jego gry są tańsze i ma ogromny wybór, a ten drugi z kolei uważa po prostu konsole za modne. Sam nie opowiadam się po żadnej ze stron, choć gram na konsoli, bo nie stać mnie jeszcze na takiego potwora, którego sprawił sobie Murray. Pewnie dlatego przytaknąłbym Feliksowi, lecz daleko mi do zatwardziałego gracza. Nie jestem gotowy wydać majątku na taki komputer, żeby ciągnął te wszystkie nowe tytuły! **L**

Spektakl Disneya jest interesujący jako zjawisko, choć wytrawnym graczom będzie się kojarzył z wygłupami nastoletnich gwiazd YouTube'a. Odnotowujemy jego obecność w nadziei, że w ślad za nim pójdą kolejne, poważniejsze serie dla graczy.





Michał R. Wiśniewski

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

KAMIENNY ŻÓŁW

„Sztuka nigdy nie jest ukończona, tylko porzucana”.

Po prostu w pewnym momencie odkładasz pędzel.

Albo wstajesz od klawiatury.

Zakończenie/porzucenie dzieła to strasznie dziwne uczucie, zwłaszcza po czymś długodystansowym, jak powieść.

Ostatni akapit, ostatnie zdanie, ostatnie słowo.

Ale to jeszcze nie koniec, jeszcze będzie redakcja, jeszcze można coś zmienić, skreślić, dopisać. Ale w końcu, po dwóch korektach, wszystko jest dokonane. Książka jest w druku, nic nie możesz zrobić. Nawet jeśli sobie przypominasz, że przydałby się jeszcze jakiś wątek. To nie gra na komórkę, która dostaje comiesięczne aktualizacje, nowy „kontent”, poziomy czy nawet kompletną metamorfozę. Amen i cześć.

Oczywiście w czasach, kiedy sztuka jest głównie produktem, ten moment zakończenia/porzucenia wyznaczają inne rzeczy niż uczucie artysty. Deadline. Deadline to coś, co się przekracza (przepraszam wszystkich naczelnych świata).

Ale w końcu jest data, w której produkt ma trafić na rynek i z tym już nie ma dyskusji. Zakopane na pustyni atarowskie E.T. nie było przecież złą grą, było grą z dramatycznie krótkim czasem do świątecznej sprzedaży. W dodatku zamkniętą w sarkofagu kartridża. Dziś, w czasach downloadu i cyfrowej dystrybucji, można wypuścić na rynek grę przypominającą niedopieczone ciasto, i dopiec je kolejnymi łatkami. Frajerzy i tak już zapłacili za preorder.

Piętno deadline'u widać dobrze w przypadku seriali anime. Twórcy muszą zdążyć na premierę telewizyjną. Kupa roboty, a czasu mało. Idą więc na ustępstwa. Narysują mniej klatek, mniej dokładną animację. A potem – poprawią w wydaniu blu-rayowym. Tak było na przykład z „Kill la Kill” (które już polecałem na łamach Pixela i nadal polecam – można obejrzeć w dostępnym w Polsce serwisie Crunchyroll).

Internet jest pełen serwisów zajmujących się badaniem ukończonych lub porzuconych gier. Co można znaleźć w romie? Jakież obrazki, które nie zdążyły znaleźć się w finałowej wersji? Jakiś nieukończony lub porzucony poziom?

Moją ulubioną porzuconą grą jest Metal Slug 5, ostatnia gra z serii wydana na starych bebeczach nieodżałowanego Neo Geo. Nowi wrogowie, nowe bronie, nowe pojazdy, nowe plansze. I wyraźnie przyspieszony, odstający od reszty gry finał. Ostatni boss, który jakby nie pasował do reszty. Cyfrowi archeolodzy zajrzeli do romu i znaleźli tam rozwiązanie zagadki. Kupa niewykorzystanego materiału, w tym sprite'y czegoś, co wygląda na prawdziwego finałowego wroga, połączone fabularnie z początkiem gry. ■

ORYGINALNE GRY Z EPOKI 8-/16-BITÓW

W Polsce przełomu lat 80. i 90. rosło nowe pokolenie graczy. Chociaż nowych tytułów nie brakowało, to praktycznie wszystkie one pochodziły z pirackiego obiegu. Ominęła nas epoka oryginalnego oprogramowania na 8-bitowce, zdobionych pudełek na gry i instrukcji drukowanych na kredowym papierze.

■ Marcin Kiendra



W tamtym czasie gry zdobywało się od znajomych albo na giełdzie. Ponadto powstawały kolejne sklepy i „studia komputerowe”, gdzie bez przeszkód można było dostać nielegalne oprogramowanie nagrywane na taśmach.

Na Atari czy Commodore kupowało się całe składanki gier przygotowane przez piratów. Zamiast jednego tytułu otrzymywaliśmy tematyczne zestawy jak „Wyścigi”, „Labiryntowe” czy „Lista przebojów

Bajtka”. W okresie świątecznym na pniu schodziły hity sprzedawane jako na przykład „Najlepsze gry roku 1988”. Czasem dobór tytułów zaskakiwał i miał mało wspólnego z motywami okładkowymi. Do tego zdarzały się przekręty pokroju Spy vs Spy 4 czy Barbarian na Atari, których w rzeczywistości nigdy nie wydano. Handlarze dbali o swoją ofertę, drukując okładki taśm na kolorowym papierze i uzupełniali wypisane tytuły o stan licznika obrotów. Dzisiaj wiele z tych „bootlegowych” wydań stanowi rarytasy.



W niektóre gry nie sposób było zagrać w nielegalnej wersji. Shadow of Unicorn na ZX Spectrum sprzedawany był ze specjalnym interfejsem zwiększającym pamięć komputera, niezbędnym do rozgrywki.

OZNAKA STATUSU

A oryginały? W Polsce było to pojęcie praktycznie nieznanne. Składało się na to kilka przyczyn. Przede wszystkim brak znowelizowanej ustawy o ochronie praw autorskich (do 1994 roku) pozwalał na handel nielegalnym oprogramowaniem w świetle obowiązującego prawa. To powodowało, że drogie oryginały były na naszym rynku zbędne. Nie było też sieci dystrybucji i sklepów przeznaczonych typowo dla graczy. Gdyby ktoś już znalazł taki oryginał, musiałby zapłacić za niego tyle, ile za kilkanaście



W szóstym numerze Top Secretu wydrukowano swoistego „cracka”, czyli znajdujące się w oryginalnej instrukcji kody umożliwiające rozpoczęcie gry Police Quest.

Klasykna forma oryginałów na 8-bitowce. Kasetę zapakowaną w plastikowe opakowanie i kolorowa okładka.



kartki formatu A4. Wydrukowane na przyzwoitym papierze kredowym prezentowały się dużo lepiej niż ich odpowiedniki w zwykłych plastikowych pudełkach. Ponadto dorzucano różne broszury reklamowe, naklejki czy kupony zniżkowe na kolejne tytuły.

Najbardziej prestiżową formą oryginalnych gier na Commodore czy Spectrum były tak zwane big boxy, czyli tytuły w dużych opakowaniach. Takie wydania mogły poszczycić się specjalnymi dodatkami. I tak Platoon otrzymał bonusową kasetę ze ścieżką dźwiękową, duży plakat i zdjęcie obsady z planu filmowego. Driller wypuszczony na ZX Spectrum skrywał w opakowaniu krótkie opowiadanie, kartę z klawiszami kontrolnymi i przestrzenną papierową mapę świata do wycięcia i posklejania. Jednym z najciekawszych oryginałów tego typu było Last Ninja, gdzie wydawca dorzucił maskę z czarnego materiału i gumowy shuriken. W tym miejscu należy wspomnieć o firmie MicroProse, która już w połowie lat osiemdziesiątych bardzo starannie przygotowywała swoje wydania gier symulacyjnych (F-15, Gunship). Przede wszystkim instrukcje liczyły ponad 40 stron, na których znajdowały się opisy misji czy informacje na temat sztuki pilotażu i prezentacje uzbrojenia. Dodawano też specjalne nakładki na klawiaturę z rozpisanymi klawiszami kontrolnymi. Wydaje się, że MicroProse wręcz wyprzedzało swoją epokę, upychając w 64 KB pamięci tak rozbudowane gry, że ciężko było usiąść do nich bez instrukcji.



Te często były retuszowane i w ten sposób okazywało się, że dany tytuł na C64 potrafi wyświetlić niespotykaną liczbę detali na ekranie, a gry na ZX Spectrum wręcz tryskają kolorami. W przypadku gier wieloplatformowych, ukazujących się jednocześnie na 8- i 16-bitowce, zdjęcia gier obowiązkowo pochodziły z najlepszych maszyn, najczęściej z Amigi. Gdzieś tam drobną czcionką umieszczano adnotację typu „Screenshot from various format”. A co jeśli jeżeli tytuł był konwersją z automatów? Wtedy na okładkach lądowały napisy

Wybrane instrukcje z oryginałów. Tego brakowało w Polsce lat 80. Pozostało nam tylko liczyć na twórczość własną rodzimych handlarzy.

„Arcade hit!” i odpowiednie zdjęcia, mające czasem mało wspólnego z wersją gry na dany komputer.

BONUSY MILE WIDZIANE

Bardziej rozbudowaną wersją 8-bitowych oryginałów były gry sprzedawane w małych kartonowych opakowaniach. Przodował w tym brytyjski Ocean, znany przede wszystkim z wypuszczania gier opartych na filmach oraz konwersjach z maszyn arcade. W pudełku oprócz kasety znajdowała się instrukcja w formie małej książeczki lub poskładanej



RECYCLING TREŚCI

U schyłku epoki 8-bitowców zaczęły pojawiać się składanki gier. Powstawały zestawy o chwytliwych nazwach, takie jak: Hollywood Collection (gry oparte na filmach), Live Action (gry akcji dla prawdziwych twardzieli) czy 10 Super Arcade Hits (konwersje z automatów). W dużych opakowaniach można było znaleźć nawet cztery kasetki wypełnione gramami. Instrukcje w formie książeczek były wspólne dla wszystkich pozycji z danej składanki. Pewną formą zdobywania oryginałów na zachodnich rynkach były wszelkiej maści cover-tape dołączane do czasopism. Początkowo znajdowały się na nich wersje demonstracyjne, które z czasem uzupełniały pełne wersje gier.

Tymczasem na naszym rynku pierwszymi oryginałami, jakie wydawano na szerszą skalę, były polskie produkcje na małe Atari. Fred, Misja czy Miecze Valdgira pojawiły się w sklepach w formie wydań kaseto-

wych w plastikowych opakowaniach. I chociaż czasopisma zachęcały do kupowania tych gier z legalnych źródeł, piraci nie mieli skrupułów i na potęgę kopiowali rodzime produkcje.

INSTRUKCJA ZABEZPIECZENIEM

Kiedy nastąpiła epoka Amigi, Atari ST i PC, na zachodnich półkach sklepowych gry można było znaleźć głównie w dużych kartonowych opakowaniach. Wydawcy doszli chyba do wniosku, że klient kupuje przede wszystkim oczami, więc po każde pudełko z pewnością przykuje uwagę. Rodziło to pewne zabawne sytuacje. Proste gry zręcznościowe czy strzelaniny, które mieściły się na jednej dyskietce, miały przeważnie kilkustronicowe cienkie instrukcje, a i tak wypuszczano je w opakowaniach o podobnych gabarytach, jakie miały rozbudowane tytuły.

O ile przy komputerach 16-bitowych panowała dowolność, tak konsole SNES czy MegaDrive miały

Oryginalne składanki gier pogrupowane w tematyczne gatunki. Ocean Software przodowało w takich edycjach.

Na aukcjach internetowych wciąż można kupić gry sprzed 30 lat w zafoliowanych oryginalnych opakowaniach.





Piękne etykiety kartridżów dla konsoli Atari 2600 i 7800. Dziś jawią się małymi dziełami sztuki.



odgórnie narzucone jednakowe wymiary pudełek. Dodatkowo pewne elementy graficzne i loga musiały być takie same dla wszystkich ukazujących się na rynku gier. Ponieważ tytuły konsolowe były prostsze w obsłudze, dołączane instrukcje były oszczędne w treści.

Co innego na przykład symulatory na komputery domowe. Ich nabywcy byli rozpieszczani bogatymi wydaniem. Instrukcje stanowiły prawdziwe biblie dla fanów lotnictwa - normą było 300 stron zapisanych maczkiem, na których można było poznać historyczne tło konfliktów, zasady walki powietrznej, ataku na cele naziemne oraz dokładne parametry samolotów i uzbrojenia. Stopień skomplikowania symulatorów był już wysoki, więc takie książki pozwalały zrozumieć zasady gry. Na polskim rynku właśnie ten gatunek był jednym z pierwszych, który można było kupić legalnie w sklepie. Zaraz obok na półkach stały strategie, którym także nie skąpiono solidnych instrukcji. W Civilization gracz dostawał książkę z opisem najważniejszych wydarzeń i wynalazków z historii ludzkości, a w SimCity poradnik opisujący współczesny rozwój miast.

Te grube instrukcje były często wykorzystywane do zabezpieczeń antypirackich. Z reguły na początku gry pojawiała się konieczność wpisania jakiegoś pierwszego wyrazu z konkretnej strony. Czasem zabezpieczenie pojawiało się też gdzieś w połowie gry (na przykład w serii King's Quest), które piraci przeoczyli i posiadacz nielegalnej kopii kończył w tym momencie zabawę.

PREMIA ZA ORYGINALNOŚĆ

Niektórzy wydawcy, żeby wyróżnić się z tłumu podobnych pudełek, wprowadzali nowe pomysły. Day of the Tentacle wypuszczono w trójkątnym opakowaniu, a edycję specjalną Wing Commandera 3 w okrągłym blaszanym pudełku na rolkę filmową (w środku oprócz gry była kasetka VHS z reportażem zza kulis produkcji). Gry z gatunku RPG stawały na nietypowe dodatki. W zestawie z Ultimą V, VI czy VII znajdowała się mapa



Barbarian 1 i 2 – obydwa tytuły miały klimatyczne okładki. Nie było wątpliwości, że mamy do czynienia z mrocznym fantasy. Dodatkowo pierwsza część zawierała opowiadanie wprowadzające w świat gry.

świata wydrukowana na tkaninie. Z kolei produkcje firmy SSI oparte na licencji systemu AD&D (Eye of the Beholder, Pool of Radiance) miały książki z zasadami, opisami broni i potworów, które można było wykorzystać też w papierowych grach fabularnych.

Podobnie jak wspomniane wcześniej MicroProse firmy takie Sierra czy LucasArts bardzo dbały o jakość swoich wydań. Dorzucano bonusy w postaci przewodników po światach, opisy postaci, fabuły oraz mapy. Co ciekawe, skomplikowane gry przygodowe z reguły wymagające myślenia i kombinowania z dziesiątkami przedmiotów nie miały opisów przejścia dołączanych do pudełek. Owszem, były różne karty pomocy, ale w instrukcjach ograniczano się do wyjaśnienia, co zrobić na początku. Dalej gracz musiał sobie radzić sam. W produkcjach Sierry z serii „Quest” samodzielne rozwiązywanie zagadek mogło być satysfakcjonujące, ale wymagało wiele czasu i cierpliwości. Na dodatek ginęło się dosyć często. Opisów krok po kroku trzeba było szukać w prasie branżowej.

ZANIEDBANY MARKETING PL

Na rynku pojawiało się coraz więcej polskich gier. Niestety, jakość grafik i zawartość pudełek przez jakiś czas odstawała od tego, co widzieliśmy w wydaniach zachodnich. Niektóre były wręcz odpychająco brzydkie.

Po prostu cały czas poświęcano na dłubanie w kodzie, a przygotowanie opakowania i instrukcji było odkładane na za pięć dwunasta. Kto kupował „po okładce”, raczej omijał nasze produkcje. Zresztą pomimo wejścia ustawy w 1994 piractwo nadal miało się dobrze. W związku z tym ich autorzy często zarabiali marne pieniądze ze sprzedaży własnych dokonań, choć poświęcali im dużo pracy i środków. Tym samym kończyli zabawę w pisanie gier na jednym tytule.

Złote lata oryginałów pełnych dodatków zaczęły się kończyć, kiedy wydawcy przeszli z wydań dyskietkowych na CD, a później DVD. Kartonowe opakowania zostały zastąpione przez jednolite prostokątne pudełka. Instrukcje skurczyły się do kilkustronicowych broszur lub wręcz całkiem znikły. Zastąpiły je wersje elektroniczne i tutoriale. Dzisiaj żeby poczuć klimat dużych pudełek, trzeba sięgnąć po wersje kolekcjonerskie, ukazujące się przy okazji premier niektórych gier. I tak jak kiedyś pakowane są tam bonusy w postaci map, artbooków, a nawet figurek. Czasy gromadzenia fizycznych nośników w opakowaniach powoli odchodzą w przeszłość. Z jednej strony daje to wygodę posiadania wersji cyfrowej, która nie zajmuje miejsca na półce, ale tym samym tracimy pewną satysfakcję z posiadania namacalnej kolekcji, a tym samym możliwość pełnego obcowania z ulubionymi grami. ■



W Polsce lat 80. była to rzecz praktycznie nieznaną. Pierwszy do umysłów graczy przenikną Eurobusiness.

MONOPOLY

Historia mniej znana

Planszówkowy klasyk klasyków. Gra, którą znają wszyscy. Inaczej, niż historię jej powstania.

■ Mirek Filiciak

Zasady są proste: okrążając planszę, gracze inwestują w nieruchomości, by później pobierać opłaty od zatrzymujących się w nich rywali. Celem jest zmonopolizowanie rynku i doprowadzenie konkurencji do bankructwa. Monopoly nie jest grą, która rozpałałaby emocje planszówkowych wyjadaczy, niemniej szacuje się, że zagrało w nią ponad miliard osób. I choć z perspektywy dzisiejszego renesansu gier planszowych może to dziwić, w Polsce stanowiła ważny element popularyzacji tego typu rozrywkę.

Jeszcze na początku lat osiemdziesiątych gry planszowe większości Polaków kojarzyły się głównie z „chińczykiem” czy „grzybobraniem”. Wśród młodych ludzi sytuację tę zmieniały wydawnictwa Encore, takie jak Labirynt śmierci czy późniejszy Gwiazdny kupiec. Tematyka i poziom trudności sprawiały jednak, że nie nadawały się one

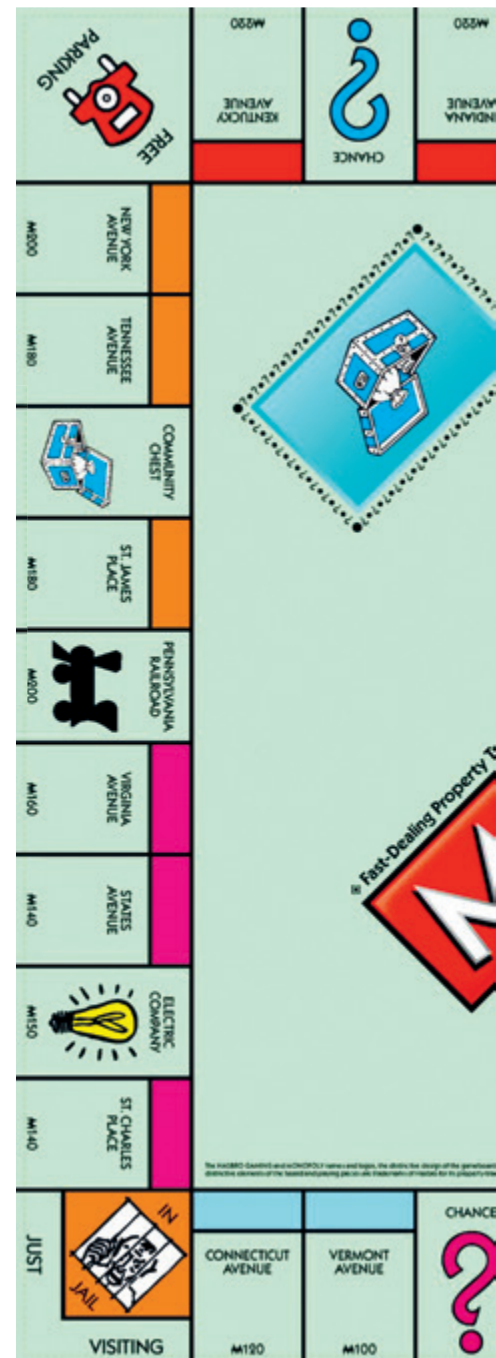
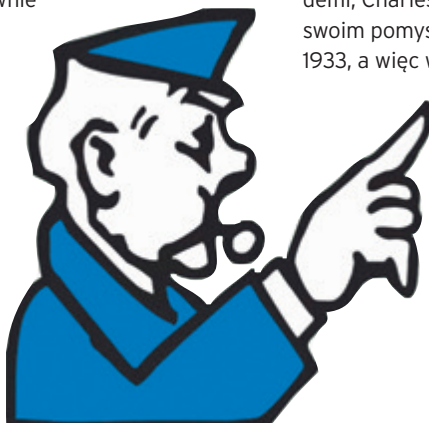
■ Kobieta

Elizabeth Magie, wychowana w postępowym domu wydawcy prasowego, była feministką, poetką, aktorką, reporterką i konstruktorką. Na życie zarabiała jednak głównie jako stenotypistka. Wniosek patentowy na swoją grę złożyła 23 marca 1903 roku - kobiety stanowiły wtedy niespełna 1% aplikujących.

na rodzinną rozrywkę. Inaczej niż przystępne „klony” Monopoly: sprzedawany w foliowym worku Tranzyt, nieco późniejsze Eurobusiness czy Fortuna.

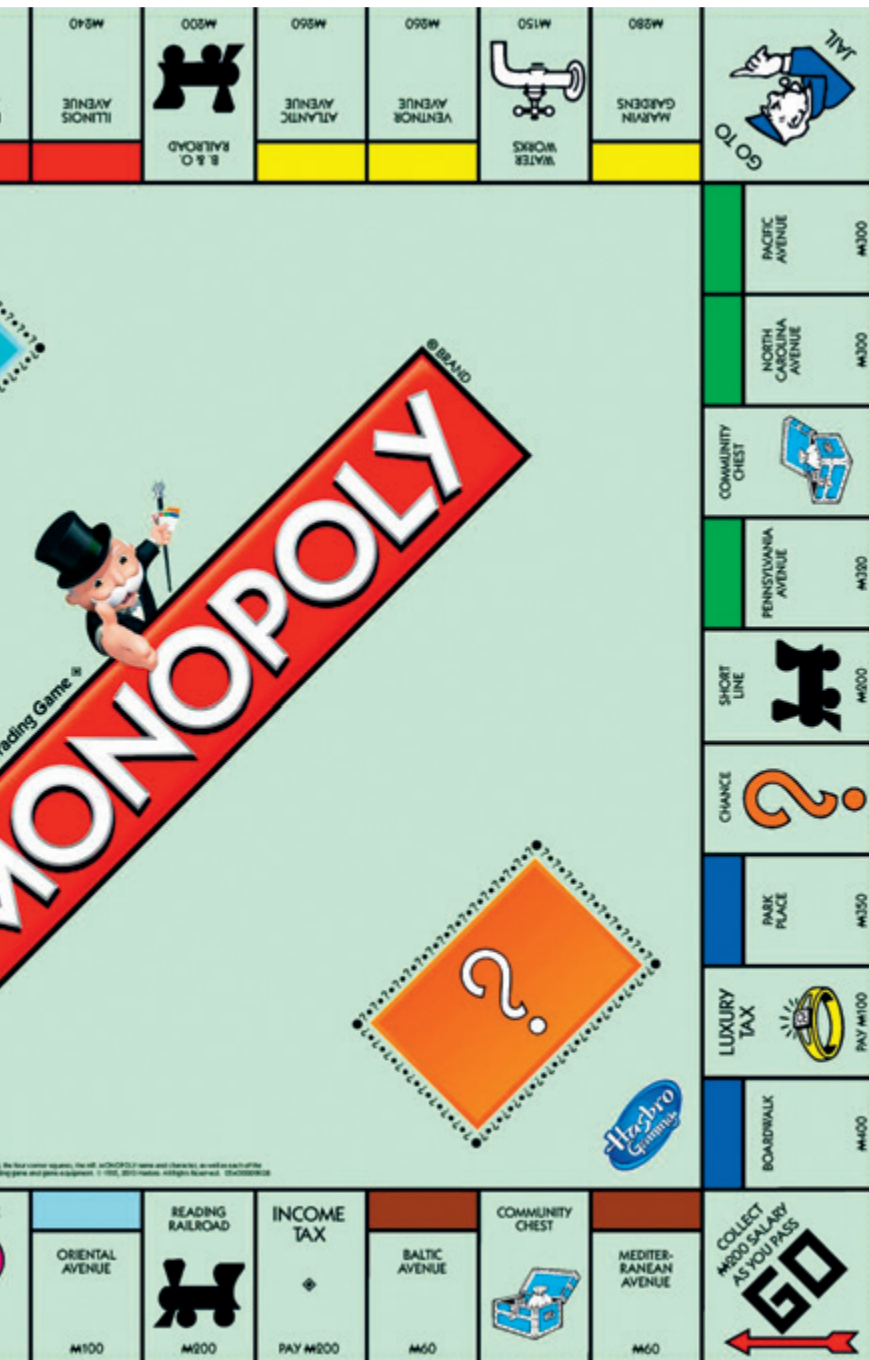
Ogromną popularność tych tytułów potraktować można jako przejaw fantazji o kapitalizmie - chodzi przecież o wykazanie się przedsiębiorczością, która w połączeniu ze szczęściem mają przynieść bogactwo. Koresponduje to zresztą z oficjalną historią Monopoly, promowaną przez zabawkarskiego giganta, firmę Hasbro, dysponującą prawami do tytułu. Monopoly ma być bowiem dziełem bezrobotnego serwisanta kaloryferów, dorabiającego wyprawdaniem psów mieszkańca Filadelfii, Charlesa Darrowa. Darrow ze swoim pomysłem zgłosił się w roku 1933, a więc w szczycie Wielkiego

Kryzysu, do podupadającej firmy Parker Brothers. Opatentowany i wydany dwa lata później Monopol natychmiast stał się sukcesem. W ciągu



dwóch lat sprzedano 2 miliony kopii. Problem w tym, że Darrow nie wymyślił Monopoly, lecz skopiował cudzy produkt. Co więcej, radykalnie wypaczył jego przesłanie.

Ian Bogost, autor książki „Persuasive games” (ang. gry perswazyjne) pisze, że gry „pokazują, jak działają systemy prawdziwe i wyobrażone, zapraszając graczy do interakcji z nimi i oszczędzania panujących w nich reguł”. Pod tymi słowami zapewne podpisałyby się Elizabeth Magie, autorka The Landlord’s Game - pierwowzoru Monopoly, który powstał



Fortuna - chyba najbardziej udana polska odmiana Monopoly, wydana w roku 1984 przez Spółdzielnię Rzemieślniczą „Żoliborz”. Osadzona w realiach Warszawy roku 1901, triumfowała w pierwszej edycji konkursu „Gra roku” Świata Młodych.

„To praktyczna demonstracja dzisiejszego systemu grabieży uprawianych przez właścicieli, ze wszystkimi jej efektami i konsekwencjami” – przedstawiała swoją grę Magie na łamach pisma „georgystów”, The Single Tax Review. Do refleksji nad niesprawiedliwościami dystrybucji dóbr miały zachęcać też cytaty umieszczone na losowanych kartach, jak choćby wypowiedź miliardaera Andrew Carnegiego: „Największym zdumieniem mojego życia było odkrycie, że ten, który pracuje, nie jest tym, który zdobywa bogactwo”.

The Landlord’s Game zdobyło pewną popularność w kampusach uniwersyteckich i wśród społeczności kwaków. To uproszczoną, zmodyfikowaną przez kwaków wersję, miał poznać i skopiować Darrow, włączając do niej jednak tylko jeden z modeli rozgrywki - ten monopolistyczny. Magie próbowała bronić swojego dorobku, udzielając wypowiedzi prasowych. W roku 1936 Evening Star opublikowało gorzki komentarz do całej sprawy: podczas gdy Darrow stał się milionerem, Magie zarobiła na swoim pomysłe ok. 500 dolarów, co nie pokryło nawet poniesionych przez nią kosztów.

Kontra



W Anti-Monopoly gracie wcielają się w pracowników rządowych, zaczynających w momencie „po” partii Monopoly, gdy plansza opanowana jest przez jeden podmiot. Historię gry Ralph Anspach przedstawił w książce pod znaczącym tytułem „The Billion Dollar Monopoly Swindle”.

Historia zatoczyła koło w roku 1973. Ralph Anspach, profesor ekonomii z Uniwersytetu Stanowego San Francisco, chciał pokazać szkodliwość monopolu najpierw swojemu synowi, a później studentom. W tym celu opracował i wydał grę Anti-Monopoly. Broniąc się przed pozwem sądowym złożonym przez Parker Brothers, odkrył patenty, a później całą historię pomysłu Elizabeth Magie. Ujawnienie faktów związanych z powstaniem Monopoly pomogło prawnikowi Anspacha w uzyskaniu oddalenia pozwu, a pani Magie - w powrocie na należne jej miejsce w historii gier, także tych „zaangażowanych”.

Pokazało również, że gry nie zawsze były domeną mężczyzn i że pomimo przemian społecznych pozycja kobiet jest dziś w branży growej być może słabsza niż przed stuleciem. ■

jako narzędzie edukacyjne czy wręcz propagandowe. W grę, niemal identyczną z Monopoly, można było grać na dwa sposoby. Pierwszy - znany do dzisiaj, oparty na dążeniu do monopolu i bezwzględnej konkurencji. Drugi - premiujący współpracę. W tej wersji chodziło o korzyści dla wszystkich graczy, którzy pieniądze za korzystanie z nieruchomości wpłacali do wspólnej puli. Zestawienie tych dwóch rodzajów rozgrywek miało pokazać, jakie reguły ekonomiczne są bardziej sprawiedliwe i moralne.

Bezpośrednią inspiracją dla pomysłu Elizabeth Magie były antykapitalistyczne teksty Henry’ego George’a. George przekonywał, że ludzie mają moralne prawo do owoców swojej pracy, za to ziemia jako część natury należy do wszystkich. Właściciele czerpiący dochody z nieruchomości powinni być więc obłożeni wysokim podatkiem, z którego korzyść będzie cała reszta społeczeństwa.



Kosmiczni kowboje

Współczesne pistolety i karabiny maszynowe zadziałają w warunkach próżni oraz nieważkości. Zawdzięczamy to amunicji, która nie wymaga tlenu atmosferycznego, ponieważ zarówno proch, jak i utleniacz znajdują się w każdej łusce.

■ User Jama

Stosowanie broni palnej w kosmosie wiązało się z pewnymi ograniczeniami, ale też i usprawnieniami. Wystrzał w próżni byłby absolutnie cichy, niezależnie z jak wielkiego kalibru strzelimy, bo nie ma cząstek powietrza do propagowania fali dźwiękowej. Wystrzelony pocisk nie napotka oporu powietrza, a więc nie będzie spowalniany nawet na bardzo dużych dystansach rzędu setek, tysięcy, a nawet milionów kilometrów. Dodatkowo będzie poruszał się po linii prostej, o ile w pobliżu nie będzie wielkich mas, które zaburzałyby jego trajektorie. Teoretycznie w warunkach kosmicznych każdy mógłby być snajperem.

W praktyce nie będzie tak różowo. Celowanie do ruchomych obiektów będzie bardzo trudne. Jeśli nie będziemy przymocowani stopami do statku, stacji kosmicznej lub innego obiektu o stosunkowo dużej masie, to odrzut wystrzału, a także ruch obrotowy naboju w lufie wprawi strzelca w złożony ruch obrotowy. Oczywiście można go opanować silnikami korekcyjnymi w skafandrze, ale o drugim strzale zaraz po pierwszym lub o strzelaniu serią można zapomnieć. Drugi mankament wiąże się z ciepłem. Na ziemi konwekcyjny ruch powietrza odprowadza ciepło z broni. W próżni, gdzie to zjawisko nie występuje, chłodzenie trwa wielokrotnie dłużej. Przegrzanie broni może doprowadzić do samoistnych wystrzałów lub do trwałego uszkodzenia lufy. Poza tym należałoby

wynaleźć nowy rodzaj smaru do broni, gdyż tradycyjne używane na Ziemi w warunkach próżni by wyparowały.

Pionierami w zakresie kosmicznej broni palnej byli Rosjanie. Choć specjalnie tego nie nagłaśniano, od pierwszego lotu na orbitę Jurija Gagarina w roku 1961 kosmonauci wyposażeni byli w broń osobistą. Początkowo były to zwykle milicyjne PM-ki, czyli Pistolety Makarowa. Oficjalnie służyły do samoobrony w przypadku nietrafionego lądowania na Ziemi, w dziczy lub na terenie wroga. Faktycznie, w roku 1965 jedna z misji Wosochod wylądowała daleko od założonego miejsca, gdzieś głęboko w tajdze, i załoga musiała przetrwać dwa dni w niesprzyjających warunkach oraz lodowatym zimnie. Podobno ratownicy widzieli nieopodal kapsuły ślady wilków.

Być może ta wilcza legenda przyczyniła się do późniejszej zmiany PM na TP-82. To trójlufowy pistolet opracowany specjalnie dla kosmonautów. Używany przez rosyjskie załogi w latach 1982-2006, pakowany również na wizyty na Międzynarodowej Stacji Kosmicznej w tym okresie. Dwie górne lufy były na amunicję śrutową od strzelby, zdolne położyć niedźwiedzia lub w razie konieczności obcego klasowo satelitę albo astronautę. Jedna z nich dodatkowo dostosowana była do wystrzelenia flary. Dolna trzecia lufa była na amunicję od karabinu. Dokręcane przedłużenie kolby mogło jednocześnie służyć za stabilizator, maczetę i saperkę.



■ Do tej pory jedynie znane próbnie strzały w kosmosie z broni palnej zostały oddane z działa lotniczego Richter R-23 zainstalowanego na tajnej bojowej stacji kosmicznej Almaz 2.

Pogoń za zapewnieniem kosmonautom środków samoobrony zaowocowała pierwszymi w historii wystrzałami z broni palnej na orbicie. W czerwcu 1974 wysłana została na orbitę stacja kosmiczna Salut 3. Faktycznie wykorzystanie nazewnictwa cywilnego programu Salut było przykrywką dla tajnej militarnej stacji Almaz 2, która była wyposażona w przytwierdzone na stałe działa lotnicze Richter R-23, kaliber 23 mm. Ze względu na ryzyko związane z odrzutem, obrotem oraz trzęsieniem testy przeprowadzono bez załogi, ze zdalnym uruchomieniem działa. Jedni twierdzą, że wystrzelono trzy razy, inni - że do opróżnienia magazynka. Wkrótce potem Almaz 2 został sprowadzony na Ziemię.

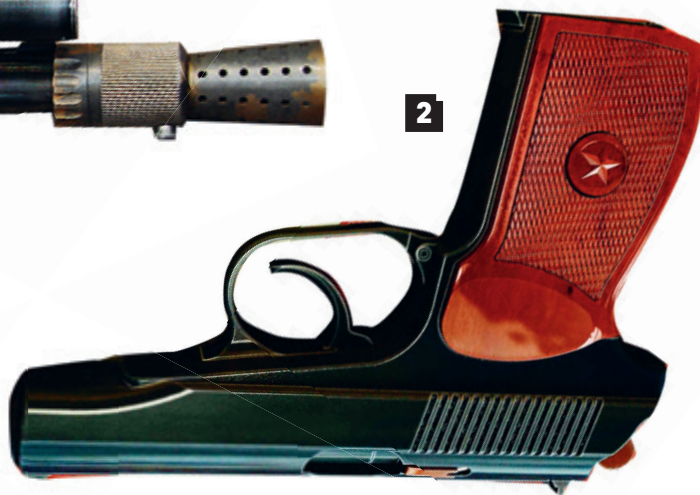
Oczywiście lepszą alternatywą od broni palnej byłaby broń laserowa ze względu na brak odrzutu oraz większą szybkość rażenia celu. Tutaj wąskim gardłem jest zasilanie. Używany przez Marynarkę Wojenną USA prototypowy system Laser Weapon System (LaWS) wymaga zasilania o mocy 30 kW. Cała Międzynarodowa Stacja Kosmiczna ze swoimi 73 metrami biejącymi paneli słonecznych jest w stanie wytworzyć 85 kW, ale ciężko byłoby z czymś takim biegać, nie mówiąc już o chowaniu do kieszeni. Co nie znaczy, że nie warto próbować. Prototyp rosyjskiego pistoletu laserowego dla kosmonautów został opracowany w roku 1984. Zasilany magazynkiem z nabojami kalibru 10 milimetrów ze środkiem chemicznym generującym intensywny błysk, który był następnie skupiany przez elementy optyczne w lufie w wiązkę laserową w postaci impulsu rzędu milisekund. Broń miała służyć do oślepiania wrogiej aparatury wizyjnej oraz ludzi, ale miała dalece zbyt małą moc, by wypalić choćby małą dziurkę w skafandrze lub statku kosmicznym. ■

Lasery



Futurystycznie wyglądający prototyp rosyjskiej produkcji miał magazynek na osiem strzałów i choć wyglądał jak pistolet laserowy, to działaniem bardziej przypominał lampę błyskową niż broń. Trzydzieści lat później nadal nie ma nic, co by mogło uchodzić za prawdziwy, przenośny blaster.

TUNGUSKA



Każdy szanujący się kolekcjoner kosmicznych militariów powinien mieć w swoich zbiorach egzemplarze tych klasycznych broni osobistych zdobywców przestworzy.



1 DL-44 - ciężki blaster produkcji BlasTech Industries, ulubiona broń Hana Solo.

2 Pistolet Makarowa - zapewnia szybkie wyjście z beznadziejnych sytuacji.

3 TP82 - budząca respekt hybryda dwururki, karabinu i pistoletu do flar.

4 Phaser Typ 2 - stosowany od 2260 roku przez Flotę Gwiezdną w „Star Treku”.

TXT & GFX: QUERZU

KDP 10!



JEDEN
I ZERO.
COŚ I NIC.
WŁĄCZONE
I WYŁĄCZONE.
ŻYWE
I MARTWE.

DWIE STRONY
TEJ SAMEJ,
OBRACAJĄCEJ SIĘ
BEZ KOŃCA
MONETY.

KTO JĄ
PODRZUCIŁ?
PO CO?
LECI W GÓRĘ?
CZY MOŻE
JUŻ SPADA?
CZY W OGÓLE
KTOŚ JĄ
PODRZUCIŁ?

JEDEN
I ZERO.
BOLESNA
PODSTAWA.
ALE CZEGO?
JEDNOŚCI CZY
KONFLIKTU?



HMPFF!

DZIĘKI NIEJ/NIEMU
TY (GDZIEKOLWIEK
W TYM MOMENCIE
JESTEŚ) CZYTASZ
I OGLĄDASZ TO,
CO STWORZYŁEM
NA KUCHENNYM
STOLE W PIĄTEK,
13 LISTOPADA.

DZIĘKI NIEJ/
NIEMU TEN KOMIKS
JEST POWIELONY
W ILUŚ TYSIĄCACH
EGZEMPLARZY.

A NIEKTÓRZY...

 Gowiniane te komiksy.
Lubię to! · Odpowiedz · 31 październik o 11:59

DZIĘKI NIEJ/
NIEMU BAWIMY SIĘ
NAJLEPSZĄ FORMĄ
ROZRYWKI,
WYMYŚLONĄ PRZEZ
CZŁOWIEKA.

LUDZIE
KIERUJĄ
MYŚLAMI
SWOIMI
SZTUCZNYMI
KOŃCZYNAMI.

NA TELEFONACH
MOŻEMY OGLĄDAĆ
NAJŚWIEŻSZE
ZDJĘCIA KOMETY.

Pluralizm - to słowo najlepiej oddaje strukturę Credits w tym miesiącu. Pojawiają się gry z komputerów ośmiobitowych, Amigi, peceta, omawiamy powstanie PlayStation oraz politykę Nintendo z lat osiemdziesiątych. Do tego strategię, kopaniyny, RPG czy platformówki. Nie przyjmujemy zarzutu, że unikamy jakiegogo tematu!

Feargus Urquhart był nieco zaskoczony, gdy zamiast pytań o Armored Warfare usłyszał tak prehistoryczne tematy jak Fallout czy Black Isle. Oczywiście się jednak szybko zaświeciły, a na twarzy pojawił się szeroki uśmiech. To był jeden z bardziej niezwykłych wywiadów w historii Pixela, bo ciężko uzyskać od kogoś tak szczere komentarze na temat konkurencji.

Warto też zadumać się nad przypadkiem PlayStation. Gdy się patrzy na wydarzenia, które doprowadziły do jego powstania, nie sposób oprzeć się wrażeniu, że równie dobrze mogło go nie być, bo Sony podjęło decyzję o wejściu do branży gier bardziej z zemsty niż z rynkowych kalkulacji.

Oprócz tego proponujemy kilka innych tematów, między innymi rozważania o roli domu w elektronicznej rozrywce. Ciekawi jesteśmy, czy artykuły przekrojowe prezentujące ewolucję wybranych motywów w grach przypadną Wam do gustu.



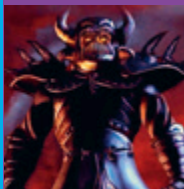
FATALITY TO WYRAFINOWANA PRZERÓBKA MECHANIKI STREET FIGHTERA ZWANEAJ POPULARNIE „DIZZY”.



88

Każdy, kto żył w redakcji Pixela, miał za zadanie dostarczyć listę swoich 10 ulubionych RTS-ów.

Na tej bazie powstał ranking dziesięciu najważniejszych naszym zdaniem strategii czasu rzeczywistego.



98

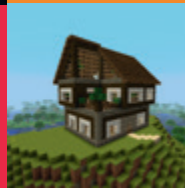
Wywiad z Feargusem Urquhartem o przeszłości i teraźniejszości.

Ta pierwsza to studio Black Isle, z którego wyszły takie hity jak Fallout 2 czy Icewind Dale. Z kolei współczesna działalność Feargusa skupia się na Obsidian Entertainment, w którym kontynuuje on swoje zamiłowanie do RPG.



102

Słowo „retro” może nie jest poprawnie używane w kontekście starych gier, ale dobrze oddaje stan zamyślenia do tego, co było i już nie powróci.



108

Artykuł przedstawiający topos domu we współczesnych grach wideo. Jakie są jego funkcje w różnych gatunkach oraz jakie cechy wspólne?



93

Historia hardware'u w elektronicznej rozrywce uczy, że wiele dzieł zrodziło się przypadkiem. Nie inaczej było z PlayStation, które pierwotnie miało być czymś zupełnie innym niż konsolą koncernu znanego głównie z produkcji telewizorów oraz sprzętu hi-fi.



103

Droga, która doprowadziła do powstania Mortal Kombat, była wyboista. Analizujemy jej kolejne stacje, na których rodziła się brutalność i pojawiła się pierwsza krew w wirtualnych kopaniinach.



112

Czaszki profesora Skulla powstały o kilka lat za późno, by mogły być traktowane poważnie na międzynarodowej arenie. Wpisują się jednak w koloryt pionierskich lat polskiego gamedevu.



114

Jubileuszowy felieton Borka, w którym autor przyznaje, że współczesne gry fascynują go coraz bardziej. Oto, do czego doprowadza regularne czytanie, a także pisanie do Pixela!

10

■ Spector

NAJLEPSZYCH
GIER RTS

Ranking Pixela

Od prostych pojedynków 1 na 1 z komputerem, do zawodów sportowych rozgrywanych przy udziale wielotysięcznej publiczności.

Lata dziewięćdziesiąte to nie tylko nostalgiczny czas bez internetu, gdzie w kioskach półki ugięły się od czasopism komputerowych. W „Wiadomościach” oprócz obrazków z odradzającej się Polski równie często gościły czołgi, naloty myśliwców i palone miasta Bliskiego Wschodu oraz krajów byłej Jugosławii. Wojny prowadzone w rzeczywistym świecie znajdowały odbicie na ekranie komputera. I podobnie jak one prowadzone były według zupełnie nowych reguł.

Praojcem współczesnych gier RTS, wzorcem rozwijanym przez następców, jest Dune II: The Building of a Dynasty z 1992 roku. Gry inspirowane papierowymi strategiami pojawiały się już wcześniej, jednak w większości dostosowywały one jedynie stare zasady do możliwości komputerów. Westwood Studios podczas prac nad Dune II postawiło na całkowitą wolność. Zniknął niezbyt porywający system turowy – gracz nie musiał oczekiwać na ruch przeciwnika, mógł w tym czasie gromadzić surowce i wydawać rozkazy swoim jednostkom. Wszystko to na niespotykaną dotąd skalę.

„Nie byliśmy pewni czy te rozwiązania się sprawdzą. Jednak gdy testowaliśmy grę czuliśmy, że to coś przełomowego” – wspomina Joe Bostic, jeden z ojców Dune II. Oczywiście program zawdzięcza sporo swoim poprzednikom, jak Stonkers, Mega-lo-Mania czy Herzog Zwei. Jednak żadna z nich nie dawała graczowi totalnej kontroli nad każdym elementem rozgrywki. Sam termin Real Time Strategy nie pojawia się ani w instrukcji do Dune,



Miks

Wiele gier miesza zasady RTS i gier turowych, jak na przykład serie Total War czy Worms.

ani w recenzjach towarzyszących grze. Wyklął się z czasem wraz z pojawieniem się kolejnych tytułów, rozszerzających granice gatunku w nowych kierunkach, jak Warcraft II czy wspomniany C&C. Złoty okres strategii przypadł na lata 1996-2007, kiedy rocznie ukazywało się 20-30 gier RTS. I choć sporo w tym gronie oryginalnych i niepowtarzalnych pozycji, to w większości z nich bije serce Dune II. Poznajcie 10 wspaniałych. ■



The Settlers II (1996)

10

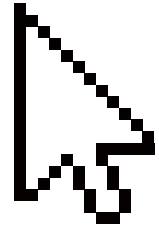
„Pracowaliśmy nad projektem w cztery osoby, czasem po 20 godzin dziennie” - Thomas Häuser, główny projektant drugiej odsłony Settlersów, ciężko wspomina tworzenie gry. Na szczęście tytaniczna praca opłaciła się - to do dziś najlepsza część serii. Ponadto to jeden z niewielu RTS-ów wydanych w tamtym czasie, który nie kopiował rozwiązań Blizzarda i Westwood Studios. Gra proponowała nieco odmienny sposób przemieszczania się i zarządzania ekonomią państwa. Była przez to bardziej wymagająca - trzeba włożyć trochę wysiłku, by poznać nowe zasady. O tym, jak ważna to odsłona serii, niech świadczy fakt, że w 2006 roku, za namową fanów, doczekała się wznowienia na silniku The Settlers V.

✚ Gra oferowała kilka opcji multiplayer - w sieci lokalnej, przez modem czy rozgrywkę w trybie podzielonego ekranu. Doczekała się także naśladawców. Warto zwrócić uwagę na darmowe Widelands. Autor tego skromnego dzieła wykorzystał mechanikę oryginału i dorzucił kilka własnych pomysłów.



Age of Empires III (2005)

9



➤ Rozgrzewką do gry był wydany w 2002 Age of Mythology. Testowano w nim nowe rozwiązania, w tym silnik obsługujący grafikę 3D.

Wielu do dziś twierdzi, że doskonały pod każdym względem Age of Empires II nie potrzebował kontynuacji, a już na pewno nie na silniku 3D. Stało się inaczej i choć dla niektórych trzecia część jest profanacją (nawet Bruce Shelley, główny projektant, nie był z niej do końca zadowolony), to gra wyznaczyła w gatunku RTS nowe standardy. Na ekranie zobaczyliśmy piękny trójwymiarowy Nowy Świat (gra skupiała się na europejskich podbojach w Ameryce). Sfabularyzowane kampanie przeplatane wątkami historycznymi wciągały, a całość podkreślała epicka muzyka rodem z hollywoodzkich blockbustów. Twórcy zadbali też o to, co w RTS-ach najważniejsze – świetny multiplayer.

Pierwsze Age of Empires zostało stworzone przez Ensemble Studios. Po przejęciu przez Microsoft firmę wypuściła jeszcze między innymi Age of Mythology oraz Halo Wars.



Command & Conquer (1995)

8

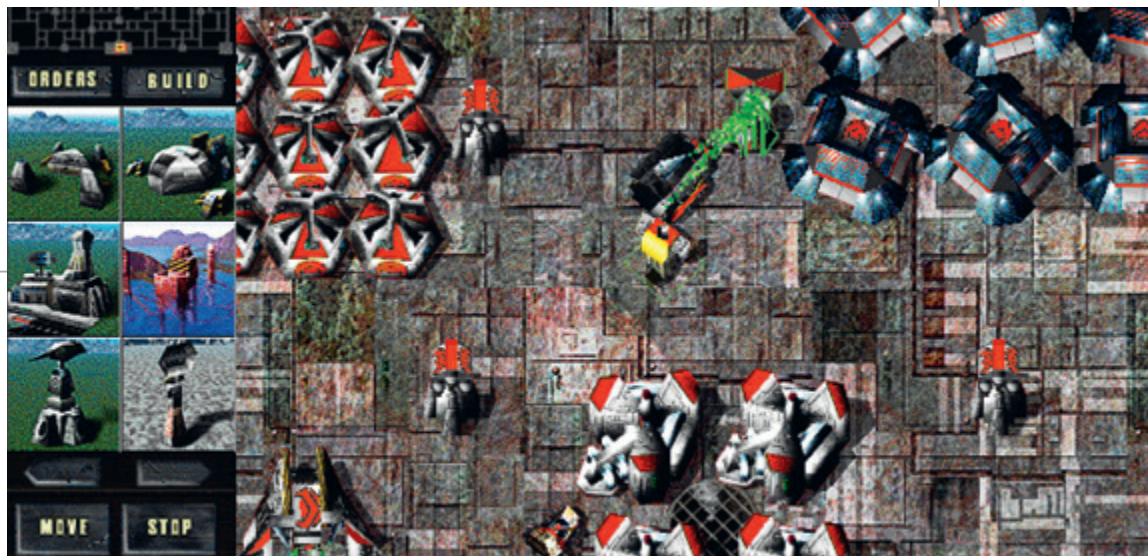
Niewiele brakowało, a C&C zamiast w niedalekiej przyszłości rozgrywałby się w świecie fantasy. Twórcy zrozumieli jednak, że z Blizzardem nie wygrają tą samą bronią. C&C to następcza Dune II, oparty na tym samym silniku, ale osadzony w autorskim świecie. Podstawą jest fikcyjny europejski konflikt między terrorystycznym Bractwem Nod i wzorowaną na ONZ koalicją GDI. Prosta, dynamiczna rozgrywka przy dźwiękach industrialnego metalu i maszyn rozjeżdżających wroga robiła wielkie wrażenie. To tutaj po raz pierwszy wprowadzono możliwość zaznaczania nieograniczonej liczby jednostek i grupowania ich. W C&C znajdziemy też inny znak firmowy serii – filmowe przerywniki, dzięki którym fabuła nabrała tempa, a gra życia.



Warcraft II (1996)

7

Dziś, kiedy franczyza związana ze światem Azeroth została wchłonięta przez World of Warcraft, warto pamiętać, że Blizzard bardzo ostrożnie podszedł do następcy Warcrafta z 1994 roku. Poprawiono grafikę – dużo wyraźniejsze jednostki i budynki oraz piękne arktyczno-leśno-pustynne tła prezentowały się bardzo przyzwoicie. Dodano kilka funkcji, które na stałe wpisały się w kanon gier RTS, jak wydawanie dodatkowych poleceń prawym przyciskiem myszki, budowanie obiektów w dowolnym miejscu na mapie, wodne jednostki oraz mapy wypełnione wyłącznie wodą. Liczne nawiązania do postaci z Warcrafta II pojawiły się w kolejnych częściach serii. Gra zdała egzamin, ale nie był to cios, który mógł zknokautować C&C.



Total Annihilation (1997)

6

✦ Gra po premierze żyła swoim życiem. Doczekała się kilku dodatków stworzonych przez fanów, a nawet wersji 3D.

Pojedynek na RTS-y między Blizzardem i Westwood Studios na moment przerwało pojawienie się Total Annihilation autorstwa zbiegłego z Interplasy Chrisa Taylora. Gra wprowadziła RTS-y na zupełnie nowy poziom. Po raz pierwszy wykorzystano elementy 3D oraz urozmaiconą topografię terenu: można było poruszać się po górskich zboczach oraz dnie oceanu. Walki kilkudziesięciosobową armią mechów i eksplozje budynków wyglądały widowiskowo. Od tego momentu strategie zaczęły kłaść nacisk na jak największy realizm. Wielką zaletą Total Annihilation, odróżniającą go od poprzedników, był bogaty zasób 150 jednostek, różnych dla każdej z walczących frakcji. Podobnie rzecz wyglądała z infrastrukturą. Muzykę z towarzyszeniem blisko 100-osobowej orkiestry zrealizował 22-letni wówczas Jeremy Soule. Gra zgarnęła blisko 60 nagród, w tym większość tytułów gry roku 1997.

RTS nawiązujący do operacji Overlord od autorów Dawn of War i Homeworld? To musiało zaskoczyć.



Company of Heroes (2006)

Company of Heroes pokazało, że można połączyć wysoką jakość grafiki z realizmem, znanym głównie z gier FPS jak Call of Duty. Zresztą ten sam cel przyświecał serialowi „Kompania Braci” czy „Szeregowcowi Ryanowi” - pokazać okrucieństwo wojny w sposób jak najbardziej autentyczny. W Company of Heroes misje są bardzo dynamiczne, a świat gry podatny na zniszczenia. Wszelkie wybuchy i uszkodzenia na stałe zmieniają krajobraz miast, w których rozgrywane są potyczki, przez co misje są naprawdę efektowne. Przeniesiono akcent na strategię środowiskową - dowodzenie oddziałem, wykorzystując możliwości danego terenu. Gra trafiła zarówno do fanów RTS-ów, jak i papierowych strategii pokroju Advanced Squad Leader.

5



Command & Conquer: Red Alert (1996)

Zacząło się od „Hell March”. Frank Klepacki stworzył marszową kompozycję do dodatku do C&C, który przetrwał się w osobną serię pod nazwą Red Alert. Twórcy postanowili popuścić wodze fantazji i wykorzystać wszystkie dziwne i szalone pomysły odrzucone przy wcześniejszych produkcjach. „Teleportacja, podróże w czasie, eksperyment filadelfijski - wszystko to pomogło nam opowiedzieć alternatywną historię drugiej wojny światowej” - mówił Joe Bostic ze studia Westwood. W Red Alercie Albert Einstein cofa się w czasie za pomocą stworzonej przez siebie Chronosfery, by powstrzymać Hitlera przed wywołaniem drugiej wojny światowej. Konflikt jednak wybucha, a na przeciw siebie stają aliansi i siły Związku Radzieckiego.

4

3

Podobnie jak w przypadku Warcrafta II i StarCrafta, grę wzbogacono o genialny edytor map i scenariuszy.

Blizzard to specjaliści od wywracania gatunków do góry nogami. W przypadku Warcrafta III Rob Pardo, główny projektant gry, postanowił zamienić nieco porpcje rozgrywki. W klasycznych RTS-ach gracz 70 procent czasu spędzał, zarządzając miastem i surowcami, a jedynie 30 procent na polu walki. W nowym Warcraftcie miało chodzić przede wszystkim o szlifowanie strategii, rozwiązywanie zadań i eksplorację terenu. „To, czego brakuje mi w grach RTS, to ciekawy świat, który chciałbyś odkrywać” – mówił Pardo na konferencjach zapowiadających grę. Na potrzeby nowej produkcji Blizzard ukuł określenie RPS (Role Playing Strategy), którym określał grę. I rzeczywiście nowy rozdział przygód w księstwie Azeroth wyróżnia nie tylko odświeżona trójwymiarowa grafika, ale przede wszystkim rozgrywka skupiona na postaci bohatera. Choć dziś, po zapoznaniu się z takimi produkcjami jak Age of Mythology czy The Lord of the Rings: Battle for Middle Earth, takie rozwiązania w grach RTS nikogo nie dziwią, to jednak wszystko zaczęło się od Warcrafta III. W przeciwieństwie do zwykłych jednostek bohaterowie mogą kolekcjonować przedmioty i zdobywać doświadczenie, zupełnie jak w grach RPG. W którą zresztą Warcraft wkrótce się przemienił.



Warcraft III: Reign of Chaos (2002)

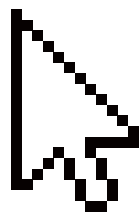
Na potrzeby nowej produkcji Blizzard ukuł określenie RPS (Role Playing Strategy). I rzeczywiście nowy rozdział przygód w Azeroth wyróżnia nie tylko odświeżona grafika, ale przede wszystkim rozgrywka skupiona na postaci bohatera.



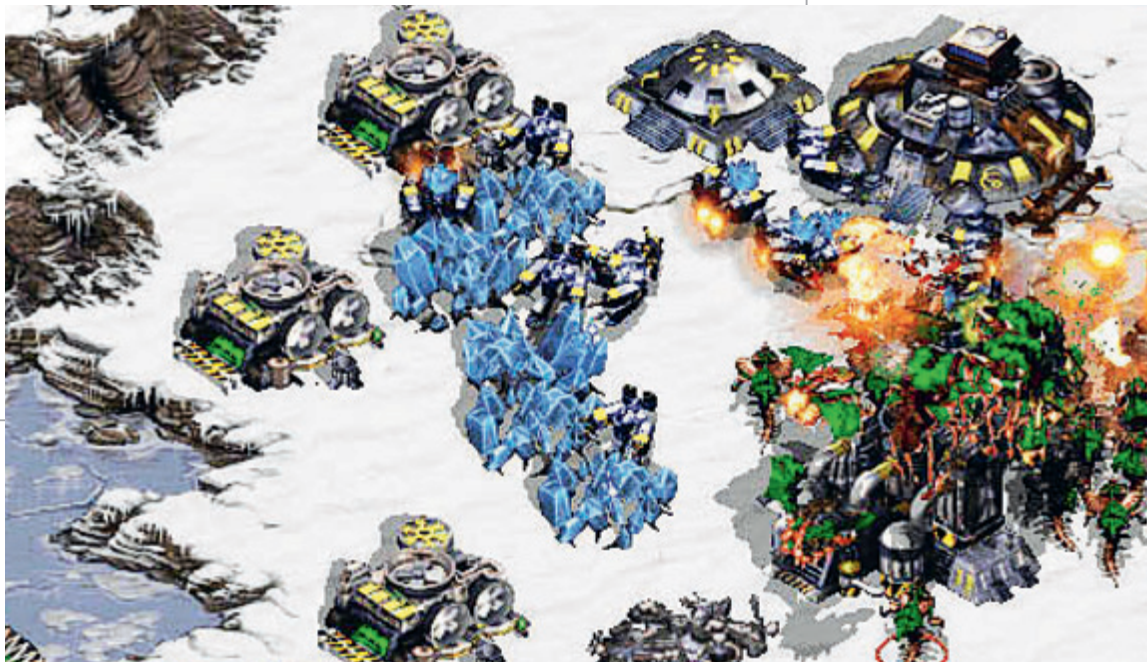
Dune II: The Building of a Dynasty (1992)

2

Dune II zawierała jeden z pierwszych algorytmów AI, odpowiedzialny za ruchy przeciwnika, który udoskonalano wraz z kolejnymi tytułami Westwood.



Na podium nie mogło zabraknąć gry, której nazwa najczęściej pojawiała się w różnych miejscach tego rankingu. Opowieść o Dune II to opowieść o narodzinach gatunku. Brett Sperry, projektując grę, zadał sobie pytanie: „Jak zabrać się za tę naprawdę niewielką kategorię strategii wojennych, wnieść do niej kilka świeżych pomysłów i stworzyć rozrywkowy produkt, w który chciałoby pograć więcej osób”. Oczywiście z dzisiejszej perspektywy gra reprezentuje gatunek RTS w bardzo okrojonej formie. Przykładowo użytkownik mógł kontrolować tylko jedną jednostkę naraz (zaznaczanie grup pojawiło się dopiero w C&C), a sam interfejs był bardzo ubogi. Co jednak z tego, skoro w 1992 roku było to i tak o wiele więcej, niż zapewniały wcześniej wydane strategie. Tu nie chodziło tylko o taktykę. Gracz musiał przede wszystkim stworzyć swoją armię z całym zapleczem i infrastrukturą. Musiał dbać o środki niezbędne do budowy oraz ochronę swojej bazy. To proste zasady, które legły u podstaw późniejszych gier RTS. Produkcję osadził w świecie Franka Herberta, do którego prawa nabył wydawca gry, Virgin Games, o którym szerzej piszemy w dziale Hall of Fame. Wyraziste tło i ciekawa fabuła także stały się wyznacznikiem dobrego RTS-a.

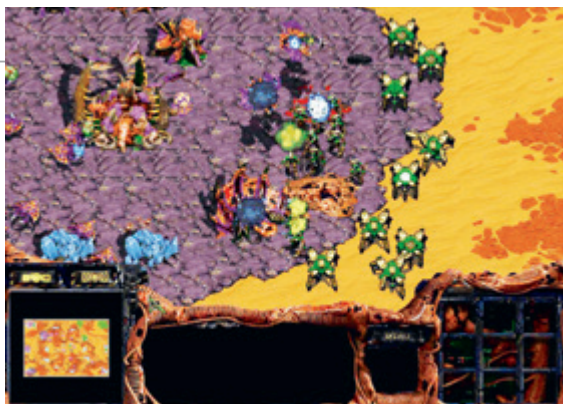


StarCraft (1998)

1

✦ Integralną częścią StarCrafta jest genialna klimatyczna muzyka, za którą odpowiada czterech różnych kompozytorów.

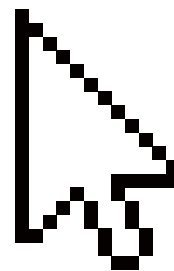
Blizzard wiedział, że po takich przełomowych strategiach, jak Total Annihilation czy Age of Empires II, nie mógł po prostu wydać kolejnego Warcrafta. Tego samego zdania byli fani. Gdy zobaczyli pierwszego builda StarCrafta z 1996 roku, stworzonego na silniku Warcrafta II, nazwali go złośliwie „Orcs In Space”. Gra rzeczywiście wyglądała jak Warcraft wystrzelony w kosmos. Twórcy postanowili przenieść premierę o dwa lata. Stworzono nowy silnik, po raz pierwszy w historii Blizzarda wykorzystując efekty 3D, które nadały StarCraftowi właściwego wyglądu. Bill Roper zdradził w jednym z wywiadów, że podczas pracy nad produkcją odrzucono tak wielką ilość materiału, że mogłaby z niej powstać osobna gra. To jednak nie grafika sprawiała, że StarCraft wyróżniał się na tle innych RTS-ów drugiej połowy lat dziewięćdziesiątych. Takie Total Annihilation biło go pod tym względem na głowę, a zaraz po premierze nastąpiła era gier 3D, na których tle StarCraft również nie powalał.



Bill Roper zdradził w jednym z wywiadów, że podczas pracy nad produkcją odrzucono tak wielką ilość materiału, że mogłaby z niej powstać osobna gra.

Prawdziwą rewelacją były trzy grywalne rasy: Terranie, Protosi i Zergowie, różniące się praktycznie wszystkim - jednostkami, budynkami i technologiami, a co za tym idzie strategią walki. Do tego wciągająca kampania z genialnymi postaciami rodem z najlepszych erpegów. Jim Raynor czy Sarah Kerrigan to bohaterowie, którzy zapadają w pamięć na zawsze.

Historia w StarCraftcie nie jest tylko pretekstem do kolejnych bitew, ale też bardzo ważnym składnikiem całości. Kampania w przypadku każdej rasy jest świetnie poprowadzona. Zadania rzadko kiedy się powtarzały. Jeśli ktoś nastawiał się jednak głównie na multiplayer, to także mógł czuć się dopieszczony. Wiele różnorodnych trybów rozgrywki: od prostego wszyscy przeciw wszystkim po rozgrywki na mapach tworzonych przez graczy. Mimo przeszło 15 lat na karku StarCraft to nadal jedna z najpopularniejszych sieciówek, w którą do niedawna grało grubo ponad 10 milionów osób na świecie. Połowa z nich to z pewnością mieszkańcy Korei Południowej, gdzie sprzedano 4,5 miliona egzemplarzy gry, zaś ona sama urosła tam do rangi narodowego e-sportu. Wcale im się nie dziwimy. StarCraft jest po prostu nieśmiertelny.



Gracz

„Michael Jordan StarCrafta” czyli BoxeR, przez 17 miesięcy utrzymywał się na pierwszym miejscu rankingu najlepszych graczy. Zbił na tym fortunę.



JAK NINTENDO STWORZYŁO PLAYSTATION

Świat rozrywki elektronicznej pełen jest interesujących historii, ale ta jest jedną z najbardziej sensacyjnych. Nie brakuje w niej zwrotów akcji, wbijania noży w plecy, wzajemnych pretensji, wymuszonej współpracy. Jej efekt zaskoczył wszystkich, jednak dopiero po latach mogliśmy ocenić, jak wpłynęła ona na rynek gier wideo.

Pod koniec lat osiemdziesiątych Nintendo było niekwestionowanym hegemonem branży gier z niemal 90 procentami udziału w rynku. Przy takim układzie sił mało kto poważnie myślał o opracowaniu własnej konsoli do gier. Wyjątkiem był NEC, mający solidne zaplecze finansowe, pozwalające na długofalowe podgryzanie Nintendo. Mocną maczugę dzierżyła również Sega, oprócz hardware'u tworząca również własne gry wideo. To właśnie dobre tytuły były kluczem do zachęcenia tłumów, aby kupowały nową platformę. Całą pozostałą trzodę, zwłaszcza producentów gier, Nintendo trzymało na krótkiej smyczy, wiążąc większość z nich mało pluralistycznymi umowami na wyłączność. Wydawało się, że tylko jakiś superbohater może zmienić to status quo.

NEC MARIO CONTRA PLURES

Sega Master System (znana w USA jako Genesis), 16-bitowa rakietka nowej generacji, weszła do sprzedaży w roku 1988. Co z tego, skoro Nintendo Entertainment System (NES) w dalszym ciągu sprzedawał się znakomicie mimo kilku ładnych lat na karku. Pomimo przewagi technicznej nowa konsola Segi była przez szefostwo Nintendo postrzegana jako fajerwerk, który zabłyśnie, ale za moment zgaśnie. Bill White z Nintendo of America z wrodzonym optymizmem ogłaszał: „Słuchamy naszych graczy. Mówią nam, że są bardzo zadowoleni z obecnej platformy i bawią ich gry na nią. Jeszcze nie wycisnęliśmy wszystkiego z naszego 8-bitowego systemu”.



Pod koniec lat 80. pojawiła się pierwsza realna konkurencja dla Nintendo na rynku konsol domowych. Sega nabrała rozpędu z konsolą Master System, ale to jej następca, Mega Drive, był zagrożeniem dla starzejącej się konsoli NES.

Mimo oficjalnego ignorowania wyścigu technicznego Nintendo od końca lat osiemdziesiątych w tajemnicy przygotowywało nową konsolę. Grupie projektowej zarząd pozostawił jedynie jedną kwestię do rozważenia: kompatybilność wsteczną. Jej brak na pewno spowodowałby niezadowolenie wśród klientów (Mega Drive miała możliwość uruchamiania gier z poprzedniej generacji za pomocą specjalnej przystawki). Wstępny projekt spełniał wszystkie założenia oprócz tego jednego – obsługa gier z konsoli NES podrożyłaby koszt produkcji o około 75 dolarów, co stanowiło znaczny procent podstawowej ceny.

Pierwsza partia konsol Super Famicom, której sprzedaż rozpoczęła

■ Konsola Master System zdobyła dla firmy Sega solidny przyczółek. Nie była olbrzymim sukcesem, ale sprzedawała się w ponad 13 milionach egzemplarzy.

Crazy Ken



Ken Kutaragi przeszedł w Sony przez wszystkie szczeble kariery. Rozpoczął pracę w firmie zaraz po studiach, w roku 1975, jako inżynier. Po dziesięciu latach został kierownikiem, a od roku 2003 pełnił obowiązki prezesa Sony Computer Entertainment, w tym czasie zarządzając całym projektem PlayStation.

się w Japonii 21 listopada 1990 roku, rozeszła się na pniu. Początkowa dostawa 300 tysięcy zestawów nie zaspokoiła nawet przedsprzedaży, a w ciągu pierwszego roku sprzedano łącznie 4 miliony zestawów. Premiera w USA była jednak przyjęta chłodniej, głównie ze względu na przypadający na ten rok kryzys, ale także przez konkurencję ze strony Genesis – miała dwa lata przewagi, dużo ciekawych tytułów, których na Super Nintendo niestety brakowało. Sam Super Mario World, pomimo dobrych recenzji, nie mógł jej sprzedać.

BŁĄD W UMOWIE

Przez następne miesiące szefowie Nintendo szukali sposobu na odzyskanie bezpiecznej przewagi nad konkurencją. Zdecydowali się pójść w kierunku, który wydawał się rokujący: w multimedia. Początek lat dziewięćdziesiątych to wybuch manii na punkcie tego słowa-klucza. Wszystkie musiało być multimedialne, pomimo że mało kto wiedział, co tak naprawdę miałyby to znaczyć. Wiadomo było na pewno, że do multimedii potrzebne będzie użycie płyt kompaktowych. Nie był to jednak pierwszy raz, kiedy zarząd pomyślał o tej technologii.

W roku 1988 inżynier z Sony, Ken Kutaragi, kupił dla dziecka NES.

■ Super Famicom z 1990 roku zaznaczył wejście Nintendo w czwartą generację konsol.





✚ Płyty kompaktowe były ikoną cyfrowego świata, krystalicznie czystej muzyki i wielkiego potencjału multimedialnej rozrywki.

Sam bardzo chętnie na niej grał, ale był zdegustowany możliwościami dźwiękowymi tego sprzętu. Uznał, że jest w stanie zaprojektować chip audio oferujący większe możliwości od tego zastosowanego w NES. Ów układ projektował spokojnie w wolnym czasie, po czym z gotowym pomysłem udał się do szefów. Okazało się jednak, że ci nie byli zainteresowani.

Zdeterminowany Kutaragi udał się do menedżerów wyższego szczebla, a ci ostatecznie zgodzili się skontaktować z Nintendo. Rozmowy okazały się owocne, mocarstwo Yamauchich zgodziło się kupić nowy chip od Sony, a przy okazji ustalono też, że firma zaprojektuje moduł CD do przyszłej konsoli wielkiego N. Miał on korzystać ze standardu Super Disc, który planowano wdrożyć nie wcześniej niż za 18 miesięcy, więc strony się rozeszły i zajęły swoimi sprawami.

Wracamy do roku 1990. Nintendo przypomniało sobie o umowie z Sony i... stało się coś bardzo dziwnego. „Nagle”, po dwóch latach, Nintendo zorientowało się, że umowa oddawała partnerowi wszystkie prawa do dochodów z gier wydanych na płytach kompaktowych. Niestety, nie ma potwierdzonych informacji, jak do tego doszło – być może było to przeoczenie, być może bardzo przemyślane konstrukcje zaszyte w umowie przez Sony, a może Nintendo poczuło się zagrożone silną pozycją Sony. Jak by do tego nie doszło, bardzo trudno uwierzyć, że Nintendo – w żelaznym uścisku trzymające całą dystrybucję gier na swoje platformy – podpisało



Pomysłem Nintendo na zdobycie technicznej przewagi nad konsolami konkurencji była przystawka pozwalająca na korzystanie z płyt kompaktowych.



✚ Powstało wiele generacji urządzeń CD-i, także innych firm.

kontrakt związany z wydawaniem gier bez odpowiedniej analizy. Oczywiście w firmie zaraz potem wybuchła panika. Skontaktowano się z Sony w sprawie renegotjacji umowy, ale tokijski gigant nie chciał o tym słyszeć. Wtedy powstał plan misternej intrygi.

ZIMNA WOJNA

W świecie technologii CD było w tamtym czasie trzech graczy: Sony, Matsushita i Philips. Ta ostatnia firma w latach osiemdziesiątych opracowywała wraz z Sony standard przechowywania danych na płytach kompaktowych, ale koniec końców został on stworzony w większości przez Philipsa – Japończycy wyłączyli się z projektu podobno z powodu posiadania odmiennej wizji.

Philips, mając własny standard, szykował się więc do wydania na początku roku 1991 multimedialnego kombajnu CD-i, łączącego funkcje odtwarzania filmów i interaktywnej rozrywki. Ta sytuacja dała Nintendo możliwość podjęcia próby rozegrania jej na swoją korzyść. Rozpoczęto tajne rozmowy z Philipsem, aby opracować przystawkę SNES CD. Nintendo liczyło, że albo Sony się ugnie i zgodzi na złagodzenie warunków licencyjnych, albo uzna, że nie ma co liczyć na współpracę i odstąpi od umowy. W zamian Philips miał dostać licencję na tworzenie na swoją platformę gier wykorzystujących znane i lubiane postacie z gier Nintendo. Plany zakładały także dodanie do CD-i kompatybilności ze standardem płyt Nintendo. Oczywiście tym razem Nintendo zadbało



Nintendo swoimi śmiałymi działaniami pokazało branży, że nie boi się „starych gigantów”. Miało ku temu podstawy. W roku 1991 zarobiło o 400 milionów dolarów więcej niż Sony, mając 10 razy mniej pracowników.

o zachowanie pełnych praw licencyjnych oraz ścisłej kontroli nad wydawaniem gier na nowym nośniku. Umowa została podpisana w maju 1991 roku, niedługo przed czerwcowymi targami CES.

W trakcie imprezy Nintendo dokonało bodaj największej wolty w historii elektronicznej rozrywki. Zaplanowało swoją konferencję ogłaszającą współpracę z Philipsem na dzień po konferencji Sony, podczas której przedstawiony miał być plan stworzenia przez nich hybrydowej konsoli, obsługującej kartridże i płyty CD. Sony o planowanej konferencji dowiedziało się 48 godzin wcześniej. Było już za późno, żeby odwołać prezentację PlayStation (tak miała się nazywać konsola – ze spacją), a poza tym byłoby to na rękę Nintendo. Nie widząc innej drogi, Sony próbowało wpłynąć na Nintendo i Philipsa, aby te firmy odwołały swoją prezentację. Sprawa rozgrywała się na najwyższych szczeblach – telefony wykonywał sam Norio Ōga, ówczesny prezes Sony, jednak spiskowcy wyglądali ustalono wcześniej kwestie: umowa między Nintendo a Philipsem została już podpisana i nie ma od tego odwrotu, i nie narusza ona postanowień wcześniejszej umowy z Sony.

Obie konferencje prasowe wywołały burzę komentarzy. Pierwsza z nich dawała nadzieję na szybki rozwój branży. Współpraca Sony z Nintendo, potencjatów w swoich dziedzinach, dawała

nadzieję, że nowy nośnik danych szybko się rozprzestrzeni. Pokazywała też, że rynek gier wideo jest już zbyt duży, aby go ignorować, traktować jako modę albo sugerować rychły upadek lub krach podobny do tego z roku 1983.

Z kolei druga konferencja była oczywistym szokiem. Nintendo upokorzyło swojego dotychczasowego partnera, a także złamało niepisana zasadę, powszechną w Japonii, że jeśli tylko jest taka możliwość, kontrakty mają być podpisywane pomiędzy rodzimymi firmami. Zaskakiwało też butne wystąpienie przeciwko takiemu gigantowi jak koncern Ōgi. Howard Lincoln, wiceprezes Nintendo of America, na konferencji spokojnie tłumaczył, że technologia Philipsa jest po prostu lepsza. Hiroshi Yamauchi, prezes Nintendo, dodał też później, że nie widzi problemu, aby powstały dwa niezależne rozwiązania CD dla SNES.

Po targach nastąpił okres przyczajenia. Sony chciało pozwać Nintendo za złamanie warunków umowy, jednak pójście na wojnę zamknęłoby drogę wykorzystania wielu gier do wypromowania nowej konsoli. Konflikt nie był też na rękę Nintendo, ponieważ Sony w dalszym ciągu było jedynym dostawcą kości audio do SNES. Koniec końców Nintendo wywinęło się z pozwu, głównie przez tradycyjny sposób formułowania umów w Japonii.

Podczas gdy w USA były to opasłe



Ze względu na kształt, pierwszy prototyp kontrolera PlayStation nazywany jest często Mickey.



BOSS



Norio Ōga, wieloletni prezes Sony, nazywany „ojcem płyty kompaktowej”, przez cały czas pracy w firmie mocno wspierał Kena Kutaragiego, dając mu pełną swobodę w pracach nad projektem PlayStation. Po jego przejściu na emeryturę w roku 2000 Kutaragi napotkał na wewnętrzny opór, który doprowadził go do odejścia z Sony.

tomiska, obejmujące wszystkie możliwe przypadki, japońskie umowy były krótkie, dosyć ogólne, pozwalające na szerszą interpretację i ewentualne dwustronne negocjacje.

Sony pogodziło się z sytuacją i na październikowych targach Tokyo International Electronic Show w 1991 roku ogłosiło plan stworzenia konsoli kompatybilnej ze SNES, ale pomijając Nintendo – na co pozwalały zapisy kontraktu. Pierwszą jej prezentację zaplanowano na rok 1992, kilka miesięcy wcześniej niż przystawki Philipsa. W tym czasie Sony dogryzało Nintendo jak mogło, na przykład wydając gry na platformę ich największego konkurenta, firmy Sega, która już w roku 1991 wprowadziła moduł CD do swojej konsoli.

NIĆ POROZUMIENIA

Kolejne miesiące były bardzo frustrujące dla producentów gier. Oprócz już istniejących konsol SNES oraz NES (które mimo swego wieku nadal się nieźle sprzedawało!) w opracowywaniu było kilka nowych platform i nośników: konsola Sony, przystawka do SNES, aktualne i nowe rozwiązania dla CD-i... Nierealne było tworzenie gier na wszystkie te środowiska, dlatego producenci początkowo chcieli sytuację przeczekać i zobaczyć, kto wygra. Trwało to jednak tak długo, że postanowili działać. Do Yamauchiego wysłana została delegacja największych studiów z petycją w sprawie podjęcia rozmów z Sony. Prezes Nintendo oznajmił jednak, że obecna sytuacja go satysfakcjonuje. Z czasem presja stała się tak silna, że Nintendo, Sony i Philips wrócili do stołu negocjacyjnego.

Efektom ich rozmów było porozumienie. Zgodnie z nim opracowany miał zostać wspólny standard płyt CD nazywany „Super NES Nintendo Disc”, które zgodnie z życzeniem Nintendo byłyby zamykane w plastikowych obudowach, zawierających także kość pamięci oraz chip licencyjny, podobny do tego instalowanego w kartridżach. Oprócz tego miała powstać jedna, wspólna przystawka do konsoli SNES. W kwestii podziału praw firmy podzieliły się kompetencjami – licencje na gry (także te stworzone przez Sony) miało kontrolować Nintendo, natomiast o wszystkich innych produkcjach decydowałoby Sony.

Philips miał zaimplementować w swojej platformie CD-i kompatybilność z Nintendo Disc. Przystawka miała być wydana na początku 1994 roku i kosztować około 200–300 dolarów. Pierwszymi grami na tę platformę miały być nowe edycje Final Fantasy, Legend of Zelda, Super Mario, Street Fightera, a także konwersje gier z komputerów PC, między innymi The 7th Guest.

W tym momencie wszystko wyglądało pięknie – miała powstać wspólna platforma, która stałaby się standardem, korzystając z olbrzymiej penetracji rynku Nintendo. Nowy projekt miał być cudem ówczesnej techniki. Przyszłość pokazała jednak, że stało się zupełnie inaczej.

Pierwsza specyfikacja Nintendo Disc i przystawki została opublikowana na początku 1993 roku, ale już niedługo musiała być zmodyfikowana ze względu na wydanie przez Nintendo gier zawierających kość Super FX, znacznie zwiększającej możliwości konsoli. Nowe rozwiązanie musiało być od tego chipu wydajniejsze. Przystawka miała zawierać też 32-bitowy procesor, przycmiewający wszystkie produkty konkurencji. Zmiany projektu powodowały kolejne posłizgi w jego realizacji.

PARTYZANCI Z SONY

Czekając na końcowy produkt, Nintendo obserwowało upadek rozwiązań opartych o płyty kompaktowe. Oto Sega wstrzymała realizację nowych gier na Mega-CD zaledwie rok po premierze, również konsola 3DO umierała. Wydarzenia te utwierdziły Yamauchiego



w przekonaniu, że płyty CD się nie przyjmą. To, opóźnienia w realizacji SNES CD oraz niezła sprzedaż nowych gier wzbogaconych o Super FX doprowadziły do ogłoszenia pod koniec 1993 roku przerwania prac nad przystawką i skupienia się na projektowaniu konsoli nowej generacji.

W tym samym czasie Sony ogłosiło zarzucenie prac nad produktem opartym o platformę Nintendo i zawieszenie wszelkich projektów z dziedziny sprzętu dla graczy. Jako uzasadnienie podany został siedmioletni cykl życia konsol, który właśnie dobiegał końca, więc racjonalne było poczekać na wejście nowej generacji. Nie była to jednak do końca prawda, ponieważ przez cały 1993 rok Sony prowadziło tajne rozmowy z twórcami gier, starając się zapewnić tytuły na nowo opracowywaną platformę. Rozmowy te zostały sfinalizowane w kolejnym roku podpisaniem kontraktów między innymi z Namco i Konami. Psygnosis z kolei zostało po prostu kupione przez Sony.

Decyzja o zakupie brytyjskiej firmy była początkowo mocno krytykowana, ale Sony potrzebowało twórców gier we własnych strukturach. Z czasem nabytek dowiódł swojej wartości – gdyż szybko wypuścił hity takie jak Destruction Derby czy wipEout, które stały się motorem dla nowej konsoli.

Japońska premiera PlayStation (pisanego już łącznie) odbyła się 3 grudnia 1994 roku. Prezentację konsoli w Ameryce zaplanowano na premierowe targi E3, które odbyły się w maju następnego roku, a do sklepów trafiła ona niecałe cztery miesiące później.

Opisane wydarzenia miały olbrzymi wpływ na dalsze losy całej branży. Powstało najmocniejsze ogniwo oddziały Sony zajmującego się elektroniczną rozrywką.

❖ Powstało łącznie 200 egzemplarzy testowych konsoli PlayStation, obsługującej zarówno płyty CD, jak i kartridże.



Oryginał



W październiku 2015 roku odnaleziono jeden z prototypów omawianej konsoli. Okazuje się on kompatybilny z kontrolerami SNES. Występują natomiast problemy z uruchamianiem gier z PlayStation.



CD-ROM



Interaktywne filmy typu The 7th Guest miały być motorem napędowym, który zachęci konsumentów do inwestowania w nową technologię płyt CD-ROM. Opierały się na prerenderowanych lub digitalizowanych sekwencjach, pomiędzy którymi gracz musiał rozwiązać zagadki logiczne.

PlayStation stało się pierwszą tak popularną konsolą wykorzystującą płyty CD. Produkowano ją przez ponad 11 lat i sprzedano ponad 100 milionów jej egzemplarzy, czyli dwa dwa razy więcej niż Nintendo 64. Była to też pierwsza platforma pozbawiona wsparcia silnego wewnętrznego studia, ale za to z ponad dwustu pięćdziesięcioma licencjobiorcami w samej Japonii. Sony celowało w graczy starszych, w grupy wiekowe 13-17 i 18-29, co przyczyniło się do zdęcia z gier wideo odium zabawy dla małych dzieci.

Po negatywnych doświadczeniach z napędami CD Nintendo podjęło decyzję o użyciu w N64 kartridżów. Miały one przeciętnie 8-10 MB pojemności (największe do 64 MB), co w porównaniu z 650 MB płyt CD wypadało dramatycznie. Znaczny był też koszt ich produkcji: 12-16 dolarów, podczas gdy wytłoczenie płyty CD kosztowało około dolara. Z tego powodu od Wielkiego N odwróciło się wielu producentów gier, oskarżając suwerena o zwiększanie swojego zysku i kontroli nad branżą kosztem ich samych, a poza tym wielu projektów po prostu nie dałoby się zrealizować z ograniczeniami nakładanymi przez kartridże. Najsłynniejszym przykładem zmiany stron była rezygnacja z wydania na Nintendo 64 gry Final Fantasy VII, serii związanej od jej początków z NES i SNES.

Standardową odpowiedzią ekipy Yamauchiego na zarzuty było podkreślanie zalet kartridżów: trwałości, krótkiego czasu wczytywania danych, możliwości przechowywania stanu gry na nośniku, a przede wszystkim utrudnionego piractwa. Nawiasem mówiąc, nielegalne kopiowanie było traktowane przez Nintendo jako największe zagrożenie, które starano się likwidować bez względu na koszty. Wyjaśnienia te jednak nie trafiały do autorów gier. Woleli przenieść się do bardziej otwartego ekosystemu, dającego lepsze możliwości pracy. Utrata kolejnych partnerów na wiele lat zamknęła Nintendo w niszy.

Z kolei dla Philipsa zyskiem z całej sytuacji było wydanie kilku tytułów ze świata Zeldy i Mario, które powszechnie uznawane są za jedne z najgorstszych gier w historii. Stały się jednak obiektem kultu, jak filmy Eda Wooda, i osiągają obecnie zawrotną cenę. ■



❖ Pożegnanie SNES i jego 50 milionów użytkowników było dla Nintendo początkiem okresu wielkiego smutku.

OD FALLOUTA

PIXEL
WYWIAD

DO FILARÓW WIECZNOŚCI

Z szefem studia Black Isle i założycielem Obsidian Entertainment **Feargusem Urquhartem** rozmawia Piotr Mańkowski.

P Chciałem cię najpierw zapytać...

Zaczekaj, powiedz mi jak mam się do ciebie zwracać? Pioutehr czy może Peter będzie lepiej?

P Może być Peter.

Bo rozmawiałem niedawno z Marcinem Iwińskim z CD Projektu i miałem ten sam problem z wymową jego imienia. Mówiłem więc: Martin. Amerykanom trudno wymawiać wasze imiona, ponieważ akcentowane są inne sylaby. No, ale jakoś damy radę.

P Damy na pewno. Wracam do mojego pierwszego pytania: ukształtowały cię salony gier, gry planszowe czy pierwsze gry komputerowe?

Najpierw były automaty. Urodziłem się w 1970 roku i pierwszy kontakt z grami przeżyłem, bawiąc się Asteroids i Pac-Manem. Potem nadeszła era planszówek, a następnie rodzice kupili mi Atari VCS, jeszcze tę pierwotną wersję z drewnianą obudową. Właściwie nie było to klasyczne VCS, ale jego wersja dystrybuowana przez sieć Sears. Moja ewolucja przebiegała w ten sposób, że w 1981 roku odkryłem gry role-playing z Dungeons & Dragons na czele. Kolejną fazą był dostęp do Apple II i IBM PC u moich kolegów, aż wreszcie rodzice kupili mi moje własne C64. No i zaczęło się: Wizardry, Bard's Tale. Jakoś natomiast nie przypominam sobie, żebym grał w Ultima I i II.

P Które z komputerowych RPG wciągnęło cię najbardziej?

Jeśli musiałbym wymienić jeden tytuł, to Ultima IV. Po raz pierwszy w życiu czułem, że wnikam w interaktywną krainę, która rządzi się swoimi prawami. To był żyjący i barwny świat RPG, a nie włączenie się po lochach jak w Wizardry.

P To dlaczego w 1991 roku, gdy zaczynałeś swoją karierę, nie poszedłeś pracować do Garriottów nad Ultimami?

Wtedy jeszcze nie było czegoś, co by można nazywać branżą. W Interplayu byłem pracownikiem numer 31. Electronic Arts był bardzo małą firmą, Activision znajdowało się zaś w stanie bliskim bankructwa. O tworzeniu gier nie myślało się w kategoriach robienia kariery, lecz stanowiło to raczej zajęcie dla hobbystów. Od ambitnego człowieka wymagano, by został lekarzem albo prawnikiem. Gdy sięgam pamięcią wstecz i próbuję znaleźć osobę najbardziej odpowiedzialną za powstanie Black Isle i spowodowanie, że się tam znalazłem, to jest to Chris Taylor. Był moim kolegą ze szkoły średniej, który pracował w Interplayu i ściągnął mnie w szeregi tej firmy. Okazało się, że ich biuro jest oddalone od mojego domu o pięć mil, co miało niebagatelne znaczenie dla podjęcia decyzji. Przypominam, że Origin był w Teksasie. Również to, że trafiłem do Kalifornii było przypadkiem, ponieważ moja mama nienawidziła Chicago, przez co przenieśliśmy się na zachód USA. Wszystko, co się działo, było więc elementem wielkiego planu, który mnie doprowadził do tworzenia gier w Interplayu. Trochę w tym momencie żartuję, ale tylko trochę.

P Pamiętasz ten dzień, gdy nazwa Fallout pojawiła się po raz pierwszy?

Tim Cain byłby chyba najwłaściwszą osobą do odpowiedzi na to pytanie. On pracował nad tym projektem sam, całkowicie sam, przez ponad rok. Potem pracowały dwie osoby, następnie trzy i tak dalej. W 1996 roku, gdy Brian Fargo mianował mnie szefem działu RPG, Tim nienawidził nazwy Fallout. Rozważaliśmy nazwę Aftermath. Do akcji wkroczył Brian i powiedział: „Nie, to jest Fallout”. Tak to bywa z tytułami gier – podobnie było z Baldur's Gate, której to nazwy wiele osób z Interplaya po prostu nie znosiło i krzyczeli na mnie, bym ją zmienił. A ja wybrałem ją, ponieważ większość akcji ma miejsce we Wrotach Baldura i nie było żadnej dobrej alternatywy. Pierwotnie mieliśmy propozycję, by nazywało się to Iron Front,

Ciemność



Ultima: First Age of Darkness ukazała się w 1981 roku, wydana przez California Pacific Company, czyli praojca Origin Systems. To tutaj Richard Garriott stworzył zrebry mitologii rozwijanej w kolejnych częściach sagi. W fabule pojawiał się Lord British, który wcześniej występował w Akalabeth (1979).

„Todd Howard, gdy dobieje do osiemdziesiątki, będzie pewnie realizował coś w okolicach The Elder Scrolls 17 – przynajmniej tak by wynikało z matematyki”.





➤ Jeden ze szkiców koncepcyjnych Pillars of Eternity. Ich autorem jest Robert Nesler, specjalizujący się w wizerunkach bestii i demonów.

ale w tym czasie TSR opublikowało dodatek do zupełnie niezwiązanej z tematem gry, który nazywał się właśnie Iron Front. I to spowodowało, że trzeba było szukać innej nazwy. Obecnie, po niemal 20 latach, nikt już nie kwestionuje słuszności nadania takiego, a nie innego tytułu, ale wówczas zdecydował swego rodzaju przypadek.

❑ Co dalej działo się z Falloutem?

Drugim obok Tima najważniejszym autorem w czasie, gdy gra się wykuwała, był Leonard Boyarsky. Gdyby Brian otrzymał wówczas prawa do Wastelanda 2, takie rzeczy jak Vault Boy czy inne pomysły zaczerpnięte od fanów w ogóle by nie ujrzały światła dziennego. Potem nastąpił komercyjny i artystyczny sukces Fallouta, a zaraz po nim w studiu pojawił się kryzys. Wynikał on z faktu, że w latach dziewięćdziesiątych jedną z niepisanych reguł branży było to, że jeśli robiłeś dobrą grę, następnie zakładałeś własną firmę. Dlatego Tim, Leonard i Jason Anderson chcieli to zrobić, ale jednocześnie wahali się. Jest w ogóle w życiu taki moment, że masz szansę założyć firmę, a potem szansa mija i po jego przekroczeniu jest piekielnie trudno podjąć decyzję. Jeśli jesteś grubo po czterdziestce, masz dzieci, to ciężko jest ryzykować. I to był właśnie problem, jaki wystąpił w zespole Fallouta 2 i z czasem zaczął go dezorganizować.

❑ Powiedz mi jak to było z wymyśleniem nazwy Black Isle?

Interplay posiadał dział RPG, którym kierował Mark O'Green. Wydawane były klasyczne gry, które nie odnosiły sukcesów. W pewnym momencie po rozmowie z Brianem Mark musiał opuścić firmę. Był rok 1996 roku i właśnie mi, znając moją fascynację gatunkiem, zaproponowano prowadzenie działu RPG. Zostało to ogłoszone dopiero wtedy, gdy miał się ukazać Fallout 2. Rozważane były różne nazwy: Blind Fairy czy Twelve Gates, ale żadna z nich nie wzbudzała powszechnego entuzjazmu. Nazwę Black Isle zawsze miałem w tyłu głowy, ale chciałem ją zatrzymać dla własnej firmy. To, nawiasem mówiąc, nazwa autentycznej szkockiej wyspy, skąd wywodził się mój pradziadek. W trakcie niekończących się dyskusji, mając moment słabości, rzuciłem „A może Black Isle Studios?”. Brian rzucił „Doskonale” i nie było już odwrotu.

❑ Interplaya najpierw opuścił Brian, a dwa lata po nim ty. W 2003 roku założyłeś Obsidian Entertainment. Jaka idea ci wówczas przyświecała?

Uruchomiliśmy studio pięć lat po tym, jak Tim, Leonard i Jason ruszyli z Troiką. Zastaliśmy zupełnie inny świat. Wszędzie dawało się przeczytać, że PC umarł jako sprzęt do grania. To była jakaś paranoiczna, samonapędzająca się spirala. My sobie założyliśmy, że będziemy niezależnymi producentami, operującymi na średnich budżetach, szukającymi zleceń wśród możliwych rynków elektronicznej rozrywki. Chcieliśmy pracować na kontraktach, wykonując opisane w nich produkty. Głównie RPG, ale oczywiście nie tylko.

1 **Ultima IV: Quest of the Avatar** reklamowano jako pierwsze komputerowe RPG, w którym głównym celem nie jest walka z siłami zła.



2 **Descent to Undermountain** był pierwszą grą Interplaya po zakupie licencji D&D. Korzystał z silnika 3D gry Descent.



3 **Fallout** wyrósł także z fascynacji UFO: Enemy Unknown. We wcześniejszej wersji, znanej jako Vault 13, walka wyglądała tak jak u MicroProse.



4 **Baldur's Gate** miało archaiczną izometryczną grafikę w powodzi gier 3D, a jednak okazała się ona idealna na potrzeby gry RPG.





1 **Pathfinder Adventure Card Game** jest najnowszym, własnym projektem rozwijanym przez Obsidian.

2 **South Park: Kijek Prawdy** był hitem zeszłego roku. Obsidian zrealizował go dla Ubisoftu. Nie bano się tematów aborcji i nazizmu.

3 **Pillars of Eternity** było zagadką - czy uda się wskreszyć ducha Baldur's Gate w nowych czasach? Udało się jak najbardziej!

4 **Skyforge**, o którym pisaliśmy w Pixelu #05, pokazuje skalę możliwości twórców z Obsidiana. Estetyka rodem z Halo nie jest im obca.

P **Opowiedz, jak zazwyczaj wygląda współpraca ze zlecniodawcą?**

Każdy przypadek jest inny. Gdy robiliśmy Fallout: New Vegas z Bethesda, co jakiś czas wpadał do nas ich script producer Jason Bergman. Zatrzymywał się na dzień czy dwa, żeby zobaczyć czy wszystko w porządku, a potem powracał dopiero za półtora miesiąca. Ale na przykład podczas realizacji Star Wars: Knights of the Old Republic II producent z LucasArts dosłownie mieszkał w naszym studiu. Generalnie do czasu, gdy cokolwiek zacznie zmierzać w złym kierunku, panuje względny spokój w wzajemnych relacjach. Zresztą jest tak, że nie mamy niczego do ukrycia. Jeśli cokolwiek się psuje, to nie dlatego, że chcemy kogoś oszukać, tylko dlatego, że popełniliśmy jakiś błąd i im szybciej go naprawimy, tym lepiej dla wszystkich.

P **Dlaczego po Fallout: New Vegas nie robicie czwartej części, tylko Bethesda wzięła ten projekt pod własne skrzydła?**

Czuli, że to ich dzieło. Kochają je, oddychają jego powietrzem i chcą je rozwijać sami. Nie było żadnych rozmów na temat Fallouta 4. Ja to rozumiem – tak działają firmy otrzymujące zlecenia – raz one są, innym razem projekt realizuje kto inny. Todd Howard, gdy dobieje do osiemdziesiątki, będzie pewnie realizował coś w okolicach The Elder Scrolls 17 – przynajmniej tak by wynikało z matematyki.

P **Czytając kilka wywiadów z tobą, odniosłem wrażenie, że po prostu czekasz na sygnał, że jest nowe zlecenie?**

O, nie, nie! Żywną część mojej pracy stanowią lunchy i spotkania z potencjalnymi kontrahentami. Obecnie mam zespół składający się z ponad stu ludzi i trzeba ich jakoś zagospodarować. Stąd pomysł, by robić Pillars of Eternity, no i obecnie karciankę Pathfinder Adventure Card Game. Nie chcemy być wydawcą, chcemy tworzyć, posiadać i rozporządzać pomysłami. Im będziemy silniejsi, tym, moim zdaniem, będziemy robić lepsze gry.

P **Właśnie, kto był pomysłodawcą Pillars of Eternity?**

Dwoma najczęściej pracującymi osobami przy projekcie byli oczywiście Josh Sawyer i Adam Brennecke, ale muszę w tym momencie wyróżnić jeszcze jedną osobę, mianowicie Johna z serwisu Gamebanshee. Spotkałem się z nim na E3 w 2010 roku, no i on zapytał dlaczego nie robi się już gier na silniku Infinity. On mnie wtedy natchnął myślą, żeby spróbować finansowania społecznościowego, bo to wspaniałe narzędzie do sprawdzenia, czy ludzie chcą twoich pomysłów. Okazało się, że chcieli, więc podążamy dalej w te klimaty. ■



✦ Tim Cain pracował przy Pillars of Eternity, ale już nie jako szef, lecz starszy programista. W 2011 roku ożenił się ze swoim partnerem Robertem Landem.



✦ Fabularny system Pathfinder jest fenomenem ostatnich lat. W wynikach sprzedaży przez długi czas wyprzedzał Dungeons & Dragons.



Michał Zdancewicz

Miłośnik gier, muzyki i filmu. Rocznik czarnobyłski.
Człowiek, który mógłby zostać encyklopedią
popkultury, gdyby tylko miał więcej czasu.

MOJE SERCE JEST RETRO

Pewne rzeczy nigdy nie przestaną mnie zadziwiać. Serio – co jakiś czas łapię się za głowę i ponownie stwierdzam, że fakty, które powinny być dla mnie oczywiste, nie mieszczą się w mojej owłosionej jak sam Chewbacca łepetynie.

Przykłady? Proszę was bardzo, droga gawiedzi: ile najlepszej na świecie muzyki zrobiono w USA (Miles Davis, blues, Slayer...), jak bardzo reżyserska wersja „Blade Runnera” jest najlepszym filmem na świecie lub to, że dobre spaghetti carbonara nie ma sobie równych. Potem myślę o grach i znów wyskakują rzeczy dość oczywiste – że Super Mario Bros 3 i Donkey Kong Country to najlepsze platformówki ever, że Chrono Trigger i Chrono Cross nie mają sobie równych (wyjątek: Suikoden 2). A potem łapię się za głowę i stwierdzam – o cholera... jestem fanem retro! I to nie ironicznie!

Powyższa obserwacja nie jest w sumie niczym tragicznym, ale gdy sobie to uświadomię, wprawia mnie to w mocną zadumę. I tak się zastanawiam – w sumie dla czego w tych nowych produkcjach nie znajdują tego czegoś,

tej szatańskiej iskry, tej mocy wywołującej ciary na rękach? Bo w moim przypadku afekt do retro jest zakrojony szeroko. Od muzyki po gry, filmy, kreskówki, komiksy. Najlepiej widać to po moim podejściu do mojego ukochanego metalu – uważam, że wszystko, co najlepsze, już w nim nagrano. Teraz tylko pozostaje czerpać z tej studni, mieszać i próbować upichcić dobre danie ze znanych już składników. I to samo widzę w pozostałych gałęziach kultury. Można próbować przebić autentyzm takiego Bukowskiego, ale jak to zrobić? Czy coś takiego będzie miało duszę? Podobne pytania wydają mi się dość zasadne, gdy chodzi o gry. Wyglądają one coraz ładniej, są filmowe, światy są piękne lub mroczne. Tylko często brakuje im... ducha. Są zbyt bezpośrednie. Wszystko zostaje podane na tacy i nie trzeba uruchamiać potężnej maszyny zwanej wyobraźnią. Wydaje mi się, że kuleją też historie. Graliście w serię Assassin's Creed? No właśnie. Może nie szukam tam gdzie trzeba, może gdzieś w kulturze, także tej growej, są perełki, które powalają na kolana, ale jakoś rzadko je spotykam. A co sięgnę po jakieś nieznane mi wytwory retro, to jestem raz po raz powalany na kolana i dobijany brutalnym Fatalitą.

Może po prostu się starzeję i nie jestem na czasie? Ale cholera, przecież nie jestem taki stary! Wydaje mi się jednak, że kiedyś, gdy techniczne możliwości były mniejsze i trzeba było kombinować, to rezultaty jednak były lepsze. Mnogość możliwości często rozleniwiła. A tak po prawdzie, to chciałbym po prostu, by twórcy częściej sięgali do tej nieprzebranej studni retro i wyławiali z niej pomysły, motywy i to nieuchwytnie „coś”. I nie koncentrowali się tylko na kolejnych próbach remake'ów. Pomarzyć zawsze można, nieprawdaż? ■

BRUTALNOŚĆ ZAPROGRAMOWANA

Ponad dwadzieścia lat obecności na rynku pokazuje, że **Mortal Kombat (1992) jest czymś więcej niż chwilową fascynacją, wynikającą z korzystnych okoliczności i dobrego marketingu. Gracze najwidoczniej stale potrzebują spektakularnej, nastawionej na nieskrępowaną zabawę bijatyki, która co prawda nie nadaje się na rozgrywki turniejowe, ale jest uruchamiana wyjątkowo chętnie podczas spotkań w gronie znajomych. Prawdą jest również, że ta triumfalna obecność rozpoczęła się od wielkiego wybuchu, który skupił uwagę całej sceny growej tamtych lat. Przyjrzyjmy się okolicznościom zaistnienia MK oraz powodom wyniesienia jej na szczyty, którymi były: wyjątkowe zaplecze biznesowe i technologiczne, mocne granie kontrowersjami i wreszcie ewolucja rynku, który musiał stawić czoło nowej fali gryczy oraz kryzysowi sceny arcade.**

KULTUROWY SZOK

Żeby przybliżyć siłę wydarzenia, jakim było pojawienie się MK, posłużę się własnym przykładem. Należałem do szczęśliwców, którzy mieli okazję zetknąć się z automatem MK jeszcze w roku 1992. Dzieckiem będąc na wycieczce zagranicznej, nudziłem się potwornie; piaszczyste plaże

Morza Śródziemnego nie rekompensowały braku komputera, a syndrom odstawienia Amigi pogłębiał się z dnia na dzień. Sposobem na przetrwanie okazały się salony gier rozmieszczone, jak to w przypadku nadmorskich kurtortów bywało, dość obficie przy głównych trasach spacerowych. W jednym z nich właśnie, wśród maszyn Segi, Capcomu i NEO-GEO stał pojedynczy, za to znakomicie wyeksponowany Mortal Kombat. Grupki dzieciaków z rozdziawionymi gębami wgapiały się w krwistą akcję, wgapiałem się i ja.

Maszyna działała głównie w trybie demo, bezskutecznie czekając na wrzucenie żetonu, jakby onieśmielając oczarowanych nią obserwatorów. Rzecz wyglądała tak obco i niesamowicie, że i mi zajęło chwilę, zanim zebrałem się na odwagę. Nic zresztą z tej pierwszej sesji nie pamiętam, oprócz tego, że totalnie przytłoczyła mnie grafika i wykrecona dynamika ciosów udratyzowana okrzykami mordowanych. Poczulem moc w najczystszej formie i do pokoju hotelowego wracałem z przekonaniem, że komputery domowe nigdy nie dostarczą takiej jakości. Nie wiedziałem jeszcze, że rok później właśnie na wysłużonej A500 znowu powrócę do MK, już bez tej wielkiej emocji, za to z poczuciem, że jest to gra moja, osobista, z którą łączy mnie coś więcej. Tak zresztą zostało do dziś.

CZYLI PRZYPADEK

MORTAL KOMBAT

Na początku lat dziewięćdziesiątych świat zaczął dostrzegać, że nawet gracze podlegają prawu dorastania, a ich potrzeby ulegają zmianom. Sukces Mortal Kombat był efektem perfekcyjnego zrozumienia nowych oczekiwań.

■ Ziemek



Złote lata gier arcade w USA to w znacznej mierze zasługa Williamsa, co poświadcza kilka tytułów z panteonu legend branży: Defender, Joust, Robotron: 2084.

POTĘŻNI MOCODAWCY

Piszę o tym obszernie, bo próbuję uchwycić magię, którą MK kupił cały świat graczy. Gra Boona i Tobiasa nie tylko łamała schematy i dostarczała mocnych wrażeń, ale robiła to z wielkim wdziękiem i lekkością, co było możliwe dzięki niebanalnemu zestawieniu talentów jej twórców, świetnemu opanowanej technologii oraz zasobom finansowym dużej korporacji, a właściwie aż dwóch firm, będących kolosami na amerykańskim rynku elektronicznej rozrywki. Warto przypomnieć, że pierwsza z owych firm - Williams, zaczynała jeszcze w latach pięćdziesiątych poprzed-

➤ Kung-Fu Master był pierwszą realistyczną kopanią na automatach w 1984 roku.

niego wieku, stając się potentatem w dziedzinie flipperów. To była stara, szacowna firma, od której moglibyśmy oczekiwać co najwyżej konserwatywności i zachowawczości w decyzjach dotyczących gier wideo, a jednak nie minął nawet rok od pojawienia się Ponga na rynku, kiedy w 1973 ta stara, szacowna firma wypuściła własne klony hitu.

Złote lata gier arcade w USA to w znacznej mierze zasługa Williamsa, co poświadcza kilka tytułów zaliczanych do panteonu legend branży: Defender (1980), Joust, Robotron: 2084 (obie z 1982) oraz amerykański port Moon Patrol (oryginalnie od Irem). Ten ostatni o tyle istotny, że pokazujący próby nawiązania współ-

pracy z niezwykle silną w tamtym okresie stroną japońską. Prób dodajmy niezbyt skutecznych, realizowanych znacznie lepiej przez konkurencję, chociaż i na to znalazł się sposób, kiedy w 1988 roku Williams zwyczajnie tę konkurencję przejął, kupując Bally/Midway.

Bally zaczynała jeszcze wcześniej, bo przed drugą wojną światową. W pewnym momencie zdominowało rynek maszyn wrzutowych (u nas zwanych popularnie owocówkami). Nie obce były im też flipery, co w naturalny sposób konfrontowało firmę z Williamsem. Zanim jeszcze doszło do cyfrowego przewrotu w parkach rozrywki, a sprzęt elektromechaniczny został zastąpiony nową falą urządzeń opartych na wyświetlaczach telewizyjnych, Bally w 1969 roku wzmocniło swoją pozycję zakupem przedsiębiorstwa o nazwie Midway.

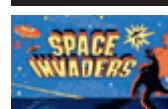
Co ostatni zaczynali jako producenci maszyn elektromechanicznych, ale podobnie jak Williams błyskawicznie odnaleźli się w świecie gier wideo, odnosząc spektakularne sukcesy dzięki licencjonowaniu megahitów z Japonii. Umowa na dystrybucję z Taito zaowocowała premierą Space Invaders w roku 1978. Czy byłoby Space Invaders dla rosnącej sceny gier arcade, nie będę nawet wspominał, bo to historia znana, definiująca właściwie narodziny szaleństwa na punkcie gier. Jakby tego było mało, Midway dwa lata później pozyskał prawa do Pac-Mana (1980, Namco). Od tego czasu firma prężnie działała, dostarczając kolejne hity, w dużej mierze własnej produkcji (Satan's Hollow, Rampage, Tron),

Bally

➤ Bally zostało założone w 1932 roku przez Raymonda T. Moloneya, który wslawił się stworzeniem pinballa „Bally Hoo” rok wcześniej.



Wpływy



Space Invaders dopiero po latach zostali docenieni jako jedno z nasion, na których zakiełkowała branża elektronicznej rozrywki. Liczba zapożyczeń i firm, które zrobiły karierę, czerpiąc z tej gry, jest niezliczona.

➤ Konwersja International Karate na Atari ST sygnalizowała nową erę.





Yie Ar Kung-Fu było wejściem Konami na rynek kopanin w 1985 roku. Razem z Karate Champ od Data East tworzyło założenia gatunku.

by w końcu stać się częścią Williamsa we wspomnianym już roku 1988. Na przestrzeni dwóch lat od połączenia sił wyklarował się czysty podział zadań w megakorporacji. Część Williamsa skupiła się na flipperach, podczas gdy zespoły Midway miały kontynuować linię arcade. Dzięki tym porządkom w strukturach firmy spotkały się dwie najważniejsze osoby od Mortal Kombat: Ed Boon, doświadczony programista flipperów w Williamsie, oraz John Tobias, grafik, który dołączył do korporacji po wielkim połączeniu, ale zdążył już okrzepnąć, współpracując z legendarnym Eugenem Jarvisem przy kontynuacji Robotrona, czyli Smash TV.

To właśnie Boonowi i Tobiasowi zarząd Midway powierzył niezwykle ważne zadanie, którego celem miało być stworzenie realnej konkurencji dla Street Fightera 2 Capcomu. Dlaczego było to ważne? Otóż istnienie lub, jak kto woli, nieistnienie na rynku arcade w tamtym czasie wiązało się z posiadaniem w portfolio udanego tytułu z gatunku znanego u nas jako „bijatyki”, a w krajach anglojęzycznych „fighting games”. Cała ta sprawa jest w istocie szalenie ciekawa, ale wymaga krótkiego wprowadzenia. Zostawmy więc na chwilę MK i cofnijmy się o kilka lat do połowy lat osiemdziesiątych, kiedy to w salonach pojawił się Yie Ar Kung Fu...

KRYZYS I NADZIEJA ARCADE

Gatunek bijatyk pojawił się nagle w roku 1984 za sprawą Karate Champ i z miejsca stał się fenomenem sceny arcade, to znaczy jak mało który rozwijał się w tempie przyspieszonym, opierając się głównie na rewolucjach



Unikatowe sterowanie w Street Fighter, oparte pierwotnie na sile nacisku, przerodziło się w kontrolę za pomocą sześciu przycisków, co wyznaczyło nowy i trwały trend.

w przeciwieństwie do ewolucyjnej drogi typowej dla wielu innych gatunków gier. Jedną z przyczyn takiego stanu rzeczy był generalny prymitywizm pierwszych tytułów, tak więc usprawnianie, a nawet rewolucjonizowanie nie nastęrczało problemów. Drugim, ważniejszym, choć pozostającym w cieniu źródłem przyspieszenia, był trend biznesowy wskazujący wyraźnie na wyczerpywanie się potencjału gier arcade i odpływanie graczy w kierunku maszyn domowych przy jednoczesnej utracie tych wszystkich, dla których gry były chwilową przygodą, a nie długotrwałą fascynacją (casus niedawnego grania na Facebooku).

Bijatyki wprowadzały zastrzyk energii do przedwcześnie starzejącego się medium i kto żyw próbował z tej energii skorzystać. Yie Ar Kung Fu (Konami) pojawił się w rok po Karate Champ, a już wyglądał jak gra z innej epoki: wygodne sterowanie, swoboda ruchu, wiele różnorodnych postaci,

posiadających wyraziste charaktery, unikatowe style walki, jakość grafiki... Gra z miejsca stała się hitem i skłoniła konkurencję do jeszcze większego wysiłku. Wkrótce też stworzona została marka, bez której trudno wyobrazić sobie historię gier wideo: Street Fighter.

Street Fighter miał premierę w roku 1987, dokonując szeregu dalszych rewolucji. Unikatowe sterowanie, oparte pierwotnie na sile nacisku, przerodziło się w kontrolę za pomocą sześciu przycisków, co wyznaczyło nowy i trwały trend. Podobnie rzecz miała się z ideą obdarzenia wojowników specjalnymi ciosami. Wykorzystanie ich wymagało od gracza karkołomnych kombinacji, ale dawało wiele satysfakcji i pozwalało na odróżnienie, kto jest prawdziwym mistrzem, a kto tylko chaotycznie się miota, licząc na szczęście. Właśnie ta właściwość Street Fightera – konieczność uczenia się i długotrwałego opanowywania systemu, połączona z naciskiem na pojedynki między graczami – sprawiła, że bijatyki stały się najważniejszym gatunkiem arcade początku lat dziewięćdziesiątych. Co więcej, na powrót zagnały graczy do salonów, budując kulturę porównywalną do dzisiejszych e-sportów (z zachowaniem skali oczywiście, choć tymi samymi motywacjami).

Championi



Karate Champ zostało stworzone przez tokijskie Technos Japan. Firma specjalizowała się w kopaninach, wypuszczając również Renegade czy oparte na filmowej licencji Double Dragon. W 1996 roku Technos Japan zbankrutowało po piętnastu latach istnienia.



➤ Zapomniany hit z automatów, Pit Fighter został wyprodukowany w 1990 roku przez przez Atari Games. To tu po raz pierwszy w kopaninach pojawiły się digitalizowane sylwetki bohaterów.

Twórcy Street Fightera, Capcom, natychmiast zauważyli, jaki potencjał trzymają w ręku. Pierwsza odsłona serii miała wiele niedoskonałości, druga, wydana na początku roku 1991 pod nazwą Street Fighter 2, składała się wyłącznie z udanych koncepcji. Do tego stopnia udanych, że nie tylko wyznaczyła niedościgły wzór dla konkurencji, ale utrwaliła obraz gier arcade jako najbardziej zaawansowanych i atrakcyjnych produkcji i to na kolejne kilka lat. Musiało się to przełożyć na wzrost przychodów nie tylko dla samego Capcomu, ale też wszystkich innych firm uczestniczących w rynku.

Podsumowując: kurcząca się scena arcade otrzymała za sprawą bijatyk drugie życie, a firmy na niej operujące – kolejną biznesową szansę. Warunek uczestnictwa był jeden i sprowadzał się do wprowadzenia na rynek sensownej alternatywy dla Street Fightera 2, mającej opcję rywalizacji między graczami oraz na tyle skomplikowaną rozgrywkę, aby proces dochodzenia do mistrzostwa trwał dłużej niż kilka czy kilkanaście sesji. Niewielu firmom się to udało, ale trzeba przyznać, że Capcom znalazł poważnego konkurenta w postaci SNK, które wyczuło skąd wieje wiatr i już po premierze pierwszego Street Fightera zaatakowało salony z własnym Street Smart, a następnie serią Fatal Fury.

Wielki udział w tym mieli zresztą twórcy oryginalnego hitu Capcomu, którzy odeszli z firmy i zaczęli tworzyć projekty na nową platformę arcade o nazwie Neo Geo.



Zapadła decyzja o wyprodukowaniu własnej bijatyki, a realizację powierzono Boonowi i Tobiasowi.

Jak widać niewiele w tej branży dzieje się przez przypadek. SNK kontynuowało rywalizację z Capcomem po premierze Street Fightera 2, rozwijając serię Fatal Fury oraz wprowadzając kolejne: Art of Fighting, World Heroes i Samurai Showdown. Inni też próbowali urwać coś z tego tortu i w takim właśnie momencie Midway uznała, że nie ma na co czekać. Zapadła decyzja o wyprodukowaniu własnej bijatyki, a realizację powierzono Boonowi i Tobiasowi.

ZŁOTA TRÓJKA

W zespole powstało poważne pytanie: w jaki sposób zaistnieć na rynku zdominowanym przez firmy mające wieloletnie doświadczenie w gatunku. Klasyczny klon Street Fightera 2 nie wchodził w grę. To musiało być coś naprawdę mocnego. Na szczęście Midway dysponował zapleczem pozwalającym na dość odważne rozwiązania i ostatecznie przyjęto strategię, która w dzisiejszych czasach nikogo nie powinna dziwić: po pierwsze rozpoznawalna marka, po drugie najnowsza technologia, po trzecie kontrowersja.



➤ Film „Universal Soldier” z 1992 roku kosztował około 20 mln dolarów, a z kin w USA przyniósł 36 milionów zysku. Nie był więc wielkim hitem, ale natchnął wielu twórców gier.

Wandal



Pomysł wykorzystania Jeana-Claude'a Van Damme'a w grze nie był surrealistyczny. W 1994 roku o niego oraz o sztafąż rodem ze Street Fightera upomniało się bowiem samo kino! Film furory nie zrobił.

Marka okazała się najsłabszym elementem. Negocjacje z aktorem Jeanem-Claudem van Dammem w kwestii umieszczenia go w głównej roli, początkowo obiecujące, zakończyły się niepowodzeniem, gdy gwiazda uznała, że więcej może osiągnąć z Segą przy produkcji komputerowej adaptacji „Universal Soldier”. Boon i Tobias nie przejęli się zbyt, tym bardziej że ten ostatni miał spore doświadczenie w tworzeniu komiksów i osobiście podjął się kreacji oryginalnego uniwersum oraz zaludnienia go ciekawymi bohaterami. Być może fakt, że wojownicy w MK są tak wyraziści i obdarzeni charyzmą, zawdzięczamy temu, że ich projektowaniem zajęła się osoba wychowana w środowisku, gdzie jednym kadrem trzeba sprzedać cały charakter postaci. Tak czy owak MK wygrał ze Street Fighterem w warstwie charyzmy, a to już był poważny krok w kierunku sukcesu.

Kwestia druga, czyli technologia, również nie wzięła się znikąd. Dwie firmy: Atari oraz Midway od dłuższego czasu prowadziły zaawansowane prace nad wykorzystaniem digitalizowanej grafiki i o ile pierwsza z nich poległa na tym polu z wyjątkowo nisko ocenianym Pit Fighterem (1990), o tyle pracodawcy Boona i Tobiasa zdążyli przejść już od kontrowersyjnego Narc (1988) do dobrze przyjętego Terminatora 2: The Judgement Day (1991) i niewiele mogło ich w temacie zaskoczyć.



Twórcom MK udało się ważna rzecz: wyczuli moment, w którym mogli zastosować takie, a nie inne środki wyrazu, i nawet jeśli przekroczyli pewną granicę, to dokładnie o tyle, o ile należało.

Tym samym zespół MK opierał się na sprawdzonej i doszlifowanej technologii, bez ryzyka, że biorą się za bary z czymś, co może ich przerosnąć.

Wreszcie kwestia trzecia, równie ważna jak technologia, a może nawet ważniejsza. Mortal Kombat robił wszystko, żeby szokować i robił to naprawdę skutecznie. Bryzgi krwi, wrywane kręgosłupy, jęki morderczych, palenie żywcem i nabijanie na kolce miało wymiar buntu wobec ugrzecznionych produkcji z Japonii, które stosowały cukierkową grafikę sprowadzającą pojedynki do umownej zabawy bliskiej kreskówkom. Przytaczając raz jeszcze moje pierwsze zetknięcie z grą Midway, stwierdzam, że w MK nie było nic z żartu.

❖ Zdjęcie maski przez Scorpiona było jednym z większych zaskoczeń MK.

Z czarnego humoru – a i owszem, ale to jak porównywać filmy Disneya do produkcji Sama Raimiego. Wisienką na torcie okazała się funkcja Fatality, czyli możliwość dokonania brutalnej egzekucji pokonanego wroga. Tu znowu widać wyczuwanie potrzeb graczy i umiejętność zamiany niekorzystnej mechaniki na coś, co nie tylko cieszyło, ale wręcz sprzedawało grę (Fatality to wyrafinowana przeróbka mechaniki Capcomu zwanej popularnie „dizzy”, polegającej na chwilowej utracie kontroli nad postacią, mechaniki, dodajmy, nielubianej i uważanej za wyjątkowo słabą).

Trzeba wyraźnie powiedzieć, że twórcom MK udało się ważna rzecz. Wyczuli moment, w którym mogli zastosować takie, a nie inne środki wyrazu, i nawet jeśli przekroczyli pewną granicę, to dokładnie o tyle, o ile należało.

❖ Ed Boon (z lewej) i John Tobias oprócz Mortal Kombat nie dokonali w swoich karierach żadnych innych cudów.



❖ Barbarian posiadał niesamowitą okładkę pudełka, wzorowaną na filmowym „Conanie”.



❖ Wydawcą Mortal Kombat na pecetach i wielu innych platformach było amerykańskie Acclaim Entertainment, działające w latach 1987-2004.

❖ Odziana w kostium fitness Sonya Blade obłąpana przez Goro. Swojego wizerunku użyła postać instruktorka aerobiku Elizabeth Malecki.

Cały rynek gier szedł w tym kierunku już od kilku ładnych lat. Widać to wyraźnie w ewolucji bohaterów bijatyk i brawlerów, gdzie sportowcy (Karate Champ, 1984) systematycznie ustępowali miejsca brutalnym nastoletnim członkom gangów (Renegade, 1986), ścinającym głowy barbarzyńcom (Barbarian, 1987), urządzającym krwawą jatkę handlarzom narkotyków hitmanom (Narc, 1988) i uczestniczącym w nielegalnych walkach zakapiorom (Pit Fighter, 1990).

Gracze dojrzewali i wyrastali z pieluch Nintendo (o czym japońska firma również się przekonała, tracąc sporą część rynku na rzecz Segi). Oczekiwano jeszcze więcej dynamiki, jeszcze więcej energii i jeszcze więcej agresji w grach, a już szczególnie w grach skupionych na przemocy.

MK dostarczył tej ostatniej w nadmiarze, prezentując akcję w formie najbardziej dosłownej, zbliżonej do obrazu filmowego. Nie popełniono również błędów Atari, które zadowolone z digitalizowanych postaci w swoim Pit Fighterze oraz z kontrowersyjnego tematu zaniedbało rozgrywkę, zamieniając ją w bezmyślne naciskanie guzików. MK wymuszał stosowanie taktyk i chociaż system był pod tym względem gorzej oceniany od Street Fightera 2, znakomicie sprawdził się w sytuacjach mniej nastawionych na e-sport, co uczyniło konsolowe wersje MK idealnymi grami na imprezę. Można się dzisiaj zastanawiać czy sukces byłby możliwy bez genialnego teamu Boon-Tobias, ale pewne jest, że twórcy mieli w rękach wszystkie narzędzia do tego, aby stworzyć legendę i wykorzystali swoją szansę w stu procentach. ■



DOM, SŁODKI DOM

Każdy dzień dla bohatera to ciężka praca. Podciąganie poziomów postaci, zabijanie, eksploracja – nic nie zrobi się samo. Po długim dniu na nogach najlepszym ukojeniem staje się własny dom. I kapie.

■ Outstar



Oczywiście, najłatwiej przychodzi to postaciom pokroju Adama Jensena z *Human Revolution* czy Shepharda z *Mass Effect*, którzy zostali obdarzeni przez przez ich autorów wyjątkowymi miejscówkami.

Dla pierwszego to nie w pełni urządzony, cyberpunkowy loft, w którym gracz może spędzić długie minuty, tworząc niesamowite figury z wszędobylskich kartonów i podziwiać swój tajny skład broni. Dla Shepharda to słynny statek kosmiczny *Normandia SR-2* (lub, dla fanów pierwszej części, *SR-1*) – kwatery główna komórki operacyjnej Łazarz, z wyjątkowym apartamentem kapitana, niezwykle wygodnym łóżkiem i interaktywnym otoczeniem, pozwalającym na tworzenie własnych kolekcji czy przeglądanie osiągnięć.

■ Loft Adama Jensena z *Deus Ex: Human Revolution*. Skrytka z bronią znajduje się za telewizorem.

OD PUSTOSTANÓW DO REZYDENCJI

Ale co w takim razie mają zrobić biedni bohaterowie, którym twórcy nie podarowali czterech kątów bez kredytu? Gracze biegają im na pomoc. Nie brakuje w sieci wyznań fanów *Morrowinda*, którzy przyznawali się do brutalnego mordu mniej potrzebnych w fabule mieszkańców małych domów w *Seyda Neen*. Zdobyte w ten sposób mieszkania godzinami dekorowali ukradzioną wcześniej srebrną zastawą i książkami.

Czas spędzony w wirtualnych domowych pieleszach czasem przysłaniał oś fabularną. Choć niewielu z nas może dziś pamiętać dokładny układ poziomów w pierwszych *Tomb Raiderach*, w pamięci na zawsze pozostanie straszny lokaj, który śledził nas wszędzie w willi *Lary Croft*. Ucieczka przed nim sprawiała więcej frajdy niż



■ Pokoje kapitana Shepharda – połączenie komfortu z najnowszą technologią. Zero Ikei. W ogóle prawie cała infrastruktura z *Mass Effect* wygląda jakby dopiero co opuściła fabrykę.



■ Lokaj, przed którym ucieczka była bardziej emocjonująca od walki z tygrysami w *Tomb Raider 2*.



■ W *Bloodlines* rozpoczynamy grę w najbardziej obскурnym mieszkaniu w *Los Angeles*. Za dobre sprawowanie możemy przenieść się do śródmieścia lub dostać pokój w siedzibie własnego klanu (grając postacią *Tremere*).



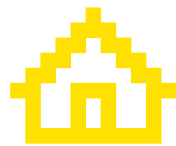


odkrywanie grobowców, na dowód czego facebookowa strona „Zamykałem lokaja w lodowce w Tomb Raider 2” ma prawie 40 tysięcy fanów.

Nawet jeśli z tematu wirtualnych domów wykluczmy wszystkie symulatory życia i gry oparte na aranżacji czterech kątów (The Sims), przykłady będą się mnożyć. Dla graczy potrzeba posiadania i adaptacji do swoich własnych potrzeb wychodzi poza wygląd postaci czy ubrań, których szeroki wybór jest dla nas dzisiaj normą. „Wpraszenie” się do cudzych nieruchomości i dekorowanie ich może być interpretowane jako psychologiczny powrót do zabawy w dom z dzieciństwa. Projektanci gier podobne zjawiska rozpatrują jako „emergent gameplay”, czyli „wyłaniającą się rozgrywkę”, styl i sposób gry kształtowany przez samego odbiorcę, nieprzewidywany przez twórców. Termin ten pasuje zarówno do wykorzystywania programistycznych błędów, teoretycznego (gra nie przewidywa „własności”) zawłaszczenia sobie domu NPC-a lub przebijania się przez tunele wentylacyjne z gitarą basową w Vampire: The Masquerade - Bloodlines, żeby nasze mieszkanie wzbogaciło się o kolejny, atrakcyjny przedmiot.

Twórcy z biegiem lat zaczęli zauważać ten trend i wykorzystywać go jako element rozgrywki. We wspomnianym wyżej Bloodlines obskurne mieszkanie w najgorszej dzielnicy miasta można było wymienić na piękny apartament w centrum za „dobre sprawowanie” względem Króla. Jeden błąd w dialogu, jeden nadprogramowo zabity policjant podczas misji – mieszkanie przepada.

✚ Statek Normandy SR-2. Majestatyczny z zewnątrz, całkiem przytulny wewnątrz.



Notch

Choć wielu z nas zna niesamowite odwzorowania światowych zabytków czy statków kosmicznych wykonanych przez graczy w Minecrafta, projektem, od którego niemal każdy zaczyna przygodę z grą jest... własny dom. Tysiące tutoriali pomaga w wybudowaniu wymarzonej willi (przypominającej dom Notcha).

Podobnie wyewoluowało The Elder Scrolls – Skyrim nie dość, że oferuje piękne siedziby dla graczy chcących zdobyć je na zasadzie przynależności do gildii lub wykonywanych questów, to pojawia się również aspekt materialny: są domy tańsze i droższe, przy czym te dla zamożniejszych stają się wirtualnym wyznacznikiem luksusu. Mimo szerokiego spektrum wyboru jaki daje a priori wirtualny świat, gracze tworzą setki modów poświęconych tylko i wyłącznie nowym miejscom relaksu.

POCZĄTEK W HUBIE

Szukając pierwszych przykładów i załączków tego zjawiska w grach wideo, warto odnieść się do tak zwanego hub levelu. Poziom zwany hubem to przestrzeń między resztą poziomów, do której wracamy regularnie w trakcie zabawy. Cofając się daleko w przeszłość elektronicznej rozrywki, poszczególne poziomy były od siebie zupełnie odseparowane, a droga gracza zawsze pozostawała liniowa - nie było możliwości powrotu do wcześniejszych etapów, poza rozpoczęciem przygody od nowa. Później powstały mapy, które same w sobie nie były zbyt interesujące, bo zwykle przypominały po prostu rozległe pola.



✚ Tak było na początku: tak zwany hub level w Kirby's Dream Land 2.

Zastąpienie map oddzielnym poziomem, w którym wybieranie drogi jest interaktywne, zaowocowało powstaniem hubów. Hub jest połączony z resztą regionów w grze drzwiami, teleporterami lub portalami. Początkowo służył tylko jako przejście, a gracz spędzał w nim niezbyt dużo czasu. W wielu tytułach zaczęto do niego dodawać NPC-ów czy sekretne pomieszczenia, a abstrakcyjny poziom z wieloma drzwiami zastępować czymś bardziej umiejscowionym w świecie gry – małym miasteczkiem, polaną (Hyrule lub Termina Field z serii Legend of Zelda) czy właśnie domem.

Hub, podobnie jak dom bohatera, który nie spełnia roli wysyłania nas w szybką podróż do różnych regionów

SAMO POSIADANIE WŁASNYCH CZTERECH KĄTÓW NIE WYSTARCZA. DLA PRZECIĘTNEGO GRACZA PERSONALIZACJA PRZESTRZENI JEST RÓWNIE WAŻNA.

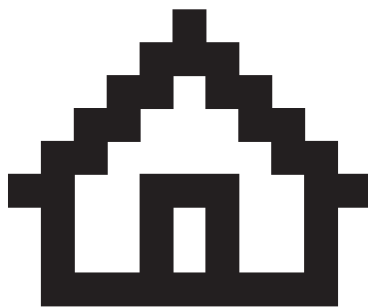




✚ Jedna z dzielnic mieszkalnych w MMORPG Archeage. Specjalnie wydzielone зоны w świecie gry pozwalają na stawianie domów w ściśle określonych polach.



✚ Proudspire Manor w Solitude to najdroższy dom w Skyrimie. Ulokowany jest nieopodal Bards College. Jak widać, dysponuje nawet gustownym patio.



wirtualnej krainy, jest czymś stałym – miejscem, do którego możemy bezpiecznie powrócić, w którym zwykle nie czekają na nas potwory czy pułapki. To pauza między bardziej dynamicznymi momentami rozgrywki, szansa na wzięcie oddechu, czasem nawet na zmianę umiejętności bohatera czy zawartości ekwipunku. To wpływa na emocjonalne powiązanie gracza z danym miejscem, tym mocniejsze, jeśli jesteśmy w stanie je dostosowywać lub znajdują się w nim osoby, na których nam zależy. Dlatego też motyw destrukcji domu bohatera (lub huba) pojawia się w grach tak często – podobnie jak śmierć postaci, z którą czujemy się związani, utrata naszego bezpiecznego zakątka wyzwała silne uczucia u gracza. W Divinity: Original Sin rolę tego miejsca spełnia Homestead, który z biegiem gry zaczyna się rozpadać – od bohatera zależy, czy powstrzyma atak złych sił na tę lokację. W Bloodlines w apartamencie zawsze czeka na nas nasz uroczy ghul, chętny w każdej chwili oddać krew lub swój dobytek bohaterowi. Kiedy pewnego dnia po powrocie do domu nie zastajemy milusińskiego w żadnym z pomieszczeń, budzi się w nas strach... lub rządzi zemsty.

GRA NA UCZUCIACH

Podobne odczucia to wspaniałe źródło wiedzy dla marketingowców w branży gier, którzy już dawno zauważyli, że oferowanie dodatkowo płatnych możliwości

✚ Dom Ghale'ów z Far Cry 4 można było poddawać licznym modyfikacjom.

Mody

Potrzebę posiadania domu w Morrowindzie pomogą zaspokoić nam liczne modyfikacje, które można pobrać ze stron fanowskich. Dodają nie tylko specjalnie przygotowane domy bez lokatorów z miejscem na odpoczynek i przechowywanie przedmiotów, istnieje również fanowska giełda nieruchomości oraz mebli.

personalizowania bohatera (lub jego otoczenia) to prawdziwa kopalnia pieniędzy. Dlatego kiedy w World of Warcraft gracze używali jeszcze emergent gameplay do osiedlania się na poddaszach tawern czy chłopskich domków, w koreańskim MMORPG Archeage powstała możliwość zakupu wirtualnej ziemi i budowy swojego domu. Aranżacja własnych czterech kątów podlega tu żelaznym zasadom ekonomii. Żeby zarobić na podatek od posiadania ziemi, bohater musi mieć wyjątkowe szczęście w trakcie wypraw przeciwko potworom albo... uprawiać swoje własne pole, produkować wyroby regionalne i eksportować je za morza. Wykupienie ziemi to dopiero część problemu – następnie trzeba zbudować dom, godziwie zarabiając na materiały, a jednocześnie dbając o odprowadzane co tydzień podatki. Większość ludzi nie ma czasu na te wszystkie czynności i wykonywanie, de facto, wirtualnej pracy niewolnika – stąd towarzyszący grze sklep, gdzie za rzeczywistą walutę można nabyć certyfikaty podatkowe. Po co tyle zachodu? Mimo że posiadanie i utrzymanie własnego domu w Archeage'u wymaga albo dużej ilości pieniędzy, albo ogromnej ilości czasu, zapotrzebowanie na nie jest ogromne – jeszcze parę miesięcy po premierze gry wszystkie „najlepsze” miejscówki były



✦ W pochodzącej z Dragon Age: Inkwizycja twierdzy Skyhold było wszystko, łącznie z kameralnymi ogrodami. No i ten widok z tarasów...



ciasno zajmowane przez wznoszące się budowle, zamiast oaz spokoju przypominając wyjątkowo przeludnione dzielnice. Bo któż nie chciałby mieć własnej chaty z widokiem na morze lub perłście białą pustynię? Oczywiście wszystko na ekranie, bo w dzisiejszych czasach piękny model 3D hacjendy też może być wyznacznikiem zamożności właściciela.

Blizzard przez wiele lat wysłuchiwał próśb graczy o wprowadzenie tak zwanego housing. Oprócz odgrywania roli miejsca spotkań dla przyjaciół wewnątrz gry, większość fanów idei zgłaszała również zapotrzebowanie na specjalne „wystawki” przedmiotów (bo legendarnymi trofeami trzeba się



✦ Mieszkańcy świata Morrowind starają się nie narzekać na tłumy bohaterów zawłaszczających sobie ich domy.

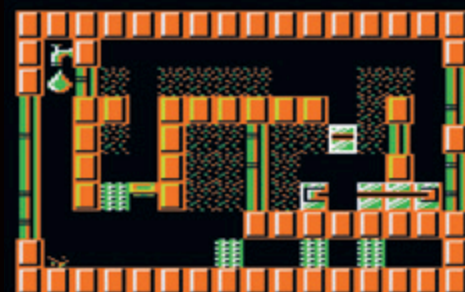
PERSONALIZACJA DOMÓW, PODOBNIIE JAK UBRANIA CZY WYGLĄDU POSTACI, TO ZNAKOMITY SPOSÓB NA WPROWADZENIE MIKROTRANSAKCJI DO GRY.

gdzieś pochwalić!), łącznie z przewidzianymi do tego manekinami na pełne komplety zbroi. Odpowiedzią na to był dodatek Warlords of Draenor, który wprowadził garnizony – minimiasta w pełni edytowalne przez gracza. Znalazły się tam i miejsca do pokazywania swoich zdobyczy, i specjalne stoły do wykonywania specjalistycznych profesji. Kluczem do sukcesu idei było jednak ograniczenie swobody gracza w kwestii umiejscowienia garnizonu i jego celu. Umożliwienie społeczności budowy domów gdziekolwiek chce, doprowadziłoby do niemałego chaosu w całym Azeroth, a budowa wielkich domów dla całych gildii (tak zwany guild housing) wyludniłaby miasta. Warto przy tym wspomnieć, że miasta-ducky były jednym z największych problemów Blizzarda od początku istnienia World of Warcraft – przewidziane na setki graczy metropolie pustoszały podczas wprowadzenia kolejnych dodatków, tracąc przy tym atmosferę ważną dla lokacji w rozległych światach.

Dość kłopotliwa pomysłowość graczy nie jest jedynym problemem w umożliwieniu swobodnego budowania domów na terenie gry. Oprócz ludzi spędzających godziny na aranżacji i gromadzeniu materiałów na swój własny

kąt w wirtualnej rozgrywce istnieją również ci, którzy są bardziej zainteresowani... kradzieżą i niszczeniem cudzego dobytku. Jeden z popularnych obecnie tytułów, Ark: Survival Evolved, pozwala graczom na stawianie własnych szałasów (lub całych „baz”) i osvajanie w nich potężnych dinozaurów. Niestety, wylogowanie się z programu oznacza, że nasz bohater idzie spać wśród swojego dobytku, a powrót najczęściej łączy się z rozglądaniem się po zgłiszczach. Postać nie żyje, ukochany dinozaur zdechł, a cały dom poszedł na rozbiórkę, bo budulec przyda się plemionom, które dopadły bohatera. Logicznie rzecz biorąc, to tylko gra. Można zacząć wszystko od nowa lub z powodu narastającej frustracji czym prędzej zakończyć zabawę. Logika podpowiada wszakże: spędzę długie dni, szukając miejsca, do którego nie dostanie się nikt oprócz mnie i zaufanych mi osób, po czym spędzę kolejne miesiące, rozkradając sąsiednie siedliska i wzbogacając się samemu. I nie będzie obowiązywać żadne „gość w dom, Bóg w dom” – jeśli pojawisz się choćby kilkadziesiąt metrów od mojej siedziby, zostaniesz ostrzelany przez wieżyczki. Wara od mojej kolekcji perfekcyjnie ułożonych kamieni! Pracowałam nad nią dwa tygodnie! ▀





✚ Tworzenie grafiki do Electry było dla nas problemem, dlatego potem napisaliśmy swój własny program graficzny, obsługiwany myszką od Atari ST – mówi Irek Szczęśniak.

✚ Pisząc grę, dysponowałem tylko mapą pamięci Atari, odtbitą na ksero, kupioną z ogłoszenia w magazynie Bajtek i przyslaną Poczta Polska – wspomina autor Czaszek.

Czaszki profesora Skulla

Jest rok 1993. Na Zachodzie ośmiobitowe Atari to sprzęt całkowicie martwy, na który od dawna nie powstaje żadne nowe oprogramowanie. Chcąc nie chcąc, polscy posiadacze tych komputerów grają już tylko w starocię lub nowości produkcji krajowej. Co ważne, często zamiast płacić geldowemu handlarzowi, dają zarobić autorom i legalnym wydawcom takim jak Laboratorium Komputerowe Avalon.

W miesięczniku Avalonu Tajemnice Atari Roland Pantoła, twórca znakomitych przygodówek AD 2044 i Kłątwa, opowiada czytelnikom, jak zamknął zakład stolarski i porzucił posadę magazyniera, by zawodowo pisać gry. To właśnie Pantoła, ale także Mirosław Liminowicz (autor Freda i Lasermanii) czy Dariusz Żoźna (Hans Kloss, Spy Master), a przede wszystkim Janusz Pelc (Robbo, Misja) są bohaterami młodych atarowców – początkujących

Robbo udowadnia, że na pisaniu gier komputerowych można już w Polsce zarabiać. Młodzi autorzy chcą robić to tak jak Janusz Pelc i LK Avalon.

■ Bartłomiej Kluska

Zestaw



Gry Czaszki i Electra zostały wydane na jednej dyskietce lub kasecie. Miało to przekonać do zakupu oryginalnych programów graczy, dla których normą były kopiowane na giedkach zestawy składające się z wielu tytułów.

adeptów sztuki programowania, którzy czytają Tajemnice Atari, Bajtka i książki Wojciecha Zientary. Pozwalają wierzyć, że tworzenie gier komputerowych może być w Polsce nie tylko hobby, ale również pracą.

– Koniecznie napisz, że autorytetem był dla nas także Janusz B. Wiśniewski, autor Quick Assemblera, którego artykuły w Tajemnicach Atari czytaliśmy zawsze bardzo uważnie. Niektóre z nich znałem prawie na pamięć – mówi mi Irek Szczęśniak, wtedy uczeń podstawówki i świeżo upieczony atarowiec, zafascynowany programami polskich autorów. Razem ze swoim bratem Konradem, licealistą, postanawiają napisać grę, którą można by nie tylko skopiować

znajomym, ale także – jak gry wyżej wymienionych – kupić w sklepie.

– Szczególnie imponował nam właśnie Robbo – wspomina Konrad Szczęśniak. – Chcieliśmy stworzyć coś, co, podobnie jak dzieło Pelca, wycisnie z naszego komputera najwięcej, jak tylko się da.

Bracia Szczęśniakowie, zaznajomieni z assemblerem J. Wiśniewskiego, w ciągu kilku miesięcy projektują (Konrad) i programują (Irek) złożoną grę logiczną, do której tworzą też muzykę i grafikę.

– Konrad najpierw rysował wszystko ołówkiem na kartce w kratkę, a potem wprowadzał te obrazy jako liczby w tablicy, bezpośrednio w kodzie – opowiada Irek Szczęśniak. – Było to bardzo czasochłonne.

W efekcie powstaje Electra, w której na kilkudziesięciu starannie zaprojektowanych planszach gracz musi łączyć kablem źródła i odbiorniki prądu, unikając przy tym przeszkód takich jak bomby czy krany z kapiącym kwasem. Choć w grafice programu widać wyraźną inspirację Robbo, a w zasadach zabawy silny wpływ Lasermanii, Electra jest na tyle oryginalna, że gdy młodzi autorzy wysyłają swoje dzieło do Laboratorium Komputerowego Avalon, decyzja Mirosława Liminowicza jest oczywista: wydajemy.

– Podpisaliśmy umowę, a później przyszedł przekaz pocztowy z wynagrodzeniem. Wystarczyło akurat na rower górski – zdradza Irek Szcześniak.

Firma nie ryzykuje wiele, ponieważ logiczne łamigłówki, polegające na przesuwaniu przedmiotów po coraz bardziej skomplikowanych planszach tak, aby osiągnąć zadany przez autora układ, wciąż należą do ulubionych rozrywek polskich atarowców (by wspomnieć choćby takie tytuły z oferty Avalonu, jak Captain Gather czy Major Bronx). Na oryginalnych kasetach i dyskietkach z Electrą umieszczona jest także gra z innego bardzo popularnego w tej społeczności gatunku – to klon Robbo zatytułowany Czaszki.

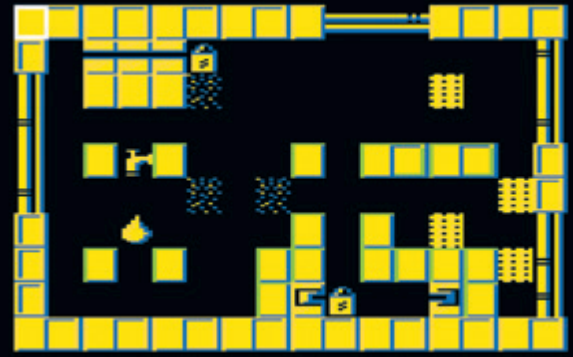
Czaszkom towarzyszy legenda o nieustraszonego profesora Skullu, badaczu zaginionych cywilizacji, który podczas jednej z wypraw odnalazł zapomnianą przez wszystkich piramidę. „Prastara budowla kryje jednak złowrogą tajemnicę”, czytamy w instrukcji. Otóż pustoszący niegdyś tę krainę konkwistadorzy „wtargnęli do wnętrza piramidy

i zbezczeszcili znajdujące się tam szczątki indiańskich kapłanów. Uwolnili tym samym uśpione demony i skazali swe dusze na wieczne potępienie”.

Na szczęście profesor Skull znajduje sposób na pokonanie demonów – wystarczy ponownie umieścić w sarkofagach porozrzucane po piramidzie szczątki.

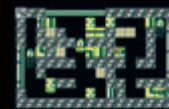
– Przy wymyślaniu tej historii trochę inspirowałem się legendą Montezuma's Revenge – przyznaje autor Czaszek Paweł Grotowski. Sama gra wzorowana jest jednak na innych tytułach, zgrabnie łącząc elementy z Robbo, Boulder Dasha i Sokobana. Kierujący krokami profesora Skulla gracz musi zatem przepychać po kolejnych planszach czaszki (szczątki indiańskich kapłanów) do otworów (sarkofagów), unikać duchów oraz ognisk, a także zbierać klucze otwierające drzwi, laski dynamitu pozwalające na likwidowanie niektórych elementów otoczenia oraz butelki eliksiru dającego uczonemu siłę na przesuwanie stalowych sztab blokujących część korytarzy. Zabawę urozmaicają również, świetnie znane z przygód Rockforda kamienie, które – umiejętnie podkopane – mogą zlikwidować polujące na profesora gnoje, lecz podkopane nieumiejętnie oczywiście pozabawią życia samego badacza.

– Wszystko tworzyłem sam: programowałem (oczywiście w Quick Assemblerze J. Wiśniewskiego), robiłem grafikę i animacje oraz komponowałem muzykę. Tylko w projektowaniu komnat pomagał mi brat – wspomina Paweł Grotowski. – Gotową grę wysłałem do Avalonu, a oni zdecydowali się ją wydać. Wypłacili mi także satysfakcjonujące honorarium.



Podpisaliśmy umowę z LK Avalon, a później przyszedł przekaz pocztowy z wynagrodzeniem. Wystarczyło na rower górski.

cdh.



Autorzy Electry napisali jeszcze interesująco zapowiadający się klon Robbo pod tytułem 3d24, ale Avalon nie był już zainteresowany jego wydaniem. Atari odchodziło do lamusa.

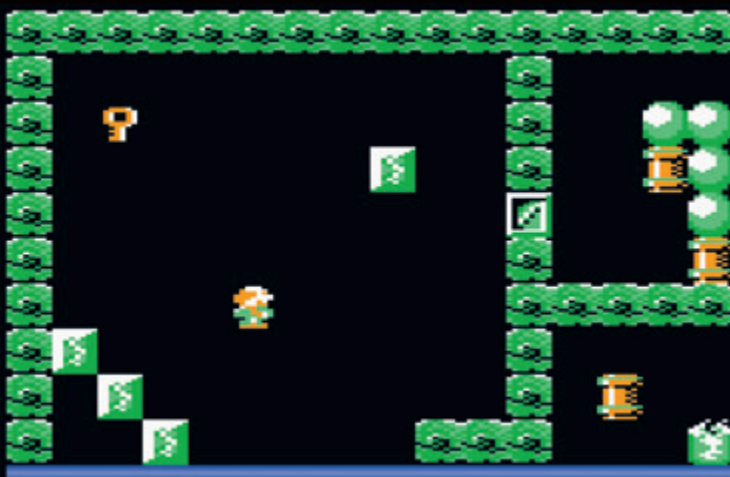
Podziękowania dla Grzegorza Drozda, autora strony classic-games.pl, za pomoc w przygotowaniu tekstu.

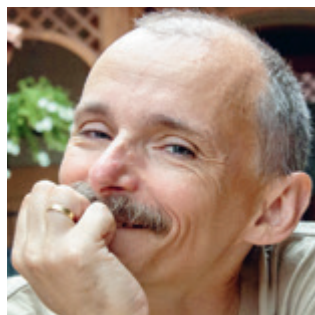
Na ekranie tytułowym gry Czaszki wystarczy wpisać hasło KONFUCJUSZ, aby profesor Skull rozpoczął zabawę z 50 zyciami.

„Jest to gra dla tych, którzy równie sprawnie posługują się joystickiem, jak i własną głową” – napiszą o dziele Pawła Grotowskiego Tajemnice Atari. Z kolei recenzent Top Secretu wystawi Czaszkom ocenę 9/10. Okazuje się, że gracze nadal uwielbiają wariacje na temat Robbo (innym udanym przedstawicielem tego gatunku jest Digi Duck Dariusza Żoły).

Tworzone przez debiutantów w domowych warunkach Czaszki i Electra to gry bardzo dobre. Historie ich autorów nie są wcale wyjątkowe, a opowieściami o młodych ludziach, którzy chcieli – jak Roland Pantoła czy Dariusz Żoła – pisać i sprzedawać gry na Atari, moglibyśmy zapełnić cały numer Pixela. Niestety, w większości tych opowieści, mimo obiecujących początków i udanych produkcji cieszących polskich atarowców, brak jest szczęśliwego zakończenia.

Avalon nie buduje zespołu twórców gier, nie inwestuje w swoich autorów, nie zapewnia im sprzętu, narzędzi i literatury, opierając swoją działalność na kupowaniu gotowych programów za jednorazowe wynagrodzenie. To strategia skuteczna, ale krótkowzroczna. Gdy za kilka lat Amigi i pecety zastąpią wysłużone atarynki, dojrzeją gry komputerowe i dorosną ich twórcy, okaże się, że tak działać już się nie da. Laboratorium Komputerowe Avalon wycofa się z produkcji i dystrybucji gier. Inne zawody znajdują sobie również Paweł Grotowski, bracia Szcześniakowie oraz większość twórców, którzy zaczęli wraz z nimi na początku lat dziewięćdziesiątych. ■





Marcin Borkowski
Dziennikarz, autor gier, były redaktor naczelny
Top Secretu, komentator spraw bieżących,
postać znana i lubiana.

O SAMCZEJ SAMCZOŚCI

Po kilkunastoletniej przerwie w ostrym graniu zaczynam znowu śledzić nowe tytuły i z ciekawością przyglądam się temu, jak zmienił się krajobraz. A zmienił się, nie ma co do tego wątpliwości.

Jedną ze zmian jest pojawienie się gier, które bardzo mocno odbiegają od kanonu, jaki panował we wczesnych latach dziewięćdziesiątych. Kanonu – powiedziałbym – emocjonalnego. Gry sprzed ćwierćwiecza koncentrowały się na sprawności i mechanice, na emocjach związanych z adrenaliną, sprawnością manualną w zręcznościówkach i zimną sprawnością intelektualną niezbędną przy rozwiązywaniu zagadek logicznych. Nawet przygodówki, w których fabuła stanowiła immanentną część gry, koncentrowały się raczej na kombinowaniu (tego z tym użyj tam) potrzebnym do posuwania się do przodu niż na graniu na emocjach. Często było to podlane strachem (horror) i dobrym humorem – ale pewne obszary pozostawały nietknięte. Żal? Miłość? Tęsknota? Smutek? Wolne żarty, nie po to są gry, żeby w nich takie – za przeproszeniem babskie – uczucia miały się pojawiać.

Dzisiaj te uczucia weszły do kanonu. I nie chodzi mi o to, że budowane są wokół nich fabuły (choć bywają), ale o to, że niektóre gry są nastawione na wzbudzenie tych uczuć u gracza. Może są to głównie tytuły niszowe, ale uczucia stały się w nich pełnoprawnym elementem krajobrazu. Do gry w nie jest potrzebna

zręczność palców czy wysokie IQ, ale empatia i inteligencja emocjonalna. I teraz pojawia się to pytanie, które sprowokowało tytuł tego felietonu – dlaczego? Dlaczego gry powstające dwadzieścia lat temu były emocjonalnie uboższe, skoncentrowane na sprawności, szybkości i logice, w najlepszym wypadku wzmocnionych efektami estetycznymi stylowej grafiki i dobrej muzyki, ale nawet nie próbowały wywoływać innych emocji?

Czy przypadkiem nie było tak dlatego, że pisali je faceci, w dodatku faceci dobrze czujący się w komputerach, umyślnie ścisłe wprawione w sztukach mechaniczno-precyzyjnych? Pisali na swój wzór, pod siebie. W efekcie ich produkcje opierały się na sprawności technicznej i logice wyłączanego środka. Zamiast nieutulonych w żalu tęsknot i cierpień młodego Wertera dominowało – na poziomie widocznym dla gracza – więcej gibów i fpsy wyższe niż u konkurencji, na poziomie dla gracza niewidocznym – zdrowe wkurwienie na bugi w bibliotece dźwiękowej napisanej przez idiotę, co nie odróżniał aigreka od adliba. Uczucia wyższe? Chyba u twojej starej!

Dzisiaj komputery przestały być tylko dla geeków. O ile silniki ciągle tworzą inżynierowie od szkiełka i oka (i dobrze!), do pisania scenariuszy zatrudnia się inne osoby. Mniej może biegle w oskryptowywaniu questów i optymalizacji algorytmów teselacji, znacznie za to lepiej rozumiejące jak o szyby deszcz dzwoni, deszcz dzwoni jesienny, takie co to im czasem w komnie coś załka, mające serce i patrzące w serce. W efekcie obok twardo wzwiedzonej samczości zaczyna się pojawiać miękka kobiecość, ogień i miecz witają się ze smutkiem. Tak – że znowu użyję tego politycznie niepoprawnego słowa – po babsku się miejscami robi.

Całe szczęście. Wicie jaki nudny byłby świat, w którym lewo zawsze by było po lewej, a prawo po prawej, w którym dzięcielina – miast pałac dziewczęcym rumieńcem – miałaby wyłącznie składowe RGB? ■

plantronics®



PC/MAC



MOBILE



GRATIS

CALL OF DUTY BLACK OPS III
DO KAŻDEJ SŁUCHAWKI RIG 500E

RIG 500E



Słuchawki z grą znajdziesz:



plantro.pl



KONTEL - Oficjalny Importer i Dystrybutor Plantronics

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

*Dowód zakupu należy zarejestrować na stronie gamecom.pl. Oferta ważna do 06.12.2015 lub do wyczerpania puli promocyjnej.

gamecom.pl



