

PREMIERA MIESIĄCA: XENOBLADE CHRONICLES X

PIXEL

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

INSIDE

Just Cause 3
Hard West
Mario Tennis
Ghost in the Shell
Deus Ex: Mankind Divided
Indiana Jones
Historia Wii
Gry izometryczne
Giełda na Grzybowskiej

FALLOUT

HISTORIA I DZIEDZICTWO SERII

pixel-magazine.com

ISSN 2391-7962 INDEKS 404098

12>



11
CENA 14,50zł (w tym 8% VAT)
1/07/2019/STCEN

PREMIERA MIESIĄCA: XENOBLADE CHRONICLES X

PIXEL

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

INSIDE

Just Cause 3
Hard West
Mario Tennis
Ghost in the Shell
Deus Ex: Mankind Divided
Indiana Jones
Historia Wii
Gry izometryczne
Giełda na Grzybowskiej

FALLOUT

HISTORIA I DZIEDZICTWO SERII

pixel-magazine.com

ISSN 2391-7962 INDEKS 404098



11

12>

CENA 14,50zł (w tym 8% VAT)
11/2017 2016/STCEN



PIXEL HEAVEN

2016

RETRO & INDIE
GAMING FEST



3-5 / 06 / 2016
WARSAW / PL

PIXELHEAVENFEST.COM

POWERED BY

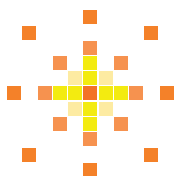


Dzień dobry



TO TYLKO KOLEJNY DZIEŃ ŻYCIA

Micz



Marcin Iwiński wbiegł w T-shircie na scenę w Los Angeles, żeby odebrać nagrodę za grę roku na gali Game Awards. Zaraz potem bez posiłkownia się kartką wygłosił hollywoodzką przemowę, błysnął swymi białymi zębami i zebrał zasłużone brawa.

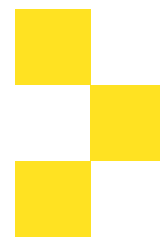
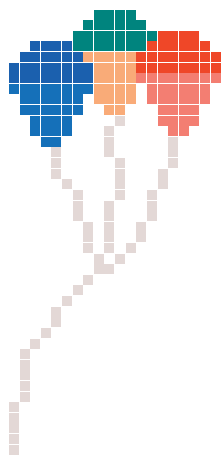
Wiele lat temu siadywałem sobie na ulicy Marszałkowskiej i ze współnikiem Marci na grywałem po sieci lokalnej w Command & Conquer, podczas gdy on samotnie, acz bardzo pracowicie w pokoju obok przechodził Diablo. Czasu nie tracił, uczył się po prostu jak powinna wyglądać gra idealna. Są ludzie skazani na wielkie kariery i nie ma co im tego zazdrościć, bo trzeba w uczciwości ducha powiedzieć sobie, że samemu by się tak nie potrafiło. Kapitan Iwiński miał gwiazdorstwo i solidność zapisane w genach i sukces, do którego dopłynął, stanowi po prostu tego konsekwencję. Jest za to ogólny problem z nagrodami dla twórców gier.

Słyszę bowiem w mediach, że Game Awards to grove odpowiedniki Oscarów. Określanie takim mianem istniejącej od roku gali, organizowanej przez człowieka, który przez lata robił jako wynajęta twarz dla nagród zupełnie innej sieci i teraz się uniezależnił, uważam za nieporozumienie. Znacznie bardziej nobilitujące wydają się nagrody BAFTA, a nawet istniejące od ponad 30 lat Złote Joysticki. Poza tym pamiętajmy, że Oscary dorobiły się swego prestiżu dopiero po iluś tam latach. Obecnie w branży filmowej sytuacja jest klarowna: najważniejszy jest Oscar, przystawką do niego jest Złoty Glob, zgnusiała Europa ma swoje bombastyczne Cannes plus kilka dużych festiwali robionych głównie po to, by krytycy filmowi i twórcy mogli sobie popodróżować. Tymczasem w grach nie wiadomo za bardzo komu wierzyć. Bo jeszcze dochodzą do tego przecież nagrody portali typu IGN, przyznawane przez zespoły, które o grach

wiedzą przynajmniej tyle samo, co zbierane z całego świata 30-osobowe jury Game Awards. Wiedźmin 3 i tak wygra w większości, o ile nie we wszystkich większych plebiscytach, ale jak dla mnie brak tu ostatecznego strzału.

W numerze podsumujemy miniony rok. Jeśli miałbym go określić jednym zdaniem, byłyby to cisza przed burzą VR. Sequele sequeli czy wysyp indyków na nikim nie robią wrażenia, ale to dokąd może nas zaprowadzić sztuczny świat wysyłany wprost do głowy - już tak. Tam takie pojęcia jak marzenie i wizja stają się jednością. Perspektywa to pociągająca i przerażająca zarazem.

W takim nastroju życząc wszystkim udanego Nowego Roku. Nie przejmujcie się tym, co nadejdzie, a jedynie wypatrujcie fascynujących elementów rzeczywistości, choćby obrazu błękitnego wieloryba w goglach VR. Właśnie tak. Nie zapomnijcie też o nowym Pixelu, który pojawi się już 28 stycznia. ▀



PENDRIVE'Y I PLAKATY GRATIS

DO KAŻDEGO ZAMÓWIENIA*
STAR WARS: BATTLEFRONT W GRAM.PL

*DO WYCZERPANIA ZAPASÓW



ZAMÓW GRĘ W GRAM.PL

1/3

DOSTAWA ZA DARMO!



ZGARNIJ PENDRIVE

2/3

TWÓJ WŁASNY R2-D2



OTRZYMAJ PLAKAT BITWA O JAKKU

3/3

ZROLOWANY W TUBIE



NIECH MOC BĘDZIE Z WAMI.



ZAMÓW Z DARMOWĄ DOSTAWĄ

STAR WARS
BATTLEFRONT
EA

sklep.gram.pl



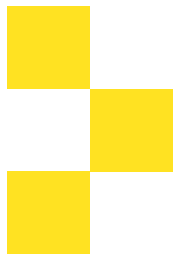
FIFA 16



Sprawdź wszystkie możliwości na:

EA.GRAM.PL





INSIDE

7-22

LOADING

23-44

PLAY THE GAME

45-70

HALL OF FAME

71-86

SECRET LEVEL

87-109

CREDITS

110-114

SETTINGS



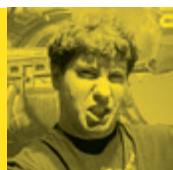
Metatekstowy, osobliwy The Beginner's Guide Daveya Wredena

to moja gra 2015 roku. Zakrawa to na ironię; pobrzmiwają w niej echa załamania pod presją oczekiwań, jakie przeszedł, gdy jedną z najlepszych gier roku 2013 uznano The Stanley Parable. (MF)



Co jest najbardziej amerykańskie – trailer „Dnia Niepodległości 2”

czy prace naukowe badające terrorizm, posługując się „Gwiezdnyimi wojnami”? Odpowiedź: robot Liberty Prime z Fallouta, dla którego śmierć jest lepszą alternatywą od komunizmu. Chiny, strzeżcie się. (MZ)



Gry dopada coraz większa plaga autoplagiaryzmów

albo braku czasu (i finansów) na odpowiednio długie testy. Lojalnie przypominam zatem, że w przyszłym roku premiera Kingdom Come: Deliverance. Przesunięta na lato data wydania wróży, że żadna z plag jej nie zagrazi. (BS)



Dobrotliwy Youtube zaproponował mi wywiad ze Stanisławem Lemem.

Skończyło się na zakupie zbiorów esejów „Summa technologiae” i „Okamgnienie”. Genialna analiza współczesności i rozwoju technologicznego, obserwowana kolejno z 1964 i 2000 roku. (MB)



„Punch line”, nowy serial dostępny w serwisie Crunchyroll,

ma wszystko, co powinno mieć porządne anime: doskonałą animację, supermoce, seksowne majtki, zero wypełniaczy i zawiłą fabułę z pogranicza SF i fantasy, nieco w stylu gry Ghost Trick: Phantom Detective. (MRW)



Stało się! Przez lata nie chciałem nawet słyszeć o zakupie PlayStation,

na każdym kroku wychwalając zalety Xboxa. Przeszedł grudzień, a obok telewizora zawitały PS3 i PS4. Wściecie co? To prawda co mówili... w ogóle nie bolało. Niewiele brakuje, a zacznę mówić ludzkim głosem! (GM)

PIXEL

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



Redaktor naczelny
Piotr Mańkowski
piotr@pixel-magazine.com

Autorzy
Andrzej Bazylczuk, Marcin Bieniek, Marcin Borkowski,

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

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

Maciej Piotrowski, Piotr Poczta, Paweł Schreiber, Barnaba Siegel, Michał Śledziński, Michał R. Wiśniewski, Michał Zdanciewicz, Martyna Zych

Oficer dyżurny
Wolf
Opieka graficzna
Szczepsss
DTP
Dawid Chabior

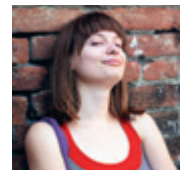
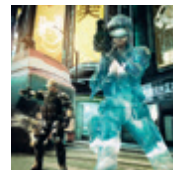
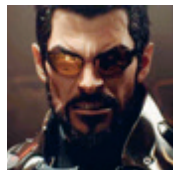
Korekta i redakcja
Señorita Clara
Reklama i prenumerata
Marlena Kwiatkowska
reklama@pixel-magazine.com
prenumerata@pixel-magazine.com

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. Wszystkiego dobrego w Nowym Roku! Kolejny numer ukazuje się 28 stycznia.



LOADING



08

Nie było wątpliwości, co jest grą roku, natomiast redaktorzy Pixela wskazywali różne zjawiska, które ich zdaniem kształtowały minione 365 dni.

10

Nasz wszędobylski reporter spotkał się z aktorką, która użyczyła wizerunku bohaterce Assassin's Creed: Syndicate.

12

Twórcy Deus Ex: Mankind Divided zaprosili Pixela na prezentację nowej części przygód Adama Jensena w świecie ponurej przyszłości.

14

Producent Mankind Divided opowiada nam o nadzorowaniu kanadyjskiego zespołu twórców gry oraz o kontaktach z centralą Square Enix.

16

Odwiedziliśmy krakowską siedzibę Bloober Team. Oprócz świetnego, dostępnego już Layers of Fear, rodzi się tam tajemnicze Medium.

20

Do testu nadchodzącego Ghost in the Shell oddelegowaliśmy naszego największego specja od anime.

22

Czasem na rynek księgarski trafia pozycja skierowana może nie wyłącznie, ale w dużej mierze do graczy. Tak właśnie stało się teraz.

Star Citizen to z jednej strony fenomen, a z drugiej – potencjalny kandydat na kląpę dekady. Bardzo ciekawy przypadek!

PRZEKROCZONO PRÓG 100 MILIONÓW DOLARÓW UZYSKANYCH OD SPOŁECZNOŚCI INTERNETOWEJ. I NIE BYŁ TO KLASYCZNY CROWDFUNDING.

Podsumowa

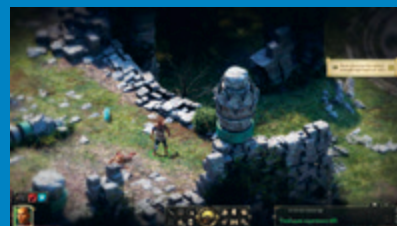
Każdy nasz dziennikarz wytypował najlepsze jego zdaniem gry minionego roku, podliczyliśmy wszystkie głosy i na tej podstawie ułożyliśmy ranking gier 2015 roku według Pixela.

Nextgeny, mimo odgrzewania kotletów, w końcu trochę się rozkręciły, a i pecet, pomijając kilka afer (Batmanie, wstyd!) zaczął się bardziej liczyć. Era crowdfundingu i krojenia gier na odcinki, wbrew obawom, przyniosła sporo dobrego. Oby tak samo było z mającą za róg VR. Polakom udało się urzec miliony graczy i zaliczyć najlepszy rok w historii. Nic dziwnego, że zachodnie portale pootwierwały u nas swoje oddziały. Do tego pojawiło się pierwsze od lat rodzime pismo o grach, które nie padło po 4 numerach i sporo nowych imprez branżowych do odwiedzenia. Niezły ten 2015. Tylko gry, jak na złość, znów podróżowały i zdurniały.

PAWEŁ SCHREIBER

TOP 10

1. Wiedźmin 3
2. Fallout 4
3. Pillars of Eternity
4. Her Story
5. Ori and the Blind Forest
6. Dying Light
7. MGS: Phantom Pain
8. Bloodborne
9. Undertale
10. Life is Strange



Chciałoby się pisać o rzeczach dobrych – od Wiedźmina po Her Story. Ale obawiam się, że dla mnie rok 2015 pozostanie przede wszystkim rokiem tajemniczych zniknięć – zniknięcia P. T. (i projektu Silent Hills), zniknięcia nazwiska Hideo Kojimy z pudełek MGSV, zniknięcia Tale of Tales z branży gier, niezliczonych zniknięć wspaniałych gier z AppStore'a. Często już bezpowrotnie. Przez chwilę wydawało się nam, że scena gier wideo będzie stawała się już tylko coraz ciekawsza i bardziej różnorodna. A potem rynek przypomniał sobie, że najwięcej pieniędzy dają niby-darmowe klony Clash of Clans z Kim Kardashian w roli głównej. I pozamiatane...

RAFAŁ KURPIEWSKI

ORAZ UMACNIANIA SIĘ FALI RETRO. PRZYGLĄDAMY MU SIĘ OKIEM NASZYCH DZIENNIKARZY.

nie roku 2015

Rok 2015 już za nami. Nie spodziewam się armageddonu ani tego, że niebo spadnie mi na głowę. Faktem jednak jest, że działo się wiele – growo i w szeroko pojętej kulturze (nie tylko tej nerdowej). Growo – wiadomo – zarządził Wiesiek 3. Rozdał, zniszczył i pojechał dalej. Wszelkie ochy i achy zasłużone. Natomiast kulturowo? Największym strzałem i tak zawsze będą „Gwiezdne wojny”. Temu nie podskoczy żaden „Star Trek”, Motorhead czy inszy Faith No More. Mam nadzieję, że w tej kwestii jasność, rebiata?

MICHAŁ ZDANCEWICZ



Rok 2015 stał pod znakiem nostalgii. Przybył nowy Fallout, Tomb Raider, Mortal, NFS i Wiedźmin oraz duchowi spadkobiercy legendarnych tytułów: nazywane „nowym Baldurem” Pillars of Eternity czy Armikrog, bliski kuzyn Neverhooda. Niestety, ostatnie miesiące pokazały też, że twórcy w pogoni za terminami potrafią wypuszczać gry tak zabugowane, że rozgrywka staje się niemal niemożliwa, czego najlepszym przykładem Arkham Knight. Czy takie sytuacje sprawią, że programiści postanowią więcej uwagi poświęcać pecetowym wersjom swoich tytułów, czy też w ogóle odwrócą się od tej platformy? Być może odpowiedź poznamy w 2016 roku.

ANDRZEJ BAZYŁOZUK

Rok 2015 był wyśmienitym czasem dla retro, które wyraźnie usadowiło się na fali wznoszącej. W polskiej prasie dla graczy pojawiły się stosowne stałe rubryki, a w sieci można było zauważyć ożywione dyskusje w temacie starych gier i komputerów. Zachodnie wydawnictwa wypuściły kilka interesujących albumów, takich jak Amiga i ZX Spectrum Compendium. Na Kickstarterze co chwila pojawiały się nowe zbiórki związane ze światem 8/16-bitów. Szkoda tylko, że wraz z tą modą strach zaglądać na internetowe aukcje staroci, gdzie handlarze zawyżają ceny. Retro stało się kosztownym hobby.

MARCIN KIENDRA

Przy takiej ilości gier na półce raczej nieprędko nadrobię zaległości. Podobnie było i w tym roku. Udało mi się skończyć Fallouta 3, Half-Life 2, Hitman: Absolution czy też Beyond: Two Souls (w końcu!). Pograłem też dłużej w Watch Dogs i Hotline Miami. Znalazłem nieco czasu na nowości i za najważniejsze tytuły 2015 roku uważam Dying Light i Wiedźmina 3. Wcale nie dlatego, że to polskie gry, ale to absolutnie najlepsze produkcje, od których ciężko się oderwać! W kolejce czeka jeszcze Fallout 4, którego wersja kolekcjonerska Pip-Boy Edition nadal stoi nierozpakowana w kartonie. Tak bardzo mi wstyd, że wydałem na nią tyle pieniędzy...

MICHAŁ CICHY

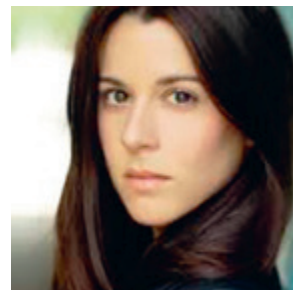


ZACZYNAŁA KARIERĘ W OPERZE MYDLANEJ „ŻYCIE W HOLLYOAKS”, A TERAZ...

TO JAK POWRÓT DO DOMU MOJEGO

PIXEL
WYWIAD

Brytyjska aktorka **Victoria Atkin** dopiero rozkręca swoją karierę, ale już zdążyła podbić serca milionów graczy. Bartek Czartoryski rozmawia z **Evie Frye z Assassin's Creed: Syndicate**.



P Zawsze zastanawiało mnie, jak aktorzy serialowi czy filmowi traktują zlecenia przy grach wideo. Czy mogłabyś powiedzieć na ten temat kilka zdań, szczególnie że to twoja pierwsza taka rola?

Zapewne ilu aktorów, tyle podejść i opinii. Założę się, że dla niektórych to coś diametralnie różnego od gry przed kamerą, ale ja do motion capture podchodzę dokładnie tak samo jak do roli w telewizji czy filmie. Zanim stałam się Evie Frye, czytałam praktycznie wszystko, co wpadło mi w ręce na temat Londynu epoki wiktoriańskiej i studiowałam uważnie scenariusz, chcąc stworzyć postać kobiety z krwi i kości żyjącej w tamtych czasach, mającej przyjaciół, cel w życiu oraz, oczywiście, miłość.

P Jak w ogóle otrzymałaś rolę Evie?

Szczerze mówiąc, nie brałam nawet udziału w przesłuchaniach, bo castingi organizowano w Kanadzie, Nowym Jorku i Londynie. Nagrałam się sama w swoim domu w Los Angeles i wysłałam plik z filmem do studia. Spodobałam się producentom i zaprosili mnie do Quebecu.

P Podejrzewam, że rola wymagała od ciebie przygotowania fizycznego.

Nie był to żaden formalny wymóg, nie proszono nas o przejście żadnego kursu, ale przyznam, że zintensyfikowałam swoje i tak już całkiem wymagające treningi. Sprzęt, jaki na nas codziennie zakładano - a trzeba było go nosić od rana do wieczora przez sześć dni w tygodniu - jest straszliwie ciężki. Musiałam dźwigać to wszystko i nie paść ze zmęczenia.

P A co z treningiem w graniu? Czulaś się zobowiązana poznać świat Assassin's Creeda?

Trochę posiedziałam przy grach, żeby poczuć ten klimat, nasiąknąć atmosferą. Nie chciałam jednak wgrzać się w fabułę zbyt głęboko, aby nie zainspirować się zachowaniem i charakterami bohaterów poprzednich gier. Moim celem było uczynić Evie świeżą postacią.

P Assassin's Creed: Syndicate osadzone jest w dziewiętnastowiecznym Londynie. Czy miało to dla ciebie, jako Brytyjki, znaczenie?

Ogromne! Fajnie jest móc cofnąć się w czasie do tych wszystkich miejsc, które się zna, tyle że zobaczyć je takimi, jakimi były przed przeszło stu laty. Udział w tym projekcie pomógł mi też zwalczyć tęsknotę za domem, z jaką się cały czas zmagam. Jestem zapracowana i rzadko mam okazję latać do Londynu, więc była to naprawdę świetna sprawa, że Evie jest Angielką i chadza po tych samych ulicach, co ja.

P Odebrałaś już jakieś sygnały od fanów serii? Gracze potrafią być bezlitośni!

Przytłoczyła mnie ta swoista „Evie Love”. Poważnie! Nie spodziewałam się, że ludzie aż tak polubią i przywiążą się do mojej postaci. To niewiarygodne. Niesamowite, jak oddanych fanów ma Assassin's Creed. Jestem zaszczyczona, że mogę być częścią tego fenomenu.

P Obecnie Ubisoft pracuje nad pełnometrażowym filmem z Michaeliem Fassbenderem i pewnie ci sami fani liczą, że może pojawi się w którymś z ewentualnych sequeli...

A nie mam wątpliwości, że zostaną nakręcone, bo to będzie duży film! Michael Fassbender jest wybitnym aktorem i cudownie byłoby móc zagrać u jego boku. **L**

Kaptur



Evie Frye, brytyjska asasynka, to zupełnie nowa postać w serii, ale kieruje się tymi samymi motywacjami, co jej poprzednicy: chce utracić łeb zakonowi Templariuszy. Zresztą już jej imię jest wiele mówiące: Evie, tak jak Ewa, znaczy „życie”, a Frye to derywat angielskiego słowa „wolność”.

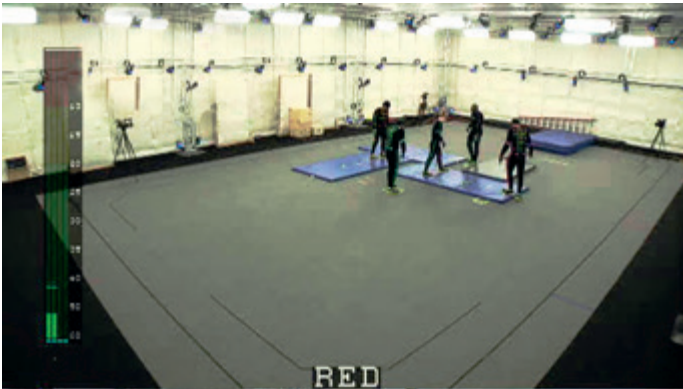


✦ Prócz Evie gracz może sterować Jacobem, jej bratem bliźniakiem.

✦ Aktorzy występujący w Syndicate musieli przejść złożony trening przed realizacją gry.



Fajnie jest móc cofnąć się w czasie do tych wszystkich miejsc, które się zna, tyle że zobaczyć je takimi, jakimi były przed przeszło stu laty.



Deus Ex: Mankind Divided

JUŻ GRAMY!

Londyńska ulica Blackfriars ciągnie się na prawym brzegu Tamizy, nieco na wschód od dworca Waterloo. Nazwa tego miejsca wzięta się od zamieszkałych tutaj od XIV wieku dominikanów.

■ Micz

Przy Blackfriars osadzony jest niczym maczugą ekskluzywny biurowiec, w którym swoją siedzibę ma brytyjski oddział Square Enix. Wjeżdżam na dwunaste piętro niecodzienną windą, w której wszystkie przyciski są zainstalowane na zewnątrz kabiny, i po krótkim przywitaniu się z wesołą ekipą przechodzę wraz z innymi zaproszonymi dziennikarzami do zaciemnionej ciasnej salki, w której czekają stanowiska napakowane najnowocześniejszymi pecetowymi akcesoriami. Uruchomiona jest na nich pierwsza dostępna dla dziennikarzy grywalna wersja Deus Ex: Mankind Divided.

Przyspiewaliśmy do grania z informacją, że premiera została przesunięta z lutego na sierpień. Nie powinno to dziwić zważywszy, że powstawanie projektu ogłoszono raptem wiosną 2015 roku. To i tak niedługi okres realizacji jak na współczesne standardy.

Najpierw lecą stylizowane na telewizyjne newsy filmiki nakreślające



■ W etapie dubajskim często stykamy się z widokiem najwyższego budynku świata - liczącej 828 metrów wież Burdż Chalifa.

Muzyka

Kompozytorem Mankind Divided jest Michael McCann.

Wcześniej był nominowany do wielu nagród za Human Revolution. Zdobył też uznanie za swoją pracę przy niezależnym filmie „It's All Gone Pete Tong”.

sytuację, w jakiej znalazł się wirtualny świat AD 2029. Ludzie z wstępnymi stali się integralną częścią społeczeństwa, Adam Jensen wydaje się zaś nieco wyciszony i bardziej ułożony. Działa teraz w zespole stanowiącym oddział Interpolu. Jego rysy twarzy stały się wystrzone, włos lekko przyprószone siwizną. Zdania wypowiada szybko i bez zbędnej intonacji. Trudno dokładnie zdefiniować, co się z nim stało. Pozostaje jednak wrażenie, że to człowiek z niezwykłą traumą, który dopiero co powrócił z rzeźni w Wietnamie.

Pierwsza zaprezentowana misja rozgrywa się w Dubaju, na terenie jakiejś budowy. Miasto jest gęściej naszpikowane wieżowcami niż jego współczesna wersja. Wszystko oświetlają promienie zachodzącego słońca.

Na początku do wybrania opcja: styl Lethal czy Non Lethal. Ponieważ nigdy nie byłem wielkim miłośnikiem skradanek, preferuję rzecz jasna ten pierwszy. Kilka pomieszczeń wymaga pomysłu jak z nich przejść dalej. Można nawet się zabić, włączając na przewodzące prąd kałuże wody. W kolejnej hali słychać język rosyjski. Po chwili pojawiają się niezbyt przyjaźnie wyglądające osiłki. Witam ich strzałami z pistoletu, zdobywając zaraz potem karabin szturmowy. Nadlatuje helikopter i pojawiają się zakapturzeni zabójcy w maskach. Naparzenie się z nimi ma miejsce wśród tumanów kurzu.

Przenosimy się następnie do wieczornej, skąpanej w deszczu Pragi. Jesteśmy nieopodal teatru obsadzonego przez złoczyńców powiązanych

➤ Początek etapu praskiego. Robot jest mało spostrzegawczy, ale jeśli już odnotuje naszą obecność, trzeba go potraktować czymś wybuchowym.



Silnik gry o nazwie Dawn ujawniono w grudniu 2014 roku. Kilka miesięcy później podczas imprezy Square Enix ogłoszono projekt Mankind Divided.



z gangsterską rodziną Dvalich. Są też do pokonania maszyny kroczące rodem z „Robocopa”, którym najlepiej rzucić granat pod ich chude nóżki. Na wielu sufitach zamieszczone są kamery, które trzeba eliminować strzałami. Drogę zagrażają też pola siłowe. Cel? Przedostać się na wyższe piętra, starannie eliminując wroga. Ten, podobnie jak w Assassin's Creed, snuje się z początku bez-trosko („Słyszałem coś, czy mi się tylko wydawało?”). Dopiero gdy się za bardzo zbliżymy, jego poziom zaniepokojenia wzrasta, aż do momentu, gdy delikwent spostrze-ga naszą obecność i przystępuje do działania. Teatr przypomina agencję

i to nie reklamową, bo po odstrzeleniu drabów mamy problem z przestraszonymi, zasłaniającymi twarz rękami paniami w mini, które z całą pewnością nie przybyły tu oglądać „Hamleta”.

Wrażenia po kilku godzinach gry?

To regularna strzelanina bliska temu, co się dzieje w posiłkujących się nazwiskiem Toma Clancy'ego Rainbow Six czy Ghost Recon. Wiem, że to fragmenty tylko dwóch misji, ale mimo wszystko w Human Revolution już od samego początku trzeba było wykonywać wiele czynności niezwiązanych z zabijaniem lub ogluszaniem ludzi.

Graficznie prezentuje się to oczywiście lepiej niż w odsłonie z 2011 roku, natomiast żaden z Deusów nigdy na tym polu nie wyznaczał trendów. W tym przypadku nie jest inaczej. Sterylne wnętrza znane z poprzedniej części zostały nieco „ubrudzone”, częstsze są efekty mgły, dymu, jest dużo lśniących powierzchni. Wielkim plusem jest przeniesienie znacznej części akcji na ulice miast przyszłości. Oprócz tego co widzieliśmy na żywo w Pradze, niektóre screeny zapowiadają również inne lokacje pod otwartym niebem. W kulminacyjnych sekwencjach, podczas zwań z wrogiem, do naszych uszu dociera techno, co ludziom lubiącym muzykę klubową powinno przynieść ukojenie.

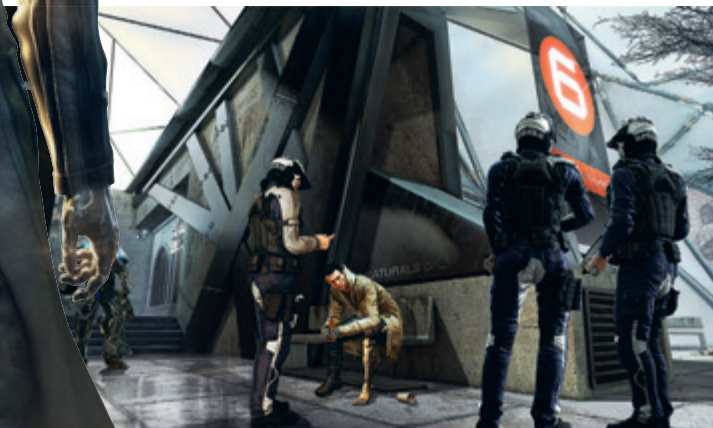


➤ W niektórych miejscach trzeba wykonać niekonwencjonalną czynność, żeby przedostać się dalej - na przykład znaleźć słabszy fragment muru i zrobić w nim dziurę.

Dla takich ludzi jak ja, którzy nie znoszą podobnych dźwięków – stanowi zachętę do jak najszybszego przeprowadzenia rozwalki.

Nie ma wątpliwości, że letnia premiera gry będzie huczna i Mankind Divided okaże się jednym z hitów 2016 roku. Być może za dużo wymagam od kontynuacji legendy, a to przecież sprawnie zrealizowana, doszlifowana gra akcji. Osobiście żałuję tylko, że twórcy nie poszli w kierunku pokazania, co dalej stało się ze światem po 2072 roku. Tu jednak Eidos Montréal miał obiektywny problem, ponieważ Warren Spector, żegnając się z projektem w Invisible War, zaordynował cztery różne zakończenia, czyniąc los samego JC Dentona mocno enigmatyczny. Trudno więc było snuć dalej tę historię w jednolity sposób, skoro gracze wybierali różne furtki rozwoju opowieści. Stąd decyzja o prequelu Deus Exa w Human Revolution i teraz trzymanie się tego planu.

Historię serii Deus Ex opisaliśmy w Pixelu #10. Teraz wypada zawiesić karabiny na kołku i spokojnie czekać na rozłam ludzkości. W 2029 roku narodził się JC Denton. Może pojawi się jako niemowlak w cameo wraz ze swoim bratem Paulem? ■



CO MOŻNA ZROBIĆ W SYTUACJI, GDY REALIZUJE SIĘ KOLEJNY PREQUEL ARCYDZIEŁA?

ŻYWOT ADAMA

JENSENA NIE JEST BAJKĄ

PIXEL
WYWIAD

Z **Olivierem Proulxem**, producentem Deus Ex: Mankind Divided ze studia Eidos Montréal, rozmawia Piotr Mańkowski.



P Kiedy zapadła decyzja o realizacji nowej części Deus Exa?

Jeszcze w 2011 roku, zaraz po wydaniu DLC zatytułowanego Missing Link. Dla Eidos Montréal Human Revolution było pierwszym realizowanym projektem. Gra działała na zmodyfikowanej wersji silnika Crystal, a teraz zależało nam na budowie własnego narzędzia, dlatego pierwsze miesiące, wręcz lata upłynęły na pracy nad Dawn Engine, który wykorzystujemy w Mankind Divided. To nasze całkowicie własne narzędzie.

P Ale zawsze mnie ciekawi, kto ostatecznie podejmuje takie decyzje? Wyszło to od Eidos Montréal czy sygnał wyemitowała centrala Square Enix?

Oliver większość czasu spędza w Kanadzie, ale co pewien czas musi wpadać do Londynu, by raportować centrali postępy w produkcji gry.

Był czas, gdy nazwa Eidos kojarzyła się z przepychem wyrażającym się wielkością targowych stoisk.

EIDOS INTERACTIVE



Historia powstania Eidos Interactive jest bardzo ciekawa. W 1990 roku firmę założył brytyjski guru nowych technologii Stephen Bernard Streater, zaś dyrektorem generalnym uczynił weterana branży, działającego jeszcze za czasów Dungeons & Dragons Iana Livingstone'a. Dziennikarze o istnieniu nowego kombinatu dowiedzieli się kilka lat później, gdy targi ECTS, włącznie z wydawanymi na nich publikacjami, zaczęły być opanowywane przez Eidos. Jego logo było dosłownie wszędzie. Wśród najbardziej popularnych wydawanych przez niego gier były Tomb Raider, Deus Ex, Legacy of Kain czy Championship Manager.

Po 2000 roku sytuacja finansowa Eidos nie napawała optymizmem. Główne franczyzy z różnych powodów przestały się ukazywać lub straciły na popularności, jak choćby Tomb Raider. I tak w 2005 roku Eidos został wystawiony na licytację, podczas której fundusz byłego szefa Electronic Arts Johna Riccitiello został przebity przez inną brytyjską firmę, SCI. Założone jako Sales Curve przez Jane Cavanagh nie radziło sobie jakoś nadzwyczajnie, ale w pewnym momencie weszło jak wiele firm na drogę przejęć innych podmiotów. W 2007 roku podjęto decyzję o stworzeniu oddziału Eidos Montréal. Niedługo potem Jane Cavanagh wskazano bezceremonialnie drzwi, a Eidos został odkupiony przez Square Enix Europe.



To zawsze jest wynik współpracy. Nigdy nie jest tak, że ktoś się budzi z doskonałym pomysłem. Podjęcie decyzji o realizacji tak dużego projektu musi stanowić wynik ewolucji i analizy rynku, bo w końcu chodzi o zaangażowanie pracy ponad 300 osób. Poza tym mamy bardzo szerokie spektrum fanów i nie możemy sobie pozwolić, by ich zawieść.

P Osobą numer jeden przy Mankind Divided jest Jean-François Dugas, podobnie jak przy Human Revolution?

Trudno to tak ująć. Jeff, bo tak na niego mówimy, ma formalnie funkcję executive game directora. Jego zadaniem jest czuwanie nad tym, żeby opowieść była ciągła, spójna i żeby wszystko, co się działo, mieściło się w ramach wszechświata Deus Exa. Podobnie jak reżyser filmowy odpowiada za całość wizji. Natomiast mój bezpośredni szef trzyma w rękach budżet i czuwa nad tym, by realizowane były kolejne zadania. Ja z kolei odpowiadam za to, co się dzieje na co dzień w Eidosisie Montréal.

P Karierę w branży gier zaczynałeś od Eidosia Montréal?

Nie, sporo wcześniej. Przez wiele lat pracowałem dla Electronic Arts i Warner Bros. Pracowałem też przy wielu grach mobilnych. Do Eidosia dołączyłem dwa lata temu.

P Oryginalnego Deus Exa można było skończyć, zabijając tylko dwie osoby. W Human Revolution trzeba było unicestwić całą armię ludzi, a tutaj słyszę, że można przejść całą grę bez jednego trupa?

To prawda. W Human Revolution co jakiś czas spotykałeś bossów i nie mogło się obejść bez uśmiercenia ich. Teraz podobne postacie da się ogłuszyć. Jest to bardzo trudne do wykonania, ale jednocześnie dodaliśmy wiele opcji umożliwiających bezkrwawą rozgrywkę.

P W tych dwóch poziomach, które nam przedstawiliście, brakowało mi zarysu szerszej fabuły...

W Human Revolution co jakiś czas spotykałeś bossów i nie mogło się obejść bez uśmiercenia ich. Teraz podobne postacie da się ogłuszyć. Jest to bardzo trudne do wykonania, ale możliwe.

O to się nie martw. Przygotowaliśmy wiele scen fabularnych, jest ogólna intryga, są wątki poboczne, które można sobie śledzić, przeglądając na przykład informacje na tabletach. Można posłuchać wypowiedzi innych postaci i w ten sposób dowiedzieć się o nowych wydarzeniach. Powiedziałbym, że opowieść jest wszędzie.

P Blisko wam do Metal Gear Solid V: Phantom Pain? Gra Konami mniej jest przywiązana do opowieści. Tam bardziej chodzi o wykonywanie odrębnych misji, niepowiązanych jedną linią fabularną. Poza tym Phantom Pain to gra z otwartym światem. Deus Ex nie daje swobody poruszania się po wszystkich mapach naraz, więc wydaje mi się, że to są zupełnie inne gry.

P Zawsze mnie ciekawiło, dlaczego po Invisible War postanowiliście porzucić postać „cybernetycznego Jezusa Chrystusa”, czyli JC Dentona?

Temat transhumanizmu pozostał, ale twórcy chcieli wprowadzić swoich własnych, nowych bohaterów. Po prostu czuli, że to ich dzieło, i nie chcieli operować na cudzych pomysłach. Nie jest jednak wykluczone, że zarówno ta postać, jak i wiele innych odniesień do oryginalnego Deus Exa, pojawi się w naszych produkcjach. Czujemy szacunek do korzeni. Zawsze lubimy umieszczać takie smaczki dla fanów. To nie jest przedstawione otwarcie, nachalnie, ale w taki sposób, by wyłapali to ci, którzy potrzebują. Zresztą podczas targów E3 spotkałem się z Warrenem Spectorem. Bardzo chwalił naszą pracę. Cały czas jednak Mankind Divided pozostaje naszym autorskim pomysłem. ■

✚ Oryginalny, „pierwotny” stroik modelek przebierających się za Larę Croft.



✚ Oto najprawdopodobniej Golden Joystick - najdłużej funkcjonująca duża nagroda branży gier. Eidos otrzymał go w 2006 roku w kategorii najlepszego bohatera gier roku, którym okazała się Lara Croft.

Bloober Team

W grodzie Kraka działa studio lubujące się w mrocznych tematach. Nie żadne tam opowieści o książkach, lecz peregrynacje po ciemnej stronie lustra ich interesują.

■ Michał Klimaszewski

Podczas jazdy tramwajem do siedziby Bloober Team w ponury i deszczowy poranek wzięło mnie na wspominki. Rozmyślając o horrorach, które ograłem, niespodziewanie zdałem sobie sprawę, że te naprawdę znakomite, nowatorskie i przerażające mogę policzyć na palcach jednej ręki. Na pewno na samym szczycie growej grozy umieściłbym The Dark Eye na podstawie opowiadań Edgara Allana Poe. Z japońskiej szkoły Fatal Frame 2, Silent Hill, Forbidden Siren 2. Phantasmagorię, która zachwyliła mnie w młodości. I pewnie Amnesię. Chwila, to już szósty palec, ale gdzie było powiedziane, że chodzi o ludzką rękę? Tymczasem po sprawdzeniu Layers of Fear w wersji wczesnego dostępu na Steamie oraz ograniu produkcji w siedzibie firmy dałbym sobie wspomnianą wcześniej, sześciopalczystą rękę uciąć, że będzie to jeden z najlepszych horrorów w historii elektronicznej rozrywki.

Biurowiec Archetura, zachwycający nowoczesnością i nieszablony designem, wyróżnia się na tle pozostałych budynków przy ulicy Cystersów w Krakowie. Biura Bloober Team mieszczą się na drugim i trzecim piętrze. Wjeżdżam na najwyższą kondygnację, gdzie wita się ze mną Rafał Basaj – PR Manager. Wcześniej przez dwa lata był redaktorem Indie World, współtworzył też serwis Indie Games Polska. Do Bloobera trafił w lipcu 2015 roku wiedziony nieodpartą chęcią

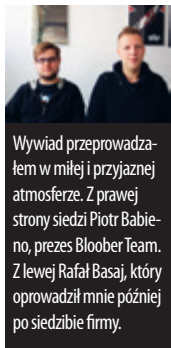
■ Warto dokładnie przeczesać szuflady, w poszukiwaniu notatek, listów i fragmentów starych gazet.



poznania branży od drugiej strony i – jak sam przyznaje – zdecydowanie nie żałuje tej decyzji.

Siadamy w pokoju przeznaczonym do przyjmowania gości. Po chwili wchodzi prezes spółki Piotr Babieno. Spodziewałem się kogoś w garniturze i pod krawatem, mającego w głowie tylko słupki Excela. Tymczasem już ze wstępnej rozmowy wnioskuję, że to pasjonat i gracz z krwi i kości – podobnie jak większość z nas.

Ludzie



Wywiad przeprowadzałem w miłej i przyjaznej atmosferze. Z prawej strony siedzi Piotr Babieno, prezes Bloober Team. Z lewej Rafał Basaj, który oprowadził mnie później po siedzibie firmy.

P Na początek standardowe pytanie: kiedy odkryłeś magiczny świat gier i czy pamiętasz jakieś ulubione tytuły?

Kiedy miałem 6 lat, pojechałem na kolonie do Darłówka. Pewnego dnia odwiedził mnie tata i zauważył, że prawie cały wolny czas spędzam na flipperach. Po powrocie do domu czekała na mnie niespodzianka w postaci Commodore 64 z magnetofonem. W czasach 8-bitowców dużo grałem w River Raid i Continental Circus

– takie wyścigi, które opanowałem do perfekcji. Później Another World wywarło na mnie olbrzymie wrażenie.

P Jak doszło do założenia studia i skąd wzięła się nazwa Bloober Team?

Przez długi czas siedziałem w marketingu, ale zawsze ciągnęło mnie do gier. Założyłem więc sklep Świat Nintendo. Punkt zwrotny, kiedy stwierdziłem, że chciałbym robić gry, miał miejsce podczas Złotu Fanów Nintendo, który zorganizowaliśmy ze

autofire

W 2015 roku minęła 20. rocznica śmierci jednego z największych polskich twórców gier. Dariusz Łukaszuk pracował w Dynamixie przy Rise of the Dragon, Heart of China czy Betrayal at Krondor.

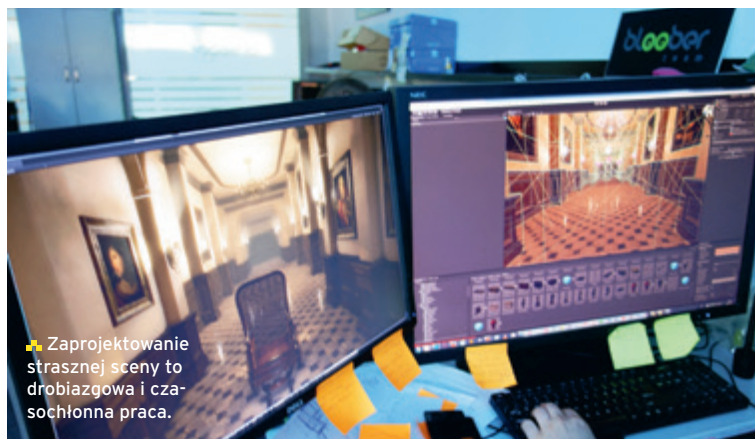
na tropie

znajomymi. Udało nam się ściągnąć wczesną wersję Resident Evil 4 na GameCube'a i był to bodaj pierwszy publiczny pokaz na świecie, a już na pewno w Europie. Magia tytułu zadziałała i wkrótce potem razem z Piotrem Bielatowiczem (obecnym wiceprezesem Bloober Team) i Konradem Rekieciem (drugim wiceprezesem Bloobera) założyliśmy firmę Nibris. W tym samym czasie pojawił się fundusz inwestycyjny, który zaproponował nam założenie nowej spółki. I tak powstał Bloober Team. Nazwa wzięła się od naszej gry Double Bloob. Stwierdziliśmy, że zaraz ją zmienimy, ale się przyjęła, ludzie ją kojarzą, więc już od siedmiu lat jesteśmy Bloober Team.

P Zaczynaliście od gier na PSP, PlayStation Vita, NDS, po których na waszej stronie nie ma już śladu.

Są za to cztery promowane horrory, a logo Bloober Team rozszerzyło się o dopisek „behind the darkness”.

Na samym początku naszej drogi w branży robiliśmy gry na zlecenie. Mało kto o tym wie, ale było to kilkadziesiąt tytułów. Po stworzeniu Basement Crawl mieliśmy moralnego kaca. Zaczęliśmy wątpić w siebie i nie byliśmy pewni, co dalej. Szybko wzięliśmy się jednak w garść. Uznaliśmy, że koniec z robieniem gier dla akcjonariuszy, koniec z „work for hire”. Postanowiliśmy robić takie gry, w jakie sami chcielibyśmy zagrać, w tematyce, w której czujemy się dobrze



✚ Zaprojektowanie strasznej sceny to drobiazgowo i czasochłonna praca.

– zdecydowaliśmy, że będziemy wydawać horrory.

P Skąd to zainteresowanie horrorami? Sięgając wstecz, byłeś związany z firmą Nibris, która w 2007 roku stworzyła trailer Sadness – bodaj pierwszego horroru zapowiedzianego na konsolę Nintendo Wii.



✚ Kościół Mariacki w Krakowie – gra Medium zapowiada się intrygująco.

Ostatecznie gra nigdy się nie ukazała. Czy będąc już prezesem w Bloober Team, nie odczuwałeś żadnych obaw dotyczących wchodzenia dwa razy do tej samej rzeki? Z początkiem zeszłego roku dołączyło do Bloobera wielu nowych ludzi. Przyszli z Reality Pump, CD Projektu, Techlandu i innych spółek. Mając tak doświadczony zespół, stwierdziliśmy z Piotrem Bielatowiczem, że to jest ten czas, kiedy należy realizować to, w czym się dobrze czujemy. Horror jest bardzo dużym kawałkiem naszego dzieciństwa i młodości. Książki Kinga, Koontza, Mastertona, filmy Carpentera – wydaje mi się, że byliśmy dobrze obeznani z tematyką i stąd pomysł, by realizować właśnie horrory.

P Porozmawiajmy o Layers of Fear, które można zaliczyć do stosunkowo nowego gatunku walking simulator, pozbawionego sekwencji zręcznościowych. Kto chce pędzić na złamanie karku albo pójść na skrót, wiele traci. Tajemnicę odkrywa się powoli, studiując fragmenty starych gazet, listy, czy wyrwane kartki z pamiętnika, poukrywane w szufladach. Ukończenie wersji wczesnego

■ Paryż z lotu orła

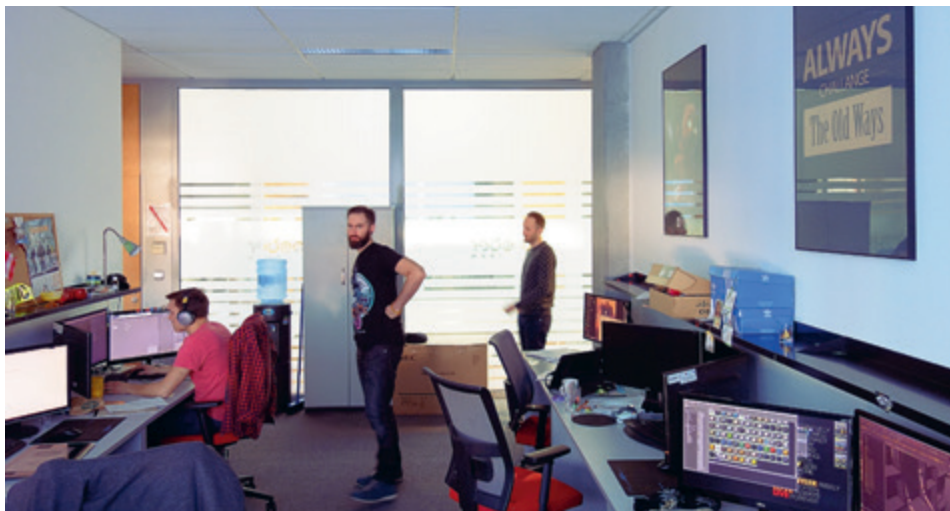
Ubisoft postanowił wykorzystać swoje liczne biblioteki modeli 3D europejskich miast i zapowiedział grę Eagle Flight na urządzeniu VR. Fruniemy w niej nad dachami opuszczonego przez ludzi Paryża, wykonując różne proste zadania.

■ Kopanito na fali

Nagrodzona na Pixel Heaven 2015, niezależna gra wideo autorstwa MerixGames, zaliczy w 2016 roku premierę na PlayStation 4, XBOX One i Wii U. Oto żywy przykład na to jak zaczynając od małej skali, można rozszerzyć działalność!

■ System Shock 3

Studio Otherside Entertainment Paula Neuratha, pracujące obecnie nad Underworld Ascendant, ogłosiło zamiar realizacji trzeciej części kultowej gry. Zapewne projekt trafi na Kickstartera, podobnie jak duchowy następcą Ultimy Underworld.

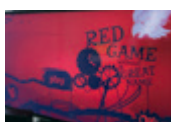


dostępu zajęło mi około 3 godzin. Ile czasu potrzeba będzie na przejście pełnej wersji spokojnym krokiem? Celujemy w pomiędzy 6 a 8 godzin, zależnie od tego, w jaki sposób gracz będzie rozwiązywał historię. Nie chcę za wiele sugerować, ale sposób eksploracji otoczenia będzie miał wpływ na zakończenie. Stawiamy na doświadczanie jakiegoś nastroju, emocji – daleki jestem od stwierdzenia, że to typowy walking simulator. Uważam, że gry mają jeszcze szerokie pole do popisu, aby być gdzieś pomiędzy literaturą a filmem. Obecnie jest to fajne rzemiosło, które daje duże możliwości, aby rozwinąć wyobraźnię. Im więcej rzeczy pozostaje niedopowiedzianych, im więcej będziemy straszili nastrojem, tym bardziej stymulujemy gracza, by faktycznie coś przeżywał, chłonął tę atmosferę.

P W bibliotece znalazłem napisaną przez profesora z Uniwersytetu Miskatonic (sic!) książkę „True Story – behind The Picture of Dorian Gray” nawiązującą do słynnej powieści Oscara Wilde’a. Leżące na biurku krwawe ilustracje do „Czerwonego Kapturka” są zbyt makabryczne nawet do mrocznej wersji spisanej przez Charles’a Perraulta. Skąd jeszcze czerpalicie inspirację przy pisaniu historii i projektowaniu Layers of Fear? Z jakichś konkretnych książek, filmów?

na tropie

W studiu



iFun4all to niewielki, acz zgrany zespół pod skrzydłami Bloober Team. Kiedy ich odwiedziłem, kończyli pracę nad Red Game Without a Great Name, które recenzujemy w tym numerze. Mogłem także przyjrzeć się pierwszym etapom kontynuacji przygód mechanicznego ptaszyska – tym razem z zielenią jako dominującą barwą.

Mamy takie szczęście, że większą część zespołu stanowią fani horrorów i gdybyśmy mieli wymienić źródła inspiracji, to właściwie każdy twórca pracujący przy projekcie rzuciłby innymi tytułami. Ale podstawą na pewno był „Portret Doriana Graya”.

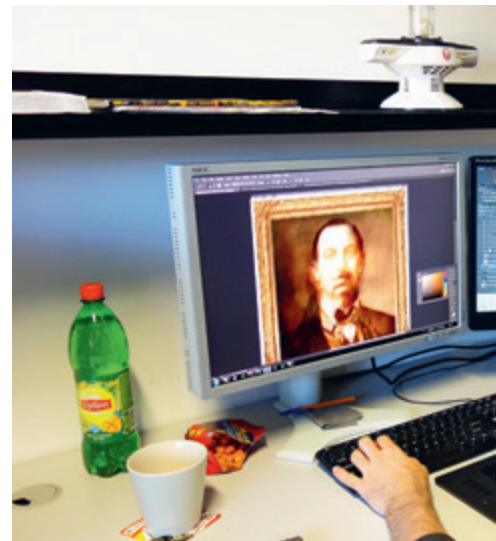
P W grze jest fantastyczna scena: idę przed siebie i nagle spostrzegam widniejący na ścianie napis „Don’t look back” i oczywiście pierwsze, co robię, to obracam się za siebie. Czy gracze będą nagradzani jakimiś trofeami w tego typu sytuacjach? Na przykład achievementem w stylu „Kocia ciekawość” bądź „Żona Lota”, jeśli się obróć, albo „Stoicki spokój”, jeżeli tego nie zrobią?

Będą trofea, natomiast wszystko, co robisz w grze – jak właśnie to, czy się obrócisz, czy nie – pozwoli ci odkryć, kim jesteś jako gracz, bo bohater to de facto alter ego grającego. Nasza idea była taka, by to, co zobaczysz na końcu, było związane z tym, w jaki sposób prowadziłeś rozgrywkę. Czy to cię zaskoczy, czy nie – to pytanie, na które my sami chcemy poznać odpowiedź.

P Na sam koniec chciałbym zapytać o tajemniczy projekt Medium. Na jedynej zaprezentowanej grafice widnieje Kościół Mariacki w dość mrocznej wersji, jakby pochłaniało

go zło z jakiegoś innego wymiaru. Czy jest szansa, że po zagranium w Medium gracze z całego świata zechcą odwiedzić Kraków, zaintrygowani architekturą odwzorowanych lokacji?

Chcemy przedstawić Kraków w jak najbardziej atrakcyjny sposób. Miasto Kraków zostało zresztą oficjalnym partnerem gry – wszystkie lokacje w Medium są odzwierciedleniem rzeczywistych miejsc. Możemy również uchylić rąbka tajemnicy – to nie jedyny nasz projekt, który będzie się dziać w Polsce. Chcemy udowodnić, że nasz kraj może być bardzo ciekawy dla gracza z Zachodu. Mamy nadzieję, że gry będą w stanie zrobić znacznie więcej niż polskie filmy, które obecnie, poza nielicznymi wyjątkami, nie są towarem eksportowym. Za to polskie gry cieszą się popularnością i rozmawia się o nich na całym świecie. ■



Niechlubny rekord

Pod koniec 2013 roku 16 tysięcy użytkowników wsparło na Kickstarterze RPG Project Phoenix. Zebrano ponad milion dolarów, 10 razy więcej niż wynosił pierwotny próg. Właśnie zapowiedziano, że gra ukaże się najwcześniej pod koniec... 2018 roku.



Dziękuję za rozmowę i żegnam się z Piotrem, po czym zjeżdżam z Rafałem na drugie piętro. W kilku pokojach obserwuję, jak programiści i graficy pracują nad finalną wersją Layers of Fear. Early access ze Steamu kończy się niezwykle ciekawą sceną. Otrzymuję propozycję zagrania w kolejne rozdziały i w pierwszym momencie chcę oczywiście odpowiedzieć twierdząco. Przypominam sobie jednak

łacińską maksymę: „Nemo sapiens nisi patiens” i proszę, by włączono mi tylko jakiś fragment niezawierający spoilerów. Dalszą opowieść i zakończenie wolę jednak już poznać po premierze, na spokojnie w domu, w szczelnie zaciemnionym pokoju, przed dużym TV. Ogrywam etap, w którym ruszam w pogoń za szcurem. Ponieważ bohater kuśtyka i nie porusza się zbyt szybko, gryzoń ma nade mną przewagę. W pewnym momencie trafiam do pokoju, z którego mogę wydostać się tylko przez jedyne drzwi. Sęk w tym, że są zamknięte na kłódkę z zamkiem szyfrowym. Kombinację poznaję, studiując kartkę z labiryntem – wreszcie inna zagadka, niż te z wersji wczesnego dostępu, co mnie bardzo cieszy. Podchodzi Bartosz Kaproń (Lead Level Artist) i pyta o wrażenia. Potwierdza inspiracje literaturą (Lovecraft, Poe, Dostojewski), ale głównie sztuką – szczególnie nurtem brzydoty w malarstwie. A z gier przede wszystkim demem P. T.

– Otworzyło nam pewne bramki w umysłach. Bez tego ciężko byłoby nam stworzyć tę grę – przyznaje Bartosz.

■ Medium doczekało się na razie jedynie prezentacji kilku szkiców koncepcyjnych. Wyglądają dość intrygująco.

Wiele obrazów wiszących na ścianach to autentyczne dzieła mistrzów pędzla epoki renesansu i baroku. W teaserze gry pojawia się słynna „Dama z gronostajem” Leonarda da Vinci, którą można zobaczyć zaledwie kilkanaście przecznic od siedziby Bloobera, w Muzeum Książąt Czartoryskich w Krakowie. Jednak w grze więcej jest obrazów po przemianie – mrocznych wizji utalentowanych grafików Bloober Team. – W zespole mamy sporo absolwentów Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie, takich jak Mateusz Lenarta i Bartosz Kaproń – dodaje Rafał.

■ Kampania

Choć twórcy starają się utrzymać szczegóły Medium w tajemnicy, kilka rzeczy wiadomo już oficjalnie. Gra jest objęta patronatem miasta Kraków, ma być największą produkcją Bloobera z budżetem około 6 milionów euro, otrzymała dotację w wysokości 150 tysięcy euro od jednej z europejskich agencji. O Medium mówi się już od 2012 roku. Premiera jeszcze nie jest ustalona, ale pozostaje mieć nadzieję, że produkt będzie tak dobry jak filmowe „Medium” w reżyserii Jacka Koprowicza.

Przechodzimy do innego pokoju, gdzie ekipa pracuje nad pozostałymi projektami. Sebastian Spłuszka (Environmental Artist) pokazuje mi wczesną wersję Medium ze światem jakby wyjętym z obrazów Beksińskiego. Oglądam także szkice koncepcyjne do niezapowiedzianego jeszcze tytułu z akcją osadzoną w przyszłości. Niestety klauzula, którą podpisałem, uniemożliwia mi szersze rozpisanie się o tych dwóch grach.

Po trzech godzinach opuszczam siedzibę firmy. Pogoda jest zupełnie inna niż rankiem i wreszcie mogę zrobić zdjęcia biurowca. Jasno świecące słońce, które wyszło zza chmur, biorę za dobry omen. Nie wiem, czy kiedykolwiek polscy filmowcy zdołają nakręcić udany i rozpoznawalny film grozy – sam kiedyś próbowałem, z takim sobie skutkiem. Po tym, co dzisiaj ujrzałem, jestem natomiast pewien, że krakowskie studio Bloober Team swoimi nachodzącymi horrorami sporo namiesza w świecie elektronicznej rozrywki, co mnie, jako fana gatunku, niezmiernie cieszy. ■

■ Jeden z grafików, Damian, przy pracy nad kolejnymi portretami.



■ Krakowskie Hogi

Warszawskie studio przygotowujące Shadow Warrior 2 otwiera kolejny oddział w Krakowie. Mają zostać zatrudnieni w nim weterani branży, a skład uzupełni „świeża krew”. Ekipa ma pracować nad nowymi grami akcji.

■ Lego Nexo Knights

W styczniu LEGO wprowadza na rynek serię gier, oferującą nową koncepcję zabawy – połączenie realnego świata klocków z wirtualną rzeczywistością. Kolekcję oparto na trzech filarach: klockach, historii o rycerzach oraz aplikacji Merlok 2.0.

■ 11 bit studios

Twórcy This War of Mine przeskoczyli z NewConnect na główny parkiet giełdy. Kapitalizacja spółki wynosi obecnie około 150 milionów złotych. Na drugą połowę 2016 roku zapowiedziana jest premiera najdroższej produkcji firmy – Industrial.

Ghost in the Shell

First Assault

JU GRAMY!

Kiedy dwa lata temu pojawiła się zapowiedź nowego sieciowego GITS, trochę się zmartwiłem. To debiut franczyzy na PC i to od razu w sieci. Kilka rozgrywek we wczesną wersję gry rozwiewa obawy: jest dobrze i wszystko wskazuje na to, że będzie jeszcze lepiej.



Tachikoma w warsztacie w bazie Sekcji 9. W grze pojawiają się także sprawne egzemplarze pancernego robota.

Michał R. Wiśniewski

Ghost in the Shell - trzy komiksy Masamune Shirow opowiadające o przygodach Sekcji 9 japońskiej służby bezpieczeństwa w cyberpunkowym roku 2029. Dwa filmy kinowe (1995, 2004) i powieść Mamoru Oshii. Gra na PSX. Cztery odcinki najnowszej alternatywnej historii „Arise” (2013) zwiędzonej nowym filmem.

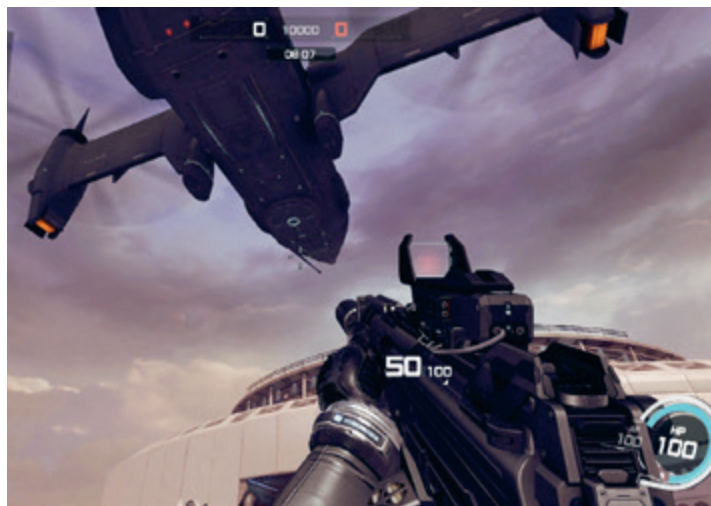
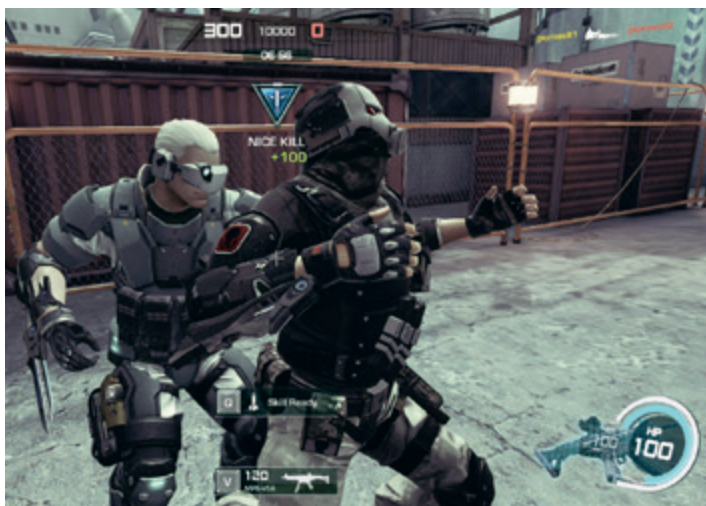
I do tego podfranczyza „Ghost in the Shell Stand Alone Complex” z 2002 roku. Składają się na nią w sumie dwa serie telewizyjne, film telewizyjny o podtytuł „Solid State Society”, dwie gry na konsole (PS2 i PSP), komiks,



trzy powieści oraz... przedstawienie teatralne. Najnowsze wcielenie GITS:SAC to pecetowa gra online w modelu free to play, której pełny tytuł brzmi Ghost In The Shell First Assault Stand Alone Complex On-line. Wulgarnie można nazwać ją „Counterstrikiem w świecie GITS”, ale nie odda to jej sprawiedliwości.

autofire

Hideo Kojima oficjalnie potwierdził, że na dobre opuścił Konami i podpisał umowę z Sony. Pracuje nad tajemniczym tytułem, który najpierw ukaże się na PlayStation 4, a następnie na PC.



ILE DUCHA W DUCHU?

To, co mnie najbardziej interesowało, to na ile to wciąż będzie „Ghost in the Shell”. Jako wieloletni fan i znawca daję dwa kciuki, już w tym udostępnionym do testów fragmencie - pięć planszy, trzy tryby rozgrywki - da się odczuć właściwy klimat, a dbałość o szczegóły dostarcza wielu wzruszeń, gdy nagle odradzamy się w lokacji znanej z serialu. Sama formuła „mecz w kantera” się sprawdza; wprawdzie film pamięta się za filozoficzne treści, ale oprócz tego to zawsze były historie, w których cyborgi się dużo strzelają. Tak jak gra na PSX „zaopiekowała się” wątkiem małych pancernych robotów Fuchikoma (pominięty w filmie), tak tutaj koncentracja na strzelaniu i podchodach nie obraża w żaden sposób materiału źródłowego.

Fragmenty serialu GITS: SAC użyte zostały jako animowane ikony poszczególnych misji oraz jako ilustracja biograficznych notek postaci. Gra jest koreańska i widać to w projektach 3D postaci, które są nieco „upiękzone” względem japońskiego źródła. W przeciwieństwie do gier online z uniwersum DC nie wcielamy się tutaj w anonimowego bohatera (który tylko kumpluje się z Batmanem), ale wcielamy w jedną

z postaci znanych z filmu, z Motoko „Major” Kusanagi na czele. Specyfika fabularna GITS sprawia, że na przykład kilka klonów Motoko należących do drużyny nie sprawia dziwnego wrażenia - to cyberpunkowy świat, w którym używanie cudzych i robionych w fabrykach ciał jest na porządku dziennym. W pełnej wersji gry pojawić ma się więcej postaci, jak również wariantów strojów. W wersji ogrywanej bohaterowie biegali w przydziałowych mundurach taktycznych. Każda z postaci posiada zdolności (spójne z fabułą serialu): Motoko kamuflaż termooptyczny (czyli niewidzialność), Batou - wyrzutnię rakiet ukrytą w prawej ręce.

No dobrze, wybrałem postać, doposażyłem w sklepie (do testów dostałem kupę kasy) w odpowiednią broń (brakowało mi na razie karabinów automatycznych seburowo, mam nadzieję, że to się zmieni), zebrałem drużynę z prasowego serwera i - właściwie z kim będziemy walczyć? Wiadomo, z terrorystami. I tu ciekawa sprawa - każdy gra postacią z Sekcji 9, ale przeciwna drużyna widzi nas jako terrorystów, ekran wyboru postaci zresztą pokazuje model nazwany „enemy view”, czyli jak nas widzi przeciwnik. Implikacje filozoficzne

Film

Film „Ghost in the Shell” jest ważny dla polskich fanów.

Był jednym z pierwszych tytułów opisanych w rubryce „Manga Room” w Secret Service, a 1 czerwca 1997 został wyemitowany przez Canal+. Kto nie miał dostępu do płatnej telewizji, obejrzał go na jednej z krążących kopii na VHS.



tego przedstawienia zostawię sobie do rozważenia w jakimś felietonie.

Testowałem trzy dostępne tryby: rzeźnię klasyczną, przejmowanie terminali i podkładanie bomby. W tym ostatnim trzeba podłożyć lub rozbroić ładunek w wyznaczonych punktach (lub wybić przeciwników); w drugim - zająć trzy terminale. Co ciekawe, nagrodą za każdy zajęty terminal jest wypuszczenie Tachikomy - pancernego inteligentnego robota (tak zwany thinktank), który strzela do naszych przeciwników. Aby pokonać wrażliwego thinktanka, należy go najpierw zhakować, co powoduje jednak odsonięcie swojej pozycji dla przeciwników.

Trailery pokazują neonowe miasta przyszłości, w dostępnej wersji gry zaś można było zwiedzać opustoszałą fabrykę (znaną z serialu!), azjatycką metropolię, ruiny miasta czy bazę Sekcji 9 (masa wzruszeń!). Grafika jest w miarę prosta (gra nie ma wysokich wymagań sprzętowych), ale odpowiednio klimatyczna. Ginące we mgle i smogu dalsze widoki są tu uzasadnione fabularnie. Architektura, pojazdy, wszystko żywcem wyjęte z komiksu i serialu. Nie mogą się doczekać, kiedy znów będę mógł wrócić do tego świata. ▀

Fable Legends

Przygotowywana przez Lionhead Studios superprodukcja od końca 2014 roku jest w fazie zamkniętej bety. Wersja open beta ma się pojawić wiosną. Brytyjczycy chwalać się: „Nawet nie spodziewacie się, jak wielka to będzie rzecz!”.

Bez Kickstartera

Tim Schafer pobił rekord crowdfundingu, zbierając ponad 4 miliony dolarów na Broken Age. Teraz jednak pomny złych doświadczeń nie chce już podobnej kampanii dla Psychonauts 2. Double Fine zamierza tym razem wejść na Steam Early Access.

The Climb

O demie Cryteka wykorzystującym możliwości gogli VR pisaliśmy w Pixelu #07. Teraz niemiecka firma ujawniła, że na bazie powyższego przygotowuje nowy tytuł - The Climb. Rzecz polegać będzie na zdobywaniu skał i malowniczych gór.

JUŻ DAWNO TA SUPERPRODUKCJA POBIŁA REKORDY W SPOŁECZNYM FINANSOWANIU

STAR CITIZEN

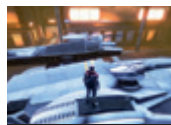
O wysypie space simów pisaliśmy w Pixelu #03. Spośród wielu produkcji kandydat na króla jest tylko jeden.

■ Pagan Baby

Chris Roberts w znaczący sposób zmniejszył swoje zaangażowanie w branży filmowej. Jeszcze kilka lat temu produkował blockbustery z Bruceem Willisem czy Nicolasem Cagem, a obecnie występuje jedynie jako executive producer pomniejszych seriali. Większość czasu zajmuje mu zarządzanie Cloud Imperium Games, która to firma jest podmiotem odpowiedzialnym za Star Citizen.

O tej ciągle rozwijanej, nieskończonej superprodukcji zaczęło być ostatnio głośno z dwóch powodów. Przede wszystkim przekroczono próg 100 milionów dolarów uzyskanych od społeczności internetowej. Nie był to

Kapitan



Chris Roberts zawsze uważał się za sułtana gier. Nie udzielał byle komu wywiadów, nie bratał się z tłumem. Wysoko się za to cenił. Mając 26 lat reżyserował już hollywoodzkie gwiazdy z Markiem Hamillem na czele. Star Citizen jest duchowym spadkobiercą niedokończonego przez niego Freelancera z 2003 roku.



klasyczny crowdfunding, bo ten na Kickstarterze przyniósł „jedynie” 2 miliony. Po prostu wchodząc do gry, trzeba zakupić statek za 45 dolarów, a jeszcze dodatkowo robione są wyprzedaże bardziej ekskluzywnych jednostek, które schodzą w cenie pięćdziesięciokrotnie wyższej.

Chris Roberts to jednak wie jak robić interesy. Wszyscy też zapomnieli, że dwie dekady temu położył potężny Origin Systems po tym jak jego Strike Commander zrujnował finansowo firmę, czego konsekwencją był jej wykup przez Electronic Arts.

Teraz byli pracownicy Cloud Imperium Games mówią o „roztrwonienu” wspomnianego wcześniej budżetu i zbliżającej się wielkimi

krokami katastrofie. Według nich gra nie jest w połowie nawet ukończona. Tymczasem coś się jednak zaczęło dziać. Po tym jak pojawił się update Alpha 2.0, gracze donoszą, że na ulicach kosmicznych miast zrobił się ruch. Coraz więcej użytkowników po pierwszym oszłomieniu i odstawieniu Star Citizen na bok powraca do kosmicznego świata. To, co wydarzy się w 2016 roku z grą Chrisa Roberta, będzie probierzem dla całej branży. Jeśli się uda i gwiazdny świat zaskoczy, ruszy fala niezależnych superprodukcji. Jeśli projekt upadnie, ciężko będzie uzbierać w przyszłości kilka razy mniejsze pieniądze. Star Citizenowi trzeba się więc bardzo uważnie przyglądać. ■

ŻADNA KSIĄŻKA PORUSZAJĄCA TEMAT KULTURY GIER WIDEO NIE JEST NAM OBCA

Przeszedłem to dla was

■ Borek

Beletrystyka warta wzmianki w prasie growej jest rzadka, ale właśnie się zjawiała. Saszę Hady znałem już z kryminałów.

Wiedziałem, że pracowała przy Wiedźminie, więc kiedy usłyszałem, że napisała „Na końcu wchodzą

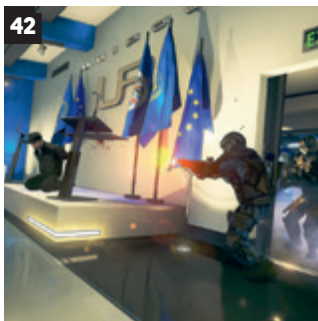
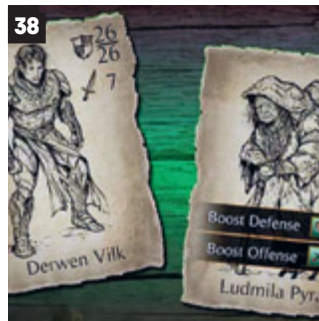
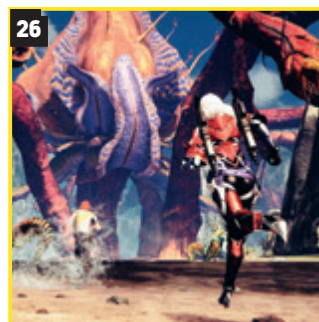
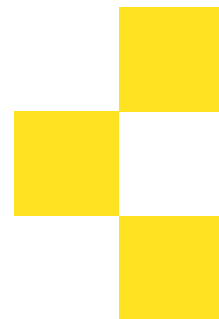


■ Autorka, Aleksandra Motyka w 2013 roku dołączyła do ekipy Wiedźmina 3.

ninja”, powieść obyczajową, dziejącą się w polskim gamedevie - postanowiłem zainwestować dwa wieczory w czytanie. Nie żałuję! Główny wątek zaczyna się od zatrudnienia w (fikcyjnym) studiu Nasty Oranges jako producenta człowieka, który nie ma pojęcia o tworzeniu gier. Szybko okazuje się, że to przede wszystkim pretekst do pokazania studia od środka. Mamy kilkudziesięcioosobowy zespół pracujący nad kolejnym sequelem, kłębiące się pomysły, ludzi i emocje, stosunki rodzinne, towarzyskie, służbowe i damsko-

-męskie, z częstymi odniesieniami do gier i procesu ich powstawania. Kupa świetnych obserwacji, sporo dobrych pomysłów, kilka genericyowych rozważań - na pewno nie proza na Nobla, na pewno proza na dobrą zabawę. Mam jeden podstawowy zarzut. Za szeroko (dużo sidequestów), a za krótko (jakby w mainqueście był bug i nie dawało się go skończyć, sporo wątków zostaje otwartych). Ale może to zapowiedź NKWN2, czego wam, Saszy i sobie życzę. Tak czy inaczej, książkę uważam za godną polecenia. ■

PLAY THE GAME



“ DLA MNIĘ ZESPÓŁ
MOŻE BYĆ NAWET
Z KOLONII KARNEJ
W ZIMBABWE.

Just Cause 3

PC PS4 XONE PEGI 18

PRODUCENT Avalanche Studios Wersja PL: tak

b-side



Wojna... wojna nigdy się nie zmienia. Czasami faktycznie fajnie jest zobaczyć po raz wtóry to samo pole bitwy. A czasami autoplagiat zaczyna zwyczajnie męczyć.

Just Cause wyrosło z tego samego pnia, co seria Saints Row - gra z otwartym światem, dużą przestrzenią do zabawy i akcją skoncentrowaną głównie na urządzaniu wykwiutnych destrukcji. Formuła o tyle dobra, że faktycznie łatwo tu czerpać frajdę z nienarzuconego przez twórców stylu gry. I o tyle trudna, że bez odpowiednio skryptowanych fragmentów szybko złapie nas nuda.

Nie będę owijał w bawełnę - Just Cause 3 garściami czerpie ze świetnej części drugiej i niestety nie dokłada dostatecznie dużo nowego. Placem zabaw już nie są Karaiby czy południowa Azja, a fikcyjna położona na Morzu Śródziemnym wyspa Medici wraz z pomniejszych wysepkami. Bohaterem za to wciąż jest Rico, skrzyżowanie Jamesa Bonda z superherosem, a wrogiem... kolejny opętany dyktator. Twórcy wmawiają nam, że Medici to ojczyzna bohatera i, chcąc nie chcąc,

musimy ją ratować. Nie będę się tego czepiał, bo Just Cause od początku operowało parodią i groteską, a problemy są innej natury. Na przykład takiej, że przebieg gry jest strasznie nieciekawym, a liczne przerywniki filmowe zupełnie nie wykorzystują żartobliwego potencjału - bardziej żenują i męczą. Nie wyszedł z tego ani dobry film sensacyjny, ani komedia na miarę genialnego Saints Row 3.

POWODY DO GRANIA

Sympatyczniej prezentuje się sama rozgrywka. Chodzimy, biegamy, strzelamy. Korzystamy z wyciągarki, spadochronu i dodanego w nowej części kombinezону, który umożliwia szybowanie. Teraz przemieszczenie się na odległość kilku kilometrów jest i szybkie, i przyjemne. Do dyspozycji wciąż są klasyczne środki transportu, przy czym te powietrzne nadal są świetne, a samochody i łodzie nadal irytują fatalnym sterowaniem.

Większa część gigantycznej mapy jest, jak nie trudno zgadnąć, pustym dla gracza obszarem fauny lądowej i oceanicznej. Głównym urozmaicheniem są małe miasteczka i bazy wojskowe. Oba typy miejsc możemy,



✚ Nic tak nie cieszy jak seria Z... czegokolwiek, co wybuchu po zetknięciu z celem.

✚ Z góry widać okoliczne atrakcje i ten świetny, włosko-górski klimat Medici.

It's Me, Mario




Mario Frigo to jeden z głównych NPC – przyjaciel Rico i aktywny rebeliant. Ale bardziej niż na jego pomoc możemy liczyć na dramatyczne teksty i kiepskie żarty.

✚ Włoskie bryki są śliczne, ale mało sterowne.



a nawet musimy przejąć, niszczyć narzędzia siania dyktatorskiej propagandy i urządzając soczyste eksplozje zbiorników z benzyną czy generatorów prądu. I to zdecydowanie najprzyjemniejsza część gry, zwłaszcza gdy dorwiemy się do helikopterów z rakietami, czołgów, myśliwców i sypiących gradem pocisków wyrzutni RPG. Łączenie strzelania z lataniem pozwala nakręcać świetne akcje, choć przy naprawdę dużej zadymie robi się nerwowo i mało precyzyjnie.

I gdy milkną symfonie eksplozji, gaśnie też radocha z grania. Naprawdę ciekawych i dynamicznych misji fabularnych jest niewiele. Poboczne zadania z jeżdżeniem do celu, szybowaniem przez okręgi i strzelaniem na czas miały być lekkie i przyjemne, ale frustruje długi czas ładowania i to, jak wiele razy trzeba powtarzać, by uzyskać dobry wynik. Specjalne części na modyfikacje zbiera się długo, a i tak brakuje wśród nich porządnych wzmocnień na opancerzonych przeciwników. Grafika jest świetna, ale PC bardzo cierpi z braku dobrej optymalizacji. Ale koniec końców najbardziej irytuje mnie fakt, że wszystko jest mocną kalką „dwójki”. Zwiedzanie fikcyjnej Sycylii i oglądanie eksplozji cieszy, jednak Just Cause 3 zostaje wyraźnie w tyle za peletonem gier z końca 2015 roku. ▀



„Znalazła raz pewna pani aparat do bani, sentymentem, wzruszona wzięła go w ramiona...”
- Czesław Śpiewa.

Red Game Without A Great Name


■ PC ■ MAC ■ IOS ■ PSV PEGI 12

PRODUCENTI iFun4all Wersja PL: nie

■ Michał R. Wiśniewski



Czarno



„Teatr cieni” w grach wideo stał się podgatunkiem estetycznym. RGWAG, Contre Jour, Limbo, Badland, Orphan i inne. Czasem chodzi o klimat, czasem o mechanikę, a czasem – zwykle przy grach przeglądarkowych – o zwykłe cięcie kosztów.


W starych dobrych czasach gry miały proste, konkretne tytuły. O czym był King's Quest? O queście króla. A River Raid? O nalocie na rzekę. Boulder Dash – o uciekaniu przed głazami. I w pewnym sensie również Czerwona gra bez wspaniałego tytułu jest dokładnie tym, za co się podaje. Jest czerwona i ma śmieszkowy tytuł, który wprawdzie pozwala na chwilę wyróżnić się z potoku gier, ale nie buduje żadnej narracji. Gra, która w tytule zdradza, że jest grą.

Narrację próbuje zbudować za to dołączony filmik i piosenka. Na filmiku, utrzymanym w spójnej stylistyce całej gry, oglądamy steampunkową panią, która wysła

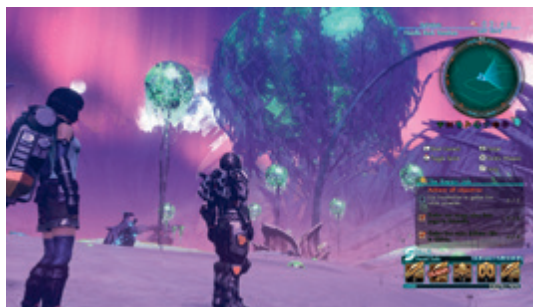
nakręcanego ptaszka z listem. Piosenką jest zaś utwór Czesława Moziła „Maszynka do Świerkania”. O ile wersy „Ty jesteś starym gratem / Ja cię naprawię zatem / Zmienię ci obudowę / I włożę części nowe” pasują do tego, co widać w grze, to już „zaświergolisz czasem / A ja cię wsadzę w klatkę / Byś nie odleciał przypadkiem” zupełnie się z nią rozmija. Pańcia z „Red Game...” nie tylko wypuszcza swoją maszynkę z klatki, ale każe jej lecieć przez okrutny, steampunkowy labirynt pełen zabójczych przeszkód. Z klatki do klatki. Tytułowa czerwień i jej rozliczne odcienie widać w pięknym tle. Sam ptaszek, labirynt i przeszkody są czarne, przez co gra przypomina Badland.

Różni się jednak sterowanie. Nasz nakręcany ptaszek leci sobie sam, aż dojdzie do ściany lub zginie, wpadając na zabójczą przeszkodę, gracz zaś może go złapać i teleportować w inny punkt planszy. Jeśli zrobi to za późno, ptaszycydo zginie zgniecione krawędzią ekranu. W wersji na urządzenia mobilne (telefony i PS Vitę) robiło się to palcem. Przedstawiciele klanu PC mogą użyć swoich ukochanych myszy i poprzeciągać ptaszka tak, jak przeciąga się ikonki na pulpicie Windows w chwilach ekstremalnego znużenia. Przyznam, że mi ta wersja sterowania nie przypadła do gustu, zwłaszcza w co bardziej wymagających momentach gry. Bardzo się cieszyłem, że mój komputer wyposażony jest w ekran dotykowy, który sprawdził się wyśmienicie.

Mimo mobilnych korzeni RGWAGN nie popełnia grzechów znanych z gier na smartfony: płaci się za grę, nie za jej ułatwienia, a sama gra jest złożona ze starannie zaprojektowanych poziomów o wzrastającej złożoności i wyzwaniu, nie zaś z nieskończonej maszynki do wyciągania mikropłatności. Przyjemny zabijacz czasu do odmłodzenia między sesjami w coś poważniejszego. ■



■ Rozgrywkę urozmaicają różne wynalazki-przeszkadzajki, jak rury z parą zmieniające kierunek lotu.



Świat Xenoblade jest jednym z najpiękniejszych w historii gier wideo, a sama gra wyciska z Wii U siódme poty.

✚ Ta gra byłaby wystarczająco miodna, nawet gdyby cała rozgrywka polegała jedynie na bieganiu po świecie i robieniu fotek. W sumie można i tak grać, przynajmniej dopóki nie pożre nas potwór wielkości Pałacu Kultury.

✚ Bazą operacji jest NLA, oderwana część mieszkalna statku, wzorowana na Los Angeles. Jednak zamiast upchanego na maksa blokowiska mamy Beverly Hills.



Xenoblade Chronicles X

WIIU PEGI 12

PRODUCENT: Monolith Software **Wersja PL:** nie

Sos

Gry zaczynające się na „Xeno-” zawsze charakteryzowały się fenomenalną jakością wykończenia oraz ciekawą fabułą. Zresztą pierwsza gra w „serii”, Xenogears, została zbudowana na fabule napisanej dla Final Fantasy 7, która „nie przeszła”, bo była zbyt mroczna i zawiła.

Najnowsza jej odsłona, Xenoblade Chronicles X, nie jest bezpośrednim sequelem oryginalnego XC. Wykorzystuje ten sam system walki, podobne statystyki i scenerie, jednak fabuła nie nawiązuje do poprzedniczki. Otóż w roku 2054 starcie dwóch obcych cywilizacji zaraz obok naszej planety zniszczyło ją doszczętnie. Z każdego większego miasta na Ziemi wystartowała w kosmos arka z jej mieszkańcami, ale większość z nich nie wydołała się z orbity. My wcielamy się w jednego z rozbitków załogi Białego Walenia, który awaryjnie lądował na nieznanym planecie. A że nie ma dokąd wracać, Ziemianie postanowili zadomowić się tam na stałe.

Planeta Mira zasiedlona jest przez przeróżne stwory, niektóre okropnie agresywne. Na szczęście mamy do dyspozycji niesamowicie zagmatwany



W walce z żarłocznymi potworami do dyspozycji mamy przesadną ilość ekwipunku. Od pełnych zbroi aż do nieco bardziej rubasznych rozwiązań.

system walki, który pomoże nam pozbyć się zagrożenia. Znów musiałem zasięgnąć porad manuala, jednakże nawet tam nie można znaleźć wszystkiego. Żeby przyzwycząić się do nadmiaru statystyk, trzeba trochę poeksperymentować. To jednak całkiem dobra zabawa i odkrywanie tego po trochu jest całkiem miłe. Jeżeli zagubimy się w tym wszystkim, możemy się pocieszyć brakiem funkcji game over. Po przegranej walce w XCX nie ponosimy żadnych strat.

Kiedy znudzi nam się walka, można też pozwiedzać. A jest co,

U jak Usain



Nielimitowany sprint o prędkości malucha pomoże nam skutecznie zwiedzać świat gry. Do dyspozycji są też gigantyczne mechy, ale na te trzeba zastrzyż.

bo do dyspozycji mamy mapę większą nawet od wiedzmińskiej, bogatą w szczególności, z pięknymi, zróżnicowanymi sceneriami. Do tego brak niewidzialnych ścian plus możliwość niszczenia wszystkiego pozwalają wejść praktycznie wszędzie. To sprawia, że odkrywanie zakamarków staje się świetną zabawą.

Całości dopełnia dobrze opracowany system online, gdzie w samej grze nie spotykamy zsynchronizowanych użytkowników, lecz ich awatary stojące w różnych miejscach. Można posłuchać, co mają do powiedzenia, i zaprosić ich lub ich awatary na wspólną misję. Można też olać online i grać samemu. Na planecie Mira jest dość roboty na spokojnie ponad 100 godzin zabawy.

Xenoblade Chronicles X to zdecydowanie najlepsza gra na Wii U do tej pory i obowiązkowa pozycja dla każdego posiadacza tej konsoli. Znakomity RPG z przepiękną grafiką, niesamowitą grywalnością i wypełnionym po brzegi miodem światem, w którym dla siebie znajdują coś zarówno miłośnicy cRPG, jak i pożeracze jRPG, nawet o najbardziej wybrednym podniebieniu. ■

■ Ziemianie w XCX są trochę jak Polacy w kosmosie. Przylecieli, bo u nich nie ma już czego szukać, i mimo że ciężko pracują, to wszyscy się ich boją i nikt ich nie lubi.



Space Engineers

PC

PRODUCENT Keen Software House Wersja PL: tak

User Jama

ACCESS

Jak powiedział Teodor von Kármán, jeden z pionierów aerodynamiki - naukowcy odkrywają świat, który istnieje, a inżynierowie tworzą świat, którego nigdy nie było.

Space Engineers pozwalają badać kosmos, budować statki z pozyskanych zasobów, uzbrajać je, udoskonalać, ale też rozważać czy po prostu porzucić w próżni kosmicznej.

Rzecz została stworzona przez czeską firmę Keen Software House z kwaterą w Pradze. Wykorzystuje autorski silnik VRage 2, w którym świat nie jest kreowany jak w większości gier za pomocą wielokątów tylko wokseli. Woksel to odpowiednik piksela w przestrzeni trójwymiarowej,



czyli najmniejsza możliwa jednostka. Z wokseli jak z klocków możemy zbudować wszystkie potrzebne nam obiekty, a silnik gry zapewni, że będą się zachowywały zgodnie z prawami fizyki.

Gra pozostaje w fazie wczesnego dostępu na Steamie już od dwóch lat. Ten długi okres dojrzewania trochę studzi nadzieje na rychłe ujrzenie finalnego produktu, ale już teraz liczba elementów i złożoność świata zapewniają wiele godzin zabawy. W samym pierwszym roku sprzedało się jej milion sztuk przy cenie rzędu 20 euro. Nawet jeśli była pokusa, żeby rzucić robotę i zacząć wydawać pieniądze, to zespół się jej oparł. Publikowane są regularne uaktualnienia, widać ciągły rozwój. Wersja z listopada została rozbudowana o duży kawałek świata w postaci planet, nad czym studio pracowało od lutego. Dodajmy - planet zbudowanych w oparciu o woksele, które można budować i niszczyć, tak jak resztę obiektów w grze. Jednak coś za coś: planety wymagają ponad 8 GB pamięci RAM oraz mocnej karty graficznej.



Przyjmując, że ludzik ma 1,80 metrów wysokości, największa planeta w grze ma w tej skali 120 km średnicy i powierzchnię ponad 45 000 km².



Tutaj słońce orbituje wokół planet.

Skafander wymaga energii do systemów podtrzymania życia i wodoru jako paliwa do silników manewrowych.



Wichajstry

Pomysł na grę inspirowany był Lego Technic. Mamy aktualnie do dyspozycji 119 klocków. Każdy wymaga innych zasobów, by go wytworzyć. Mogą występować w dwóch rozmiarach, w zależności od przeznaczenia. Ciekawostką jest klocek programowalny, na którym można uruchamiać skrypty utworzone przez gracza.

Keen Software House od początku nastawiał się na współpracę ze społecznością skupioną wokół gry. Dzięki temu obecnie jest olbrzymia biblioteka kilku tysięcy obiektów stworzonych przez graczy i pasjonatów: statki z „Gwiezdnych wojen”, Enterprise ze „Star Treka”, Normandy z Mass Effectu i wiele innych.

W maju twórcy poszli na całość i udostępnili pełny kod źródłowy do Space Engineers, aby umożliwić innym programistom modyfikowanie i ulepszanie gry w najszerszym możliwym zakresie. Oczywiście nie wystarczy ściągnięcie źródeł i skompilowanie ich, by grać za friko. Dostęp do plików z zasobami graficznymi i dźwiękowymi niezbędnymi do zabawy uzyskujemy dopiero po zakupieniu kopii gry na Steamie.

Marek Rosa, szef Keen Software House, ogłosił już kolejne projekty. Pierwszym jest rozbudowywana od lutego gra Medieval Engineers, gdzie silnik gry kosmicznej został zastosowany w realiach średniowiecznej Ziemi. Drugi jest dużo bardziej ambitny, w który sam Rosa inwestuje 10 milionów dolarów własnych środków. Chce w 10 lat stworzyć komputerowy odpowiednik ludzkiego mózgu, sztuczną inteligencję ogólnego zastosowania. Produkt będzie mógł być stosowany w grach, w przemyśle, a także w celu tworzenia nowych, doskonalszych wersji samego siebie. ■

14.05.2016

PAPER

PAPER FINE
PRESS

AGA EXPO
2016

IN paper-again.com



Mario Tennis: Ultra Smash

Stylizacja gier z Mario na Wii U pozostaje niezmienną i nie ma co ukrywać, że wąsaty majster prezentuje się całkiem nieźle.

WIIU PEGI 12

PRODUCENT Camelot Software Planning Wersja PL: nie

Sos

Mario jest jedną z najbardziej wszechstronnych postaci w historii gier wideo. Oprócz tradycyjnego ratowania księżniczki z rąk włochatej małpy czy też najeżonej kolcami kappy potrafi również grać w golfa, jeździć gokartami, leczć wredne wirusy, no i oczywiście udrażniać kanalizację. Do tego wszystkiego przywdziewa czasami strój kota lub szopa. Jednak tym razem przyszło mu pograć w tenisa. I to nie po raz pierwszy, gdyż seria Mario Tennis sięga czasów cieszącego się złą sławą systemu Virtual Boy. Mario Tennis: Ultra Smash to najnowsza odsłona serii na konsolę Wii U.

Tym razem jednak Mario i Luigi nie przebijają się, lecz grają w tenisa w znanych wszystkim „ciuchach roboczych” (w przeciwieństwie do żeńskiej części kadry grzybowego królestwa, która otrzymała nieco bardziej zwiewne stroje). Łącznie w grze do wyboru mamy 16 postaci, w tym cztery początkowo zablokowane.

Postacie nie różnią się tylko wizualnie, lecz również umiejętnościami i stylem gry. Wszystko jest całkiem nieźle zrównoważone. To pozwala znaleźć nam postać dla siebie.

W grze mamy cztery tryby rozgrywki. Podstawowym jest Mega Battle, gdzie na korcie od czasu do czasu ląduje Mega Mushroom. Gdy go łapiemy, rozmiar naszego zawodnika znacznie się powiększa, a razem z nim siła i zasięg. Następnym trybem jest Mega Ball Rally, gdzie razem z przeciwnikiem staramy się odbijać gigantyczną piłkę jak najdłużej. Zamiast trybu turniejowego mamy Knockout Challenge, gdzie mierzymy się kolejno z coraz mocniejszymi przeciwnikami.

I ostatecznie jest tryb Classic Tennis, jeżeli kogoś irytują megagrzybki i inne wymysły. Istnieje też tryb online, gdzie spotykamy się z wylosowanym przeciwnikiem, grając w singla lub debla.

Brakuje niestety samouczka. Zastępują go pojedyncze podpowiedzi wyświetlane przed każdą rozgrywką. Dzięki temu po raz pierwszy od dawna miałem okazję zasięgnąć wiedzy manuala, który również wydaje się dość skąpy. Jest jednak w sam raz, biorąc pod uwagę prostotę rozgrywki i niewielką liczbę trybów gry.

Brakuje za to możliwości grania wspólnie z innym graczem przeciwko komputerowi. W trybie współpracy możemy zagrać jedynie online.

Całość wydaje się skąpa i uproszczona nawet w porównaniu do wersji z Nintendo 64.

Mario Tennis może okazać się jednak całkiem ciekawą pozycją dla najmłodszej części widowni. I dla niegrających w gry wideo znajomych, którzy wpadli na kawę, a rozmowa z nimi się nie klei. ■

Postacie



Początkowo do wyboru mamy 12 postaci, jednak można odblokować jeszcze 4 dodatkowe. Podobnie jest z poziomami, które odkrywamy, wykonując skomplikowane zadania jak na przykład „wygraj 50 meczów”.



Hard West

PC MAC

PRODUCENT CreativeForge Games Wersja PL: tak

Krooger

Do Hard West pochodziłem kilka razy. Po raz pierwszy, kiedy po raz pierwszy zginąłem. Po raz drugi, kiedy zasiadłem z większą motywacją, zrozumiałem, co poprzednio zrobiłem źle i boleśnie dowiedziałem się, że nie można zapisać stanu gry podczas misji. I po raz trzeci, kiedy postanowiłem do Hard West podejść na spokojnie i zacząć go po prostu odkrywać.

Dopiero wtedy dostrzegłem piękno tej gry. Skończyłem grać o 6 nad ranem z wielkim uśmiechem na twarzy i gdyby nie to, że na serio powinienem był wtedy trochę pospać, pograłbym jeszcze kilka godzin. Ten tytuł wciąga i to wciąga, jak pierwszy X-COM, przy którym zarywałem nocki ponad dwie dekady temu. Taka pozycja jak Hard West nie zdarza się codziennie.

✚ Nieczęsto zdarza się, żeby bohater rozpoczął przygodę wychodząc z trumny, w której był przygotowany do pochówku.

Gra podzielona jest na dwa główne tryby rozgrywki. Pierwszy to widok mapy Dzikiego Zachodu, po której podróżujemy i zdobywamy informacje, rekrutujemy nowych członków naszej ekipy czy też odkrywamy wyjątkowo ciekawą historię. Duży ukłon należy się ludziom odpowiedzialnym za fabułę - napisana jest bardzo westernowo, dowcipnie i inteligentnie zarazem. Co więcej, w tym trybie wiele razy zdecydujemy o dalszym rozwoju akcji - wszystko zależeć będzie od tego, czy wolimy rozmawiać, grabić czy handlować. Na swojej drodze spotkamy rozmówców, potencjalnych członków naszej bandy jak i wszelkiego rodzaju kramy i tawerny, w których zakupimy uzbrojenie i przydatne przedmioty. Oprócz broni do dyspozycji oddano nam talię kart, których skuteczność oparta jest na zasadach gry w pokera. Karty to specjalne „perki”, które przypisujemy każdej postaci. Te z kolei ułożone w odpowiedniej konfiguracji pozwalają uzyskać dodatkowy bonus.



✚ Grafika stoi na najwyższym poziomie. Widać, że włożoną w nią dużo pracy.

Karty



Karty zdobywa się podczas misji i na ekranie mapy. Drugi tryb gry to mapa akcji, pokazująca głównego bohatera i jego bandę w rzucie izometrycznym, który można obracać w cztery strony. Terenem działań są między innymi miasteczka, osady oraz wnętrza różnych budynków - wszystko w gęstym klimacie westernowym. Doskonałym uzupełnieniem atmosfery jest gra światła. W słoneczny dzień przeciwnik skrywający się za rogami może rzucić widoczny cień. Dzięki temu można spróbować przestrzelić drewnianą przeszkodę, za którą stoi. Można też skorzystać z możliwości strzelenia rykoszetem i pozbyć się go w bardziej spektakularny sposób, na przykład odbijając kulę od metalowego garnka, haka i dzwonu kościelnego. Hard West jest trudny i potrafi na początku do siebie zniechęcić, ale po doposażeniu bandy i złożeniu kilku talii kart gra nabiera prawdziwych rumieńców. Bezlitośnie wciąga i nie frustruje już tak bardzo, ale wysoki poziom trudności daje o sobie znać co jakiś czas. Hard West to bardzo świeże podejście do turowej gry akcji. Stara szkoła bije od tej gry na kilometr. A główny bohater... Głównego bohatera warto jest poznać osobiście. ■



Beginner's Guide

PC MAC

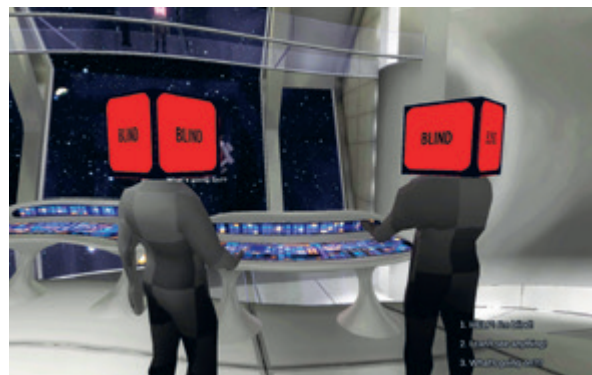
PRODUCENT Everything Unlimited Ltd. Wersja PL: nie

Paweł Schreiber

Każdy, kto grał w The Stanley Parable, wie, że Davey Wreden nie robi gier banalnych. TSP było wieloma rzeczami naraz: głęboką analizą tego, jak gry wideo opowiadają nam historie i dlaczego w nie wierzymy, ciekawym spojrzeniem na problem wolności w ogóle, a do tego wszystkiego po prostu świetną (nie-)grą.

Dzisiaj to już pozycja kanoniczna dla każdego inteligentnego gracza. Nic zatem dziwnego, że inteligentni gracze powinni się też zainteresować premierą najnowszego dzieła Wredena – Beginner's Guide.

Schemat jest, przynajmniej na pierwszy rzut oka, podobny jak w poprzednim tytule. Rozgrywką skupia się na eksploracji coraz pokrętniej zbudowanych przestrzeni w towarzystwie narratora przewodnika. Jednak o ile w The Stanley Parable to bezosobowa przestrzeń biura, tu pojawia się dużo więcej emocji. Głos Wredena oprowadza nas w porządku chronologicznym po grach tworzonych przez jego przyjaciela o pseudonimie Coda. Gry Cody – przeważnie niedokończone i dziwaczne – stają się dla narratora źródłem informacji na temat ich autora. Słuchając głosu narratora, zwiędzamy nie tylko przestrzeń, ale również emocje Cody – jego zmieniające się, coraz mroczniejsze nastroje, które sprawiają, że gry coraz bardziej niepokoją. Trzeba przyznać, że persona Wredena – choć miejscami przybiera denerwująco mentorski ton – zwraca uwagę na fascynujące szczegóły i pokazuje elementy,



W kraju ślepców jednooki jest królem.

Drzewo



Narrator wyjaśnia nam znaczenie kolejnych gier Cody. Wiszące w pustej przestrzeni wysypki z drzewami mają być obrazem niemości twórczej.

Przestrzenie mają w sobie czasem piękną sterylną przypominającą pierwszego Mysta.

które Coda starał się ukryć przed odbiorcą. Ale gry Coda są ciekawe i bez jego komentarza. Powinny przypaść do gustu wszystkim, którzy pokochali surrealistyczne i nieprzewidywalne rozwiązania z The Stanley Parable. W pewnym momencie pojawia się jednak duże ALE. Przecież każdy, kto grał w The Stanley Parable, wie, że narratorowi nie można do końca ufać. Racją jego bytu jest zawsze wodzenie odbiorcy za nos – prędzej czy później okazuje się, że to, o czym opowiada, ma drugie i trzecie dno. I że gada stanowczo za dużo. Więcej nie mogę powiedzieć. Pozostaje mi tylko zachęcić, żeby każdy sam zobaczył, o co chodzi.

Żeby jednak nie pozostawiać czytelnika w stanie kompletnego zawieszenia, dopiszę jeszcze podsumowanie: The Beginner's Guide to, podobnie jak The Stanley Parable, błyskotliwa rzecz o czytaniu i rozumieniu gier komputerowych. Tam była mowa o narracji, a tu o czymś o wiele mniej uchwytnym – próbach znajdowania śladów twórcy i dodatkowych znaczeń w jego grach. Lubimy dzisiaj doszukiwać się w grach wideo autentycznych emocji, coraz częściej traktujemy je jako medium służące nie tylko rozrywce, ale i ekspresji – i trudno o mądrzejszy komentarz na temat tego zjawiska niż The Beginner's Guide. To świetna, bardzo poruszająca i piekielnie inteligentna gra, która działa dużo lepiej niż setki tysięcy znaków, jakie wciąż wypisujemy na temat emocji w grach. Włącznie z niniejszym tekstem, który wobec tego kończę. ■



Korytarz pełen dziennikarzy – największe marzenie i największy koszmar każdego celebryty.



NOWA Fantastyka

Najstarszy...
...jedyny na rynku

miesięcznik
miłośników fantastyki

- > opowiadania
- > recenzje
- > publicystyka
- > piszemy też o grach komputerowych!

PROMOCJA PREUMERATY

Zamów prenumeratę do 20 stycznia 2016
i odbierz w prezencie płytę z archiwum cyfrowym
zawierającym komplet numerów 1982-2009

Ponad 26.000 stron tekstu
Prawie 150.000.000 znaków

Daj znać, jak przeczytasz!



TYLKO
84 zł

prenumeratę zamówisz na:
ksiegarnia.proszynski.pl/prenumerata

PRENUMERATA

- > prosto do domu
- > wcześniej niż w kiosku
- > trzy numery za darmo



Odwiedź nas na
www.fantastyka.pl



że wynagradza chroniczny brak amunicji do kusz, łuków czy prostych pistoletów. Z kolei dzięki losowości rozgrywka nie nudzi się nawet mimo tego, że twórcy przygotowali tylko 13 map. Szkoda jedynie, że zabrakło trybu pozwalającego kierować poczynaniami Skavenów. Cieszy za to fakt, że po ukończeniu każdego etapu bierzemy udział w losowaniu potężnych broni, dzięki którym nasi bohaterowie stają się coraz silniejsi.

Zabawa nie należy do łatwych, zwłaszcza jeżeli nie gramy ze sprawdzoną ekipą. Już na normalnym poziomie trudności drobne błędy, jak sprowokowanie patrolu silniejszych przeciwników, często stają się gwoździem do trumny całej drużyny. Niestety, do rozgrywania niektórych plansz ciężko jest znaleźć chętnych. Można oczywiście grać z botami, ale mijają się to z celem. Towarzysze sterowani przez komputer doprowadzają nas do szału, bo nawet nie próbują realizować celów misji. Zazwyczaj ignorują też fakt, że leżymy na ziemi i czekamy na pomoc. Konieczność użerania się z SI to największa bolączka gry. Jeśli mamy znajomych, gotowych wesprzeć nas w boju ze Skavenami, czeka nas wiele godzin dobrej zabawy. W przeciwnym wypadku lepiej poczekać na obniżkę ceny i zastrzyk nowych graczy. ■

Vermintide

PC PS4 XONE

PRODUCENT Fatshark Wersja PL: nie

gprpich

Ta sieciowa gra akcji nastawiona na współpracę i radośnie gromienie hord przeciwników doskonale łączy sprawdzone rozwiązania i świeże pomysły, a do tego przynosi mnóstwo satysfakcji... o ile uda się znaleźć chętnych do zabawy.

Czterech śmiałków rusza powstrzymać Skavenów - groźne, szczuropodobne istoty, które opanowały dosłownie każdy zakamarek znanego fanom Warhammera miasta Ubersreik. Choć w grze znalazły się elementy znane z RPG-ów, takie jak tworzenie wyposażenia, praktycznie nie ma tu fabuły. Kolejne plansze są od siebie zupełnie niezależne, podobnie jak kampanie w grach z serii Left 4 Dead.

W każdej z nich autorzy stawiają przed nami określone cele: dotrzeć gdzieś, poznać w wyznaczone miejsce beczki z prochem, zniszczyć łańcuchy podtrzymujące magiczne dzwony czy bronić studni przed kolejnymi falami wrogów. Krótsze z plansz kończymy w 10-15 minut, dłuższe potrafią zająć nawet pół godziny. Choć warunki zaliczenia etapu są zawsze takie same, rozmieszczenie i liczebność przeciwników, a także dostępność

wspomagaczy takich jak bandaże czy mikstury szybkości, zmienia się przy każdym podejściu. Podobnie zresztą moment ataku specjalnych jednostek wroga. Przewracający postać zabójca, przyjemniaczek z railgunem, hycel odciągający gracza od kompanów czy gigantyczne połączenie szczura z ogrem nie są może przeciwnikami szczególnie oryginalnymi, ale potrafią napsuć krwi. Machanie orężem sprawia ogromną satysfakcję. Szlachtując tłumy przeciwników, czujemy, że trzymamy w dłoniach ciężkie narzędzia mordu, a nie plastikowe zabawki. Walka w zwarciu jest na tyle przyjemna,

Kuźnia

Pomiędzy kolejnymi potyczkami możemy skorzystać z kuźni znajdującej się w interaktywnym lobby gry. Da się w niej połączyć 5 zdobytych broni w jedną potężniejszą, a także przetapiać niepotrzebne egzemplarze na surowce, z pomocą których wzbogacimy inne narzędzia mordu o nowe, przydatne właściwości.



Atak szczurzego ogra to nie przelewki. Bestia jest diabelnie wytrzymała, zadaje ogromne obrażenia i potrafi zrzucać graczy z dachów czy pomostów.

MOOTANTZ



Głównymi bohaterami gry są Mootki. Sympatyczne stworki stworzone przez doktora Browna, których zadaniem jest odnalezienie zbiegłych Mootków. Na początku wybieramy Mootka, którym chcemy sterować. Każdy z Mootków składa się z trzech części, które możemy dowolnie zmieniać, ale nie ma to w tym przypadku większego znaczenia, ponieważ w trybie dla pojedynczego gracza nie walczymy z przeciwnikami, a zbieramy porzucane po mapie przedmioty i staramy się zmieścić w limicie ruchów przyznanych na planszę. 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.

Światem gry jest podwórko dookoła domu, a zarazem laboratorium, doktora Browna, szalonego naukowca. Podwórko nie jest zwyczajne, ponieważ można na nim znaleźć śmietnisko, bajorko, lodowisko, anomalie kosmiczną, ale też pustynię i las. Do zebrania jest cała masa przedmiotów, a pod koniec każdego z etapów czeka zaginiony Mootek, którego można pokonać wyłącznie w jeden sposób – uderzyć go wtedy kiedy się nie rusza. Do wyboru jest dwadzieścia postaci, które posiadają swoje własne historie. Karta z literką M tuż obok Mootka odkrywa wszystkie te historie, a kostka do gry losuje wygląd każdego Mootka. Jego osobowość jest wtedy jednak zbyt mocno skomplikowana i nie można poznać jego historii. Po przejściu wszystkich światów zbiegłe Mootki wracają do profesora Browna, który na przyszłość nauczy się zamykać okna. Zabawę można rozpocząć wchodząc na stronę www.mootantz.pl

[naszasklasa](http://naszasklasa.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





✚ Budowa bazy napotyka niekiedy wiele przeszkód. Ot, choćby atak wrogiej armii.

Ashes of the Singularity

✚ Stardock słynie z dopracowanych gier, które zarazem są bardzo... drogie. Firma nie stosuje raczej okolicznościowych promocji.



PRODUCENT Stardock Entertainment, Oxide Games Wersja PL: nie

Gregorius

ACCESS

Direct X



Gra korzysta z nowego DirectX 12 i Windows 10, który pozwala między innymi na jednoczesne obsługiwane setek tysięcy niezależnych źródeł światła. I to widać na monitorze, jeśli tylko ma się odpowiedni sprzęt...

W czerwcu na łamach Pixela zapowiedziałem krótko nową wannabe-gwiazdkę na scenie RTS-ów, której główną zaletą miała być wielość obiektów na mapie oraz wykorzystanie nowego DirectX w wersji 12 i funkcji Windows 10. Na Steamie już się pojawiła wersja pre-beta (czyli to jest chyba alfa, bo stanów pośrednich raczej się nie widuje), z którą z przyjemnością się zapoznałem.

Stardock, którego twórcy już mają na koncie serię Galactic Civilizations, wzięło się za klasycznego RTS (we współpracy z Oxide Games). Przepis jest znany i oklepany na tysiąc sposobów - budujesz bazę, produkujesz jednostki, zajmujesz złoża, zdobywasz punkty kontrolne, wzmacniasz

jednostki, niszczysz bazę wroga, wygrasz. Wiele firm na tym sprawdzonym przepisie zbudowało swoje marki, wiele poległo. Jak będzie z Ashes of Singularity? Wrażenia z pre-bety mam mieszane.

Ponieważ pod hasłem „masowego RTS” mają się kryć bitwy na wielką skalę, zagrałem z pięcioma AI na różnym poziomie trudności. Według twórców AI ma być dobre, a silnik gry zoptymalizowany do obsługi nawet kilkudziesięciu tysięcy jednostek na raz. I powiem szczerze - działa! Co prawda udało mi się wyprodukować może ze 150 pojazdów i zaatakować wroga, ale razem na ekranie było z 500 obiektów, które do siebie strzelały - i mój nie najnowszy komputer dał sobie z tym spokojnie radę! (jak łatwo policzyć, przegrałem).

To ten typ RTS-ów, w których nie ma mikrozarządzania, ale czy sta strategia - misisz zajmować kolejne punkty na planszy, bronić ich, masowo produkować jednostki i atakować dalej. Popelnisz błąd, nie wybierzesz optymalnej drogi ataku, to przegrałeś. Gra się toczy naraz w wielu punktach mapy, jest bardzo wymagająca (AI na poziomie Insane jest nie do pokonania), a jednostki poruszają się dość wolno, więc musisz dobrze zaplanować kierunki ruchu i ataku, ponieważ ich korekta będzie trwała długo. I to jest fajne!

Dlaczego mam mieszane wrażenia? Bo gdzieś już to wszystko widziałem (ostatnio na przykład w zabawnym Planetary Annihilation), bitwy są faktycznie duże, ale wpływ na nie ma się znikomym, jednostki przesuwały się po mapie bardzo powoli (to też wada - brak mi oddziałów szybkiego reagowania, a lotnictwo nie wymiała), system wzmocnień jednostek jeszcze nie został zaś do końca wdrożony. Zagrać kilka razy - można. Do względnie nowych hitów, które można zagrywać do bólu, takich jak Company of Heroes 2, Planetary Annihilation czy nawet Dawn of War (z dodatkiem Ultimate Apocalypse) - jeszcze daleko. Może to kwestia pre-bety? Mam nadzieję! ■



✚ Pieeerdziuuu! Największy pojazd, czyli dreadnought, sieje spustoszenie.

NAJWIĘKSZY MAGAZYN MOBILNYCH TECHNOLOGII



WELCOME TO THE WORLD OF MOBILITY



Thea: The Awakening

PC

PRODUCENT MuHa Games Wersja PL: nie

Zdan **ACCESS**

Dawno, dawno temu, za wieloma kartkami, za wieloma magazynami zdarzało mi się recenzować płyty muzyczne. Specjalność miałem dość ograniczoną, bo były to krążki z klasycznym metalem. Taka specyfika pisma, rozumiecie? I w tymże piśmie niektórzy moi redakcyjni koledzy mieli pewną zasadę – polskie płyty oceniali łagodniej i patrzyli na ich wady przez palce. Nigdy nie umiałem tego zrozumieć. Dla mnie zespół może być nawet z kolonii karnej w Zimbabwie. Albo jego płyta jest dobra albo nie. Słaby może ze mnie patriota i powinienem się bardziej pochylić nad mozołem naszych metalowych muzykantów, ale zawsze twierdziłem, że moje podejście jest proste i uczciwe.

I w tym przypadku z powodu polskiego rodowodu gry specjalnej litości nie będzie i być nie może. Choć Thea koncepcyjnie i gatunkowo mocno się wyróżnia (mix strategii, gry karcianej

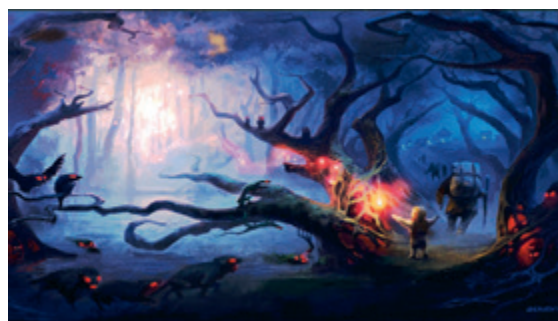
i odrobiny elementów rogue-like - to rzecz godna uznania), to jednak nie ratuje to gry od sporej liczby grzeszków. Poziom trudności i bardzo duża losowość rozgrywki powodują tylko i wyłącznie frustrację. Ma się ochotę odkrywać przedstawiony w grze świat, ale trzeba na każdym kroku uważać, aby jeden z naszych cennych osadników przypadkiem nie zginął. Bo następnego dostać tak trudno, jak dobry kredyt we frankach. Rozbudowa osady też nie jest specjalnie fascynująca - ot, kilka budynków, z których żaden specjalnie nie porwa wyobraźni. Do tego grając, ma się wrażenie pewnej statyczności - niby coś się zmienia, niby widzimy więcej mapy, ale w ostatecznym rozrachunku to za mało. Czyli co? Wyrzucamy

Kuźnia



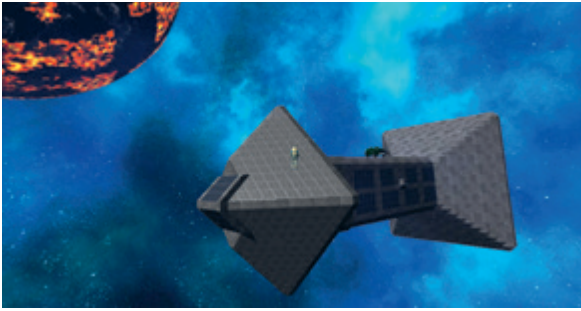
Thea: The Awakening to pierwsza gra założonego w 2010 studia MuHa Games. Część zespołu ma doświadczenie w produkcji tytułów AAA, takich jak choćby dwie części serii Wiedźmin.

Smoki, smoki, ja tu wszędzie widzę smoki...

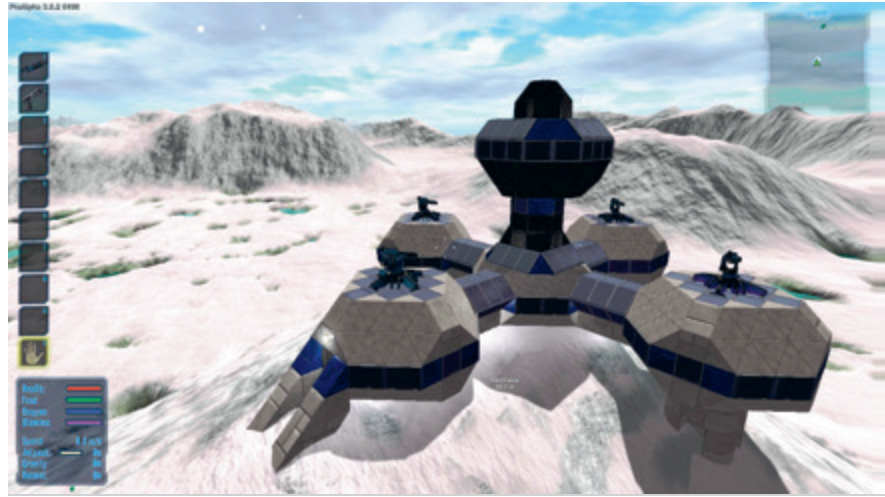


„Jesteśmy otoczeni i mają nad nami totalną przewagę liczebną? Na co jeszcze czekamy - do boju!”

grę na śmietnik? Otóż nie. Thea ma jednak w sobie to coś, co powoduje, że pomimo powyższych przywar chce się do niej wracać. Jest jak barman znający jeden drink, ale robiący go po mistrzowsku. Ten drink ma nazwę klimat. Za to twórcom gry cześć i chwała. Pomysł umieszczenia całej akcji w świecie zatopionym w słowiańskiej mitologii to rzecz godna może nie growego Nobla, ale zdecydowanej pochwały. Chochliki, słowiańscy bogowie - to wszystko znakomicie działa na wyobraźnię i walczy z chęcią wyłączenia gry i pójścia na piwo. Pomimo toporności rozgrywki chcemy zobaczyć kolejne wydarzenia, kolejne spotkanie z jakimś dziwnym stworem. Wszystko z powodu klimatu. Oddając deweloperowi co deweloperskie, wypada wspomnieć o systemie walki, czyli elemencie karcianym. Jest dobrze pomyślany i dość rozbudowany. Do tego dość oryginalny. Czyli tu też pochwała. Czy warto się Thei przyrzec? Ostatecznie - tak. Z powodu klimatu rozgrywka potrafi wciągnąć. Niech tylko twórcy wyrzucą tę toporność i losowość. Wtedy będzie można pochwalić jak dobrą metalową płytę. Niezależnie od narodowości... ▀



✚ Cztery odmienne klimatycznie planety i stacja orbitalna – czego można chcieć więcej!



Empyrion: Galactic Survival



PRODUCENT Eleon Game Studios **Wersja PL:** nie

✚ Piotr Pieńkowski **7:1:1 ACCESS**

Prawdę mówiąc, do Empyriona od samego początku podchodziłem z nieskrywanym entuzjazmem, bo lubię nie tylko wszelkiej maści sandboksowe survive, ale i gry z gatunku SF, a tutaj mamy przecież dwa w jednym. Niestety, jak to w życiu bywa, z powodu nadmiernych oczekiwań szybko przyszło rozczarowanie, by jednak ostatecznie zamienić się w zachwył. Ale po kolei.

Empyrion: Galactic Survival, bo tak brzmi pełny tytuł, to kolejna produkcja, która próbowała swoich sił na Kickstarterze, ale tym razem autorzy nie zdołali zebrać wymaganych funduszy. Zazwyczaj równoznaczne

✚ Protoplasta

Empyrion nie wziął się znikąd. Jego prekursorem jest bez wątpienia pierwszy kosmiczny survival autorstwa legendarnego francuskiego studia Silmarils zatytułowany Robinson's Requiem (1994). Wydano także jego sequel - Deus (1996).

✚ Poza wyposażeniem zapewniającym przetrwanie w grze można także zadbać o odrobinę komfortu.

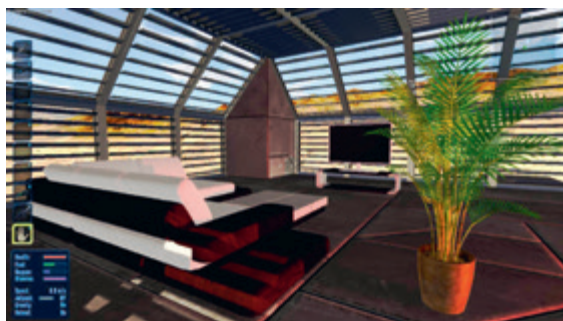
to jest z zamknięciem projektu, ale w tym przypadku ekipa z Eleon Game Studios postanowiła walczyć dalej, co ostatecznie zakończyło się wypuszczeniem tak zwanej wcześniejszej wersji alfa.

Obecnie gra oferuje rozpoczęcie kampanii albo na statku matce, albo na jednej z czterech planet (pustynna, arktyczna, wulkaniczna i z toksyczną atmosferą). Do tego mamy do wyboru dwa tryby: creative (gotowa baza, dużo surowców, przyjazne otoczenie) i survival (tylko statek z zapasami, mało surowców, wroga flora, obcy), a także możliwość gry solo, w sieci LAN oraz na publicznych serwerach. Naszym głównym zadaniem - poza przetrwaniem - jest eksploracja świata, pozyskiwanie rud metali, budowa bazy i jej wyposażenia, a także odpieranie wszelkich ataków. Brzmi znajomo? I słusznie, w istocie bowiem Empyrion to skrzyżowanie Minecrafta i Robinson's Requiem - z tą różnicą, że tutaj można dodatkowo zbudować statek kosmiczny i przenieść się na orbitę lub na sąsiednią planetę. I to akurat dobra wiadomość. Znacznie gorzej rzecz się ma z tak zwaną grywalnością - przynajmniej z pozoru. Wszystko dlatego, że w pierwszym wspomnianym trybie gra jest za łatwa, przez co szybko zaczynamy czuć nudę, w drugim zaś - za trudna, skutkiem czego ginimy najdalej po jednym dniu z głodu,

pragnienia lub braku tlenu, nie wspominając o możliwości stania się obiadem dla tubylczych drapieżników lub celem dla dronów obcych.

Lipa, pomyślałem sobie po entej głupiej śmierci, ale miast się poddać, postanowiłem wzorem autorów dać Empyrionowi jeszcze jedną, ostatnią szansę. Odczekałem tydzień, ponownie zapoznałem się z wideoprzewodnikiem i... nagle załapałem. Okazało się, że cała tajemnica tkwi w zrozumieniu trzech prostych zasad. Po pierwsze, tryb creative to tylko wersja szkoleniowa, która ma nas nauczyć podstaw i grać należy wyłącznie w trybie survival (2 planety). Po drugie, statek, którym wylądowaliśmy, to nasza pierwsza baza. Jest w niej nie tylko generator oraz kompresor tlenu, ale i podstawowe wyposażenie - dzięki niemu zbudujemy nową siedzibę. Wreszcie po trzecie, należy wbić sobie do głowy, że energia i broń to dwa podstawowe elementy, które pozwolą nam dożyć następnego dnia.

Kierując się powyższymi regułami, mój podbój obcych światów poszedł jak z płatka. Choć to może nieodpowiednie stwierdzenie, bo tak naprawdę przez kolejny tydzień zaciąłem w Empyriona od rana do nocy, zawalając wszystkie domowe i zawodowe obowiązki. Wiem, to głupie i wstyd mi, ale spróbujcie sami, mając w pamięci moje rady - gwarantuję, że wpadniecie po uszy jak ja. Okazuje się bowiem, że ta niepozorna produkcja już teraz oferuje więcej niż wiele skończonych gier. A przecież to dopiero wersja alfa. ■



✚ Ten wschód księżyca lub czegokolwiek, czym jest to świecące nocą ciało niebieskie, zrobił na mnie wrażenie. Poczułem się taki malutki...

VORTEX: THE GATEWAY

■ PC ■ MAC

PRODUCENT StormCube Games Wersja PL: tak

■ Krooger

!|!|! ACCESS

Bardziej doświadczeni gracze, którzy w latach dziewięćdziesiątych grali na Amigach, na pewno pamiętają francuską firmę Silmarils i jej dwie zacie produkcyjne: *Robinson's Requiem* i *Deus* (ta druga już tylko na PC). Oba tytuły należały do niespotykanego w tamtym okresie gatunku survival simulatora. Nikt ani wtedy, ani przez wiele następnich lat nie pokusił się o stworzenie gry, w której głównym motywem byłoby nie przeżycie ostrzału wrogów, a przeżycie samo w sobie! Oczywiście obie gry miały elementy akcji, ale konieczność radzenia sobie z ranami, skaleczeniami czy zwykłym zmęczeniem i pragnieniem sprawiał, że spotkanie wrogów było przyjemną odskocznią od konieczności notorycznego monitorowania swojego stanu zdrowia.

Vortex: The Gateway to przyprawy horror survival simulator z otwartym światem, którym jest obca planeta, obfitująca w egzotyczną florę i faunę. Aby przetrwać, należy odkrywać nowe jej obszary, dostosować się do panujących warunków (również atmosferycznych) i walczyć z lokalną fauną. Na powierzchni planety grasują bowiem drapieżniki, a kilka pierwszych nocy spędzonych pod gołym niebem nie zapowiada sielanki. Oprócz ogólnego stanu zdrowia należy zwracać baczną uwagę na nawodnienie, sytość, wytrzymałość i ciepłość ciała. Do tego dochodzi wskaźników takich jak ukrycie, hałas, ciepło czy zimno. Dzięki temu można zorientować się, co dzieje się z naszym organizmem. Dużo biegając, można łatwo się odwodnić, a bez ogniska w zimną noc wyziębić. Na swojej drodze napotkamy przydatne przedmioty, z których wytworzymy bardziej skomplikowane lub wykorzystamy je jako narzędzia,



✚ Gra ma wiele cech horroru. Takie poczwary potrafią poważnie przestraszyć.

na przykład do rozpalenia ogniska. Zbierając budulec przypominający bambus, można zbudować sobie schronienie, a nawet odgradzić się płotem od drapieżników. Oczywiście nie muszę chyba wspominać o możliwości konstruowania broni czy też pancerza. Po jakimś czasie zaczyna doskwierać samotność.

Rzemiosło

Chatka, która będzie schronieniem przed deszczem i niskimi temperaturami, czy ogrodzenie, które ochroni nas przed drapieżnikami, oraz ognisko, na którym upieczemy upolowaną zwierzynę, to kilka z wielu możliwości sprawdzenia swoich zdolności rzemieślniczych. Aby przetrwać, trzeba budować

I to autentyczna samotność, dzięki której wiemy, że przeczekać chwili w cieniu wystarczy do regeneracji - jeśli jesteśmy spragnieni, natychmiast musimy znaleźć wodę!

W obecnej fazie produkcji Vortex oferuje wyłącznie tryb przetrwania, który niejako ma przygotować wszystkich graczy do trybu fabularnego - ma zostać dodany w ostatecznej wersji gry. Historia została wstępnie nakreślona. W wyniku działania tajemniczego wiru przestrzennego główny bohater trafia na wspomnianą obcą planetę. Tam musi przetrwać raptem z kilkoma gadżetami, które wypadły mu z kieszeni. Zbliża się noc i zza horyzontu wychodzi ogromny, hipnotyzujący księżyc. Warto oddać się obcej planecie i ruszyć w nieznanne! ■

✚ Takie tajemnicze miejsca to kwintesjencja eksploracyjnej części gry. Do czego służą? Czy są niebezpieczne?



Polska Grafika Cyfrowa zaprasza

w y s t a w a **MIASTA**

Darek Zabrocki

16 grudnia 2015 - 17 stycznia 2016

Pragaleria ul. Stalowa 3
pon.-pt. godz. 12:00-18:00
wstęp wolny



Polska
Grafika
Cyfrowa

Więcej szczegółów na: polskagrafikacyfrowa.pl

Patroni i partnerzy:



artinfo.pl

POLSKA
THE-ART-TIMES

PIXEL

Art Imperium
ARTYSTYCZNY CENTRUM



Sponsorzy:



Wyższa Szkoła Informatyki Stosowanej i Zarządzania
pod auspicjami Polskiej Akademii Nauk





✚ Gra pokazuje, w jaki sposób skutecznie połączyć komiksową stylizację z poważnym tematem. Akcje antyterrorystyczne szkieletowane dynamiczną kreską nadają grze dużo specyficznego, rzadko spotykanego klimatu.

Epsilon



PRODUCENT Serellan **Wersja PL:** nie

■ Krooger

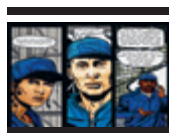
ACCESS

Epsilon to obiecujący powrót do korzeni taktycznych strzelanin FPP w stylu starego dobrego Toma Clancy'ego, czyli pierwszych odsłon gier Rainbow Six i Ghost Recon.

Przed akcją planujemy ścieżkę i schemat zachowania każdego członka oddziału antyterrorystycznego, łącznie z miejscem gdzie ma się zatrzymać i którego z przeciwników wyeliminować. Wcześniej było planowanie możliwe jest dzięki informacjom przekazanym przed misją, interaktywnej wielopoziomowej mapie oraz obrazowi z kamer przemysłowych. Dzięki nim możemy oznaczyć przeciwników i śledzić ich ruch oraz z jeszcze większą dokładnością zaplanować akcję.

Oprawa graficzna przypomina dobrze narysowany komiks. Grafika typu cel shading w stylu Borderlands czy Crackdown to stylizacja zdecydowanie za rzadko wykorzystywana w strzelaninach

Komiks



Intro i przerywniki to komiks. Dynamiczny i z fajnie opowiedzianą historią. Kreska jest prosta i mi osobiście przypomina nieco komiks francuski. Skojarzenia z XIII są więc jak najbardziej na miejscu.

z perspektywy pierwszej osoby. Sprawdza się tutaj świetnie, szczególnie w połączeniu z bardzo stonowaną kolorystyką i doskonale dobraną muzyką. Klimat akcji antyterrorystycznych jest tutaj wyjątkowo gęsty.

W grze dostępna jest obecnie jedna mapa - wnętrze biurowca Unipolu, który charakteryzuje się połączeniem piętér typu „open space” z wąskimi korytarzami i klatkami schodowymi. Wrogów nie jest dużo, ale łatwo można poczuć przedsmak szykowanej przez programistów z Serellan LLC rozgrywki. Będzie taktycznie, w wielu miejscach wartko, ale przede wszystkim satysfakcjonująco. Gdy podszedłem do drzwi i mogłem je

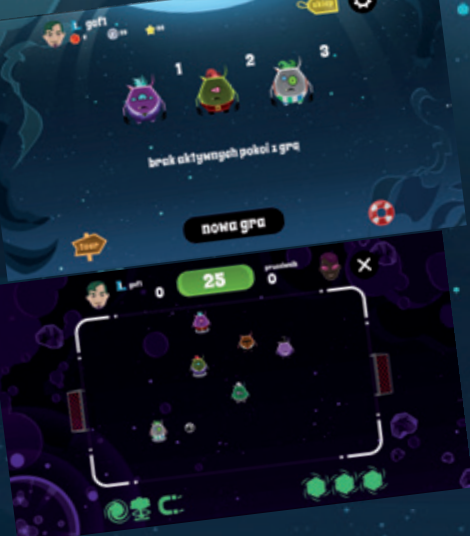


otworzyć zdecydowanym ruchem lub lekko uchylić (wykorzystano do tego kółko myszki), zrozumiałem z czym mam do czynienia. Niedostępny jest póki co tryb kooperacji. Wyobrażam sobie, że siedząc ze słuchawkami, będę mógł na żywo dowodzić żywymi graczami - członkami mojego zespołu. Pozostaje pytanie, czy wszyscy gracze będą chcieli bawić się w podchody, czy serwery jednak wypełnią się nieskrępowaną rozwałką. Oby sztuczna inteligencja dawała radę, ponieważ tylko w ten sposób tryb kooperacji może się obronić.

Arsenał, którym się posługujemy, już teraz jest mocno różnorodny, a to w końcu dopiero Early Access. Do większości broni można domontować tłumik, a pacyfikacja terrorystów wcale nie musi oznaczać faszeringowania ich otworem. Przygotowano możliwość aresztowania. Każdego z tej okazji można potraktować paralizatorem, który skutecznie studzi nawet najgorętszy zapal do walki.

Za wcześniej, żeby wydać ostateczny wyrok, ale pomimo kiepskiego debiutu w 2013 roku ekipa Serellan zdaje się tym razem szykować porządną taktyczną strzelaninę dla prawdziwych strategów! ■





Galaxy o'freaks



Galaxy o' Freaks to wieloosobowa gra, dzięki której użytkownicy takich platform jak Facebook, nk.pl, smartfony i telefony z Androidem i iOS mogą między sobą rywalizować w pseudo sportowych dyscyplinach rozgrywanych w kosmosie. Oprócz wspomnianych platform w grę można grać też przez przeglądarkę www.

Bohaterami są kosmiczne stworki Freaki, którymi należy tak pokierować, aby zdobyć punkt lub przeszkodzić przeciwnikowi w jego zdobyciu. Rozgrzywka podzielona jest na tury, podczas których planujemy ruchy swoich podopiecznych nadając im odpowiedni wektor siły ruchu. Dzięki temu możemy skontrolować czyjś ruch lub też dokonać ataku np. na bramkę i zdobyć punkt. Przeciwnik nie widzi naszego planowania, więc po uruchomieniu rundy może się wydarzyć... cokolwiek!

Do wyboru jest sześć dyscyplin. Kosmiczna Piłka, która jest piłką nożną, gdzie zamiast piłki odbijamy meteoryty – gramy tym samym do 3 punktów lub do momentu wyeliminowania przeciwnika. Gniazda Śmierci to ucieczka przed śmiertelnym gniazdem podążającym za graczami – drużyna ostatniego Freaka, który zostaje na arenie wygrywa. Czarna Dziura to swego rodzaju gra w bilard – gdzie za łuzy służą czarne dziury. Gorący Meteoryt to arena podzielona na cztery pola gdzie zadaniem jest przerzucenie meteorytu na pole przeciwnika. Kometka polega na tym samym co wspomniany Gorący Meteoryt, ale tutaj z kolei pola są dwa. Pole Minowe z kolei to gra, w której każdy z Freaków zostawia za sobą bombę, w którą stara się nie wpaść, ponieważ po zakończeniu rundy zostawia ona za sobą czarną dziurę. Najważniejsze jest oczywiście, żeby w dziurę wpaść przeciwnik!

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



Galaxy o'freaks

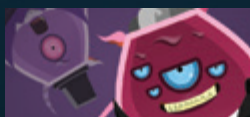
www.gofgame.pl



Graj ze znajomymi



Wybierz dyscyplinę



Modyfikuj postaci



Władaj mocami



Przeszkadzaj innym



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



✚ Mechaniczne baletnice. Tańczą nie gorzej od prawdziwych.

Room Three

IOS ANDROID

PRODUCENT Fireproof Games **Wersja PL:** nie

✚ Paweł Schreiber

Ze wszystkich przygodówkowych zagadek, nad którymi w życiu łamałem głowę, najbardziej nie znoszę tych, gdzie twórcy stawiają mnie przed zestawem trybików, pokręteł, dźwigni i przełączników. Czuję, że odrywają mnie od fabuły i przestrzeni, którą zwiedzam, robiąc przerwę na łamigłówkę, tak jak się robi przerwę na reklamę. Ale kiedy natknąłem się na serię The Room, nagle okazało się, że jestem w stanie pokochać pokręta, przekładnie, przełączniki i inne mechaniczne diabelstwa, nawet w ilościach hurtowych.

The Room ma dwa klucze do sukcesu. Pierwszym jest skomplikowanie maszynek, na podstawie których budowane są łamigłówki. W pierwszej części gry przez większość czasu majstrujemy przy jednym ozdobnym pudełku z drugim, trzecim i czwartym dnem. Kiedy wydaje się, że nic więcej się już w nim nie zmieści, obraca trybikami i wysuwa z siebie kolejne wnętrza pełne łamigłówek.

To cudowny sen XIX-wiecznego zegarmistrza, stworzony z precyzją godną jego umiejętności. Drugim kluczowym elementem kolejnych części The Room jest wykorzystanie tableтового interfejsu dotykowego. Wszystkie te śliczne maszynki nie tylko oglądamy ze wszystkich stron w pełnym 3D, ale i bierzemy w ręce. To przyjemność, której nie da się zaznać, klikając na ekranie komputera.

Pierwsza odsłona The Room stanowiła zestaw łamigłówek. W drugiej części pojawiło się więcej różnorodności - zamiast skupiać się na jednym pokoju, przenosiliśmy się z lokacji do lokacji. Trzecia część, nie zmieniając zasadniczej formuły serii (wciąż dłubiemy przy skomplikowanych mechanizmach), jako pierwsza zbliża się do kon-

Realne



✚ **Znakiem rozpoznawczym gier z serii The Room** jest niemal fotorealistyczna grafika. Cały czas pozostają jednym z najlepszych proberzy możliwości graficznych tabletów i smartfonów.

✚ **Przełom w serii The Room** - nareszcie można wyjrzeć przez okno.

wencji tradycyjnej przygodówki. Lovecraftowska fabuła, która w poprzednich częściach była zaledwie sygnalizowana, nabiera tu konkretnych rumieńców, a do tego mamy swobodę poruszania się po sporym XIX-wiecznym domostwie, pełnym tajemnic i zakamarków. Najmniej wymagający gracze mogą przejść The Room Three tak, jak poprzednie części - rozwiązując problemy, którymi gra ich częstuje, ale w ten sposób dojdą tylko do jednego z możliwych zakończeń (nie muszę chyba dodawać, że najgorszego). Ci, dla których to za mało, muszą - jak w mechanicznych pudełkach wypełniających tę serię - dotrzeć do drugiego dna. A potem trzeciego. O ile podstawowe zagadki nie są zbyt trudne, to odnalezienie wszystkich zakończeń i zbadanie wszystkich zakamarków domu jest już nie lada wyzwaniem.

Pierwsze The Room można było ukończyć w godzinę, trzecie zabiera z życia około sześciu. A niektórzy gracze - na przykład piszący te słowa - będą pewnie jeszcze nie raz po ukończeniu do tej gry wracać, choćby dla fizycznej przyjemności pobawienia się cudownymi maszynkami zegarmistrzów z Fireproof Games. ■





Fallout



46

Mija ćwierć wieku od momentu, gdy Fred Raynal zaczął tworzyć **Alone in the Dark**.

Zobaczmy więc, co niezwykłego było w rezyduencji Derceto.

ALONE IN THE DARK



50

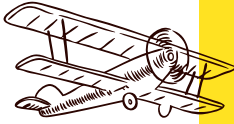
Fallout nigdy nie był przodownikiem, jeśli chodzi o wykonanie, ale fabularnie bił konkurencję na głowę. Przypominamy burzliwe dzieje serii!



INDIANA JONES

66

Indiana Jones pojawia się w grach wideo dość często, ale poza dwoma słynnymi przygodówkami nie wiodło mu się tak dobrze jak w filmie.



HALL OF FAME



60

Pojęcie „izometryczny” pochodzi z matematyki, zaś w grach zaczęło w latach 80. utożsamiać tytuły w śmiały sposób próbujące kreować wirtualne krainy.



56

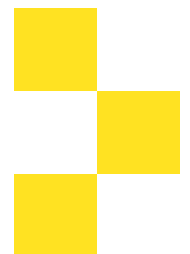
Brian Fargo to żywa legenda elektronicznej rozrywki. Począwszy od 1984 roku, był przy większości ważnych wydarzeń związanych z CRPG.



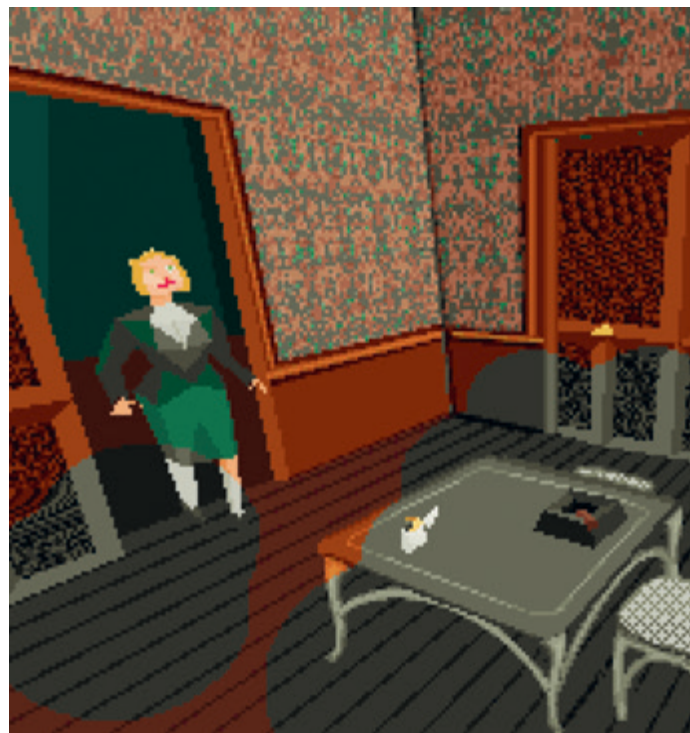
HISTORIE NAJWAŻNIEJSZYCH GIER, JAKIE KIEDYKOLWIEK POWSTAŁY, I DZIEJE ICH TWÓRCÓW



GRACZ MUSIAŁ NAPRAWIĆ KAPSUŁY UTRZYMANIA ŻYCIA OSTATNICH PRZEDSTAWICIELI PRASTAREJ RASY ZMUSZONEJ DO SZUKANIA NOWEJ OJCZYZNY W ODLEGŁEJ GALAKTYCE.



ALONE IN THE DARK



Rozwój survival horrorów tak długo pozostawał w gestii Japończyków, że trudno sobie wyobrazić, iż iskra wyszła z Francji, ze studia kojarzonego głównie z sympatycznymi postaciami z North & South, a także z mocnego wsparcia dla Amigi. Tymczasem w roku 1992 wszystkich fanów tej platformy czekał bolesny cios.

■ Ziemek

Emily



Powód, dla którego Emily Hartwood wkracza w środku nocy do posiadłości Derceto, ujawnia jej wrażliwość wobec zjawisk paranormalnych. Od początku podejrzewa, że dom w Luizjanie kryje mroczne tajemnice, a wyjaśnienie śmierci wuja wymagać będzie konfrontacji z czającą się tam grozą.

Amiga tego nie potrafi – tyle tylko umiał wydusić z siebie sprzedawca na pytanie o wersję na „przyjaciółkę”, obdarzając mnie przy tym nieszczerym uśmiechem.

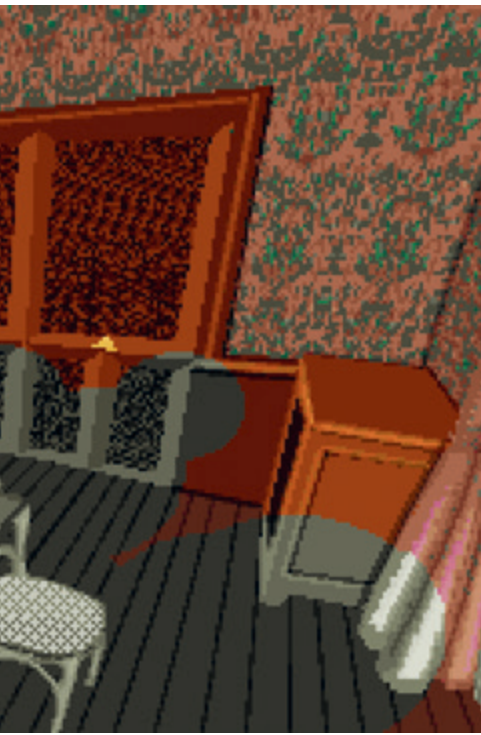
Była późna jesień, wiatr szarpał sklepowymi markizami, a strugi coraz silniejszego deszczu waliły w witrynę, lekce sobie ważąc wszelkie zasady rytmiki. Stałem jak słup soli w ociekającej wodą kurtce, z plecakiem w jednej ręce i czapką w drugiej. Salon z racji pogody świecił pustkami, menedżer krzątał się gdzieś na zapleczu, a bawiący się pękiem kluczy gość po mojej prawej czekał na ciętą ripostę. Nie miałem żadnej. Po raz pierwszy w życiu milczałem wobec prowokacji pecetowca, a po głowie kołatały mi się jego aroganckie słowa:

„Amiga tego nie potrafi”... Wpatrując się w hipnotyzujący odcieniami zieleni i brązu monitor, gdzieś w głębi duszy wiedziałem, że to prawda.

Nie byłem jedyną osobą zaszokowaną widokiem Alone in the Dark. Z dzisiejszej perspektywy może się to wydawać absurdalne, ale nic nas nie przygotowało na nadejście ery 3D. Oczywiście – grafika wektorowa z lat osiemdziesiątych dawała pewną namiastkę przestrzenności, z tym że istnieje ogromna różnica pomiędzy wyobrażaniem sobie, że wektorowe klocki to nowoczesny samolot myśliwski, a uczestniczeniem w filmowej akcji na żywo. Alone in the Dark pojawiło się znikąd. Złamało zasady robienia gier action adventure. Złamało zasady robienia gier z dreszczykiem. Złamało zasady prezentacji akcji. Odwróciło się od wszystkiego,

od czego można się było odwrócić, i dało światu nowy standard, w którym nowoczesna technologia płynnie łączyła się z filmowym prowadzeniem akcji, a wszystko to w służbie doskonałej rozgrywki. Trzeba wyraźnie podkreślić – Francuzom z Infogrames udało się dokonać czegoś, co przez kolejne kilka lat i tak pozostawało poza zasięgiem branży. Udało im się wykorzystać nowe możliwości techniczne, nie zabijając interaktywności. Niejako przy okazji wprowadzili też do obiegu szereg rewolucyjnych zmian i zapoczątkowali złotą erę survival horrorów.

Sposób opowiadania historii został na potrzeby Alone wywrócony do góry nogami, przynajmniej jeśli chodzi o ówczesne standardy stosowane w grach. Odwołanie się do tradycyjnych powieści epistolarnych



✚ Druga część gry zgrabnie łączyła wątki gangsterskie z mitologią piratów zombie.



Żywe trupy, gargulce i żabiokkie monstra z bagien: menażeria potworów zamieszkujących wszystkie części Alone in the Dark wywodzi się bezpośrednio z opowiadań E.A. Poe i H.P. Lovecrafta.



✚ Okładka części pierwszej wyraźnie informowała, że gra inspirowana jest prozą H.P. Lovecrafta.



✚ Większość okładek na konsolę 3DO utrzymana była w nowoczesnej konwencji graficznej.



✚ Człowiek w prochowcu trzymający latarnię stał się powracającym motywem okładek AitD.

doskonale komponowało się z formułą stopniowego budowania napięcia. Produkcja ta ma zresztą to do siebie, że powoli odkrywa przed graczem tajemnice mrocznego domostwa, nie wpadając jednocześnie w wymuszoną liniowość eksploracji. Krótka notatka w jednym pokoju, fragment z pamiętnika w drugim, urywki z alchemicznego grymuaru, grecki mit o Perseuszu, niby wyrwany z kontekstu, ale delikatnie sugerujący, jak pozbyć się gorgon strzegących schodów, przede wszystkim zaś różnego rodzaju zapiski dotyczące losów założyciela posiadłości, jego występków i źródeł pirackiej fortuny. Formuła ta pojawiała się później w innych słynnych grach: Deus Exie, System Shocku, Dear Esther i zawsze angażowała odbiorcę w proces aktywnego uczestnictwa, dając

przy tym wyraźny dowód na to, że fabuła może być gameplayem i obie warstwy nie muszą stać do siebie w opozycji, jak to zwykło się przyjmować jeszcze na początku pierwszej dekady XXI wieku. Kto wie, czy to nie najpoważniejszy wkład w rozwój branży, jaki stał się udziałem dzieła Infogrames, na pewno jednak jeden z bardziej przemilczanych.

Żeby docenić odwagę i wizjonerstwo Frédérica Raynala, głównego programisty i faktycznego ojca projektu, wypada przypomnieć, jak wyglądała scena gier horrorów przed premierą Alone in the Dark. Pominąwszy kilka produkcji japońskich i starą szkołę ZX Spectrum, można rzec, że na rynku istniały dwa nurty: klasyczne przygodówki i RPG. Te ostatnie przez krótką chwilę zasnęły smaku chwały za sprawą studia

Jack

Mało znanym projektem bazującym na świecie AitD jest Jack in the Dark z roku 1993. Oto Jack-In-The-Box uwięził Świętego Mikołaja w celi na zapleczu sklepu z zabawkami. Jediną nadzieją jest mała Grace (jedna z bohaterek drugiej części serii). Mimo nieco naiwnego scenariusza, wiele wątków budzi dreszcz niepokoju.

Horrorsoft z jego tytułami Waxworks oraz Elvira: Mistress of the Dark - splatterowo makabrycznymi opowieściami o skomplikowanej mechanice i z dziesiątkami przedmiotów, postaci, intryg i walki w czasie rzeczywistym, niewiele odbiegającymi od serii Dungeon Master. Przeróżające przygodówki prezentowały się już znacznie skromniej, chociaż zespół Cyberdreams (o którym pisaliśmy w roku 1992 psychodelicznym Dark Seed z grafiką H. R. Gigera. Innych wzorców jednak nie było, a naturalną drogą rozwoju horroru w grach stanowiło przeniesienie któregoś z wymienionych modeli do świata 3D. Raynal tymczasem wyznał w jednym ze starszych wywiadów, że unikał jak ognia wszelkich nawiązań do owych standardów, zwłaszcza do RPG, które



Wycinki prasowe z podręcznika gry uzupełniały historię.



Utrzymane w dziennikarskim stylu relacje z przebiegu śledztwa stawiały wiele niepokojących pytań.

CD-ROM

Wydanie Alone in the Dark 3 w roku 1994

zbiegło się z popularyzacją nośnika CD wśród posiadaczy komputerów klasy PC. Infogrames zdecydowało o porzuceniu wersji dyskietkowej na rzecz nowego standardu, co pozwoliło na umieszczenie mówionych dialogów i wysokiej jakości ścieżki audio.

z natury stały w opozycji do jego planów względem Alone. Zależało mu na wywołaniu poczucia osaczenia, bezradności, uzależnienia od własnej pomysłowości, co w świecie rosnących parametrów i poziomów postaci zwyczajnie nie miało prawa zadziałać. Skoro zaś projekt Infogrames nie miał być kolejną przygodówką ani kolejnym RPG, wybrano trzecią opcję - arcade adventure, niedawno zrewolucjonizowane i zrehabilitowane przez Érica Chahiego i Delphine Software.

Trudno powiedzieć, ile w tym wszystkim było genialnej intuicji, a ile dokładnej analizy - istotne, że powstał projekt wybitny, znakomicie pokazujący, jak w świadomy sposób kształtować emocje gracza. Wszystkie zastosowane narzędzia - od kamer i skryptów po dźwięk i różnorodność wyzwań - służyły stopniowaniu napięcia i budowaniu motywacji opartej na ciekawości i potrzebie kontrolowania strachu. W kontraście do gier RPG nasz bohater nie posiadał ani specjalnych mocy, ani wystarczających akcesoriów do radzenia sobie z zagrożeniem. Konfrontacje zwykle kończyły się śmiercią, a ich unikanie stanowiło sens zabawy. Jak bardzo łamało to schematy, aż trudno opisać, biorąc pod uwagę dominację gier arcade w tamtych latach (czyli: samotny wojownik niszczy setki wrogów). Nawet przygodówki, w których jeden nieostrożny krok mógł spowodować zgon bohatera, operowały w trybie zawieszenia czasu i nagradzały (bądź karały) w odpowiedzi na działania gracza, prawie nigdy odwrotnie.

Tymczasem Alone in the Dark było totalnie proaktywne. Poruszanie się po nawiedzonym domostwie co rusz skutkowało sytuacjami, w których szybkość reakcji, pomysłowość i doskonałe opanowanie sterowania okazywały się niezbędne do przeżycia. To ciągle napięcie stawało się do pewnego stopnia nieznośne, ale przynosiło też zupełnie nowe i przez to uzależniające doświadczenie dzięki suto dawkowanej adrenalinie.

Trzeci filar kształtowania emocji gracza, obok technologii i rozwiązań w sferze mechaniki, stanowiła war-

stwa fabularna. Osobiście uważam, że trudno byłoby znaleźć temat bardziej uniwersalny, a jednocześnie dojrzały i pobudzający wyobraźnię, nie czerpiąc z prozy H. P. Lovecrafta i po części E. A. Poe. Lovecrafta jest więcej, z charakterystyczną me-
nażerią, nawiązaniem do mitologii i cytatami z Necronomiconu. Wbrew pozorom można było tu popaść w przesadę i zgubić walor przystępności. Przykładowo młodsze nieco I Have No Mouth, and I Must Scream to historia nieporównanie bardziej mroczna, głęboka i skłaniająca do przemyśleń, ale równocześnie trudniejsza w odbiorze, wymagająca czytania w peryferiach SF, a nawet pewnej dozy masochizmu. W Alone in the Dark wszystko wydaje się znajome, a motyw główny, czyli

... źródłem sławy stała się rewolucyjna wizualizacja, łącząca grafikę 3D z klasycznymi bitmapami tła.

opętanie i powrót do świata żywych zła z przeszłości, wykorzystuje nawet Harry Potter. Nie jest więc zaskakujące, że dzieło Francuzów przyjęło się na całym świecie, również w Japonii, dając solidne podwaliny pod grę Resident Evil. Nawiasem mówiąc, prawa licencyjne do prozy Lovecrafta zostały na użytek Alone zagwarantowane już w trakcie procesu produkcyjnego, aczkolwiek Infogrames nigdy nie odwoływało się do tej marki w sposób bezpośredni.

Przyjęło się rozpatrywać Alone in the Dark w kategoriach osiągnięcia programistycznego i wielkiej zmiany paradygmatu w grach komputerowych, zapominając, że w chwili premiery nie to decydowało o wynikach sprzedaży i popularności tytułu. Pierwotnym źródłem sławy stała się rewolucyjna wizualizacja, łącząca grafikę 3D z klasycznymi bitmapami tła. Raynal przez ponad rok pracował nad silnikiem, eksperymentując z wieloma rozwiązaniami (w tym z fotorealistycznymi tłami), aby w końcu pozostać przy znanym nam modelu.

System sprawdził się znakomicie. Gra nie szokowała jednak samym użyciem postaci i obiektów 3D, ale takim ich pokazaniem i możliwościami interakcji, że mieliśmy wrażenie uczestniczenia w przygodzie zbliżonej do klasycznego filmu. Wielka w tym zasługa kamer rozmieszczonych w najdziwniejszych miejscach. Nie tylko pokazywały wydarzenia z różnych ujęć, dodając kilkadziesiąt procent dynamiki do nieco niemrawej akcji, ale potęgowały wrażenie niepokoju, pozbawiając nas komfortu obserwacji całości otoczenia. Do tego dochodziły zabiegi stylistyczne zastosowane wcześniej w grach może kilkakrotnie. Mam tu na myśli obserwację zdarzeń z perspektywy osoby niebędącej ani bohaterem, ani graczem. Chwila, kiedy przeszukujemy pokój i nagle kamera pokazuje widok zza okna, z pozycji atakującego zębatego stwora, robiła - i nadal robi - potężne wrażenie. Co ciekawe, Infogrames eksperymentowało z podobnymi rozwiązaniami już wcześniej, chociażby w serii Hostages, nigdy jednak efekt nie był tak porażający.

Produkcja Infogrames pełna była momentów zapadających w pamięć. Pierwsze zaskoczenie następuje po kilku sekundach od uruchomienia programu. Znane wszystkim płaskie logo Infogrames (sympatyczny pancernik) zmienia się niespodziewanie w efektownie animowany obiekt 3D. Potem jest już jazda od zdziwienia do zdziwienia. Intro okazuje się filmem. Nie pada ani jedno słowo, za to wszystkie elementy - od niepokojącego ujęcia żaby, poprzez zabawę kamerami, aż po odgłosy wydawane przez bagienne ropuchy, nieodmiennie kojarzące się z Luizjaną - powodują, że budzi się w nas oczekiwanie najgorszego. Bohater (lub bohaterka - mamy wybór w tej kwestii) pozostaje przy tym poza naszą kontrolą przez wyjątkowo długi czas. Razem z nim przeżywamy niewyjaśnione zatrzaśnięcie się drzwi wejściowych, obserwację przez złowieszczą postać w oknie, wędrówkę bardzo wąskimi korytarzami, niepokój, gdy mijamy zbroję rycerza dzierżącą miecz...



✚ Począwszy od oryginału, zaskakujące rozmieszczenie kamer i ciągłe zmienianie kąta patrzenia budowały efekt niepokoju.



✚ Grace Saunders, bohaterka drugiej części gry. Na ratunek jej rusza Edward Carnby.



✚ Osadzenie AitD 3 w świecie filmów o Dzikim Zachodzie wywołało mieszane uczucia fanów.

Mimo iż każda odsłona serii wprowadzała nowe miejsca i nowe źródła zła, z którymi musieli mierzyć się bohaterowie, konstrukcja przygody pozostała niezmieniona. Okultyzm pozostawał zawsze w centrum zainteresowania scenarzystów.

A kamery? Co one wyprawiają! Do tego muzyka i dźwięki zostały skomponowane i dobrane w taki sposób, że włos się na głowie jeży. Gdy dochodzi do pierwszej akcji i wreszcie możemy coś zrobić, jesteśmy już w takim stanie, że ręce trzęsą się nam ze zdenerwowania i popełniamy błąd za błędem. I tak przez całą grę aż do szokującego finału. Jeśli rok wcześniej Another World potrafiło urzec z lekka nostalgiczną opowieścią o przyjaźni, tym razem otrzymywaliśmy dozę zgoła innych emocji, choć w równie nieprawdopodobnej dawce. Można powiedzieć, że Alone in the Dark otworzyło horrorowi drzwi do królestwa gier wideo.

Największym rozczarowaniem, jeśli już mowa o słabych stronach dzieła Infogrames, było pominięcie Amigi i Atari w planie wydawniczym.

Powszechnie przyjmuje się, że zaistniały tu dwie przyczyny: moc obliczeniowa niezbędna do generowania grafiki 3D oraz spadająca popularność tych komputerów. Oba argumenty są jednak mocno naciągane. Gra wyszła przecież również na Acorna Archimedes, wyjątkowo niszową angielską maszynę, o której większość graczy nawet nie słyszała, generowanie zaś grafiki 3D dla dwóch postaci na ekranie także nie stanowiło blokady dla takiej Amigi 1200 czy Falcona, zakładając przyjęcie pewnych uproszczeń. Problemem mogła być wyłącznie objętość gry, a więc wymóg względem nowoczesnych pamięci masowych, które faktycznie okazały się piętą achillesową Amigi. Kto wie, jak potoczyłyby się jej losy, gdyby firma Commodore wykazała się w tej kwestii większą rozważą. ■



✚ Niespójny z kolejnymi częściami finał AitD i zarazem jedna z najbardziej pamiętnych scen w historii survival horrorów.



Fallout®

KIEDY OCZYŚCI NAS RADIOAKTYWNY DESZCZ

Pewnego dnia, walcząc o zasoby, zniszczymy nasz świat.

Na jego ruinach powstanie nowy, jednak paradoksalnie zasobów będzie mniej, a walki o nie rozgorzeją ponownie, rozpalając atomowy ogień w żyłach... graczy.



Słowa „War never been so much fun” i „War. War never changes” doskonale obrazują rolę wojen w grach. To przerażające, ale wojna stała się po prostu przyczynkiem do zabawy. Tak jak i każdy poważny kataklizm. Niczym więcej i niczym mniej. O ile Sensible Software stworzyło najlepszą satyrę wojenną, kpiąc sobie z buty, dumy, honoru i odwagi, to głos Rona Perlmana wypowiadający przerażająco prostą prawdę o przyczynach wojen wyraźnie wskazywał, że świat, do którego wkraczamy, jest pokryty mrokiem ludzkiej chciwości i radioaktywnym pyłem. Jest brutalny, nieprzyjazny, zmutowany, zabójczy. Przy tym jest doskonale zaprojektowaną postapokalipsą, w której decyzja o naciśnięciu atomowego przycisku, wywołującego cyklon przemian, zapadła, a po śmiercionośnej fali powstają wysepki odradzającej się ze zgliszczy cywilizacji, które... zgadnijcie... dalej walczą o dominację.

Na pustkowiach opadł już pył, większość Krypt podupała, a ludzie myślący o nich jako o ostoi już dawno odkryli, że znaleźli się w zaplanowanej przez Vault-Tec pułapce. Ci, którzy przetrwali, właśnie docierają do kresu użyteczności swoich schronień. Jednak świat Fallouta to nie nasza historia. W opowieści Black Isle Studio tuż po drugiej wojnie światowej mentalnie i kulturalnie rzeczywistość utknęła w latach pięćdziesiątych. Nie sposób nie uznać tej stylizacji: zaokrąglonej, zbudowanej z połyskującej blachy i wyciągniętej z kart futurystów ubiegłego wieku, za jeden z najważniejszych wyróżników Fallouta. Podobnie nawiązania do klasycznego Mad Maxa są nieuniknione, a jeden z pierwszych „pancerzy” wielbiciele Szalonego Maxa natychmiast rozpoznają: po oberwanym rękawie. Saga Fallout natychmiast zbudowała w nas wizję do dziś rozpoznawalnych przeciwników i stworzeń: radskorpiony, kretoszczury i świnioszczury czy dwugłowi bramini to jej wyróżniki. Świat roił się od wytworów radioaktywności, takich jak ghule, czy efektów zaplanowanych eksperymentów jak supermutanci.

DO KANONU GIER FALLOUT (NADZOROWANEGO PRZEZ BETHESDĘ) ZALICZAMY FALLOUTA 1, FALLOUTA 2, FALLOUTA 3, NEW VEGAS I FALLOUTA 4. W ANTOLOGIACH CZĘSTO POJAWIA SIĘ RÓWNIEŻ NIEKANONICZNY FALLOUT TACTICS.

Ma się rozumieć, że kosmici też gdzieś tam byli, a przynajmniej w każdym z kanonicznych Falloutów znajdowaliśmy jakiś rzadki, niesamowicie zabójczy blaster obcych. Podwaliny świetności Fallouta stworzyły izometryczne dzieła Black Isle Studio: Fallout oraz Fallout 2. Za wypadek przy pracy uznaje się osadzoną w tym samym klimacie strategię Fallout Tactics, za to dumnym spadkobiercą (po perturbacjach związanych z prawami do tytułu) dylogii okazał się Fallout 3 (wraz z DLC), opracowany przez Bethesdę pomiędzy Oblivionem a Skyrimem oraz rozwinięty w Fallout: New Vegas i dodatkach.

RADIOAKTYWNA ULEWA 1997 FALLOUT

Black Isle Studio dokonało niemożliwego, tworząc nie tylko wiarygodną, spójną fabułę, ale i łącząc w jedną całość grę fabularną z taktycznymi, turowymi walkami i przypisując każdemu z etapów pojedynku punkty akcji. To wybuchowa mieszanka, bo pierwszy Fallout natychmiast wciągał nas w opowieść i nie odpuszczał. Nawet na chwilę. No bo jak oderwać się od gry, w której eksplorowanie podziemi było bardziej satysfakcjonujące niż w Diablo, turowa walka jeszcze lepsza niż w UFO: Enemy Unknown, a losowe spotkania tylko podkreślały atmosferę i sprawiały, że każda podróż w nieznaną wiązała się z ryzykiem. Bomba wybuchła więc podwójnie: raz, kiedy powstała doskonała postapokalipsa, która dziś może być doskonałą inspiracją do filmów, książek i innych dziedzin sztuki, drugi raz, kiedy gracz z wypiekami na twarzy wypełzał po raz pierwszy ze swojej Krypty 13. Wprowadził predefiniowanych postaci miało być w pierwszym Falloutcie więcej, ale rekompensował to wbudowany edytor, który pozwolił nam na sporą swobodę w doborze umiejętności bohatera.

W świecie Fallouta atomowy konflikt wybuchł pomiędzy Chinami a USA. ZSRR po II wojnie światowej stracił pozycję supermocarstwa i to Amerykanie po raz pierwszy ruszyli w kosmos oraz postawili stopę na Księżycu. Europa zjednoczyła się, podobnie jak kraje arabskie. Nowe tysiąclecie postawiło świat w obliczu niedostatków ropy, co w prostej linii prowadziło do konfliktów w Meksyku i na Bliskim Wschodzie, których przyczyną były zasoby naturalne. Rok 2060 był przełomowy: powstały pierwsze samochody z napędem atomowym, a doświadczenia z pierwszych potyczek o zasoby prowadziły do budowy Krypt – schronów dla zamożnych obywateli, w których mieli skryć się na wypadek konfliktu atomowego. Przyczynkiem do konfliktu nazwanego Wielką Wojną stała się potyczka Amerykanów z Chinami o Alaskę i aneksja Kanady przez USA. Dnia 23 października 2077 roku rozpętało się atomowe szaleństwo, zmiatając cywilizację z powierzchni ziemi. Mutacje popromienne i działanie wirusa FEV przyczyniły się do powstania nowego świata.

Technologia w świecie Fallouta obrała zaskakujące kierunki. To disepunkowy mariaż stylizacji. Z jednej strony: lampowe komputery tkwiące w pokaznych szafach i operujące na pamięciach taśmowych oraz kineskopowe wyświetlacze, z drugiej: wspomagane pancerze, lasery, sztuczna inteligencja i Pip-Boye, komputery, które mieściły się na przedramieniu (OK, to akurat pewna niekonsekwencja)! Świat dzielił się nie tylko na ponumerowane Krypty, celowo „skorodowane” jako efekt tajnego planu Safehouse. O wpływy walczyła Enklawa, wytworzona przez pozostałości amerykańskiego rządu, Bractwo Stali, Republika Nowej Kalifornii i Legion Cezara, a także dziesiątki pomniejszych tworów, które wykwitły na ruinach cywilizacji.



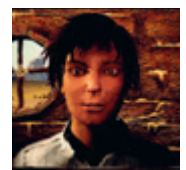
➤ Fallout stał się objawieniem dla graczy poszukujących opowieści o upadłej cywilizacji.



➤ Fallout 2 wydany zaledwie rok później potwierdził złożoność stworzonego przez Black Isle.



Rozmowa



Większość dialogów pozwala pozyskać cenne informacje i rozpocząć misję. A trzeba odnotować, że ilość tekstu zawartego w grze dałoby się przetworzyć na kilka książek. Dodatkowe menu umożliwi nam handel wymienny.



❖ Zwiedzanie opuszczonych Krypt to okazja do zdobycia cennych przedmiotów i doświadczenia oraz stoczenia wielu walk.

GRAFIKA W FALLOUT 1, 2 I TACTICS JEST DO ZŁUDZENIA PODOBNA, ZA TO SPOSÓB PROWADZENIA ROZGRYWKI ZUPEŁNIE ODMIENNY.



❖ Fallout Tactics: ten sam, ale nie taki sam. Wykonujemy strategiczne misje Bractwa Stali.

❖ (po lewej) Malowniczo zardzewiałe, izometryczne miasta oprócz wraków cywilizacji kryją też wyniszczonych życiem ludzi.

❖ Piękne otoczenie przyrody bywa zabójczo jadowite. Losowe zdarzenia prowadzą nas często w pułapkę, czasami pozwalają zdobyć dobrą broń.



Metal - zaokrąglone kształty, symbolika Ameryki lat pięćdziesiątych - podpowiadały, że współczesna edycja Pip-Boya wykonana z plastiku (jako dodatek do edycji kolekcjonerskiej) to zamach na fanów serii. Na pewno nie pozwoli wczuć się w fabułę i nasiąknąć napromieniowanym światem bez prawdziwego licznika Geigera. Cóż, musimy się przyzwyczaić, że karmią nas często zwykłymi marketingowymi gadżetami. Zdecydowanie ciekawszy zabieg Black Isle Studios i Bethesda to rola psów w cywilizacji postapokaliptycznej. Psy (niezmutowane owczarki niemieckie) towarzyszyły nam od pierwszej części Fallouta, a ich rola jako siły przyciągającej do serii rosła. W pierwszej części psy pałętały się za nami w miastach. Mogą również dołączyć do drużyny (lepiej uważać na pola siłowe!). W Falloutcie 2 mogliśmy mieć w drużynie nawet czwórkę czworonogów, a Dogmeat z części trzeciej to potomek w prostej linii Dogmeata z jedyńki. Fallout 4 dostarczył nam jeszcze silniejsze zaangażowanie w rozgrywkę czworonożnych przyjaciół, jednak Bethesda powinna trochę popracować nad trybem węszenia...

Pierwszy Fallout zaskoczył nas oprawą graficzną: rozgrywkę obserwowaliśmy w rzucie izometrycznym, poruszając się po sześciokątnych polach. Elementy zasłonięte widzieliśmy dopiero podczas przechodzenia na niewidoczne obszary, co stało się pretekstem do ukrywania szafek i znalezisk w izometrycznych zakamarkach. Podczas eksploracji otoczenia prawym przyciskiem myszy zmienialiśmy tryb pomiędzy wyborem kierunku, interakcją i oglądaniem środowiska oraz atakiem. Kiedy wywoływaliśmy pojedynki lub byśmy zaatakowani, automatycznie przechodziliśmy w tryb walki turowej. W tym miejscu Fallout pokazywał kły: pojedynki prowadzone w turach, z przydzieloną na każdą z akcji liczbą punktów (ujmowanych nawet za sięgnięcie do plecaka) to jeden z największych atutów prekursora serii. I nie ostatni. Losowe spotkania podczas przemierzania pustkowi dodawały uroku i mogły spowodować dreszcz u gracza. Bez zapisu stanu gry albo ładowaliśmy się nagle na silnego

przeciwnika, albo ukradkiem zdobywaliśmy potężną gwierzę, obserwując cudze porachunki. Fabuła wyganiała naszego bohatera z Krypty 13 pod pretekstem zdobycia hydroprocesora, jedyne go elementu, którego nie dało się zrekonstruować lub naprawić. Pretekstem do opuszczenia bezpiecznego schronienia i błakania się po zrujnowanym świecie przez 150 dni czasu gry. Nasza postać, wyposażona w Pip-Boya 2000, naramienny komputer nawigacyjny, nazbyt słabo uzbrojona, miała przetrwać w niegościnnym środowisku.

Bohater jak w każdym klasycznym CRPG rozwijał się, zbierając podczas walki i wykonywania zadań doświadczenie, przekładające się na poprawianie umiejętności oraz dobieranie profitów, wpływających na dalszą rozgrywkę. Atrybuty postaci właściwie były stałe, jednak i one mogły zostać tymczasowo zmodyfikowane. Niekiedy można je było również rozwinąć na stałe.

DRUGI POTOK RADIOAKTYWNOŚCI 1998 FALLOUT 2

Fallout przeszedł przez świat gier jak burza, pozostawiając szczątki w gatunku komputerowych gier fabularnych. Nic dziwnego, że Black Isle błyskawicznie zaserwowało nam kontynuację opowieści w drugiej części Fallouta, której początek diametralnie różnił się od pierwszej odsłony. Kierowaliśmy bowiem losami potomka bohatera pierwszej części, niemal dzikiego wychowanka plemienia, mieszkańca wioski Arroyo, który mógł okazać się Wybrańcem. Wydarzenia z Fallouta 1 i Fallouta 2 dzieliło 80 lat. W 2241 roku strój mieszkańca Krypty 13 był magicznym artefaktem, a rozgrywka rozpoczynała się od wyprawy do świątyni i krótkiego wprowadzenia w nowe umiejętności naszej postaci, które mogliśmy wykorzystywać podczas rozgrywki. Pewne podobieństwo Świątyni Prób do ujęć ze świata Planescape: Torment nie było przypadkowe - zarówno za Fallouta, jak i Planescape odpowiadało to samo studio.

W Falloutcie 2 rozwinięto opcje związane z wydawaniem poleceń współtowarzyszom, wyraźnie usprawniono również mechanikę gry. Tym razem pretekstem do wyprawy

w nieznaną stała się powolna zagłada własnego plemienia: choroby zżerające dzieci i głód. Jedyne ratunkiem mógł okazać się Garden of Eden Creation Kit - odmiana mechanizmu do terraformowania niewielkich obszarów, wynalezione go przez Vault-Tec. Wyraźnie twórcy gry postawili na kreatywność gracza. Pierwszy poważny pojedynek, kończący treningową misję w świątyni, można było właściwie obejść, uciekając się do posiadanych umiejętności. Doceniano to większą pulą punktów doświadczenia. Co więcej, gra stawiała nam prawdopodobnie więcej moralnych wyzwań niż niejedna produkcja. Nie tylko w każdym z odwiedzanych miejsc pracowaliśmy na swoją reputację. Któż dziś bierze w grach pod uwagę fakt, iż prowadzenie kobiecej postaci (wraz z jej wszystkimi atutami) mogło zaoszczędzić sporo kapselków, jeśli nie przykładaliśmy zbyt wielkiej wagi do moralności. Uwaga! W Fallout 2 niektóre ze zwierząt potrafiły mówić.

WIZYTA U BRACTWY STALI 2001 FALLOUT TACTICS: BROTHERHOOD OF STEEL

Trzecia gra osadzona w realiach postapokaliptycznego Fallouta nie była dziełem Black Isle Studios. Odpowiadały za nią australijskie Micro Forte oraz 14 Degrees East (oddział Interplay). Mimo niemal identycznej oprawy graficznej nową, taktyczną Fallout został zbudowany na silniku Phoenix (opracowanym przez Micro Forte na bazie wcześniejszego projektu, Chimery). Umożliwiło to po raz pierwszy obejrzenie izometrycznego świata w rozdzielczości 1024x768 pikseli. Fallout Tactics to opowieść o roli jednego z najważniejszych ugrupowań w uniwersum Fallouta: Bractwa Stali i jego misjach toczących się na terenach środkowo-zachodnich rubieży dawnych USA. Zgodnie z pomysłem Interplaya Fallout Tactics przestał być grą fabularną. Położono w nim nacisk na drużynowe rozgrywki taktyczne (w turach lub w czasie rzeczywistym) oraz, po raz pierwszy w serii, opcję zabawy online. Mimo chłodnego przyjęcia przez zagorzałych fanów, Fallout Tactics to znakomita gra, o ile tylko przytknęliśmy oko na drobne



✚ Fallout Tactics podzielił fanów. Jedni uwielbiają go za nowe podejście do cyklu, inni uznają za niepasującą do reszty grę.



✚ W Bractwo Stali możemy grać tylko na PlayStation 2 i Xboksie.



✚ Zamiast izometrycznej grafiki widok z pierwszej osoby, zamiast taktycznych pojedynków, planowanie walki z V.A.T.S.



Seria

- 1997** (w świecie gry: 2161) Fallout 1, Krypta 13 pod górą Mt. Whitney, środkowa Kalifornia.
- 1998** (w świecie gry: 2241) Fallout 2, Wybrańiec, potomek mieszkańców Krypty 13.
- 2008** (w świecie gry: 2277) Fallout 3, Krypta 101, Waszyngton i okolice.
- 2010** (w świecie gry: 2281) Fallout: New Vegas, dawne Las Vegas.
- 2015** (w świecie gry: 2271) Fallout 4: Krypta 111, Boston.

PROSTYTUCJA, NARKOTYKI, WOJNY GANGÓW, NIEWOLNICTWO I ZABIJANIE DLA PRZYJEMNOŚCI. TYLKO TYLE I AŻ TYLE ODRÓŻNIA NAS OD ZWIERZĄT W POSTAPOKALIPTYCZNYM ŚWIECIE.

niespójności z oryginalnym uniwersum postnuklearnego świata. Nawet Bethesda (dbająca dziś o kanon Fallouta) regularnie dorzuca Tactics do każdej antologii.

ZAGŁADA: REANIMACJA 2008: FALLOUT 3

Bethesda po perturbacjach związanych z prawami do tytułu Fallout stała się jego jedynym właścicielem. Na kontynuację (przerywaną jedynie wieściami o Van Buren, Projekcie V13 i wydanym na konsole Fallout: Brotherhood of Steel) gracze czekali długo, odgrywając po raz kolejny swoje role w Falloucie 1 i Falloucie 2 albo nagle odkrywając, że Fallout Tactics też trzyma klimat, choć przy poprzednikach wypada jak zupa w wersji instant. Oczekiwania były ogromne, a przetworzenie i dostosowanie realiów izometrycznej, turowej rozgrywki do bliższej współczesności, obserwowanej z perspektywy pierwszej osoby rozgrywki w czasie rzeczywistym właściwie zapowiadało totalną klęskę nowego projektu. Oczekiwaliśmy świata wielkiego, pełnego trudnych wyborów i zgodnego z kanonem wyznaczonym przez Black Isle Studios. Właściwie odpowiedź czekała już gotowa, zanim zobaczyliśmy pierwsze ujęcia z Fallouta 3. Wydany dwa lata wcześniej Oblivion pokazał, na co stać Bethesda Software.

Rok 2008 stał pod znakiem przyzwyczajania się do wielkości spustoszonego Waszyngtonu i wypranego z barw świata trzeciego Fallouta. Filmowe wprowadzenie połączone z kreowaniem postaci i jej cech za pośrednictwem wyboru odpowiedzi ukrywało bardzo podobne parametry postaci, tak dobrze już znane z poprzednich części. V.A.T.S. dopełnił reszty dzieła i połączył ogień z wodą. Zamiast biegać z pistoletem za przerośniętymi skorpionami,

unikając ich jadowitego żądła, zatrzymywaliśmy czas, by precyzyjnie planować uderzenia i wykorzystywać punkty akcji. Wprawdzie po drodze zgubiła się gdzieś magia izometrii, ale zaserwowana w ogromnej dawce przygoda (niezależnie od wielkości dziury, w którą się wślazło, i tak było tam coś ciekawego do zrobienia) wskazała, że Bethesda wygrała nie tylko pojedynek z Black Isle, ale także z innymi twórcami gier. Dokoła też najważniejszego: zyskała uznanie graczy wychowanych od początku w uniwersum Fallouta, jednocześnie ze zdobyciem serc tych nowych, którzy Fallouta 1 odkryli dopiero po przejściu trójki. Z Falloutem 3 mam tylko jeden problem – styl kreacji otwartego świata za bardzo przypomina to, co dobrze znam ze Skyrima. Uruchamianie tych dwóch gier jedna po drugiej może doprowadzić do zmieszania dwóch światów.

KOLOROWY ACZ ZNISZCZONY 2010: FALLOUT: NEW VEGAS

Bez specjalnych zapowiedzi, dwa lata po premierze Fallouta 3 pojawił się New Vegas, opracowany przez Obsidian Entertainment. Nowe miejsce wybudowane wokół Krypty 21 (pełnej hazardzistów) oraz tętniący życiem i barwami świat wskazywały, że uniwersum Fallouta było znacznie większe, niż mogliśmy przypuszczać. A bezpośrednie nawiązania do wątków z Van Burena nie były przypadkowe – nad New Vegas pracowali oryginalni twórcy pierwszych Falloutów. Właściwie świat ten aż prosił się o przełożenie na język filmu lub książki.

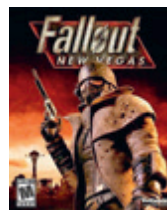
DZIEDZICTWO FALLOUTA

Uniwersum Fallouta nie zamyka się w uznawanej za kanon serii Fallout 1-3 oraz New Vegas. Oprócz Fallout Tactics powstały jeszcze dwa tytuły, czerpiące pełnymi garściami z tego uniwersum: wydany w 2004 roku na PS2 i Xboxa Brotherhood of Steel

Momencik



Obok Vault Boya i radskorpionów plansza kontrolna z głową Indianina to znak rozpoznawczy Fallouta. W rzeczywistym świecie pojawiła się w 1947 roku w USA, podczas przerw w nadawaniu. Monochromatyczny wzorec generował monoskop RCATK-1C.



➤ Po raz pierwszy wprowadził żywe barwy w świat Fallouta, a gracze szybko odkryli, że New Vegas jest bliższy Falloutom 1 i 2 niż „trójka”.

oraz współczesny Fallout Shelter, w którym wcielamy się w zarządcę Krypty (gra darmowa na Androida i iOS, zawiera opcję zakupu komponentów). Z punktu widzenia gracza wychowanego na klasycznych Falloutach z ubiegłego tysiąclecia znacznie ciekawsze projekty stanowi czeski Fallout 1.5 Resurrection (wkrótce gra ma być dostępna w wersji anglojęzycznej), zrealizowany niemal identycznie jak jedynka, jednak budujący nową fabułę, toczącą się pomiędzy wydarzeniami z Fallouta 1 i Fallouta 2. Do gry online zachęca izometryczny MMORPG FOnline Reloaded, dostępny (podobnie jak Resurrection) za darmo. Niestety, światła dziennego nigdy nie ujrzał Van Buren, prawdziwy trzeci Fallout, rozwijany przez Black Isle Studios do 2003 roku. Taki sam los podzieliły projekty Fallout Tactics 2 i Fallout: Brotherhood of Steel 2 oraz V13, czyli MMORPG, nad którym pracował Interplay.

FALLOUT 4

Spośród gier, które eksplorują podobną do Fallouta tematykę, rozwijając światy zniszczone przez wojnę atomową, warto zwrócić uwagę na obie części Wastelanda, Enslaved: Odyssey to the West, The Fall: Last Days of Gaia, Krater, serie Metro i S.T.A.L.K.E.R. Podobieństw do izometrycznego Fallouta można również doszukać się w nieco mniej znanym tytule, grze Burntime z 1993 roku.

Czwarty Fallout to w znacznej części powtórka dobrze znanego schematu z „trójki”: większa, bardziej kolorowa opowieść o przedwojennym i postapokaliptycznym Bostonie, przedstawiona z perspektywy mieszkańca Krypty 111, w której Vault-Tec przeprowadził jeszcze jeden z wielu eksperymentów, wprowadzając jej mieszkańców w stan hibernacji.

W Falloucie 3 Commonwealth (dawniej stan Massachusetts) jest opisywany jako ostoja technologii w zrujnowanym świecie. To wystarczająca rekomendacja, by zobaczyć miejsce, w którym powstał syntetyczny ludzki. Dogmeat też gdzieś na nas czeka. Po raz pierwszy możemy również wykorzystać smartfon lub tablet w roli Pip-Boya 3000. ■



❖ Fallout 3: Celny strzał lub atak białą bronią z V.A.T.S. pozwala podziwiać malownicze fatality. Do znużenia.

POCZUCIE DÉJÀ VU W FALLOUCIE 3 ZAPEWNIĄJĄ POWIELANE MIEJSCA. ZDARZA SIĘ, ŻE WCHODZĄC DO SKLEPU, ROZPOZNAJEMY IDENTYCZNY UKŁAD POMIESZCZENIA I POŁOŻENIE PRZEDMIOTÓW.

❖ Fallout: New Vegas: W historii całej serii nasz bohater trzykrotnie nie wychodził z krypty.



❖ Fallout 3: Pustka i ruiny Waszyngtonu to w postapokaliptycznej rzeczywistości gry świat najeżony minami, pułapkami i supermutantami.

❖ Całkiem piękne spustoszenie! Fallout 4 ma wszystko, czego brakuje „trójce” – dopracowaną grafikę, opcje modyfikacji broni i pancerzy. Za to mechanika rozgrywki zmieniła się tylko nieznacznie.

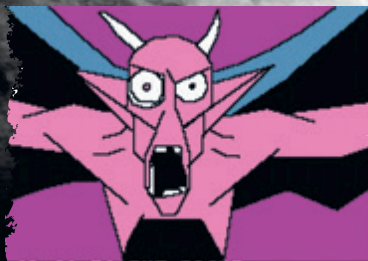




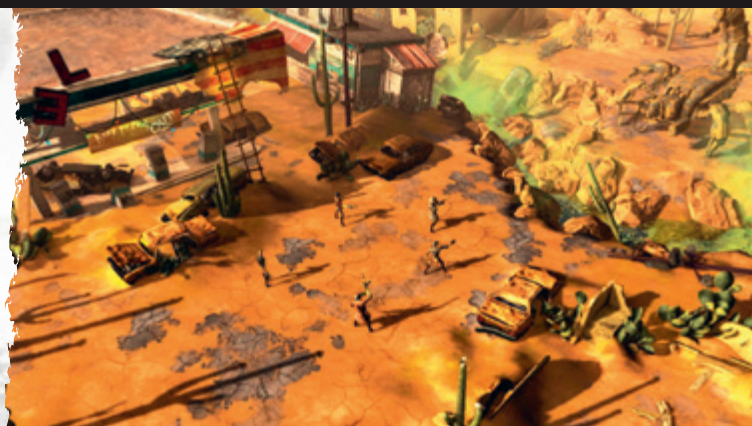
✚ W 2014 roku Brian ogłosił, że być może prace nad nieukończoną częścią Fallouta, noszącą kodową nazwę Van Buren, ruszą w niedalekiej przyszłości.

■ Brian Fargo

Urodził się w 1962 roku. Pochodzi z rodziny słynnych bankierów, założycieli Wells Fargo, ale jak powiada – jest z nimi odlegle spokrewniony i nie uczestniczy w dziedziczeniu fortuny. Pierwszą grę napisał w wieku 20 lat, a następnie założył Interplay Productions, która to firma podpisała kontrakt z Activision na realizację przygodówki zatytułowanej Mindshadow, nawiązującej do opowieści o Jasonie Bourmie. Wszedł do historii, gdy wraz z Michaeliem Cranfordem i znanym potem z pracy przy X-Wing Larrym Hollandem wymyślił Bard's Tale.



✚ Demon's Forge z 1981 roku było debiutem Briana. Gra opowiadała o gladiatorze wtrąconym do jaskiń Kuźni Demona. Nikt stamtąd jeszcze nie powrócił...



✚ Wasteland z 1988 roku, zanim doczekał się prezentowanego powyżej oficjalnego sequela w 2014 roku, pośrednio zrodził serię Fallout.

„Jeździłem na targi ECTS do Londynu i spacerowałem sobie tam od stoiska do stoiska, przyglądając się temu, co było wystawiane. W ten sposób odkryłem Future Wars i Paula Cuisseta, Another World i Érica Chahiego czy Alone in the Dark Frédérica Raynala”.



**PIXEL
WYWIAD**

TWORZĄC WIELKIE RPG



✚ Na końcu Stonekeepa czekał on - Król Cienia. Był władcą słońca, który zbuntował się przeciwko pozostałym bogom, osadzając ich w magicznych kulach.

Z ojcem oryginalnego Fallouta i długoletnim szefem Interplaya **Brianem Fargo** rozmawia Piotr Mańkowski.



✚ Bard's Tale w minionym roku obchodziło 30-lecie istnienia. Filmiki i szkice koncepcyjne prezentujące powstającą czwartą część sagi rzucają na kolana.

Q Co cię najbardziej fascynowało w produkcji gier?

Moim ulubionym zajęciem zawsze było poszukiwanie utalentowanych ludzi. Jeździłem na targi ECTS do Londynu i spacerowałem sobie tam od stoiska do stoiska, przyglądając się temu, co było wystawiane. Poszukiwałem takich rzeczy, które w mojej opinii mogły odnieść sukces w USA. W ten sposób odkryłem Future Wars i Paula Cuisseta, Another World i Érica Chahiego czy Alone in the Dark Frédériccka Raynala. Znalazłem też Gremlin i ich Realms of the Haunting.

Q Zanim przejdziemy do tematów postapo, chciałem cię zapytać o Stonekeepa, bo to on był pierwszym wielkim RPG nowej ery. Kiedy się narodził?

To był bardzo ambitny projekt, podczas którego wymyśliłem wiele innowacji. Jednocześnie jego cykl produkcyjny trwał 5 lat. Gdy zaczynaliśmy w 1990 roku, robiliśmy rzeczy, jakich w grach nie znano: bluescreen, nagrywanie pełnej mowy, integracja filmów z grafiką 3D. Nagrywaliśmy nawet piosenki. No, ale w tym czasie ukazała się Ultima Underworld i zrozumiałem, że jesteśmy w kłopotach, ponieważ ludzie kochają swobodę poruszania się. Tym niemniej robiliśmy swoje. Realizacja materiałów FMV była koszmarem. Musieliśmy dbać o to, by stwory wyglądały nieprzyjaźnie. Nagle okazało się, że ich korpusy są zbyt brzuszaste i trzeba było filmować od nowa.



W 2011 roku inXile wyprodukowało grę stanowiącą nawiązanie do Demon's Forge. Jednak Hunted spotkał się z chłodnym przyjęciem fanów i krytyki.

Z kolei przygotowywany z myślą o premierze w 2016 roku Torment: Tides of Numenera wzbudza wielki entuzjazm. Gra pobiła rekord Kickstartera należący do Double Fine Adventure.



P Pamiętam, jaki szok wywarło na mnie intro, a zwłaszcza sekwencja, w której następował objazd kamery dookoła Drake'a, gdzie bohater przesuwiał się wraz z renderowanym tłem.

Filmowaliśmy to gdzieś w połowie produkcji, gdy na rynku były już pierwsze multimedialne gry. Nie miałem praw do Bard's Tale, więc musiałem ruszyć wyobraźnią. Początkowo gra nosiła roboczy tytuł Brian's Dungeon, ale potem wymyśliłem nazwę Stonekeep.

P W trakcie produkcji rozgorzał konflikt między tobą a szefem projektu Peterem Olyphantem...

No nie wiem czy można to nazywać konfliktem. Uwielbiałem robotę Petera dla nas, zwłaszcza grę Lexi-Cross, którą skończył w 1991 roku. Problemem, jaki sobie przypominam, było to, że Stonekeep powstał w zewnętrznym zespole i urósł tak bardzo, że w pewnym momencie zdecydowałem, że muszą go nadzorować w swoim biurze. Wtedy uczyliśmy się mnóstwa nowych rzeczy i być może wynikała pomiędzy nami jakaś konkurencja. Nie było jednak żadnych awantur - po prostu Peter odszedł. Dzisiaj to by się nie zdarzyło, bo narzędzia do robienia gier są tak rozbudowane, jak choćby silnik Unreal, na którym robię nowe Bard's Tale. Można to porównać do sytuacji, że niegdyś, chcąc kręcić film, musiałeś najpierw wynaleźć projektor. Dziś już nie musisz. Premiera Stonekeepa odbyła się w Chicago. Grały zespoły muzyczne, odbywało się wielkie przyjęcie. Pamiętam to odprężające uczucie, gdy po pięciu latach orki można było wreszcie cieszyć się swoimi dokonaniem.

P Co się stało ze Stonekeep 2: Godmaker?

Black Isle nad nim pracowało, ale produkt nie wyszedł poza wstępne fazy projektowania. Tworzyliśmy do niego własny engine, wszystko było w pełnym 3D i stanowiło radykalne odejście od systemu użytego w oryginale.

Nie byłem częścią zespołu, ale pamiętam, że autorzy natrafili na problemy ze znalezieniem równowagi z systemem czarów. To stanowiło główny problem, który spowolnił i w efekcie zabił Godmakera.

P Skoro jesteśmy przy Black Isle, to powiedz, w jaki sposób Interplay zdobyło licencję Dungeons & Dragons, przejmując ją z rąk upadającego SSI?

Mieliśmy prezentację w siedzibie TSR, czyli firmy zarządzającej licencją. Wywarliśmy na nich wrażenie: to są ludzie, którzy zajmują się RPG. Prywatnie grywałem w D&D i światy fantasy były nam bardzo bliskie. Powiem ci więcej: w okolicach 1997 roku mieliśmy możliwość kupienia całego TSR za 120 mln dolarów. Odbyła się rada nadzorcza Interplaya, podczas której dyskutowano ten pomysł, ale zdecydowano, że nie mamy tyle pieniędzy. Gdybyśmy to my, a nie Wizards of the Coast, kupili ich wówczas, świat byłby inny. Tym niemniej kupiliśmy licencję na komputerowe D&D i pamiętam, jak Bruno Bonnell z Infogrames kpił sobie ze mnie, że zacznę zaraz produkować gry dla nerdów. Dla nas to był wszakże korzystny układ - płaciliśmy naszym licencjodawcom około 10% tytułem opłaty franczyzowej.

P I zaraz potem założyłeś Black Isle, zlecając równolegle produkcję Fallouta i Baldur's Gate?

Fallouta zaczęliśmy tworzyć nieco wcześniej, jeszcze jako Interplay. RPG stawało się dla nas głównym nurtem działalności. Baldur's Gate daliśmy do zrobienia BioWare, które wcześniej przygotowało nam niezłą grę z mechami zatytułowaną Shattered Steel. Z BioWare współpracowaliśmy na wielu poziomach. Z jednej strony byli naszymi podwykonawcami, ale z drugiej - to my od nich licencjonowaliśmy silnik, wykorzystany choćby w Icewind Dale. Sam Feargus Urquhart zachęcał mnie, żeby pracować z BioWare.



Wszystko rozgrywa się w kalifornijskim Orange County. InXile ma siedzibę w Newport Beach, skąd do Irvine i Obsidianu jest 15 kilometrów, a do Long Beach, gdzie urodził się Brian - ledwie 40.

Podróbka



Fountain of Dreams było policzkiem wymierzonym przez Electronic Arts Brianowi w 1990 roku. Największym ciosem zadany Interplay było to, że gigantowi z Redwood City udało się przejąć producenta Bard's Tale III: Thief of Fate, Davida Alberta.

P Dochodzimy do sakramentalnego pytania: kiedy narodziła się idea Fallouta?

Zacząło się od tego, że przez kilka ładnych lat chodziłem za Electronic Arts, by mi pozwolili zrobić Wasteland 2. Oni posiadali większość praw do tego tytułu i, wydając Fountain of Dreams w 1990 roku, chcieli pokazać, że potrafią to zrobić sami. W ostatniej chwili zorientowali się, że ja też posiadam kawałek praw i nie chcąc płacić mi royalties, zmienili tytuł z Wasteland 2 na wspomniany wcześniej. Proponowałem, że to ja mogę od nich wykupić prawa i zrobić swoją wersję Wasteland 2, ale nie było na to zgody. Więc w 1993 roku stwierdziłem, że sam zrealizuję sukcesora Wastelandu. Początkowo projekt rozwijał się w bardzo małym zespole. Obecnie masz Kickstartera, który pomaga ci oszacować, jak bardzo ludzie pragną tego, co robisz. Wtedy trzeba było działać w ciemno.

P Do użyczenia głosów w Falloucie udało ci się zaangażować bardzo znanych aktorów, takich jak Clancy Brown, Ron Perlman czy Tony Shalhoub. Jak to zrobiłeś?

Odpowiada za to Chris Borders. Pracował wtedy dla nas jako człowiek od dźwięku, prowadząc rozmowy z agentami wspomnianych aktorów. Zresztą stał się potem jedną z najbardziej znanych osób zajmujących się doбором głosów w branży gier, jeśli nie numerem jeden. Oczywiście mogliśmy za małe pieniądze wziąć zwykłych aktorów, ale jest w kwestii głosu wielka różnica pomiędzy profesjonalistą a amatorem. Gdy Clancy Brown zaczyna przemawiać głosem Kurgana, od razu czujemy, że jesteśmy w jakiejś obcej rzeczywistości...

P Pamiętasz, ile sprzedało się kopii pierwszego Fallouta? Coś około 700 tysięcy. Pamiętam, że Baldur's Gate sprzedał się w nakładzie półtora miliona, a Fallout był mniej więcej o połowę mniej popularny. W obu przypadkach liczę tylko wersje na PC.

P W trakcie realizacji Fallouta 2 wybuchł konflikt, w wyniku którego Tim Cain z kolegami opuścił twoje szeregi i założył Troika Games. Jak to wspominasz? Byłem wściekły. Powiedzmy sobie, że dziś z Timem i innymi zapomnieliśmy o wszystkim, ale wtedy nie było tak wesoło. Chłopaki po zrobieniu Fallouta chcieli tworzyć coś nowego. Mówię więc im, że ja chcę robić Fallouta 2, ale wy możecie pracować gdzie indziej. Każdy poszedł swoją drogą, a oni po trzech miesiącach ogłosili mi, że jednak chcą wracać. No więc zwolniłem ludzi, którzy to wówczas robili, a Tim i jego ludzie po kilku kolejnych miesiącach oznajmili mi, że jednak nie są zainteresowani projektem. Wówczas szlag mnie trafił. Tym niemniej jakimś cudem udało się skończyć Fallouta 2 w zaledwie rok z kawałkiem.

P Powiedz jak to naprawdę było z końcem Interplaya. Mielśmy duży dług, a ja nie chciałem zaciągać kolejnego kredytu. Weszliśmy na giełdę, ale nie udało się zebrać z rynku tyle pieniędzy, ile sobie wyobrażałem. Poszukiwaaliśmy więc partnera, jednak pech chciał, że był to francuski Titus Software i rządzący nim bracia Caen.

„Pamiętam, że Baldur's Gate sprzedał się w nakładzie półtora miliona, a Fallout był mniej więcej o połowę mniej popularny. W obu przypadkach liczę tylko wersje na PC”


Dziwna firma - w krótkim okresie udało jej się zbierać 150 milionów dolarów. Pięćdziesiąt na siebie, pięćdziesiąt na kupno Virgin Interactive i pięćdziesiąt na akcje Interplaya. To był dla mnie strasznie ciężki okres - nie mogłem spać, ponieważ martwiłem się o los firmy. Próbowałem pozyskać jako dodatkowego partnera chińskie przedsiębiorstwo, ale w ostatniej chwili powiedzieli, że bym zapomniał o interesach z nimi. W końcu stwierdziłem, że odchodzę ze stanowiska dyrektora generalnego, cofnąłem też osobiste gwarancje, jakie złożyłem wcześniej wobec Interplaya. Pamiętam, że wysłannicy Caenów przyszli do mojego domu w Boże Narodzenie i grozili pozwem na 100 milionów dolarów.

P Bracia Caen niedługo potem zbankrutowali.

Ty założyłeś inXile Entertainment i po ponad dekadzie robienia kolejnych gier kilka miesięcy temu ogłosili realizację Bard's Tale 4, które ma się ukazać w 2017 roku. Jak do tego doszło?

Prawa do marki odzyskałem w 2002 roku, co umożliwiło mi realizację komediowego Bard's Tale w 2004. Ale ciągle nie miałem praw do realizacji pełnoprawnego sequela, nie mogłem używać ani imion, ani charakterystycznych postaci z oryginału. W tym czasie Electronic Arts zmieniło nieco profil i stało się firmą nakierowaną na superprodukcje po 100 milionów budżetu każda. Zwróciłem się ponownie do firmy o prawa do Bard's Tale'a i doszliśmy do porozumienia. Robimy więc teraz czwartą część, a ja przywołałem z emerytury między innymi Michaela Cranforda, który pracował nad oryginałem, a potem przez lata zajmował się ewangelizacją. Teraz znów będzie pracował przy tworzeniu łamiągówek w RPG.

P Powiedz jeszcze o mającym się ukazać w 2016 roku hicie inXile - Torment: Tides of Numenera.

Wykupiliśmy od Obsidiana licencję na silnik Pillars of Eternity, do tego system dialogów oraz kilka innych narzędzi. Następnie wciągnąłem do współpracy dwójkę ludzi, którzy niegdyś pracowali dla TSR przy opracowywaniu systemu fabularnego Planescape. Teraz pracują przy nowym Tormentcie. Nie mamy jednak praw do Planescape'a, więc musimy tak snuć opowieść, by nie przekroczyć granicy, gdzie weszlibyśmy na cudze terytorium. Nasze założenia świata oparte są na planszówce Numenera z 2013 roku autorstwa Monte Cooka, który jest zresztą jedną z osób, które ściągnąłem do tworzenia mojego projektu. Obecnie niemal cała ekipa inXile pracuje właśnie nad nowym Tormentem, a gdy go skończymy, weźmiemy się na dobre za Bard's Tale 4. Gdy patrzę na komentarze na naszym Facebooku oraz innych forach, jakieś 25% pochodzi od polskich fanów. Czekaćcie spokojnie, bo najbliższe dwa lata powinny dostarczyć wam ciekawych gier. 

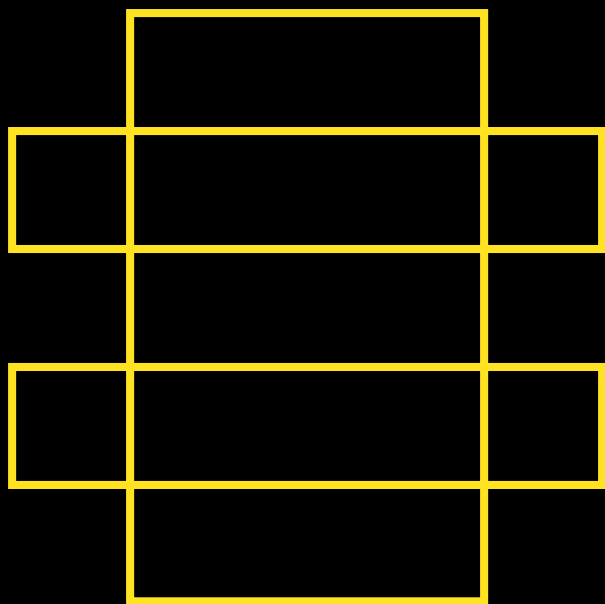
Bracia Caen



Trudno znaleźć bliższe informacje o ludziach, którzy pod koniec lat 90. przejęli Interplaya. Eric i Hervé Caen działali jako Titus Software od 1985 roku, wypuszczając tak udane gry jak dwie części Prehistorika. To, co się wydarzyło później, stanowi zagadkę, o której zainteresowani do dziś nie wypowiadają.

Dwójką głównych autorów pracujących nad Van Burenem byli Josh Sawyer i Chris Avellone.





8 BITÓW

IZOMETRYCZNEJ PRZYGODY

W połowie lat osiemdziesiątych Europa żyła izometrycznymi grami przygodowo-zręcznościowymi. Zmianom w rozgrywce towarzyszyła wielka rewolucja techniczna porównywalna jedynie z popularyzacją technologii 3D.

■ Ziemek

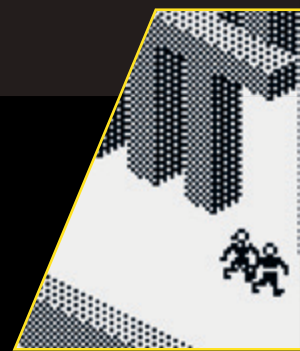
Trudno uwierzyć, ale izometryczna reprezentacja wirtualnych światów, dzisiaj utożsamiana głównie ze starszkołnymi strategiami i produkcjami casualowymi, jeszcze trzydzieści lat temu postrzegana była jako mamuci skok gier komputerowych ku przyszłości.

Wielką rolę w rozwoju tego typu produkcji odgrywała Europa, w szczególności scena związana z ZX Spectrum i nieco później z Amstradem CPC. Co bardzo znaczące, sama technologia nie przysłała kwestii ambitnej rozgrywki i kiedy wielkie studia z oceanu eksperymentowały z izometrycznymi strzelaninami (Zaxxon, 1982) i zręcznościówkami (Marble Madness, 1984), Anglicy, Szwedzi, Francuzi i Hiszpanie kreowali fantastyczne przestrzenie pełne przygód

i logicznych łamigłówek. Niestety w Polsce ten typ rozgrywki nigdy nie miał łatwo. Najstarsi szczęśliwcy, których było stać na komputer Sinclaira, zagrywali się co prawda w Knight Lore, ale już cała późniejsza rzesza atarowców musiała obejść się smakiem albo zadowolić produkcjami tak przeciętnymi, że nie wartymi większej wzmianki. Tymczasem trudno wyobrazić sobie lata osiemdziesiąte bez wielkiego poruszenia wywołanego przez izometryczne hity.

REWOLUCJA

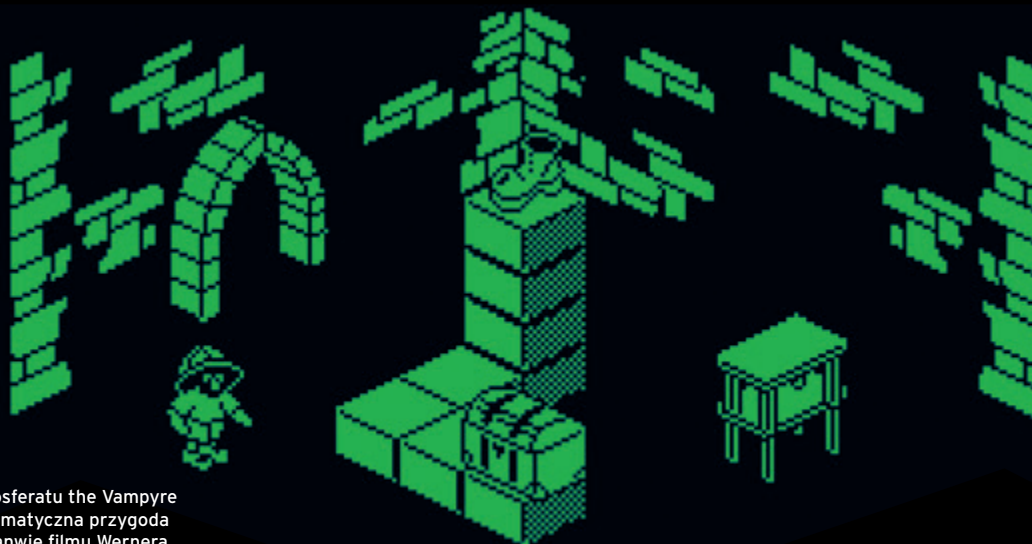
Trzęsienie ziemi rozpoczęło się w roku 1983. Quicksilva, znany i aktywny wydawca na angielskim rynku, równolegle z zachowawczym Gridrunnerem Jeffa Mintera opublikował cudo o nazwie Ant Attack.



■ Silnik Ant Attack umożliwił oglądanie akcji z czterech kierunków.

■ Gunright bawił się konwencją. Koń szeryfa był drewnianą zabawką.





❖ Nosferatu the Vampire to klimatyczna przygoda na kanwie filmu Wernera Herzoga.

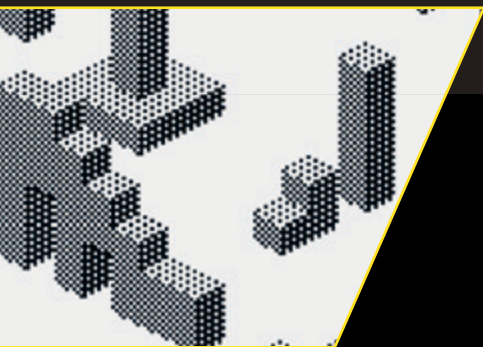
❖ Do dziś trwa dyskusja czy prawdą jest, że Knight Lore był gotów na wiele miesięcy przed premierą w grudniu 1984 roku, tylko Ultimate w obawie o swoje własne interesy nie chciało zbytnio wyprzedzać biegu dziejów.



❖ Twórca Ant Attack Sandy White był proszony o realizację sequela, ale zamiast tego wolął pracować przy Zombie Zombie.



Intro Ant Attack nawiązywało do gier tekstowych, mających od roku 1982 znakomitą rozpoznawalność dzięki premierze Hobbita.



Tytuł był wyjątkowo zwodniczy, noszący znamiona kolejnej przeciętnej produkcji opartej na prostej rozgrywce rodem z automatów. Również pierwszy ekran, który dane było zobaczyć graczom, cechował olbrzymi ładunek dywersji - wprowadzenie nawiązywało do tradycji gier tekstowych, mających od roku 1982 znakomitą rozpoznawalność dzięki premierze Hobbita (o którym pisaliśmy w Pixelu #09). Niespodzianka czekała jednak o jedno

przyciśnięcie klawisza dalej. Zamiast mrugającego kursora oczekującego na polecenie w stylu „go north” na ekranie ukazywały się mury miasta Antescher, wygenerowane w trójwymiarowym rzucie, w bardzo stylowej, czarno-białej, sugestywnie cieniowanej geometrii. Zadaniem gracza było odnalezienie partnera (lub partnerki) uwięzionych gdzieś w ruinach od lat stanowiących królestwo agresywnych, inteligentnych i piekielnie szybkich mrówek mutantów.

Miasto było ogromne i pieczołowicie zaprojektowane, klimat niepokojący, wrażenie opuszczenia (typowe dla późniejszego gatunku survival horrorów) dojmujące. Z własnego doświadczenia wiem, że kto zetknął się z Ant Attack w tamtym okresie, nie mógł pozostać wobec niej obojętnym. Część sukcesu Ant Attack

zawdzięczał nowoczesnej wizualizacji, dającej poczucie namacalności świata gry. Autor Sandy White nie tylko był wizjonerem i projektantem jednego z bardziej niesamowitych silników graficznych na Spectrum, ale również artystą rzeźbiarzem. Znakomicie widać to i dzisiaj, kiedy podziwiamy, z jaką wirtuozerią posłużył się czarno-białymi blokami do budowy klimatycznego świata. Im bardziej jednak oddalamy się od lat osiemdziesiątych i im bardziej całościowo patrzymy na kształtowanie się europejskiej sceny, tym wyraźniej widać, że gra White'a była przede wszystkim buntem wobec bezmyślnego klonowania rozwiązań z salonów gier. Domowe komputery mogły opowiadać bardziej skomplikowane historie,



❖ Jedną z charakterystycznych okładek na ZX Spectrum. Nie tylko intrygowała, ale też streszczała akcję gry.



W roku 2008 Atari XL/XE doczekało się własnej wersji Knight Lore bazującej na kodzie z BBC Micro.



La Abadía del Crimen to hiszpańska produkcja bazująca na wydarzeniach opisanych w „Imieniu Róży”.

Akcja Nightshade dzieje się w nawiedzanej osadzie, którą tym razem mogliśmy zwiedzać bez przeładowań ekranów, za to z możliwością zagłębienia do budynków.



Nightshade zrywało z komnatowym przedstawieniem świata i pozwalało na swobodną eksplorację.

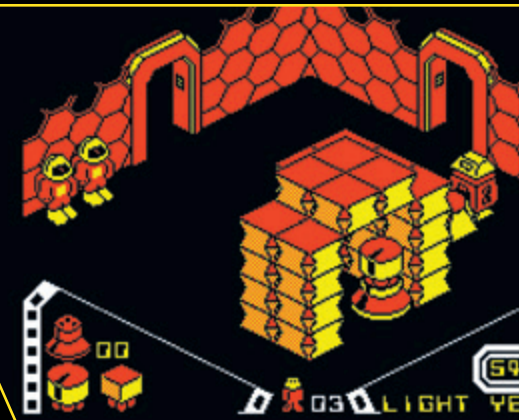


Pentagram był ostatnią grą z Sabremanem. Do dziś nie wiadomo czy program został napisany przez braci Stamperów, czy przez ludzi U.S. Gold.



Amaurote na Atari XL/XE szczytowało się wykonaniem słynnych braci Pickford oraz muzyką Davida Whittakera.

Alien 8, oryginalnie od Ultimate Play the Game, po wielu latach pojawił się również na małym Atari, ale i tak najlepiej wyglądał na Amstradzie.



tworzyć wiarygodne światy, pozwalać na spokojną eksplorację i zatracenie na wiele godzin. Tym samym każdy bit Ant Attacku stanowił manifest nowej fali, która popularyzowała gry przygodowo-zręcznościowe, wynosząc je do rangi dominującego gatunku na mikrokomputerach.

PRACOWICI ZMIENNOKSZTAŁNI

Można by się spodziewać, że śmiały eksperyment formalny Sandy'ego White'a spotka się z natychmiastową odpowiedzią kolegów z branży. Nic takiego się jednak nie stało i dopiero rok 1984 przyniósł tytuł, od którego rozpoczął się festiwal klonowania. Mówię tu oczywiście o Knight Lore, być może najważniejszym, a już na pewno najczęściej wspomnianym projekcie z pierwszej połowy lat osiemdziesiątych.

ZX Spectrum był ówczesnym liderem rynku. Zajmował to miejsce nie tylko z racji niskiej ceny, ale przede wszystkim za sprawą znakomitych, szalenie utalentowanych twórców. Jednymi z nich byli bracia Tim i Chris Stamperowie, którzy pod szyldem Ultimate Play the Game w godnym podziwu tempie budowali wokół siebie legendę.

Głównym jej punktem okazała się trzecia część przygód awanturника Sabremana przeniesiona z płaskiego jak stół 2D w trzy wymiary. Jeśli Ant Attack robiło wrażenie, Knight Lore zwyczajnie szokował rozbuchaną estetyką, projektami plansz, pomysłem na bohatera i jakością wykonania. Jako Sabreman brnęliśmy przez lochy czarnoksiężnika Melkiora w poszukiwaniu kilkunastu składników remedium na przykrą dolegliwość podłapaną w pierwszej części serii.

Chodziło oczywiście nie o malarię, ale wilkołactwo, objawiające się zmianą wyglądu (i częściowo też umiejętności postaci). Gra operowała w trybie dzień-noc, co nie pozostawało bez wpływu na rozgrywkę. Sabreman potrafił rozpocząć przemianę w trakcie precyzyjnie zaplanowanej akcji, a to zwykle kończyło się źle.

Ponadto jako wilkołak skakał wyżej, choć niestety również stawał się ofiarą ataków niektórych stworzeń, które normalnie nie zwracały na niego uwagi (z kotłem Melkiora włącznie). Innymi słowy, przekleństwo należało nie tyle zaakceptować, co posługiwać się nim ze świadomością możliwości i ograniczeń.

Połączenie gry przygodowej z rozgrywką typu puzzle dało znakomite efekty. Większość z ponad 120 komnat w Knight Lore to łamigłówki wymagające planu i precyzyjnego poruszania. Gra była trudna, świetnie zaprojektowana i dająca odbiorcy mnóstwo satysfakcji z wykonanych zadań. Nie ma chyba osoby, która miała kontakt z ZX Spectrum w tamtym okresie i nie zetknęła się z dziełem Ultimate. Bracia Stamperowie zdawali sobie zresztą sprawę z potencjału, bo kolejne ich projekty utrzymane w podobnych założeniach zaczęły pojawiać się na rynku z regularnością współczesnych symulatorów sportowych. W tym czasie objawiła się też pierwsza poważna wada izometrycznych action adventure. Po prostu formuła Knight Lore wyczerpywała temat i trudno było o sensowne innowacje.

Przez dwa lata po wydaniu przez Ultimate izometrycznego hitu na rynku panowała dość dziwna sytuacja, w której każdy liczący się wydawca próbował sprzedać mniej lub bardziej udanego kłona Knight Lore. Kuriozalność sytuacji polegała na tym, że to właśnie firma braci Stamperów stała na czele całego nurtu, podsuwając graczom pod nos kolejne odsłony tego samego. Takie Alien 8 (1985) nie budziło jeszcze większych wątpliwości. Oł, Knight Lore w świecie science fiction. Zamiast Sabremana - kanciasty robot, zamiast lochów - statek kosmiczny. Gracz musiał naprawić kapsuły utrzymania życia ostatnich przedstawicieli prastarej rasy zmuszonej do szukania nowej ojczyzny w odległej galaktyce. Pech chciał, że tuż przed końcem podróży statek został zaatakowany przez obcych, kapsuły uległy uszkodzeniu, a części zapasowe jak zwykle w takich sytuacjach zostały rozrzucone po całym pokładzie.



Za fantastyczną wizualizacją Batmana stoi Bernie Drummond, jeden z najbardziej rozpoznawalnych grafików pracujących w latach osiemdziesiątych dla Oceanu.



Ultimate Play the Game dbało nie tylko o znakomite wykonanie swoich gier, ale również o atrakcyjne pudełka oraz instrukcje.



Gunfricht wprowadzał do gier Ultimate nowość - świat zaludniony został nie tylko przeciwnikami, ale również postaciami neutralnymi, z którymi można było rozmawiać.

Grafika, zwłaszcza port na Amstrada CPC, wyglądała wciąż imponująco, ale oczywiście brakło świeżości.

Znacznie lepiej sprawiła się kolejna gra Ultimate o nazwie Nightshade (również 1985 rok). Na pierwszy rzut oka wszystko uległo zmianie, poza oczywiście widokiem izometrycznym. Akcja działa się w nawiedzonej osadzie, którą tym razem mogliśmy zwiedzać już bez przeładowań ekranów. Płynnemu przesuwowi terenu towarzyszyła możliwość zaglądania do budynków (również bez wrażenia jakiegokolwiek przeładowania). Technicznie jak na komputery ośmiobitowe było to mistrzostwo kodu i opanowania maszyny. Problem w tym, że zrezygnowano z najważniejszego elementu zabawy poprzedniczek, czyli z łamigłówek. Gra powróciła do założeń zręcznościowych, sprowadzając dynamikę do dość bezmyślnego przeglądania wszystkich pomieszczeń w poszukiwaniu kilku magicznych artefaktów potrzebnych do wygnania z wioski czterech terroryzujących ją demonów. Mimo znakomitych recenzji (CRASH! - 91 procent) otrzymaliśmy krok wstecz zamiast przynajmniej delikatnej ewolucji.

Jakby ktoś miał wątpliwości co do pracowitości braci Stamperów, jeszcze tego samego roku (to już trzecia premiera w ciągu 12 miesięcy!) Ultimate wypuścili Gunfright. Gracz w roli szeryfa Quickdrawa musiał stawić czoła bandytom nawiedzającym spokojną westernową osadę. Zaludniali ją tym razem NPC, którzy czasem byli pomocni (informacje o miejscu pobytu przeciwników), a czasem pakowali się na linię strzału (z czego wynikały tylko kłopoty). Rozbudowanie akcji o elementy widoku z pierwszej osoby (pojedynki) dawało poczucie nowości, ale już nie każde czasopismo było gotowe przyznać wysokie noty. CRASH! co prawda dzielnie wspierał Ultimate, ale już taki Your Sinclair pozostał przy 7/10, co stanowiło poważne ostrzeżenie dla ambitnych twórców.

Osobiście długo uważałem, że Ultimate przesadziło i zdradziło oryginalność na rzecz liczby produktów. Dzisiaj jestem przekonany, że zrobili to, co powinni. Sukces Knight Lore wynikał w znacznej mierze z efektu nowości. Z każdym miesiącem zarówno gameplay, jak i sama izometria traciły pierwotny urok. To co wydawało się największym osiągnięciem sceny ośmiobitowej, szybko oddawało pole innym formom. Bracia Stamperowie wykorzystali swój czas i kiedy przyszła na to pora, zabrali się za zupełnie inne gatunki, co świadczy tylko o ich wyczuciu branży. Na polu walki pozostało jednak wielu innych deweloperów zafascynowanych formułą izometrycznej przygody.

KUGLARZE I ARTYŚCI

W tym miejscu należy się na chwilę zatrzymać i zrobić rozróżnienie tych, którzy stawiali na oryginalność oraz na epigonów szukających sprawdzonego sposobu na szybki zarobek. Naśladowców nie brakowało, o czym świadczą takie projekty jak Chimera (1985), Molecule Man (1986) albo S.O.S. (1986). Jedynie pierwsza z nich zasługuje na chwilę refleksji, gdyż wypełniała ogromną lukę w oprogramowaniu na małe Atari. Gra była jednak przeraźliwie wolna,

nudna i wzorowana na Alien 8 do poziomu absurdu. Atarowcy wspominają ją do dzisiaj z sentymentem, ale to wynik braku opcji, a nie realnych walorów. Dwie pozostałe gry, mimo iż zostały wydane przez uwielbiany przez wszystkich Mastertronic, były niczym innym jak skokiem na kasę. W przypadku wszystkich tych tytułów widać było, że twórcy nie rozumieli, skąd wziął się fenomen Knight Lore, i postawili na izometryczne przedstawienie świata, zapominając zupełnie o rozgrywce.

Na szczęście istnieli autorzy bardziej ambitni, pragnący przeskoczyć osiągnięcia Ultimate zarówno pod względem wyrafinowania silnika, jak i bogactwa rozgrywki. Trzeba przyznać, że to właśnie dzięki nim gatunek przetrwał najtrudniejszy okres. A wypada zauważyć, że o ile w roku 1984 za sprawą Knight Lore izometryczne action adventure były szczytem wyrafinowania i osiągnięć branży, o tyle w niecałe dwa lata później każdy nowy projekt musiał już walczyć z natychmiastowym szufladkowaniem do „Och nie! Tylko nie następny izometryczny labirynt!”.

Komu więc należą się słowa uznania? Przede wszystkim Szwedowi Bo Jangeborgowi za autorski projekt fantazy o nazwie Fairlight (1985). Jeszcze nie opadł kurz po premierze Knight Lore, a posiadacze ZX Spectrum mogli cieszyć się przygodą awanturnika Isvara, poszukującego magicznego grymuaru niezbędnego do ucieczki z zaczarowanego zamku Avars. Zachwycała architektura, swoboda poruszania się i rozwiązywania terenowych łamigłówek oraz możliwość wykorzystania dowolnych obiektów (beczek, stołów, zydli) w celu sięgnięcia w niedostępne miejsca. W przeciwieństwie do wielu klonów tutaj izometria służyła nie tylko za kosztowną oprawę, ale za element zabawy w eksplorację i rozwiązywanie problemów. Nie dziwi więc, że Fairlight pozostaje tytułem chętnie wspomnianym przez spektrumową brat.

Jeszcze więcej zamieszania na rynku wprowadził Batman (1986) autorstwa programisty Jona Ritmana (z którym wywiad zamieściliśmy w Pixelu #08) i grafika Berniego Drummonda.

Gra jest ważna z wielu powodów. Po pierwsze, to pierwszy Batman w historii gier komputerowych. Przede wszystkim to rewelacyjna gra, rozwijająca co prawda bazowe idee Knight Lore, ale robiąca to z takim wdziękiem, że nie można potraktować jej inaczej jak małe dzieło sztuki.

Ritman z Drummondem – słusznie uważani za pierwszoligowych angielskich twórców tamtych lat – nie spoczęli na laurach i w roku 1987 uderzyli z kolejną grą utrzymaną w podobnej stylistyce, czyli Head over Heels. O tej ostatniej mówi się, że to najlepsza izometryczna gra zręcznościowo-przygodowa ery ośmiobitowców. Jest w tym sporo racji. Dwie pocieszne postaci posiadające unikatowe zdolności, ogromny świat do zwiedzania, znakomite łamigłówki, absurdalny klimat i grafika (zwłaszcza na Amstradzie CPC) robiły porażające wrażenie. Tytuł zasługuje na odrębne opracowanie, tym bardziej że znam całkiem sporą grupę ludzi, którzy nawet dzisiaj przytaczają go jako jedną z najlepszych gier, w jaką grali w swoim życiu.

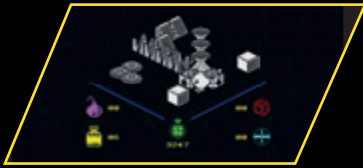
Kolejny, jeszcze bardziej niesamowity nurt izometrycznych przygódówek zawdzięczamy studiu Denton Designs, o którym pisaliśmy przy okazji Ocean Software w Pixelu #08. Twórcy z byłego Imagine zasłynęli projektami tak dojrzałymi i oryginalnymi, że trudno znaleźć dla nich odpowiednik na spektrumowej scenie. Warto tu przypomnieć dwa tytuły: The Great Escape (1986) oraz Where Time Stood Still (1988). W pierwszej z nich wcielaliśmy się w rolę alianckiego jeńca przetrzymywanego w niemieckim obozie. Już sama tematyka przyciągała oryginalnością, ale dopiero mechanika pokazywała, jak bardzo tytuł łamał schematy. Życie obozowe toczyło się według precyzyjnej rutyny, uczestniczyliśmy w apelach, posiłkach i obligatoryjnych ćwiczeniach, a w wolnej chwili szukaliśmy sposobu na ucieczkę. Bogactwo możliwości rozwiązywania stawianych przed nami problemów oraz fakt, że gra była po części simem (i to znakomicie zrealizowanym) przyniosły Denton Design



Head over Heels uznawany za opus magnum gatunku pojawił się również na małe Atari, chociaż w naszym kraju niewiele się o nim mówiło. Dlaczego? Nikt tego nie wie.



Seria The Last Ninja udowodniła, że Commodore 64 to potężna maszyna pozwalająca na udźwiękowanie i wizualizację godne maszyn 16-bitowych.

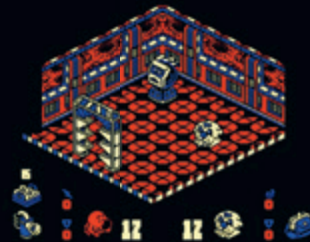


Mastertronic też chciał mieć swojego Knight Lore. Niestety Molecule Man zawiódł na całej linii.

Chimera+ z roku 2013 to udana próba naprawienia oryginału znanego z monotonnej rozgrywki i ślamazarnego bohatera.



Wciąż czekamy na Fairlight na Atari XL/XE. Podobno trwają prace nad portem.




Dwie pocieszne postacie posiadające unikatowe zdolności, ogromny świat do zwiedzania, znakomite łamigłówki, absurdalny klimat i grafika (szczególnie w wersji na Amstradzie CPC) robiły w Fairlight piorunujące wrażenie.

slawę, którą umocnili dwa lata później za sprawą wspomnianego już Where Time Stood Still. W tej grze jako kapitan rozbitego samolotu dowodziliśmy grupką malowniczych robinsonów gdzieś w głębokich Himalajach, gdzie nawet czas płynął swoim nurtem. Awanturzysta przygoda pełna dinozaurów, kanibali i terenowych pułapek wymagała zręczności, planowania i mądrego zarządzania ograniczonymi zasobami. Gra, mimo iż ukazała się w czasie, gdy ośmiobitowcy odchodzili do lamusa, potrafiła przyciągnąć uwagę. Zasłużenie zresztą, bo to perła w bibliotece ZX Spectrum.

SENTYMENT ZA OŚMIOMA BITAMI
Izometryczne gry przygodowo-zręcznościowe to domena ośmiobitowców

i ich flagowy towar eksportowy. Kolejna generacja platform eksperymentowała z formułą, acz niezbyt intensywnie. Zdarzały się co prawda wypadki przy pracy takie jak kolejne odsłony The Last Ninja czy Cadavera, ale wraz z nadejściem roku 1990 izometria została zawłaszczona przez gry strategiczne i tam właściwie pozostaje do dnia dzisiejszego, podczas gdy przygoda ewoluowała od klasycznego 2D, przez wektory (Another World) do tego, co znamy dzisiaj chociażby z gier firm Naughty Dog czy Ubisoft. Ostatnie lata przypominały jednak o tamtym szaleństwie i to w sposób tyleż niespodziewany, co z utęsknieniem wyczekiwany przez wielu posiadaczy komputerów Atari XL/XE. Otrzymaaliśmy znakomite porty Knight Lore, Nightshade, Alien 8, a nawet

The Great Escape. To głównie produkcje świetnie opanowane pod względem wydajności, a przy okazji stanowiące wierne kopie oryginalnych tytułów. Pozostaje pytanie, czy musieliśmy czekać aż 30 lat? 

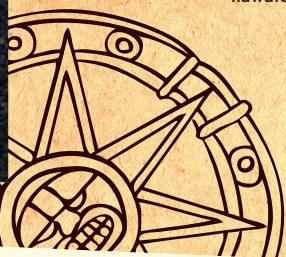
W ostatnich miesiącach fani małego Atari otrzymali kolejny prezent. The Great Escape, port niesamowitego przygodowego sima, działa znakomicie i równie dobrze wygląda.





TNDIA

❖ The Lost Kingdom - zapomniana gra z Indianą. I słusznie, bo to był bardzo słaby kawałek kodu.



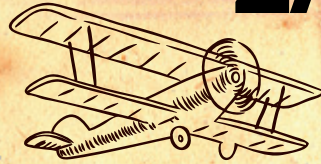
❖ Raiders of the Lost Ark - wyobraźnia musiała się tu nieźle nagimnastykować, żeby dostrzec postać słynnego archeologa.



INDIANA JONES



I POSZUKIWANIE ZAPOMNIANYCH GIER WIDEO



W 1981 ROKU NARODZIŁ SIĘ INDIANA JONES, NOWA GWIAZDA POPKULTURY. POSTAĆ WYKREOWAŁO ZNAKOMITE TRIO: SCENARIUSZ NAPISAŁ GEORGE LUCAS, REŻYSERIĄ ZAJĄŁ SIĘ STEVEN SPIELBERG, A W GŁÓWNA ROLĘ WCIELIŁ SIĘ HARRISON FORD.

■ Marcin Kiendra

Na przestrzeni ponad 30 lat ukazało się wiele tytułów nawiązujących zarówno do filmów, jak i zupełnie osobnych historii z dr. Jonesem w roli głównej. Były wśród nich hity, ale też typowe średniaki, próbujące wybić się na filmowej licencji.

Pierwsza gra pojawiła się w niecały rok po premierze „Poszukiwaczy zaginionej Arki” (1981) i do tego filmu nawiązywała. Jednocześnie był to drugi w historii tytuł wykorzystujący licencję filmową (zaraz po Empire Strikes Back od Parker Brothers). Autorem gry Raiders of The Lost Ark był Howard Scott Warshaw, który podjął się niemożliwego, czyli przeniesienia filmowego hitu do 8 kB, którym dysponował kartridż do Atari 2600. Sama konsola oferowała proste możliwości techniczne, ale marzeniem Warshawa było stworzenie najbardziej rozbudowanego i wciągającego tytułu, jaki powstał na tę maszynę. Odpadły pomysły typowej platformówki czy biegania postacią po labiryntach. Zamiast tego postawił na grę przygodowo-zręczności-

wą opartą na kluczowych scenach z „Poszukiwaczy”. Zastosował nietypowy system sterowania: jeden joystick służył do poruszania postacią Indiana, a drugi do zmiany i używania przedmiotów z inwentarza. Warshaw podchodził do produkcji bardzo drobiazgowo. Zadał, żeby pracom przyglądał się Steven Spielberg, który był pod wrażeniem „filmowych doznań”, jakie oferowała gra. Zlecił też grafikom przygotowanie szkiców koncepcyjnych. Były niestety zbyt ambitne, żeby przenieść je na Atari 2600. Grafika pozostała więc bardzo umowna i trzeba było sporej wyobraźni, żeby dostrzec miejsca znane z filmu. Wizja autora została jednak doceniona i Raiders of the Lost Ark odniosło duży sukces komercyjny. Do oryginalnego wydania dołączono instrukcję z opisem kompletnego przejścia gry, co było nowością w tamtych czasach.

Prace nad grą opartą na „Świątyni Zagłady” ruszyły równo ze zdjęciami do filmu. Początkowo plan był bardzo ambitny. Główny programista Peter Lipson koniecznie chciał wykorzystać nową technologię dysków laserowych

z których korzystały na automatach takie tytuły jak Dragon's Lair czy Firefox. Nowa gra z Indym miała bazować na scenie pogoni wózkem po kopalni. Podczas niej gracz miał unikać pułapek i strzelać do przeciwników. Wszystko w technice FMV z udziałem prawdziwych aktorów. Założono, że podczas kręcenia filmu uda się dorobić kilka dodatkowych scen na potrzeby gry. Schody zaczęły się, kiedy okazało się, że wymagane jest około 20 minut nowego materiału. Przerosło to finansowe możliwości twórców i pomysł zarzucono. Ponieważ licencja filmowa była już wykupiona, Lipson postanowił kontynuować prace, stawiając na typową grę zręcznościową do salonów arcade. Wypuszczony w 1985 The Temple of Doom poradził sobie całkiem nieźle. Grafika 2D przyciągała wzrok, a z głośników przygrywał tytułowy utwór muzyczny. Gracz sterował Indianą, biegając w labiryncie korytarzy, ratując uwieszone dzieciaki i walcząc z kultystami. Była też jazda wózkem kopalnianym w ujęciu izometrycznym, połączona ze strzelaniem do nadbiegających zewsząd przeciwników.



Automat



Temple of Doom jako jedyna gra z serii z Indianą Jonesem pojawiła się na automatach. W swoim czasie była to bardzo dobra produkcja. Wykorzystywała digitalizowaną mowę i muzykę Johna Williamsa z filmu. Grę wypuściło Atari Games, działające w segmencie arcade.

„Świątynię Zagłady” przeniesiono na komputery domowe, niestety z marnym skutkiem. Wersja na ZX Spectrum miała przyzwoitą grafikę, ale czarno-biała, przez co postacie zlewały się z tłem. To skutecznie utrudniało zabawę. Z kolei port na C64 miał fatalną animację, a z tytułowej muzyki znanej z filmu wycięto fragment i zapętłono. W związku z tym po pięciu minutach gry bolały uszy. Nic nie dało też wydanie gry w wersjach na Amigę i Atari ST, które wyglądały jak lekko podrasowane wersje z 8-bitowców. Oceniano je gorzej niż wersje na starsze komputery.

O BOK FILMOWYCH HITÓW

Kiedy pojawił się drugi film z serii, firma Mindscape skorzystała z medialnego szumu i wydała grę The Lost Kingdom, która była osobną historią o przygodach dr. Jonesa. Co ciekawe, na oryginalnym pudełku zamieszczono grafikę z materiałów promocyjnych „Świątyni Zagłady”. Tytuł ukazał się tylko na C64 i dzisiaj mało kto o nim słyszał. Zresztą w momencie premiery też przeszedł niezauważony. Według skąpego opisu Indiana przemierzał dżunglę w poszukiwaniu dziedzictwa zaginionej cywilizacji. Coś więcej? Instrukcja milczała na temat szczegółów oraz tła fabularnego, recenzentom i graczom pozostało zatem dopowiedzieć sobie resztę. Nasz bohater poruszał się po sześciu planszach, gdzie musiał rozwiązywać zagadki, kojarząc ze sobą odpowiednie przedmioty. Grafika była prosta, a mechanika gry cierpiała z powodu ociążałego sterowania postacią i marnej detekcji kolizji. Jednym słowem zmarnowano potencjał.

Ponieważ na kolejny występ Harrisona Forda w roli Indiany trzeba było czekać cztery lata, Mindscape postanowiło w 1987 roku raz jeszcze wpuścić tytuł dziejący się poza wydarzeniami z filmów. Pomysł był odważny: Indiana Jones in Revenge of the Ancients to przedstawiciel wymarłego gatunku gier tekstowych. Nie było żadnej grafiki ani muzyki, tylko czysty tekst i wpisywanie komend. Pomimo to tytuł został dobrze przyjęty i dodatkowo sprzedawano go w niskiej cenie. Nowością w tego

Albo ułożysz wyraz „Jehova”, albo zobaczysz napis Game Over.

Poszukiwanie śladów Świętego Graala w Wenecji w 256 kolorach VGA.



Temple of Doom. Węże, czaszki i ława znaczący drogę Indyanie.





❖ Oryginalne wydania kasetowe gier z Indianą na ZX Spectrum.



Use Turn on Turn off
whip
Main Kampf
Talk Travel



❖ Szybka wymiana zdań z Sophią Hapgood i ruszamy na spotkanie z przygodą.

y I like it,
with you.
n.

typu grach było wprowadzenie ograniczeń czasowych na podjęcie niektórych decyzji. Licznik na ekranie odliczał czas i trzeba było szybko wklepywać polecenia z klawiatury, żeby uniknąć śmierci.

LUCASFILM WCHODZI DO GRY

Podczas kręcenia zdjęć do „Ostatniej krucjaty” ekipa Lucasfilmu (później LucasArts) pracowała równoległe nad dwoma grami opartymi na trzeciej części filmu. Pierwsza z nich nazwana The Last Crusade: The Action Game była typowo zręcznościową produkcją. Fabułę zmieszczono w czterech etapach odpowiadających wydarzeniom z filmu, podczas których Indiana zajęty był skakaniem po platformach i smaganiem biczem napotkanych przeciwników. Gra była solidna, ale bez fajerwerków, a jej największym minusem był wysoki poziom trudności.

Druga produkcja to znakomita gra przygodowa The Last Crusade: The Graphic Adventure. Zaangażowano w nią duże środki i przede wszystkim ludzi w postaci Rona Gilberta i Davida Focha. Takie połączenie okazało się strzałem w dziesiątkę. W epoce trudnych i frustrujących przygódówek Sierry gra Lucasfilmu była przyjazna i dawała czystą przyjemność rozwiązywania zagadek. Nie było też mowy o ręcznym wpisywaniu poleceń. Wykorzystano interfejs SCUMM, znany wcześniej z Maniac Mansion, w którym za pomocą 15 komend sterowaliśmy Indym, poszukując legendarnego Świętego Graala. Do gry trafiły wszystkie wydarzenia z filmu: poszukiwania grobu krzyżowca w Wenecji, zamek Brunwald czy brawurowa ucieczka bohaterów ze sterowca. Tak rozbudowany tytuł pojawił się tylko na platformy 16-bitowe. Generalnie wszystkie wersje wglądały podobnie i miały grafikę w 16 kolorach. Amiga i ST dysponowały lepszą ścieżką dźwiękową niż PC, ale działały wyraźnie wolniej. Dwa lata później pojawiła się ulepszona wersja na CD z poprawionym audio i grafiką VGA w 256 kolorach.

Lucasfilm poszedł za ciosem i w 1992 roku ukazało się Fate of Atlantis. To był prawdziwy

blockbuster w filmowych klimatach. Zajmował aż 11 dyskieciek w wersji na Amigę. Wachlowaniu nośnikami w stacji nie było końca, ale w zamian dostaliśmy 100% Indiany: świetną fabułę i dialogi, egzotyczne lokacje, nazistów i węże w dżungli. Gra oferowała trzy ścieżki prowadzące do zakończenia. Gracz mógł wybrać czy bardziej interesują go zagadki, elementy zręcznościowe czy może więcej opcji dialogowych podczas współpracy z towarzyszką podróży Sophią Hapgood. Dzięki temu w pewnych momentach fabuła biegła różnymi torami, odwiedzaliśmy inne miejscówki i zmieniały się dialogi.

Interfejs SCUMM odchudzono do dziewięciu komend, a menu ekwipunku stało się bardziej przejrzyste. W początkowej wersji scenariusza gra miała opowiadać zupełnie inną historię opartą o chińskie legendy. Zmiana nastąpiła całkiem przypadkiem, kiedy producent gry Hal Barwood szukał materiałów w bibliotece na ranczu Lucasa. Trafił na książkę o Atlantydzie i momentalnie stwierdził, że poszukiwanie mitycznego kontynentu idealnie pasuje do przygód dr. Jonesa. Produkcja gry zajęła 2 lata i zaangażowano w nią największe środki w historii firmy. Ręcznie malowane tła przeniesiono do komputera za pomocą specjalnych skanerów, kosztujących wtedy kosmiczne pieniądze, a postać Indiany wykorzystywała technikę rotoskopii (podobnie jak Prince of Persia). W rok po premierze wydano też wersję na PC CD z mówionymi dialogami (niestety bez udziału Harrisona Forda).

Obok tej znakomitej pozycji pracowano nad grą zręcznościową. Fate of Atlantis: The Action Game została wydana na odchodzące już w niepamięć komputery 8-bitowe. Powstała wprawdzie wersja na Amigę i ST, ale przepadła w cieniu wielkiej przygodówki. Gra miała zblizoną fabułę i przedstawiała akcję w ujęciu izometrycznym. Indiana krążył po lokacjach, zbierał przedmioty i używał je w konkretnych miejscach, jednocześnie unikając spotkań z nazistami. Gra była typowym przeciętniakiem, sprzedawała się słabo i szybko o niej zapomniano.



❖ Fate of Atlantis sprzedał się w nakładzie milionowym egzemplarzy.



❖ Okładka The Infernal Machine mogłaby robić za plakat filmowy.



❖ The Lost Kingdom sprawnie udawał „Świątynię Zagłady”.



MŁODY INDIANA DOSTAJE ZADYSZKI

Po znakomitej filmowej trylogii w okolicach 1992 roku powstał serial „Kroniki młodego Indiany Jonesa”, który doczekał się 28 odcinków ujętych w trzech sezonach. Całość była na tyle zjadliwa, że doczekała się adaptacji w postaci dwóch gier wideo. Pierwszym tytułem był platformowy The Young Indiana Jones Chronicles, wydany na starzejącą się konsolę NES. Niestety, dało się odczuć, że sprzęt ma swoje lata. Grafika i dźwięk były ubogie, a sama gra przypominała dziesiątki podobnych przeciętnych produkcji. Okazało się, że szumnie zapowiadana wielka przygoda ograniczyła się tylko do lokacji w Meksyku i Francji podzielonych na kilka podetapów. Na dodatek bohater nie przypominał Indiany, a gra miała mało wspólnego z filmowym klimatem. Jeszcze słabiej zaprezentował się Instrument of Chaos wydany w 1994 na Segę Mega Drive.

Psuując się reputację naszego bohatera naprawił z nawiązką Indiana Jones' Greatest Adventures wypuszczony na rynek w 1994 na konsolę Super Nintendo. Na kartridżu zmieszczono 25 etapów nawiązujących do wydarzeń z filmowej trylogii. To była esencja przygód Indiany: szalona ucieczka przed toczącą się kamienną kulą, strzelanina na ulicach Kairu, pogoń wózkami w kopalni, czy lawirowanie dwupłatowcem przed wściekłe atakującymi messerschmittami. Autorzy dostali do dyspozycji duży 24-megabitowy kartridż, dzięki czemu zmieścili na nim całą swoją wizję i dodatkowo scenki przerywnikowe w postaci zdjęć z filmu. Rozważano też możliwość gry innymi postaciami znanymi z trylogii, ale ostatecznie to Indiana został jedynym bohaterem, którym sterował gracz. Dr. Jones rozstał się z epoką 2D w wielkim stylu.

W 2007 ROKU NA TARGACH E3 POKAZANO DEMO GRY Z INDIANĄ OPARTEJ NA SILNIKU EUPHORIA ZNANYM Z GTA 4 I FORGE UNLEASHED. NIESTETY, PROJEKT SKASOWANO.

WIELKA PRZYGODA W 3D

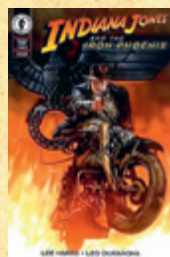
W 1996 roku na scenie pojawiła się słynna pani archeolog, czyli Lara Croft, która mocno zachwiała pozycją Indiany jako naczelnego popkulturowego poszukiwacza przygód. Za jego wielki powrót na ekrany komputerów zabrał się Hal Barwood, wcześniej odpowiedzialny za Fate of Atlantis. W LucasArts rozpoczęto tworzenie autorskiego silnika 3D zdolnego uciągnąć kolejną wielką przygodę. Nowa gra nazywała się The Infernal Machine, a jej akcję umieszczono w 1947 roku. W związku z tym etatowi przeciwnicy Indiany, czyli naziści, odeszli w zapomnienie. Tym razem to Rosjanie pragnęli zdobyć władzę nad światem, korzystając z potężnego urzędnika starożytnej cywilizacji. Dzięki niemu mogli wpływać na zmianę czasu i przestrzeni. Indiana ponownie połączył siły z Sophią Hapgood i zwiedzał kawałek egzotycznego świata (Filipiny, Kazachstan, Sudan), deptając po piętach Sowietom. W momencie premiery (1999) gra kusila dobrą oprawą graficzno-muzyczną i wreszcie można było zobaczyć kultowego archeologa w pełnym 3D. Pomiędzy etapy wrzucano przerywniki oparte na silniku gry z mówionymi kwestiami, co miało dawać poczucie uczestnictwa w kolejnej filmowej przygodzie Indiany. Kłopoty sprawiała za to mechanika, ponieważ wszelkie podróżowanie po platformach wymagało doskonałego wyczucia i precyzji, zupełnie jak w klasycznych grach 2D. Pierwotnie gra ukazała się na PC i w tej wersji wygląda najlepiej. W konwersji na Nintendo 64 uproszczono modele 3D, a tekstury uległy pogorszeniu i miejscami przypominały rozmytą plamę.

The Infernal Machine sprzedał się na tyle dobrze, że LucasArts dał zielone światło do stworzenia



■ Greatest Adventures to jedyna okazja, żeby zjechać pontonem przez górską przełęcz.

Feniks



Po znakomitym Fate of Atlantis szykowano kolejną grę przygodową z doktorem Jonesem w roli głównej. Za sterami roboczego tytułu Iron Phoenix ponownie usiadł Hal Barwood. Niestety, prace zostały w pewnym momencie wstrzymane. Na ostodę wydawnictwo Dark Horse wypuściło na rynek czteroczęściowy komiks oparty na scenariuszu skasowanej gry.

kolejnego tytułu. Indiana Jones and The Emperor's Tomb (2003) od Core Design cofa wydarzenia do roku 1935 i serwuje kalkę poprzednich przygód archeologa. Gracz ponownie ścierał się z nazistami, którzy na spółkę z Chińczykami poszukiwali klejnotu o nazwie Serce Smoka. Jak nietrudno się domyślić chodziło o władzę nad światem. O ile postacie i lokacje w grze (między innymi Praga i Hongkong) zostały przygotowane starannie, to praca kamery powodowała frustrację i zwyczajnie odechciało się grać. Niektóre zagadki były niezrozumiałe i gracze błękali się po poziomach, szukając prawidłowego rozwiązania.

W 2008 roku po raz kolejny próbowano wrzucić Indianę w wir wielkiej przygody w grze The Staff of Kings. Jej fabuła kręciła się wokół poszukiwania Laski Mojżesza. Niestety, zawiodło wiele rzeczy. Miałki scenariusz w połączeniu z przeciętną oprawą AV i niewygodnym sterowaniem spowodowały, że gra przeszła bez echa. Tytuł ukazał się na konsolach: PS2, PSP i Wii, z czego ta ostatnia dostała bonus w postaci odświeżonej przygodówki Fate of Atlantis.

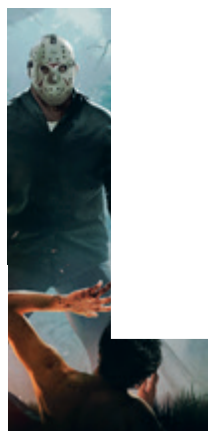
Ostatnie lata pchnęły Indianę w kierunku krainy klocków Lego. Powstały dwie gry z tej serii: The Original Adventures (2008) oraz Adventure Continues (2009). Ta pierwsza oferowała lokacje znane z pierwszych trzech filmów i całą plejadę postaci, w które mógł wcielić się gracz. Druga z kolei nawiązywała przede wszystkim do czwartej części, czyli „Królestwa Kryształowej Czaszki” oraz miała możliwość budowy własnych poziomów. Obydwa tytuły były pełne gagów i luźnego podejścia, dzięki czemu mogli się nimi cieszyć także niedzielni gracze. To wciąż świetne pozycje i warto po nie sięgnąć.

Przez lata gry z Indianą Jonesem balansowały między znakomitymi produkcjami a totalnymi miernotami. Obecnie nie ma na horyzoncie widoków na kolejną grę z naszym archeologiem w roli głównej. Miejmy nadzieję, że to jednak nie koniec. Na przykładzie ostatnich tytułów z serii Tomb Raider widać, że tematu- wi potencjału nie brakuje. ■



TEMATY OKOŁOGROWE, PRZEGLĄD STARYCH KOMPUTERÓW, KOSMOS I FILM

secret



72

Nie sądziliśmy, że doczekamy czasów, gdy twórcy „Piątku trzynastego” będą realizować grę, a jeszcze na dodatek sami zgłoszą się do Pixela, żeby z nim porozmawiać!



74

Iskra, która tym razem rozpała wyobraźnię MRW, nazywa się Crimson Room. Tematem felietonu stały się zaś gry flashowe.



75

Widzieliśmy już „Przebudzenie Mocy”, co skłoniło nas do kilku myśli związanych z powstaniem gwiazdnej sagi.



78

Legendarny założyciel giełdy komputerowej przy ulicy Grzybowskiej w Warszawie udzielił nam pierwszego w historii wywiadu.



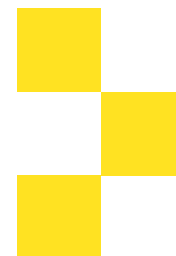
84

Koniec Wszechświata! Wydaje się bardziej abstrakcyjny niż powieści SF, a jednak kiedyś nastąpi.



Śledzi swój felieton obazkowy zawsze oddaje na ostatnią chwilę, ale gdy to już zrobi, to znaczy, że numer można uznać za zamknięty.

” OKAZAŁO SIĘ, ŻE NA KOSTCE WIELKOŚCI PAZNOKCIA MOŻNA ZAROBIĆ WIĘCEJ NIŻ PRZEZ ROK NA POSADZIE POMOCNIKA PIERWSZEGO SEKRETARZA PARTII.



PIXEL
WYWIAD

FRIDAY THE 13TH THE GAME



Przy okazji zapowiedzi powstawania gry, która na Kickstarterze uzyskała ponad 800 tysięcy dolarów, udało nam się porozmawiać z dwoma **legendarnymi twórcami** odpowiadającymi za filmowy oryginał z 1980 roku.

■ Micz

■ Poczar



✚ Tom bezpośrednio pomaga przy powstawaniu gry. Jak sam to określa: „dba o to, by wszystkie śmierci zostały przygotowane w twórczy sposób”.

Tom Savini, twórca efektów specjalnych, okazjnie aktor, znany z epizodów w takich filmach jak „Maniak” czy „Od zmierzchu do świtu”. To on odpowiadał za to, jak wyglądał Jason Voorhees w oryginalnym „Piątku trzynastego”. Od kilkunastu lat prowadzi też na jednym z amerykańskich uniwersytetów kurs efektów specjalnych, podczas którego młodzi ludzie uczeni są technologii tworzenia zombie i bestii z piekła rodem.

P Jakbyś opisał główną różnicę pomiędzy starymi dobrymi czasami, gdy efekty specjalne były robione za pomocą plastiku i pianki lateksowej, a teraźniejszością, gdy prawie wszystko robi się z pomocą komputera? W moim świecie grafika komputerowa nie rządzi, więc to jest najprostsza odpowiedź na twoje pytanie. Gdy widzisz takie „staromodne” efekty, wiesz, że to wszystko dzieje się tuż przed twoimi oczami. Przy grafice komputerowej musisz udawać, że tak się dzieje. Dlatego najlepsze obecnie efekty specjalne są połączeniem obu tych technik.

P Który z zastosowanych przez siebie trików był najtrudniejszy i jak zdołałeś go wdrożyć? No cóż, chyba trzeba tu wymienić Fluffy'ego, czyli potwora z opowieści The Crate z wyreżyserowanego przez George'a A. Romero filmu „Creepshow” z 1982 roku. To połączenie małpy, rekina i... tygrysa. Zdołałem go powołać do życia dzięki pomocy innego maga od FX, Roba Bottina, który przez telefon wyjaśnił mi, jak takie cudo animatroniki powinno działać.

P Która z gier wideo przestraszyła cię naprawdę? A może jedynie któraś ze scen? Pewnie cię rozczaruję, ale nie gram na komputerze ani konsoli. Po prostu nie należę do tej epoki. Mam natomiast 13-letniego wnuczka, który dużo gra. Niektóre z gier, jakie ma na warsztacie, są naprawdę fascynujące. Pamiętam sekwencję, gdy terroryści wpadli do banku, wyjęli broń i zaczęli rozróbę. To był chyba Payday 2. ■



✚ Sean to przede wszystkim właściciel licencji na wszystko, co jest związane z Jasonem. Czekał aż 25 lat, żeby powrócić z tematem na łamy gier wideo.

Sean S. Cunningham realizował w latach siedemdziesiątych thrillery i horrory, ale sławę przyniósł mu dopiero „Piątek trzynastego”. Był autorem pomysłu oraz reżyserem tego legendarnego filmu, natomiast scenariusz napisał Victor Miller, niezadowolony z faktu, że w sekwelach wymyślony przez niego Jason został mordercą, podczas gdy jego zdaniem „od początku był martwy, poza tym pozostawał ofiarą”. Cunningham zrealizował jeszcze kilka niskobudżetowych filmów, jednak na konwentach i spotkaniach z fanami zawsze jest pytany o Jasona Voorheesa.

P Jaka najzabawniejsza rzecz wydarzyła się podczas realizacji „Piątku trzynastego”? Chyba to, że w pewnym momencie do naszego letniego obozu przybyli równocześnie ksiądz, minister i rabin.

P Podoba ci się moda przerabiania starych horrorów na współczesne, kolorowe wersje dla nastolatków? A jak się odnosisz do powstających seriali opartych na „Martwym źle” czy „Piątku trzynastego”? Jeśli mówimy o sytuacji, w której ktoś wyjmuje rewolwer i do nas celuje, to kochamy wszystkie takie filmy! Oglądałem pilota „Ash vs. Evil Dead” i świetnie się bawiłem. Jestem wielkim fanem Bruce'a Campbella, a zwłaszcza jego podbródka.

P Jak to się stało, że Jason w panteonie popkulturowych ikon pobił Michaela Myersa czy nawet Freddy'ego Kruegera? Co jest w nim takiego specjalnego? Jason to odludek. Ciężko się z nim w jakikolwiek sposób identyfikować. Jest wiele podobnych filmów, ale to sława Jasona rośnie, podobnie jak zwiększa się liczba jego fanów. To swego rodzaju anomalia, której przyczyn do końca nie rozumiem. Trzeba przy tym pamiętać, że postać bohatera wyrosła ze wspólnego wysiłku tak utalentowanych ludzi, jak Tom Savini, twórca muzyki Harry Manfredini czy Kane Hodder, który wielokrotnie wcielał się w Jasona. To dzięki nim ten biznes cały czas się kręci. ■

Mecze

W grze będziemy się wcielać zarówno w Jasona, jak i w młodzież przebywającą w Crystal Lake. Pojedynki będą się odbywać w formacie 1 na 6. Jason ma dysponować akcesoriami ze swojego domowego zestawu maczet i noży, ale również jego ofiary nie pozostaną bezbronne. Formalnie będzie istniał tryb single player, ale gra tworzona jest z myślą o środowisku sieciowym.



Michał R. Wiśniewski

Były redaktor naczelny Kawaii, autor powieści „Jetlag” oraz „God Hates Poland”, blogger. Postać ciekawa, bardzo niejednoznaczna.

NIECH ŻYJE FLASH

„Flash umarł” - przeczytałem na jednym z portali technologicznych. „Najbardziej znieawidzony program stracił wsparcie Google’a!”

Oczywiście portale mają skłonność do przesady. Technologia Flash wciąż istnieje, tylko Google przestało obsługiwać reklamy w tym formacie (a przecież na przykład iPhone nie obsługiwał go nigdy), przechodząc na HTML5. Chwilę później firma Adobe ogłosiła, że program do tworzenia Flasha zmienia nazwę na Animations. I zaleciła publikowanie w HTML5.

Cóż, Flash od dawna nie cieszył się poważaniem ze strony odbiorców, kojarzących go głównie z okropnymi internetowymi reklamami zżerającymi cenne zasoby komputera. Ja jednak wolę myśleć o tych wszystkich fajnych rzeczach, które nam dał. Na początku był technologią pozwalającą na umieszczanie w sieci wektorowych animacji, które niewiele ważyły, co było istotne w dawnych czasach modemów i wolnych łączy. Zanim w 2005 przyszło Youtube i powoli zaoarało segment internetowego wideo, to właśnie dziwaczne animacje łączące ze sobą technikę wektorową z fragmentami zdjęć czy obrazków nadawały się najlepiej do zabijania nadmiaru wolnego czasu. Kto wie, czy wtedy właśnie nie zaczął się szal na retro – w tych śmiesznych filmikach wielką karierę zrobili sprite’y ze starych gier.

Flash pozwalał także na tworzenie prostych (a potem, wraz z rozwojem platformy, coraz bardziej skomplikowanych) gier. Odżyły tu gatunki, które nieco wypadły z mainstreamu, takie jak dwuwymiarowe platformówki (wymiecione przez gry 3D) czy mniej lub bardziej klasyczne przygodówki. Pojawił się nowy ich gatunek – escape the room, zapoczątkowany przez gry MOBAS i Crimson Room (2004).

Pojawił się dlatego, że Flash był odpowiednią technologią. Niewielu twórców potrafiło jednak dostrzec specyfikę tej internetowej platformy i stworzyć coś naprawdę oryginalnego. Jednym z tych, którym się to udało, był On, niezależny japoński twórca gier, który zasłynął serią Grow, dostępną na eyemaze.com.

Co było tak naprawdę najważniejsze w Crimson Room? Nie tylko dziwne zagadki do rozwiązania w zamkniętym pokoju, ale doskonała animacja całości. Coś, co w tak przystępny i dostępny dla przeglądarek publiczności sposób można wówczas było zrobić jedynie we Flashu. Podobnie jest z serią Grow – obok pomysłu najważniejsza jest w niej animacja. W grze chodzi o to, żeby „wyhodować” planetę, wybierając w odpowiedniej kolejności dwanaście „sadzonek”. Cała frajda bierze się zaś z obserwowania, jak to wszystko rośnie zależnie od wybranej sekwencji. Kolejne gry z cyklu Grow ukazują się do dziś (niedawno wyszedł Grow Park), także jako apki na smartfony.

Wraz ze śmiercią Flasha nie umrą ani ciekawe gry, ani gry przeglądarkowe. Pojawiły się nowe, lepsze technologie. Stojąc nad jego grobem, warto jednak pamiętać nie tylko o tych okropnych bannerach reklamowych, ale o wszystkich wspaniałych rzeczach. O grach Grow, Canabalt czy Submachine. Zwolniwszy pamięć naszych komputerów, niech żyje w naszej pamięci. ■

SNY O INNEJ GALAKTYCE

Nowy odcinek „Gwiezdných wojen” przybył poprzedzony znakomitym marketingiem wirusowym. Sala nie była pełna, lecz tuningowany miecz Kylo Rena ostro błyskał wszystkim po oczach.

■ Micz

Tak wiele wspomnień, właściwie osobne ludzkie życie zapisane jest w tych filmach. Dla wielu widzów to nie gry, ale „Star Wars” stanowią najsprawniejszy wehikuł teleportujący do krainy dzieciństwa. „Każde pokolenie ma swoją opowieść” – nauczyły nas reklamy koncernu Myszki Miki. Trochę się jednak bałem czy jego wygadany wysłannik J.J. Abrams poradzi sobie z tematem. To przecież człowiek, który dużą zawodową karierę rozpoczął od współtworzenia niesamowitego otwarcia serialu „Lost”, kompletnie nie wiedząc co dalej z fantem zrobić i salwując się wprowadzaniem pierwiastków nadprzyrodzonych oraz brnąc w bełkot.

„Przebudzenie mocy” jest poniekąd remakiem „Nowej nadziei”, wymieniającym kilka elementów, ale pozostawiającym szkielet nietkniętym. Przynajmniej połowa zagrań fabularnych stanowi kopie z „pierwszej trylogii”. I co najzabawniejsze, fani traktują to jako wartościowe elementy opowieści, hołdy składane oryginałowi, cytaty i smaczki.

Nowe postaci grane są przez 20-latków bardzo dobrze, natomiast o Kylo Renie chciałoby się napisać coś więcej, tylko że niektórym czytelnikom zdradziłoby to pewne elementy fabuły, więc pozostaliśmy przy stwierdzeniu, że stanowi co najwyżej karykaturę Dartha Vadera. W sumie to sprawne kino akcji z kilkoma pamiętnymi momentami, o klasę lepsze od historii młodości Anakina Skywalkera, a jednak nie wskrzeszające mocy oryginału. Ciężko to zrobić, kalkulując każdy ruch i obracając się w sferze politycznej poprawności, zgodnie z którą niewolnik musi się wyzwolić ze swojej plantacji, a kobieta – udowodnić, że jest sprytniejsza od samców. Żeby w ogóle jednak grać na tych instrumentach, Disney musiał najpierw zdobyć kuferek pełen marzeń z przeszłości.

MOC IGERA

George Lucas w ostatnich latach wydawał się zmęczony. Utył, na jego twarzy często pojawiał się pot. Brukowce donosiły o jego rzekomej walce i zwycięstwie nad rakiem piersi, który u mężczyzn zwykle kończy się śmiercią.

Campbell

■ **Ewidentny wpływ na „Star Wars” miała też słynna książka amerykańskiego religioznawcy Josepha Campbella (1904-1987) „Bohater o tysiącu twarzy”. Wszystkie etapy rozwoju mitu według Campbella (wyjazd, inicjacja, powrót) zostały przez Lucasa odtworzone.**

■ **Vader w pierwszych szkicach Ralpa McQuarriego przypominał nieco mówkojada. Znały był jako „general”, nie Darth.**



Sam zainteresowany nigdy nie odniósł się do tych informacji, tym niemniej widać było gołym okiem, że brakuje w nim choćby ułamka energii, która ciągle rozpierała młodszego tylko o dwa lata Steve'na Spielberga.

W październiku 2012 roku przeżyaliśmy podróż Corvo przez ponury świat Dishonored, jednak szefa Disneya Roberta Igera gry nie interesowały. Na jeden z weekendów zaszył się w sali projekcyjnej, biorąc na warsztat wszystkie sześć części „Gwiezdných wojen”. Coś sobie notował, analizował całość opowieści. Miesiąc później Disney kupił Lucasfilm wraz z całym dobrodziejstwem inwentarza.

Ściągnął wiele lasów, żeby wyprodukować papier na opisywanie powstania „Gwiezdných wojen”. Jako bodaj pierwszy odbrązowił mit i opisał kuchenne sekrety Peter Biskind w wydanej w 1998 roku książce „Easy Riders, Raging Bulls”, gdzie poświęcił zjawisku rozdział zatytułowany Star Bucks. Przedstawił tam George'a Lucasa jako człowieka chorobliwie nieśmiałego, zamkniętego w sobie i niepewnego swego pióra. To, w jaki sposób doszedł do historii,

którą ludzie zobaczyli latem 1977 roku, było drogą przez mękę i spłotem szczęśliwych okoliczności.

Na pytanie „skąd Lucas wzięł pomysł na »Gwiezdne wojny«?” nie ma prostej odpowiedzi. Nie było to - jak w przypadku Tarantino hongkońskie kino akcji - jakieś konkretne zjawisko filmowe, lecz bardziej chęć konkurowania z kolegami w wyścigu po koronę króla Nowego Hollywood. Pierwszą odnotowaną wzmianką jest wspomnienie legendarnego kompozytora Lalo Schifrina, który w 1969 roku na planie debiutu Lucasa „THX 1138” usłyszał od niego, że ów chciałby kiedyś nakręcić film oparty na motywach komiksu SF „Flash Gordon”. Kim był ten kosmiczny bohater? Konkurentem innego papierowego herosa, Bucka Rogersa, blondasem z mieczem w garści, walczącym z mocno niezemskimi stworami okutymi wszakże w koszule, płaszcz i kozaki. „Flash Gordon” nigdy nie wy dostał się poza obszar zarezerwowany dla poetyki campu, więc może i dobrze się stało, że właściciele praw nie chcieli rozmawiać z Lucasem.

BAJKI ROBOTÓW

Na początku lat siedemdziesiątych w Fabryce Snów dokonywały się wielkie przemiany. Stary ład, utożsamiany z westernami czy filmami wojennymi, a nawet Stevem McQueenem strzelającym się z gangsterami, schodził na drugi plan. Miejsca na mównicy zajmowało nowe pokolenie reżyserów, którzy zresztą prywatnie stanowili paczkę kumpi. Byli wśród nich Francis Ford Coppola, Martin Scorsese, Brian de Palma, Steven Spielberg i George Lucas. Z początku każdy z nich chciał kręcić kino poważne, z elementami społecznymi. Pierwszy wyłamał się z tego Lucas, rozbijając bank „Amerykańskim graffiti” (1973), a dwa lata później stawkę przebił Spielberg, kręcąc „Szczęki”.



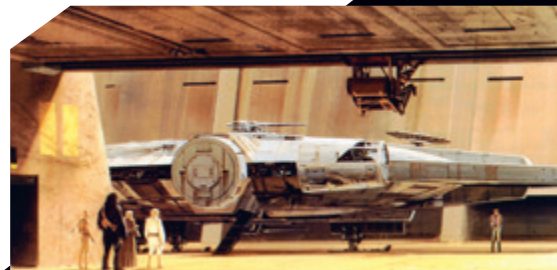
✚ Nie było tak, że Ralph McQuarrie wymyślał motyw „z głowy”. Na tym wczesnym szkicu widać, że Threepio stanowił męską wersję Marii z „Metropolis” Fritza Langa.



✚ Maska Kylo Rena, jak i gesty zaciśniętej pięści stanowią odwołanie do symboli nazizmu.

Nagle okazało się, że pokolenie Woodstock dorosło, ustatkowało się i łaknie opowieści, mitów, a nie prawdy o społeczeństwie pokazywanej w nagradzanym przez Akademię Filmową, ale już nie tak kasowym „Taksówkarzu” Scorsesego.

Lucas zaczął pisać scenariusza na początku 1973 roku. Większość czasu zajęło mu wymyślenie nazw zarówno postaci, jak i planet czy przedmiotów. Pierwsze zdanie, otwierające gwiazdne perypetie, brzmiało: „Jest to opowieść o Mace Windu, czciogodnym Jedi Bendu z Ophuchi, który był spokrewniony z Usby C.J. Thapem, uczniem padawanem sławnego Jedi”. Luke pierwotnie nazywał się Starkiller, ale szybko wyewoluował do Skywalkera. W końcu trąciłoby bełkotem, gdyby bohater gwiazdnych potyczek był „zabójcą gwiazd”. Poza tym w zapiskach Lucasa pojawiało się wiele postaci, które odnalazły się dopiero podczas realizacji „drugiej trylogii”.



Wtedy całość określana była mianem Journal of the Whills, zaś nazwa Star Wars w odniesieniu do streszczenia scenariusza pojawiła się dopiero wiosną 1973 roku.

Czy prawdą jest, że Lucas wzorował fabułę na „Ukrytej fortecy” japońskiego mistrza Akiry Kurosawy? Nie jest pewne kiedy widział ten film, ale poza wszelką wątpliwością posiadał książkę Donalda Richiego „The Films of Akira Kurosawa”, w której znajdowało się streszczenie „Ukrytej fortecy”. Uważni analitycy dostrzegli, że reżyser przepisał całe akapity z tej publikacji, co było widoczne w 14-stronicowej wersji streszczenia „Star Wars”, napisanej pod koniec maja. Sam Lucas otwarcie mówił o inspiracji tym filmem, jako najważniejsze ogniwo wymieniając prowadzenie opowieści z perspektywy dwóch włóczęgów, których odpowiednikami w filmie były roboty. Można jednak wskazać więcej podobieństw - choćby scena otwierająca „Gwiezdne wojny” to przeróbka sekwencji Kurosawy, gdzie na ekranie pojawia się ranny

Jedi

Takiego słowa nie ma w języku angielskim, podobne istnieje za to w japońskim. Jidaigeki oznacza wystawne widowiska historyczne, do których zaliczono między innymi „Ukrytą fortecę”. Moc zaś niemal dosłownie oddaje ideę hinduistycznej Prany, czyli siły przenikającej wszystkie żywe istoty.

wojownik, a za chwilę od strony kamery wjeżdża w kadr ścigająca do szpica. Także finałowa scena wręczania medali jest bardzo bliska jednej z sekwencji „Ukrytej fortecy”. Plus postać księżniczki, plus wymiana ognia rebeliantów ze szturmowcami na początku, plus motyw przemieszczania się, by nie wpaść w sidła złego klanu. Jest w sieci filmik pokazujący zestawienie konkretnych scen obu dzieł i nie ma wątpliwości, że chodziło tu o coś więcej niż tylko luźną inspirację postaciami dwóch włóczęgów. Nie twierdzę, że jest to jakiś ściśle ukrywany sekret Lucasa - zapewne część z tych motywów zassał i przetworzył nieświadomie. Poza tym pamiętajmy, że młody reżyser, mimo że pierwotnie miał w głowie campowego „Flasha Gordona”, cały czas dążył do współzawodniczenia z kolegami. I mimo że parł ku masom, to ambicje podpowiadały mu, by materiał opierać na najlepszych wzorcach. A Kurosawa lokował się znacznie bliżej tego ideału niż Alex Raymond, twórca superbohatera w kolorowych majtasach.

Lucas nie potrafił dobrze rysować, więc jego pomysły musiał na papier przelewać artysta, a był nim Ralph McQuarrie (1929-2012). Generała Vadera obdarował maską gazową, ponieważ w pierwotnej wersji scenariusza znajdowała się scena, gdy bohater przeskakuje w przestrzeni kosmicznej z imperialnego niszczyciela na statek rebeliantów - więc ów respirator był mu po prostu niezbędny do oddychania w próżni. W jego wyobraźni narodzili się też R2-D2, C-3PO oraz Chewbacca.

NIEBO NIE JEST GRANICĄ

Na aktorskiego wodzireja, ulubionego aktora reżyserów Nowego Hollywood wyrastał Richard Dreyfuss. To on błyszczał w głównej roli w „American Graffiti” - podczas gdy Harrison Ford grał tam jedynie ogon - za chwilę miał się również pojawić w „Szczękach”.

Gdy więc dotarło do jego uszu, że Lucas przygotowuje widowisko SF, chciał sobie załatwić w nim udział. Usłyszał, że będzie to film o kosmicznych futrzakach zwanych się Wookies. Mina mu zrzedła w momencie, gdy Lucas napomknął mu, że owe zwierzaki będą mieć około dwóch metrów wzrostu. Ze swoimi 165 centymetrami nawet w najlepszym kostiumie Dreyfuss nie zdołałby wykonać aktorskiego zadania.

Casting do „Star Wars” odbył się jesienią 1976 roku w Los Angeles. Co niesamowite, był on połączony z wyborem obsady „Carrie” Briana de Palmy. Obaj reżyserzy siedzieli wspólnie, oceniając przybyłych aktorów - ale to de Palma zwykle zabierał głos i podejmował decyzję o szybkim zakończeniu z kimś dalszej rozmowy. Wszystko odbywało się spontanicznie, a o wielu decyzjach decydowało szczęście. W kolejce do roli księżniczki Lei najbliższej znajdowały się Amy Irving i Sissy Spacek, jednak obie przejęły do swojego filmu de Palma. Podobnie stało się z najpewniejszym kandydatem do roli Luke’a, czyli Williamem Kattem. W efekcie Lucas sięgnął po aktora mającego wyłącznie telewizyjne doświadczenie, a twarz zupełnie nieznaną, co zresztą było założeniem przyświecającym obu twórcom. Nie chcieli w swoich filmach opatrzonych aktorów, chyba że chodziło o smaczki - obsadzenie księcia Feisala z „Lawrence’a z Arabii” w roli doświadczonego Jedi czy smaczek zrozumiały dla fanów horrorów z brytyjskiej wytwórni Hammer - Vadera grał człowieka, który wcielił się we Frankenstein’a, zaś Moffa Tarkina odtwarzał Peter Cushing, który największe sukcesy osiągnął, odgrywając stwórcę monstrum.

Z Hanem Solo powstał osobny problem. Najbliższej roli był Christopher Walken, ale ostatecznie Lucas sięgnął po Harrisona Forda, który pojawił się też epizodycznie w „Rozmowie” Coppoli.

Han Solo w scenariuszu zyskał zresztą wiele cech osobowościowych samego Coppoli. Ford okazał się na planie największym krytykiem Lucasa, pozwalając sobie na ostre uwagi na temat jego pisarskich umiejętności.

Obi-Wan nie ginął w oryginalnym scenariuszu. To dopiero prośby Aleca Guinnessa, którego zaczęła drażnić pozycja, w jakiej się znalazł, spowodowały, że Lucas zdecydował się go uśmiercić. Sir Alec narzekał czasem, że dał się namówić na udział w tej „bzdurnej bajce”, ponieważ zdjęcia były kręcone w Londynie i północnej Afryce. Napomykał o urokach pracy z kartami, które muszą się myć... w bidetach. Nie mogło to jednak być takie złe, skoro za występ w filmie zgarnął ponad 2% udziałów w zyskach.

I wreszcie odbyła się słynna projekcja wersji bez efektów specjalnych. Byli na niej obecni reżyserzy koledzy Lucasa oraz jego żona Marcia. Gdy ekran zgasł, zapadła minorowa atmosfera, De Palma napadł na Lucasa, że już napisy początkowe pełne są „gówna o Jedi Bendu, którego nikt nie zrozumie”. Jedyne Spielberg ratował swego przyjaciela przed gniewem szefów 20th Century Fox, argumentując, że film zarobi 100 milionów dolarów. Ostatecznie zarobił wiele razy więcej.

Scenarzysta Martina Scorsese’go Paul Schrader wypowiedział prorocze słowa: „»Gwiezdne wojny« były filmem, który pożarł serce i duszę Hollywood”. Trochę podobnie jak Doom w przypadku gier wideo. Brzmi to obrazoburczo dla fanów, ale Schraderowi chodziło o to, że na arenę wtargnęli nowi prestidigitatorzy, którzy wypchnęli na bok „Francuskiego łącznika”, „Stracha na wróble” czy „Omena”. Kino Nowej Przygody na wszystkich frontach rozjechało dotychczasowe Hollywood, a popcorn zaczęły się sypać strumieniami. Ale przecież nikt nie mówi, że to złe. ■



✚ Francis Ford Coppola (z lewej) podobnie jak Spielberg od początku kibicował Lucasowi.



✚ Już od pierwszego plakatu „Star Wars” mamy do czynienia z namnożeniem motywów.



✚ Z kolei polskie plakaty autorstwa Jakuba Erola zawierały jeden motyw, ale odstraszały gamą kolorystyczną.

GRZYBOWSKA NEWS

Wydanie specjalne

Luty 1986



**Giełda otwiera się w sobotę
o godzinie 14:00.**

Zapraszamy również w niedzielę,
ale wówczas nie należy spodziewać
się podobnie dużych obrotów.



**Walutą obowiązującą na giełdzie są
bilety Narodowego Banku Polskiego.**

Handel walutami obcymi (z wyłą-
czeniem bonów towarowych) na
terenie giełdy surowo zabroniony.

Losy ojca giełdy

Z **Janem Popończykiem**, założycielem warszawskiej giełdy komputerowej przy ulicy Grzybowskiej, rozmawia Piotr Mańkowski.

W latach osiemdziesiątych wiedział pan już o istnieniu komputerów?

Już nawet wcześniej, bo pod koniec poprzedniej dekady. Mój ojciec był zaangażowany w Centrum Technik Obliczeniowych na Politechnice Warszawskiej i działał na urządzeniach typu Odra. Ponieważ chodziłem do liceum, które obecnie nazywa się Staszica, a niegdyś nosiło miano Gottwalda, gdzie wpadłem w dość kreatywne środowisko, sprawa przyszłej komputeryzacji świata nie była mi całkowicie obca. Pierwszy bliższy kontakt z mikrokomputerami i nową informatyką przeżyłem w Centralnym Klubie Studentów Politechniki Warszawskiej Stodoła. Powstała tam w 1984 lub 1985 roku pierwsza w Polsce giełda komputerowa, założona przez "zsypan", czyli Związek Socjalistycznych Studentów Polskich. Chodziłem tam, a dokładniej rzecz biorąc, chadzałem, widząc możliwość urwania się socjalizmowi ze smyczy. Proszę wziąć pod uwagę, jakie wówczas były uwarunkowania: rok 1981 roku, grudzień, wprowadzenie stanu wojennego. Cała Polska, w tym ja, który miałem wtedy 17 lat, znajduje się w czarnej dziurze.

Stodoła

Za czasów PRL-u klub studencki stanowił jedno z nielicznych miejsc spotkań młodzieży.

Utworzona po gomułkowskiej odwilży Stodoła początkowo mieściła się w baraku przy Emilii Plater, by w 1972 roku wyłądownać na ulicy Batorego. W klubie bywali Daniel Olbrychski, Andrzej Olechowski i inne gwiazdy tamtych czasów.

Zero przyszłości, wszystko obsadzone już nawet nie nomenklaturą ubecką, coś jednak czytającą i piszącą, ale tą wojskową. Oczywiście, jest tam trochę ludzi inteligentnych, tylko że ta inteligencja przejawia się w formie sprytu, bo tylko tego typu sposób wykorzystania inteligencji był tam mile widziany. I nagle pojawia się taki ożywczy powiew innego świata.

Nigdy nie byłem na tej giełdzie. Ona odbywała się w tej dużej sali, gdzie zwykle grają koncerty i jest giełda fotograficzna?

Przede wszystkim w korytarzach. Do tej dużej sali chyba nie można było wchodzić, ale tego nie pamiętam już na pewno. Moją uwagę zwrócił fakt, że w ogóle nie było tam podręczników dotyczących obsługi komputerów. Studiowałem już wtedy na geologii i zdecydowałem się przetłumaczyć instrukcję Amstrada. Wydałem to, sprzedawałem w Stodole i zarobiłem pierwsze pieniądze. Zaraz potem dzięki koledze z Anglii pojawiła się propozycja obrotu sprzętem komputerowym. Warto zauważyć, że ekonomia socjalizmu była kompletnie księżycowa, w związku z tym każda działalność gospodarcza



Ośmiobitowe Atari trafiło do Peweków w 1985 roku. ST sprowadzono w „transporcie walizkowym”.

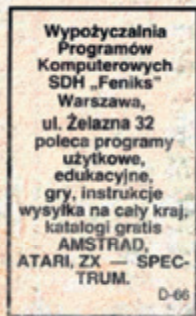
Dno Mordoru



Im niższa kondygnacja, tym więksi specjaliści tam funkcjonowali. Potrafiliby rozwiązać każdy problem z nastawieniem głowicy magnetofonu.

Laboratoria komputerowe

Jak widać z ogłoszenia zamieszczonego w Bajtku kopiarnie oprogramowania były czasem nazywane „wypożyczalniami”. W domu handlowym „Feniks”, znajdującym się w centrum Warszawy blisko giełdy, w dni powszednie działało biurko ze stojącym pod nim magnetofonem.



była obarczona wszytym systemowo bezsenssem. To co działo się w Stodoły, było bardziej spotkaniem entuzjastów i fanatyków, a handel, a właściwie raczej wymiana niż poszukiwanie zarobku, znajdował się dopiero na drugim miejscu. I wtedy właśnie razem z młodszym bratem doznaliśmy olśnienia, czegoś w rodzaju przebudzenia, że oto świat ucieka, a my dalej tkwimy we wspomnianej czarnej dziurze. Stanęliśmy przed problemem kupna własnego mikrokomputera, a kwota potrzebna na zakup zwykłego modelu sięgała dziesięciu średnich miesięcznych pensji. Tymczasem jesienią 1985 roku otworzono w Łodzi przy Piotrkowskiej pierwszy w kraju sklep ze sprzętem komputerowym. Od razu tam pojechałem pod kątem tego czy hardware, który ewentualnie bym miał z Anglii, udałoby się tam sprzedać. I kiedy wraz z moim bratem cioteczny Adamem wracaliśmy pociągiem z Łodzi, okazało się, że jechał z nami znajomy, z którym zaczęliśmy dyskutować na temat Stodoły, narzekając, że jest tam strasznie ciasno. Sakramentalne słowa o tym, że może warto by zrobić giełdę w miejscu, gdzie jest więcej przestrzeni, czyli Szkole Podstawowej nr 25 przy ul. Grzybowskiej w Warszawie, wypowiedział mój brat. Odbywała się tam chyba raz na miesiąc giełda filatelistyczna, brat zresztą w swoim czasie chodził do tej szkoły i znał wszystkich. Poza tym pochodziliśmy z okolic, więc sam ten

obiekt budził w nas dobre skojarzenia. Nasz współtowarzysz podróży mówi nagle: ja na waszym miejscu bym spróbował. Następnego dnia zjawiłem się u pani dyrektor owej szkoły i zapytałem, czy byłaby możliwość zrobienia giełdy komputerowej. Trochę trwało przekonywanie i szukanie formy „czapki ochronnej”, ale w końcu umowa została podpisana. To był luty 1986 roku, a już dwa miesiące później odbyła się pierwsza giełda.

Giełdy komputerowe stanowią okno na świat i zapewne przyczyniły się do erozji PRL, unaoczniając jego zapóźnienie wobec Zachodu.

Ciekawe jak pan wówczas rozkolportował informacje o imprezie, skoro nie było forów, na których można było to ogłosić?

Najpierw musiałem pozbierać kapitał na organizację. Było tego pięć tysięcy ówczesnych złotych, czyli połowa miesięcznej pensji. W tamtym czasie placówki szkolne miały swobodę podejmowania decyzji w zakresie wykorzystania przestrzeni, więc giełdę odpaliliśmy bez większego problemu. Wdrożyłem potem pierwsze zagrania PR-owskie,

czyli przede wszystkim zawiadomiłem telewizję i robiłem potem za rzecznika prasowego. Zadzwoiłem do Teleexpressu, żeby przyjechał na pierwszą giełdę i sfilmował ją. Były na niej dwie godne odnotowania rzeczy: przysłany świeżo z Anglii ZX Spectrum+ oraz około 10 osób, głównie naszych znajomych. Zaraz po tym zapowiedź wyemitował Teleexpress, który się jeszcze podzielił materiałem z Telewizyjnym Kurierem Warszawskim.

I co, przybyły tłumy?

Nie od razu. Mniej więcej do czerwca 1986 roku giełda funkcjonowała na takiej zasadzie, że wszyscy jeździli do Stodoły, natomiast tutaj się spotykali młodzi ludzie – w dużej mierze tacy, którzy nie mogli znaleźć dla siebie miejsca w ciasnych korytarzach przy Batorego. Potem nadeszło lato i „zsymp” pojechał na wakacje, więc giełdę zamknęli jak co roku. Wszyscy wieszczyli klęskę giełdy na Grzybowskiej. Ja zaś przekonywałem ojca, który dokładał wówczas do całego interesu, żeby dociągnąć do wakacji, kiedy „zsymp” wyjeżdża na całe lato. Gdy organizator „Stodoły” wrócił z wczasów i w październiku otworzył giełdę, to u nich było dziesięć osób, a u nas z kolei tłumy. Dałem ludziom całkowitą wolność sprzedaży, nie patrząc im na ręce. Wychodziłem bowiem z założenia, że skoro jest to tak nowa rzecz, nie trzeba być mądrzejszym niż rzeczywistość.





COCOM

Czyli Coordinating Committee for Multilateral Export Controls. Oznaczał utworzony w 1949 roku komitet dbający o to, by najnowocześniejsze technologie nie dotarły do ZSRR ani jego sojuszników. COCOM drastycznie utrudniał w Polsce obrót komputerami. Ośmiobitowce zostały zdjęte z embarga w połowie lat osiemdziesiątych. Sam COCOM zakończył życie w 1995 roku.

Dyskietki z Niemiec

Dyskietki na Amigę czy Atari ST były w Polsce stosunkowo drogie. Jeden ze sprzedających na Grzybowskiej przypomina sobie, że pod koniec lat osiemdziesiątych jednym z najlepszych interesów, jakie można było zrobić, stanowił prywatny import dyskietek z Berlina, gdzie kosztowały grosze. Po kilku takich kursach po towar i wystawieniu ich na Grzybowskiej można było zarobić na komputer.



Informatyczny boom połowy lat 80. w Polsce zawdzięczamy zniesieniu ograniczeń w handlu komputerami ośmiobitowymi.

A jak się wówczas na giełdzie kopiowało?

Czasem z dwukasetowca, ale to było obarczone dużym ryzykiem pojawienia się błędów w odczycie. ZX Spectrum kopiował tak, że przejmował cały program do pamięci i później z niego zrzucił kopię. Był to krajowy patent, wymagający czasem przystawki hardware'owej. Nagrania robiliśmy na różnych sprzętach, ale wkrótce odkryliśmy, że najlepiej nadaje się stary polski magnetofon MK-125 z wyłączeniem automatyki. Dzięki temu mieliśmy około 90 procent skutecznych nagrań. Ogromnym problemem stanowiły wtedy kasetki. Można je było kupić głównie w Peweksie, ale wcale nie były one dobre jakościowo. Najlepiej działały polskie Stilony, dlatego w dużych ilościach ściągałem te kasetki bezpośrednio z Gorzowa. Zauważyłem wtedy jedną rzecz: jeżeli ktoś zabierał się za komputery dlatego, że się nimi fascynował, to odruchowo nie traktował tego jako biznesu. Dostrzegałem brak jakiegось platformy wymiany doświadczeń zarówno dla tych, którzy traktują komputery jako

biznes, jak i dla tych, dla których są one jedynie przyjemnością. Wkrótce po uruchomieniu giełdy zorientowaliśmy się też z bratem i ojcem, że nie ma co się w nią angażować jako uczestnik. Po prostu stwarzałoby to nierówne warunki konkurencyjne i byłoby nie w porządku w stosunku do innych sprzedających.

Rozumiem – czyli zajmowaliście się organizacją, przyjmowaniem rezerwacji na miejsca i sprzedażą biletów. A jak giełda wyglądała po kilku miesiącach, czyli pod koniec 1986 roku?

Pojawił się zupełnie nowy nurt, sprzętu profesjonalnego. Oto zjawiała się na przykład u nas kobieta, która przywoziła ze Stanów – mimo istnienia COCOM, czyli zakazu przywozu nowoczesnego sprzętu – dysk o pojemności 10 GB. W tamtym czasie był on nie do obsłużenia w normalnych zastosowaniach, ale został sprzedany za obłądną sumę, jeśli dobrze pamiętam, 10 milionów złotych (pensja wykładowcy na uczelni wynosiła 170 tysięcy rocznie) do jednego wówczas polskiego banku.

Ale on się sprzedał na giełdzie, wprost z ławki?

Nie. Do mnie jako organizatora giełdy zgłaszali się ludzie z firm przemysłowych, z odpowiedników obecnych działów IT, z prośbami czy mogą pomóc w pośrednictwie przy załatwianiu sprzętu. To wtedy właśnie rodziła się ta nowa profesja,



Pod gołym niebem

W latach dziewięćdziesiątych część giełdy ze szkoły przeniosła się na pobliski plac, gdzie obecnie stoi hotel Westin. Cały czas handlowano oprogramowaniem, jednak ważniejszy, także pod względem zarobkowym, stawał się już wówczas sprzęt. To na Grzybowskiej najłatwiej można było kupić nową kartę graficzną do peceta albo Sound Blastera.



tak obecnie popularna. Ponieważ najcenniejszym narzędziem pracy biznesmeni w tamtych czasach był notes, zajrzałem do niego, gdy przybyła kobieta ze wspomnianym dyskiem, i przekierowałem ją w odpowiednie miejsce. Sam przy tym nie pobierałem żadnych prowizji, bo zostałem tak nauczony w domu, że nie wypada wzbogacać się na cudzej pracy, jeżeli nie włożyło się nic własnej, a szczególnie nie wypada zarabiać na pomaganiu.

Bilety pan sprzedawał sam?

Na początku prowadził sprzedaż, a potem organizację kas mój brat (miał wtedy 17–18 lat), potem na giełdzie pracowała coraz większa grupa moich przyjaciół i znajomych. Bilety były drukowane na maszynie Odra, do tego stempelki, kasetki i tak działaliśmy. Wszystko szło w ramach Klubu Turystycznego „Pod kamykiem”. Przypomnę, że wtedy nie dawało się prowadzić własnej działalności i jeśli chciało się coś robić, trzeba to było czynić pod egidą jakiejś organizacji, stowarzyszenia czy klubu. Ojciec założył więc tam klub mikrokomputerowy Emmet, który formalnie był organizatorem giełdy, ale liczyło się posiadanie „czapki” w postaci „Pod kamykiem”, bo bez tego cały mechanizm nie miałby prawa funkcjonować.

A jaki był początek nawiązania współpracy giełdy z miesięcznikiem Bajtki?

To był chyba początek 1987 roku. Chodziło mi o to, żeby o giełdzie pisano. Ale także to, by nikomu do łba nie przyszło, żeby nam zamknąć giełdę. Dlatego zaproponowałem redakcji Bajtki, że otrzymają swoje stanowisko, żeby móc handlować choćby poprzez wystawianie numerów archiwalnych. Dostali też własne przepustki. Chodziło też o wymianę informacji z czysto branżowej perspektywy. W samym Bajtku o giełdzie nie pojawiały się artykuły...

Jak to? To co panu dawała ta współpraca?

Że nie pojawiały się artykuły negatywne. Temat ogólnie był omijany i dlatego do dziś jest tak niewiele materiałów na temat giełdy. Były podawane cenniki towarów z giełdy i to wszystko. W tamtym systemie jeśli informacja o czymś zaczynała się pojawiać zbyt często, to natychmiast przynosiło to różne nieciekawe konsekwencje. Tymczasem firmowanie giełdy przez Bajtki tworzyło wrażenie, że jest ona dla systemu „bytem naturalnym”. To zapewniało nam spokój, ale i tak nie uchroniło przed wstrząsem, jaki nastąpił chyba w 1987 roku, gdy konkurencja w postaci Stodoły już zresztą nie istniała. Otóż pewnego czwartku dowiedziałem się, że klub „Pod kamykiem” zmienił zdanie i postanowił wyznaczyć do prowadzenia giełdy swoich ludzi. W piątek pobiegłem więc na Politechnikę do Studenckiej Spółdzielni Pracy czy czegoś podobnego i mówię im dokładnie tak:

Cennik towarów i usług

Spectrum 48 kB — 90 tys.

Spectrum Plus — 110 tys.

Spectrum 16 kB znika z rynku chyba już na dobre. Może dlatego, że wszyscy jego posiadacze (za pośrednictwem ogłoszeń w „Życiu Warszawy”) rozbudowali pamięć do 48 kB.

Przebojem rynku jest firma Amstrad-Schneider. Najlepszy z domowych komputerów tej firmy — model CPC 6128 z zielonym monitorem można było nabyć za jedyne 0,5 mln z niewielkimi groszami (co nie jest istotne dla posiadaczy przeciętnego portfela). Ci ostatni, jeżeli są naprawdę zapaleńcami, mogą zadowolić się starszą wersją tego mikrokomputera — CPC 464, który kosztuje około 250–280 tys. zł.

Równie dużą siłę przebicia ma Commodore. Do nabycia są praktycznie wszystkie jego modele. Począwszy od VIC 20 (ok. 40–50 tys.), C64 z magnetofonem (160–180 tys.), skończywszy na najnowszym modelu Commodore 128 (ok. 300 tys.).

Atari 800 XL dostępny w sklepach Pewexu, jest również bardzo licznie reprezentowany na warszawskiej „Skrze”. Cena tej maszyny wraz z magnetofonem oscyluje w granicach 120 tys. zł. Bardziej zasobni nabywcy mogli dokupić także stację dysków do Atari za równowartość komputera (Cena dyskietek wynosi 1400 do 3000 zł za sztukę).

Przy okazji trzeba ostrzec potencjalnych nabywców komputerów firmy Sharp, które pojawiły się ostatnio na giełdzie. W Polsce nie istnieje jeszcze do nich właściwie żadna literatura ani oprogramowanie. Sprzedający oferują je za cenę od 170 do 350 tys. zł. Oryginalna była reklama pana, który wmawiał zainteresowanym pełną kompatybilność swego Sharpa ze Spectrum.

Amatorów gier mikrokomputerowych interesują z pewnością drążki sterowe Quickshot II oraz nowość Quickshot IV — z wymiennym uchwytem. Rozpiętość cen od 10 do 14 tys. za ten ostatni.

Znacznie spadły ceny oprogramowania na Amstrada i Atari. Zdecydowanie najzasobniejsza i najtansza jest pod tym względem warszawska giełda „Na Kole”. Wybor ogromny — rozpiętość cenowa również, np.:

— Amstrad — 300–500 zł

— Atari — 150–400 zł

— Spectrum — 50–150 zł

— Commodore — 60–200 zł

Oczywiście wszelkie nowości są dużo droższe. Ogromnym zainteresowaniem cieszą się programy kopiujące do Amstrada i Atari. Ich cena w zależności od wersji wynosi od 5 do 15 tys. zł. Wysokie ceny świadczą o tym, że nasi „kopiści” dbają o swoje interesy.



Atak na giełdę

Informacja o patronacie Bajtka nad giełdą pojawiła się w numerze 7/86. Jednak już w numerze 10/89 Marcin Przasnyski zaatakował to, co się działo na Grzybowskiej. Już początek tekstu „Ultimatum dla giełdy Bajtka” nie brzmiał optymistycznie: „Samochodami prywatnymi i taksówkami zjeżdżają stali bywalcy, posiadający rezerwację stanowisk. Przywożą góry sprzętu i ogromne pliki pieniędzy”...



Spod folii

W okolicach nowego milenium giełda z ulicy Grzybowskiej przeniosła się na Batorego, na plac obok budynku Stodoły. Działa tam w okrojonej formie do dzisiaj. Nie jest to jednak miejsce spotkań i wymiany informacji, jak niegdyś, lecz dramatyczna próba nawiązania konkurencji z internetem. Obecnie na Batorego przychodzi się więc głównie, poszukując kabelka lub przejściówki.



„Chcą nam łeb ukłębic i przejąć giełdę, potrzebuję nowej czapki na kilka tygodni, oferuję 10% obrotów”. Gdy dostałem od nich pełnomocnictwo, udałem się tego samego dnia do dyrektorki Szkoły Podstawowej nr 25 i podpisałem nową umowę. Wiedziałem jednak, że to rozwiązanie tymczasowe i naszą nową „czapkę” stała się Spółdzielnia Pracy „Unicum”. I od tamtego czasu aż do samego końca giełdy na biletach była pieczętka Unicum.

No właśnie, niech pan opowie o tym jak nastąpiło pańskie rozstanie z giełdą.

Pod koniec 1988 roku przekazałem kierowanie giełdą bratu, a sam zajmowałem się już tylko rezerwacjami. Próbowałem też działać na rynku sprzętu profesjonalnego. Mówię: próbowałem, ponieważ do tego, by działać tam skutecznie, trzeba było „mieć ojca ubeka” albo posiadać poważne zaplecze finansowe. Odkąd IBM upowszechnił architekturę peceta, zaczął się Daleki Wschód, a stamtąd towar ściągano się niestety kontenerami. Może to i dobrze, że nie pchałem się do interesów w dużej skali. Znajomi, którzy się tam lokowali, w większości bardzo źle skończyli. Ja natomiast funkcjonowałem równolegle jako osoba, która pomagała uruchamiać giełdy komputerowe w wielu innych miejscach kraju. Podpowiadałem różne rzeczy i uczyłem, jak w praktyce wygląda funkcjonowanie takiego mechanizmu.

Giełdy w ogóle zmieniły postrzeganie świata. Nagle bowiem okazało się, że na kostce wielkości paznokcia można zarobić więcej niż przez rok na posadzie pomocnika pierwszego sekretarza partii, który się musi wytarzać w wazelinie. Pojawiły się nowe możliwości, przed którymi stetryczały komunizm był całkowicie niezabezpieczony.

Kiedy pański tata przestał się zajmować giełdą?

Pod koniec 1990 roku. Wówczas uderzono w giełdę sponad poziomu szkoły, zabraniając jej podpisywania umów. Ojciec wycofał się, a sprzedający przenieśli się na chodniki na Grzybowskiej, przez pewien czas handlując tam w weekendy. To co się tam dalej działo, już nas nie dotyczyło. Dla mnie samego giełda zakończyła się bardzo źle, gdyż jeden z większych sprzedawców sprzętu, Piotr Adamczewski, zniknął lub „został zniknięty” z bardzo dużą ilością gotówki. To przykład tego, jak dostawał po uszach ktoś, kto próbował działać niezależnie. Nawiasem mówiąc, w 1990 roku Balcerowicz zarządnął rynek handlowy, wprowadzając znięcaną 1 stycznia cło na towar sprzedawany w eksporcie wewnętrznym. Ja i wielu znajomych pożyczylimy Adamczewskiemu pieniądze, a wszystko wskazuje na to, że został on potraktowany jako „stúp” i po wydojeniu porzucony. Co się z nim później działo, nie wiem. Natomiast ja zostałem z długami, które przez wiele lat spłacałem.



Trzech kapitanów

Jan Popończyk (w środku) w pewnym momencie dostrzegł potrzebę zmiany branży, w której dotychczas działał. Został kapitanem żeglugi śródlądowej. W podobnym kierunku wykształciło się dwóch jego synów. Obecnie prowadzi firmę, ma własny statek, którym operuje głównie na terenie Zalewu Wiślanego.



Czym się pan obecnie zajmuje?

Po giełdzie uruchomiłem na ponad rok elektroniczną międzynarodową centralę telefoniczną, całkowicie nielegalną, ale za to skuteczną. Stworzyłem i prowadziłem później szkołę lotniczą, zacząłem i zresztą nawet ukończyłem filozofię na UKSW. Jeszcze w trakcie studiów zaprzyjaźniony Brytyjczyk zaproponował mi współpracę przy szkoleniach zespołów. Wtedy zetknąłem się z problemami funkcjonowania biznesowych środowisk wielokulturowych i wielocywilizacyjnych. Opracowaliśmy zestawy narzędzi do zarządzania tej klasy zmianami na poziomie strategicznym. Niestety, w okolicach 2000 roku nastąpiła w wielu firmach wymiana na wyższych szczeblach zarządzania i nagle okazało się, że nie mam o czym rozmawiać, bo nowi ludzie w ogóle nie rozumieją tej problematyki. Ich wizja zarządzania była prosta jak kij, który ma tę zaletę, że pasuje do każdego pleców, dzięki czemu rzeczywiście świetnie nadawali się na nadzorców zagranicznych montowni, budowę zespołów rozumeli zaś jako wyjazd swoich ludzi na ludyczną zabawę z popijawą. Jakoś mi nie pasowała rola wodzireja z elementami kabaretu, więc znowu zmieniłem branżę. Mój brat zaś przez te lata działał w doradztwie związanym z przygotowaniem i organizacją wdrożeń zintegrowanych systemów zarządzania na poziomie zarządów korporacji (na początku

w ramach Deloitte & Touche, potem w Coopers & Lybrand, PWC, IBM Business Service, teraz od lat ma już własną markę). Byłem potem (od 2002 roku) autorem koncepcji rozwoju, a właściwie reaktywacji, żeglugi śródlądowej, poprzez zachęcanie gmin do tworzenia lokalnych tramwajów wodnych i nakładów na infrastrukturę, co miało w założeniu doprowadzić do pojawienia się parcia samorządów na władzę centralne w celu przywrócenia żeglowności na rzekach. Byłem też zaangażowany w stocznię. Kilka statków mam na koncie. Przez dziesięć lat prowadziłem dodatkowo wykłady z filozofii na studiach magisterskich przy Wydziale Zarządzania Politechniki Warszawskiej, dopóki nie skasowano tego przedmiotu (bo po co menedżerowi myślenie). Na szczęście od 2006 roku kształciłem synów na kapitanów statków śródlądowych – obecnie mają swoje patenty, swój statek, tyle lat co ja, gdy zaczynałem giełdę, i zdecydowanie większe szanse niż moje pokolenie. Obecnie pracuję nad doktoratem z filozofii, a oprócz tego też jestem kapitanem żeglugi śródlądowej i działam razem z synami, pomagając im. Nie żałuję, że nigdy w biznesie komputerowym nie wypłynąłem na głębokie wody. Zawsze miałem problem z „niedostateczną giętkością kregosłupa”, szczególnie jak na nasze polskie stosunki przełomu lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych, nie mówiąc o dostępie do kapitału obrotowego. ■

Kadry

Choć nikt tego nie przyzna oficjalnie, podając jakiegokolwiek nazwiska, wielu, jeśli nie większość redaktorów magazynów o grach komputerowych zostało zwerbowanych właśnie na Grzybowskiej. Co więcej, niektórzy z nich handlowali tam oprogramowaniem. Na Grzybowskiej, i to już całkiem oficjalnie, zaczęła się również wielka kariera założycieli CD Projektu, którzy przybywali tu początkowo autobusem, a następnie własnym „maluchem”.

Dokumentacja



Do dziś zachowało się bardzo mało zdjęć pokazujących to, co się działo na Grzybowskiej.

Gdy opadł kurz



Legendarne schody prowadzące do świata lat osiemdziesiątych. Formalnie ta założona w 1923 roku szkoła nosi nazwę Komisji Edukacji Narodowej. Plac, na którym odbywał się handel, został przepołowiony i obecnie dostarcza miejsce hotelowi Westin oraz pływalni Orka.

Exodus Wszech

„Istnieje teoria, że jeśli kiedyś ktoś się dowie, dlaczego powstał i czemu służy wszechświat, to cały kosmos zniknie i zostanie zastąpiony czymś znacznie dziwniejszym i jeszcze bardziej pozbawionym sensu. Istnieje także teoria, że dawno już tak się stało”.

Douglas Adams, „Restauracja na końcu wszechświata”

■ User Jama

Choć świat dookoła nas wydaje się wieczny, to miał pewnie kiedyś swój początek, a także prawdopodobnie kiedyś będzie miał swój koniec. Najpopularniejszą teorią dotyczącą powstania Wszechświata jest Wielki Wybuch, bo dobrze tłumaczy oddalanie się galaktyk, zaobserwowane przez Edwina Hubble'a w 1930 roku. Wszechświat się rozszerza, a galaktyki uciekają coraz szybciej. Ekstrapolując wstecz, kiedyś Wszechświat mógł być punktem, osobliwością, która następnie przez 14 miliardów lat napuchła do stanu obecnego. Nie jest to żaden pewnik, ale intuicyjnie pasuje.

Dużo mniejsza zgodność panuje już za to odnośnie sposobu, w jaki to wszystko się skończy i kiedy. Nie mówimy o lokalnym końcu Ziemi, pochłoniętej i spalonej przez agonalne Słońce, przekształcone w czerwonego olbrzyma. Rozważamy globalny koniec wszystkiego. Jest to rozważanie w skali kosmicznej znanej zasady, że ostatni gasi światło i zamyka drzwi na klucz.

WIELKI CHŁÓD

Teorię Wielkiego Chłodu wymyślił Lord Kelvin w roku 1852 roku. Każda gwiazda ma spory, ale skończony zapas paliwa, który kiedyś się zużyje. W przypadku naszego Słońca szacuje się go na kolejne 4 miliardy lat. Zasoby gazów, z których mogą rodzić się nowe gwiazdy, też się kiedyś wyczerpią. Wszechświat będzie wtedy niczym cmentarz, na którym w końcu zgasły wszystkie znicze, ciemny i zimny. Może stać się to za pi razy oko 10 gugioli lat.

WIELKIE ROZDARCIE

Dobra wiadomość jest taka, że Wielkiego Chłodu pewnie nie będzie. Zła natomiast taka, że Wszechświat ulegnie zniszczeniu wcześniej z innej przyczyny, wymyślonej w roku 2003 przez naukowców z Uniwersytetu Vanderbilta. Jak wspomnieliśmy, Wszechświat rozszerza się coraz prędeziej. Dzieje się tak, jak przypuszczamy za sprawą ciemnej energii. W pewnym momencie, szacowanym na 22 miliardy lat od teraz, prędkość

rozszerzania się będzie tak wielka, że osnowa czasoprzestrzeni po prostu pęknie. A wraz z nią wszystko, co znajduje się we Wszechświecie: galaktyki, gwiazdy, planety, pojedyncze atomy.

WIELKI KOLAPS

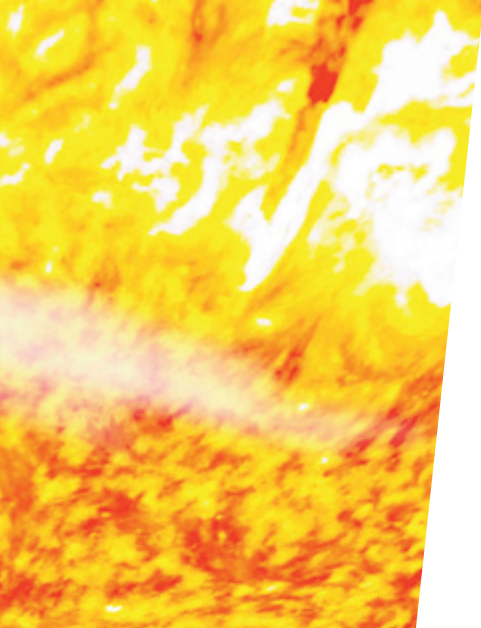
Mniej więcej w podobnym okresie może dojść do alternatywnego końca. Zamiast rozpadu Wszechświata za jakieś 4 miliardy lat może on przestać się rozszerzać i zacząć kurczyć. Podobnie jak piłka rzucona do góry w końcu spadnie na dół, tak Wszechświat po kolejnych 18 miliardach lat pod wpływem grawitacji zwinąłby się z powrotem do punktu. Pewnie po drodze cała materia zostałaby wessana do czarnych dziur, a następnie mniejsze czarne dziury zostałyby pochłonięte przez większe. Dość powiedzieć, że Wielki Kolaps byłby odwrotnością Wielkiego Wybuchu. Choć nic nie przetrwałoby ścisnięcia do Wszechświata w pigułkę, pocieszające jest to, iż mogłaby ona być początkiem kolejnego, nowego Wszechświata i kolejnego Wielkiego Wybuchu.

Kelvin



Lord Kelvin prawidłowo oszacował wartość zera absolutnego w roku 1848, choć temperatura ta jest fizycznie nieosiągalna. Miał wtedy 24 lata. Obecny rekord laboratoryjny to 100 pikokelwinów, chociaż w 2013 roku naukowcy schłodzili gaz atomów potasu do temperatur ujemnych w skali Kelvina, co zawiązujemy szalanej fizyce kwantowej.

Świata



WIELKI STOP

Choć wydaje się adekwatna, taka nazwa nie funkcjonuje w kosmologii, lecz naukowcy faktycznie rozważają, że koniec Wszechświata nie musi mieć żadnego związku z katastrofą przestrzeni. Może on nastąpić dużo wcześniej w wy-



✦ Zastępczy obraz końca Wszechświata. W rzeczywistości po upływie terminu przydatności Wszechświat będzie albo o wiele za duży, albo o wiele za mały.

Kiedy Ziemia zostanie strawiona przez Słońce, na zmrożonych obecnie księżycach nastąpi odwilż, nawet Pluton stanie się na jakiś czas atrakcyjnym miejscem wakacyjnym.

niku końca czasu. Od 1905 roku, kiedy Albert Einstein ogłosił swoją szczególną teorię względności, wiemy, że czas może zwalniać i przyspieszać zależnie od układu odniesienia. A co byłoby, gdyby po prostu się zatrzymał, jak pociąg, którego maszynista nie przyszedł do pracy? Wszechświat bez czasu byłby jak lokomotywa porzucona na bocznicę, zastygły w bezruchu kolos. Czas słabo rozumiemy i postrzegamy go tylko w jednym wymiarze, choć niewykluczone jest zarówno jego istnienie w wielu wymiarach, jak i to, że nie istnieje wcale. Wydaje się, że koniec

Platon

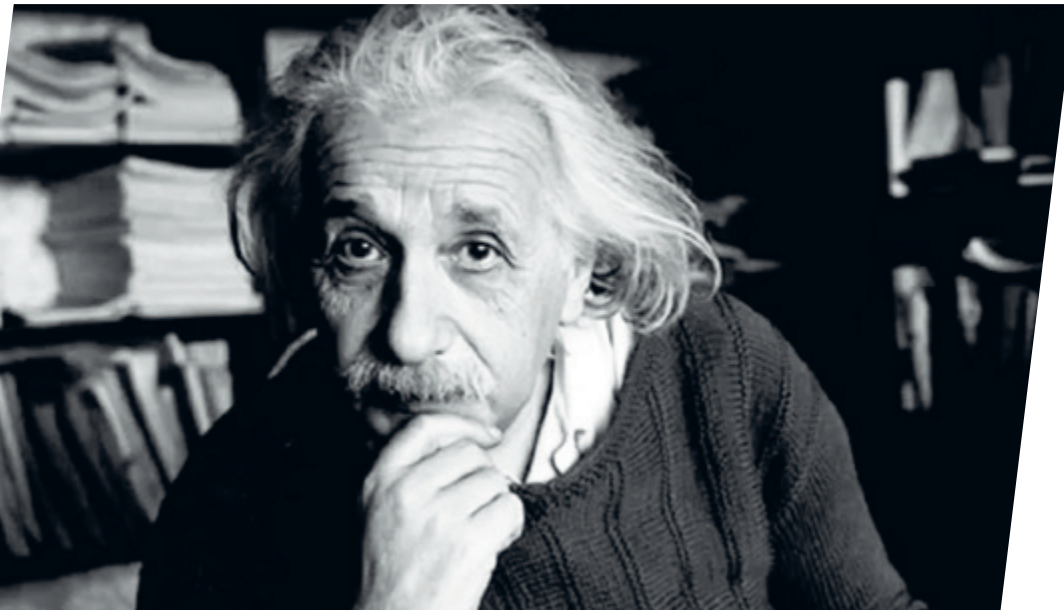
✦ **Grecki filozof za pomocą metafory z jaskinią, skutymi łańcuchami ludźmi i cieniami, jakie rzuca na ścianie zapalone na środku ognisko, całkiem zgrabnie objaśnił współczesną teorię rzeczywistości jako wielkiej symulacji.**

Wszechświata ze względu na koniec czasu jako jedyny by nie bolał.

WIELKI RESET

Platon wspominał o cieniach w jaskini. Obecnie przebąkuje się, bo przecież poważnym naukowcom nie wypada mówić tego głośno, że rzeczywistość może być iluzją. W myśl tej hipotezy wszyscy żyjemy w czymś na wzór wielkiej symulacji komputerowej. Prędkość ograniczona do prędkości światła i relatywistyczna dylatacja czasu w naszej rzeczywistości byłyby prostymi konsekwencjami ograniczeń obliczeniowych nawet tak złożonego systemu, zdolnego do obliczania całego Wszechświata. Koniec symulacji mógłby nastąpić w dowolnym momencie na podobnej zasadzie, jak wyłączamy komputer, kiedy już znudzi nam się granie. Natomiast podobnie jak w komputerze osobistym pewnie dostępne byłyby zapisy ze stanem „gry” i wszystkich występujących w niej postaci. Być może nawet można by te zapisy zaimportować do zupełnie nowej symulacji. ▬

✦ Choć przyzwyczajeni jesteśmy do zdjęć uśmiechniętego staruszka z bujną siwą czupryną, to faktycznie szczególną teorię względności ogłosił w 1905 roku, kiedy miał 26 lat.



TUNGUSKA

KDP¹¹

DLACZEGO PRZY OKAZJI RZECZY MIŁYCH I DOBRYCH, DZIEJĄCYCH SIĘ NA ŚWIECIE, NIE WSPOMINA SIĘ O TYM, ŻE CZĘŚĆ Z TYCH RZECZY ROBIĄ GRACZE?



KOLEJNA STRZELANINA W STANACH? WINNE GRY. WSZYSCY DOSKONALE ZNAMY TĘ ŚPIEWKĘ, POJAWIA SIĘ, JAK KEVIN NA ŚWIĘTA - ZAWSZE.



PYTANIE NA BOKU: DLACZEGO RZĄD STANÓW BARDZIEJ LUBI BRŃ, NIŻ SWOICH OBYWATELI?

ALE DLACZEGO NIE MÓWI SIĘ O TYCH, KTÓRZY Z PRZYPADKU (LUB NIE) DOKONALI CZEGOŚ NA WZÓR BOHATERSTWA, ŻE ONI TAKŻE INWESTUJĄ SWÓJ CZAS W GRY?



URATOWAŁ PSA A W MASS EFFECT STAŁ ZAWSZE PO STRONIE PIĘKNA!



NIEPRZYPADKOWO WSPOMINAM O CZYNIENIU PIĘKNA (I DOBRA) W GRACH, PONIĘWAŻ UWAŻAM, ŻE TO TERAPEUTYCZNA OPCJA DLA BAŃKI.



POMYŚLCIE... MEDIA Z KAŻDEJ STRONY ATAKUJĄ NAS TRAGEDIĄ, SMUTKIEM I ZŁEM. MNIEJ WIĘCEJ ZDROWEMU NA DUSZY CZŁOWIEKOWI ROBI SIĘ PRZY TAKIM PRZEKAZIE, *WMO*, PRZYKRO.



CHEĆ POMOCY SIĘ POJAWIA. ALE JAK? KOMU? GDZIE? MILION ZŁA NA MIEŚCIE! CO JA, ROBACZEK, MOGĘ ZROBIĆ?



CZŁOWIEK CHCE, ALE RĘCE ZA KRÓTKIE, GACIE W PRĄNIU. FRUSTRACJA, DEPRESJA, KONIEC.



A WYSTARCZY ZANURZYĆ SIĘ W TE WSZYSTKIE SIDEQUESTY W ERPEGACH, KTÓRE ROBIĄ Z CIEBIE ANIOŁA KRAINY!



ZASPOKOIĆ TE ŻARŁOCZNE NA CHEMIĘ Z ALTRUIZMU OBSZARY MÓZGU I VIOLA.

I KRZYKNAĆ...

NIECH ZAPANUJE POKÓJ NA ŚWIECIE!



W Waszych wypowiedziach pojawia się czasem apel, że chcielibyście dłuższych artykułów. Najlepiej dać, jak twierdzą niektórzy, tylko kilka tekstów w numerze – ale po kilkanaście stron każdy, by dogłębnie wyczerpać temat.

Tymczasem każdy piszący wie, że dowolny temat można opisać w sposób zwięzły lub skupiający się na szczegółach. Hasło „nie da się tego opisać przy tak małej liczbie znaczków” jest wymówką, a nie zasadą. W ogóle zwięzłe pisanie uczy dyscypliny, każe uważać na to, by nie zboczyć na pełne nieważnych szczegółów mielizny. Dla nas najważniejsze jest wskazywanie w historii gier znaczących zależności, punktów zwrotnych oraz decyzji, które powodowały zmiany w całej branży. Nie piszemy leksykonów ani kalendarium. Analizujemy i opowiadamy historie, często o zapomnianych perełkach z lamusa, a na to naprawdę nie trzeba 35 tysięcy znaczków w odniesieniu do jednego tematu.

W tym wydaniu Credits zaglądamy do każdej możliwej dekady, poczynając od lat siedemdziesiątych. I w sumie średnia długość tekstu jest większa niż zwykle. Są artykuły koncentrujące się na jednym zjawisku oraz bardziej przekrojowe, ukazujące tendencje w elektronicznej rozrywce. Słowem – kultura gier, drogie panie i panowie!



**BYŁA TO PRAWDOPODOBNIENIE
PIERWSZA GRA NA IBM PC,
ROZPROWADZANA PRZEZ MICRO-
SOFT W CZASACH MS DOS 1.0.**



88

Decyzja o porzuceniu rozpoczętego projektu ma zazwyczaj za sobą znacznie szersze tło, niż mogłoby się zdawać. Niektórych z nienarodzonych gier bardzo żałujemy. W obszernym artykule przyglądamy się najgłośniejszemu tego rodzaju przypadkowi.



94

Więcej Krupika, więcej Krupika – pojawiają się głosy w internecie. Problem w tym, że prawdziwi artyści tworzą wówczas, gdy mają wene, a nie wtedy, gdy się od nich tego wymaga.



95

Zarówno w tym numerze, jak i w kolejnych będziemy się starali odczarować temat Nintendo w Polsce. Przez lata firma była pod względem dystrybucyjnym de facto nieobecna w naszym kraju. Teraz wraca, a my przypominamy jej największy obok DS sukces ostatnich lat.



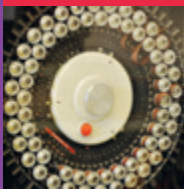
102

Próba uchwycenia momentu narodzin epoki 3D. Co się najpierw musiało wydarzyć, żeby fala wywołana przez id Software, 3D Realms czy Raven Software zalała cały świat?



108

Ekskawacji Bartka Kluski ciąg dalszy. Tym razem odnalazł twórcę zapomnianej gry na małym Atari, której bohaterem był wszędobylski robot.



106

Mamy w redakcji człowieka, który grał na oryginalnym komputerze PDP w Colossal Cave Adventure. A co to za gra? Najstarsza przygodówka świata, tyle że nie posługująca się grafiką!

GRY, KTÓRYCH NIE DZIAŁAŁO I NIE DZIAŁAŁO

W dziejach wirtualnej rozrywki wiele jest gorzkich zawodów i spektakularnych kłap, ale jeszcze smutniejsze są historie tytułów, które nie ukazały się mimo włożonej pracy i oczekiwań graczy. Oto te z nich, które najgłośniej uderzały w bramy Walhali.

■ Bazyl

Gdybyście chcieli opisać wszystkie ciekawe projekty, które nie doczekały się realizacji, trzeba by stworzyć opasłą księgę. Poniżej znajdziecie więc historię kilku wybranych. Tych, które nie powinny popaść w otchłań zapomnienia, a mogą się stać inspiracją lub przestrogą dla dzisiejszych twórców.

PREHISTORYCZNE PORAŹKI

Zestawienie anulowanych gier nie mogłoby obyć się bez porażek ze świata „Gwiezdnych wojen”. W ostatnich latach były to przede wszystkim Battlefront 3 i Star Wars 1313, ale podobne przypadki znajdziemy także, grzebiąc w cyfrowych skamielinach – czy mówiąc ładniej – w klasyce.

Gry z uniwersum spod znaku mieczy świetlnych pojawiły się krótko po

■ Zapowiedziana w 2012 roku Star Wars 1313 miała opowiadać o młodości Boby Fetta.



■ Podniebna strzelanina Propeller Arena miała wyjść we wrześniu 2001 roku. Po atakach na WTC uznano temat za zbyt ryzykowny i grę anulowano.



■ Bohater skasowanego w 2012 roku Legacy of Kain: Dead Sun przypominał nieślubne dziecko Raziela i Wolverine'a.





➤ Seria Legacy of Kain może „pochwalić się” szeregiem anulowanych gier. Najbardziej znane z nich to The Dark Prophecy i Dead Sun. Po tym drugim zostały efektowne grafiki.



➤ Mire Mare według wersji oficjalnej nigdy nie wyszło poza sferę wczesnych planów. Tym niemniej fani stworzyli grę Land of Mire Mare opartą na tym, co było wiadomo o anulowanym tytule.

okazjonalnie zaglądając także na inne platformy. Przejście każdej części prowadziło do kolejnej odsłony przygód wszędobylskiego rycerza. O tym, że zabawa będzie kontynuowana w Mire Mare, gracz dowiadywał się z jednego z trzech zakończeń Underwurlde (część druga z 1984 roku) oraz po przejściu Pentagramu (część czwarta z 1986 roku). Pikanterii całej sprawie dodaje pogłoska, że Mire Mare było już ukończone, ale odwlekano jego premierę z powodu przejścia Ultimate przez U.S. Gold. Podobno autorzy chcieli, by ostatnia część ich sztandarowej serii była także ostatnim tytułem, który wydadzą pod swoim szyldem. Tyle że biznesowe wypadki potoczyły się szybciej, niż zakładali, i stali się częścią brytyjskiego koncernu zanim zdążyli opublikować Mire Mare.

sukcesie sagi George'a Lucasa, ale było ich ledwie kilka. Tym bardziej fani z wyiekami na twarzy czekali na Star Wars: Return of the Jedi – Death Star Battle i Star Wars: Return of the Jedi – Ewok Adventure. Były to programy osadzone w realiach „Powrotu Jedi”, które ukazać miały się w 1983 roku, czyli równocześnie z ostatnią częścią klasycznej trylogii. Światło dzienne ujrzał tylko pierwszy. Drugi przepadł z powodu niedoceny umiejętności graczy. Zaczniemy jednak od początku – Ewok Adventure to strzelanina, w której głównym bohaterem był śmiejący na lotni i walczący z imperialną nawałą Ewok. Program był ukończony i gotowy do rzucenia na pożarcie fanom „Gwiezdnych wojen”, ale wydawca – firma Parker Brothers – uznał, że sterowanie jest zbyt trudne i kazał je uprościć. Producent Larry Gelberg stanął okoniem i ogłosił, że niczego nie będzie zmieniał, gdyż gracze sobie świetnie poradzą. Wydawca jednak nie dał się przekonać i odmówił publikacji. Najprawdopodobniej istnieje tylko jedna kopia Ewok Adventure. Kilka lat temu sprzedano ją za ponad 1,6 tysiąca dolarów. Ciekawe ile warta jest dziś?

Przenieśmy się kilka lat do przodu – do drugiej połowy lat osiemdziesiątych. Tutaj trafiamy na Mire Mare, której także w trafieniu do graczy przeszkodziły ludzkie charaktery. Miała to być piąta część wydawanej przez Ultimate Play The Game serii z Sabremanem. Cykl ten podbił serca użytkowników ZX Spectrum,

➤ Ewok Adventure nie ukazało się, gdyż według wydawcy byłoby za trudne dla graczy. Istnieje jeden egzemplarz gry, więc teoretycznie można to sprawdzić.



Osadzona w prehistorii gra BC miała prezentować ogromne dinozaury, krwawą rozrywkę i szczytę geniuszu Petera Molyneux, który stał za projektem.



Prace nad Lord of the Clans były już na takim etapie, że grę można było przejść od początku do końca.

Tym razem wyprawa miała być zupełnie inna, gdyż historię ludzi i orków postanowiono kontynuować za sprawą Warcraft Adventures: Lord of the Clans – przygodówki typu point and click. Prasa komputerowa masowo publikowała grafiki z nowej produkcji i zdradzała szczegóły fabuły. Ta miała przedstawiać historię orka Thralla – wychowanego w ludzkiej niewoli syna wodza klanu Lodowego Wilka. Z czasem jednak z obozu Blizzarda zaczęły dochodzić coraz bardziej niepokojące sygnały. Premierę przesunięto na 1998 rok, a gdy gra była w zasadzie ukończona, postanowiono przewrócić ją do góry nogami. Powodem były wątpliwości co do jakości dzieła. Ratunku szukano u legendy gromowego przemysłu Steve'a Meretzky'ego, ale wprowadzenie proponowanych przez niego zmian oznaczałoby kolejny poślizg. W tej sytuacji zdecydowano, że Lord of the Clans trafi do krainy wiecznych łowów. Jak na ironię, wiadomość tę

Nowy właściciel nie miał zamiaru inwestować w kolejne tytuły kupionego studia, a jedynie wydawać reedycje sprawdzonych hitów. To miało rozwieszczyć ludzi z Ultimate do tego stopnia, że pytani przez władarzy o ostatniego Sabermana skłamałi, że będzie gotowy najszybciej za pół roku. Dlatego na produkcji postawiono krzyżyk.

MARTWY ORK

Tak oto wkraczamy w lata dziewięćdziesiąte, czyli dekadę, u zarania której narodził się symbol Segi i jedna z najbardziej rozpoznawalnych postaci z gier, czyli Sonic. Począwszy od 1991 roku koncert z Tokio raczył graczy przygodami niebieskiego jeża z ADHD, a w 1993 roku postanowiono dorzucić mu siostrę, która miała być bohaterką gry Sister Sonic. Dowcip polegał na tym, że tytuł nie do końca był oryginalny. Otóż Sega chciała wydać na Zachodzie dobrze przyjętą w swojej ojczyźnie platformówkę Popful Mail: Magical Fantasy Adventure, ale przenosząc ją do świata Sonika. Podobny manewr zastosowano wcześniej w przypadku Super Mario Bros. 2. Kiedy plan wyszedł na jaw, Japończycy zostali zasypani listami od wściekłych fanów domagających się oryginalnej wersji Popful Mail. Firma wysłuchiwała ich żądań i szybko



Wieża

Wśród martwych gier wiele jest także tytułów z Polski. Na pewno możemy płakać po RPG Tower of Worlds, nad którym w połowie lat dziewięćdziesiątych wspólnie pracowali Adrian Chmielarz i znany pisarz sci-fi Wiktor Żwikiewicz. Gra miała być rewolucyjna, obaj twórcy jednak się nie dogadali i po roku pracy zawiesili projekt na kołku.

zamknęła projekt, by w 1995 roku wydać przetłumaczoną na angielski wersję japońskiego hitu. Smutny mógł być tylko Sonic, który do dziś nie doczekał się siostry.

O ile Sega ugięła się pod naporem fanów, o tyle głuchy na ich wołania pozostał Blizzard. W 1994 roku firma trafiła do serc graczy przy pomocy Warcrafta oraz wydanego rok później sequela. Sprzedaż Warcraft II: Tides of Darkness przekroczyła 2 miliony kopii, więc firma chciała ponownie wysłać graczy do świata Azeroth.

Bohaterka LMNO miała płynnie zmieniać swoje zachowanie w zależności od tego, jak traktuje ją gracz.



ogłoszono kilka dni przed targami E3. Zrozpaczeni gracze przygotowali petycję, by wznowić zarzucony projekt. Firma odpowiedziała oświadczeniem, w którym tłumaczyła, że decyzja była trudna, ale uznano, że skoro tytuł ma być słaby, to lepiej nie wydawać go w ogóle. Mniej oficjalna wersja głosiła, że Blizzard chciał być kojarzony z przełomowymi grami i klasycznymi do bólu przygodówkami, a nie z polityką wpisującą się w ten trend. Twierdzenie to zdawało się potwierdzać Bill Roper. Jeden z najważniejszych wówczas ludzi w Blizzardzie przyznał, że patrząc na Władcę Klanów miało się wrażenie, że gra była spóźniona o trzy lata. Ostatecznie więc przygodówka osadzona w świecie Azeroth nigdy nie została wydana, ale fani Warcrafta nie mogą narzekać. W 2002 roku cykl wzbogacił się o W III: Reign of Chaos, a po kolejnych dwóch latach ludzie i orki wreszcie wskoczyli do innego gatunku za sprawą MMORPG World of Warcraft.

ZAMKNIĘTE LOCHY

Tyle szczęścia nie miał inny klasyk – Dungeon Keeper studia Bullfrog. Najbardziej diabelskie dziecko Petera Molyneux zawitało do sklepów w 1997 roku i okazało się olbrzymim hitem. Najwyraźniej gracze mieli dość bycia rycerzami w lśniących zbrojach eksterminującymi niezliczone hordy potworów i chcieli stanąć po drugiej stronie barykady. Gorzej było z sequelem, który w oczach właścicieli Bullfroga, czyli Electronic Arts, odniósł niewystarczający sukces. Mimo to rozpoczęto prace nad kolejną odsłoną przygód Rogatego Rozpruwacza i spółki. Prowadził je niewielki zespół pod wodzą Ernesta Adamsa, który wyznał, że dostał od szefów polecenie stworzenia gry mającej trafić do szerszego grona odbiorców. Pomyślał na to było zmodyfikowanie DK w kierunku klasycznych RTS. Gracz miał wybierać jedną z trzech frakcji – znane i lubiane, acz złe do szpiku kości monstra, prawych bohaterów lub neutralnych eldarów reprezentujących siły natury. Adams planował zróżnicować je tak, jak uczyniono to z rasami w StarCraftie, co przy okazji miało dodatkowo uatrakcyjnić tryb wieloosobowy.



✚ Gra Dirty Harry z udziałem Clint Eastwooda miała ukazać się w 2007 roku. Od tego czasu pojawia się tylko w rankingach skasowanych tytułów.



✚ Za Aliens: Crucible, czyli RPG w uniwersum „Obcego”, stały Obsidian i Sega. Projekt zamknięto po zapowiedzi ostatniego AvP w 2009 roku.

Historię, którą miał opowiadać Władca Klanów, można poznać dzięki wydanej w 2001 roku powieści o tym samym tytule. Jej autorka, Christie Golden, później jeszcze wielokrotnie wracała do uniwersum Warcrafta.



✚ Prey 2 zapowiedziano w 2011 roku. Potem były kolejne obietnice, trailery i przesunięcia aż do smutnego końca w 2014 roku.

Projekt zarzucono jeszcze wiosną 2000 roku. Według Adamsa w dobie premiery PS2 EA nie chciało inwestować w gry na PC, które nie gwarantowały zysku. Zamiast tego moce przerobowe skierowano do pracy nad skazanymi na wysoką sprzedaż grami na licencji „Harry’ego Pottera” i „Władcy Pierścieni”. Fani budowy lochów na kolejną odsłonę gry czekali do 2013 roku, ale mobilna wersja Dungeon Keepera została zmiażdżona przez recenzentów. Do chóru krytyków przyłączył się nawet Peter Molyneux.

Nowe milenium sprawiło, że cmentarz, na którym spoczywają martwe gry, rozrastał się lawinowo. Jeden z największych grobowców z pewnością należy do Baldur’s Gate III: The Black Hound. Kiedy w 2002 roku Black Isle Studios ogłosiło, że pracuje nad trzecią częścią słynnego cyklu, marzący o powrocie do Faerûnu gracze poczuli się, jakby Gwiazdka przyszła do nich wcześniej. I to w towarzystwie Sylwestra. BG3 miało odejść od historii pomiotu Bhaala i zafundować całkowicie nową opowieść, skupiającą się na poczuciu winy reprezentowanym przez tytułowego czarnego ogara. Wprawdzie gracze nie mogli liczyć na pojawienie się Minsca, Sarevoka czy innych znajomych z dwóch poprzednich odsłon, ale za to przewinąć się mieli bohaterowie sagi Icewind Dale. W połowie 2003 roku gra była prawie skończona. I właśnie „prawie” odegrało tutaj kluczową rolę.

Oto wydawca – Interplay – uzyskał prawa do wydawania gier spod znaku D&D na konsole, ale stracił możliwość wypuszczania ich na PC. Klasyczny RPG nie miał więc szans ujrzeć światła dziennego. Kilka lat później pojawiła się isierka nadziei, by gracze poznali historię czarnego ogara. Byli członkowie Black Isle, którzy po zamknięciu studia wylądowali w Obsidian Entertainment, chcieli odtworzyć fabułę BG3 w modzie do Neverwinter Nights 2. Niestety, projekt okazał się zbyt czasochłonny.

FORMA ZAMIAST TREŚCI

Jeszcze ambitniejsze zadanie postawili przed sobą ludzie z EA. Właściwie to postawił je przed nimi jeden z najwyżej postawionych wówczas Elektroników – Neil Young. Stwierdził on, że firma ma zamiar wydać grę, która będzie poruszająca niczym dzieło sztuki. Zapewnić miał to udział w projekcie samego Stevena Spielberga. Prace nad tytułem o roboczym kryptonimie LMNO zaczęto w 2005 roku. Miała być to gra akcji z elementami RPG i fabułą kręcącą się wokół związku głównego bohatera Lincolna z przypominającą kosmitkę Evą (podobno miała okazać się człowiekiem, ale przybyłym z odległej przyszłości). Rozwój kobiecej



W zapowiadający Silent Hills grywalny teaser „P.T.” zagrać już nie można, ale na YouTube nie brakuje filmików prezentujących rozgrywkę i reakcje ludzi na co straszniejsze momenty.



✦ Płaczący zdeformowany płód, czyli nieodłączny element każdego szanującego się horroru. No prawie każdego...



✦ Smutna część historii Fallouta to prócz FONline także Tactics 2, Brotherhood of Steel 2 czy Van Buren – jak roboczo nazywano F3 – gdy pracowało nad nim Black Isle.

postaci miał zależeć od podejmowanych przez gracza decyzji, a jej wygląd dobrano tak, by jak najlepiej przekazywać emocje. Ambitny projekt jednak nie miał szans powodzenia, gdyż nie było jasno wyznaczonego kierunku, w którym chciano podążać. Zaowocowało to godzinami zmarnowanej pracy i dziesiątkami animacji czy poziomów zgnanych przyciskiem delete. Wreszcie w 2008 roku podobny los spotkał zdecydowaną większość zespołu pracującego nad LMNO. Projektu jednak nie zarzucono, a w 2009 roku prace nad produkcją przydzielono innej ekipie. Ta wybrała dla gry tytuł The Escape Artist i zrezygnowała z tworzenia produkcji nowej generacji. Rozgrywka miała przypominać tę z Uncharted, a Eva zmienić się w ufoludkową wersję Megan Fox, cierpiącą na jakies kosmiczne choróbko mogące wybić ludzkość. Gracz miał znaleźć lekarstwo. Po pół roku prac EA powiedziało dość i zrezygnowało z dalszych prac.

Brak koncepcji twórców LMNO frustrował graczy, ale jeszcze bardziej rozwścieczyło ich to, co doprowadziło do fiaska innego tytułu, który mógł być wiekopomnym dziełem. Mowa o Falloutcie Online. Wszystko zaczęło się od umowy między Interplayem a Bethesda Softworks, dzięki której drudzy uzyskali prawa do Fallouta, ale pierwsi zachowali możliwość stworzenia MMORPG osadzonego na pustkowiach. Warunkiem było rozpoczęcie prac do kwietnia 2009 roku. To obwarowanie spełniono, ale w ciągu kolejnych lat więcej roboty przy grze mieli prawnicy niż programiści. Bethesda wносиła kolejne pozwy, apelacje i odwołania, a twierdziła w nich między innymi, że Interplay zachował prawa jedynie do nazwy gry, ale nie może korzystać z niczego, co się z nią wiąże. Innymi słowy mogą zrobić Fallouta, o ile nie będzie w nim Pip-Boya, NukaColi, krypt, a najlepiej jeszcze postnuklearnych pustkowi. Prawne przepychanki przerywały prace nad grą, ale te z wolna posuwały się do przodu, gdyż sędziowie bezpodstawne roszczenia oddalali. Saga o Falloutcie Online nie zakończyła się jednak happy endem. W 2012 roku Bethesda wreszcie dopięła swego i doprowadziła do zawarcia ugody, w ramach



Podobno jednym z powodów anulowania Timesplitters 4 były problemy z wyborem postaci mającej znaleźć się na okładce.



Timesplitters Rewind to fanowski projekt, nad którym prace wciąż trwają. Przynajmniej tak zapewniają autorzy.

której za 2 miliony dolarów odkupiła od Interplaya prawa do tworzonej gry.

HORROR BEZ HAPPY ENDU

Inną zasłużoną serią, mającą w swojej historii sporo odsłon, które nie ujrzały światła dziennego, jest Silent Hill. Jej najnowsza anulowana część to jeden z najgłośniejszych przypadków ostatnich lat, gdy wielomilionowy projekt trafił do śmietnika. Szczególnie, że wszystko zaczęło się naprawdę obiecująco. Oto w sierpniu 2014 roku udostępniono interaktywny zwiastun zatytułowany P. T. Dopiero po jego przejściu okazywało się, że to zapowiedź Silent Hills, w którym główną rolę grać będzie Norman Reedus lepiej znany jako Daryl z „The Walking Dead”. Jeszcze większe wrażenie robiły nazwiska twórców, gdyż gra miała powstać z połączenia mocy ojca serii Metal Gear Hideo Kojimy i Guillermo del Toro – reżysera i scenarzysty mającego w swoim dorobku pracę przy takich produkcjach jak „Hellboy” czy „Pacific Rim”. Mroczny klimat i niesamowita atmosfera grozy P. T. sprawiła, że zaczęto spekulować czy Silent Hills nie będzie najlepszym elektronicznym horrorem w dziejach. Co do tego, że będzie w czołówce, nikt nie miał wątpliwości. Projekt dostał dobre recenzje, a spragnieni strachu gracze pobrali go przeszło milion

razy w ciągu zaledwie kilkunastu dni. Chyba jednak nie sprawdzono, że del Toro w przypadku gier przynosi pecha. Meksykanin wcześniej pracował przy trzech tytułach, z których ukończono zaledwie jeden. Jego klątwa stosunkowo szybko dała o sobie znać i w kwietniu 2015 roku Konami poinformowało, że Silent Hills nie zostanie ukończone. Firma zapowiedziała, że będzie tworzyć kolejne odsłony serii, ale już bez udziału del Toro i Reedusa. Podobno śmierci gry winien był konflikt Konami z Kojimą, który

zaledwie kilka dni wcześniej ogłosił zamiar odejścia z firmy. Najwyraźniej japoński wydawca postanowił całkowicie wymazać z historii Silent Hills i P. T. usunięto z PS Store, dodatkowo blokując możliwość ponownego pobrania gry osobom, które zdążyły ją dodać do swojej kolekcji. Posunięcie to skomentował sam del Toro, nazywając działania Konami taktyką spalonej ziemi. Oczywiście tradycyjnie najbardziej oberwali gracze, którzy nie dość, że nie doczekali się gry, to zostali nawet pozbawieni jej namiastki.

Powyższe przykłady pokazują, jak wiele nieprzewidzianych zdarzeń może pogrzebać marzenia graczy. Można mieć tylko nadzieję, że twórcy będą czerpać z doświadczeń swoich kolegów i uczyć się na ich błędach. A nam pozostaje pamiętać o grach, które odeszły. Bo w końcu wszystkie gry idą do nieba. ▀

Anulowane gry na koncie mają nawet sztandarowe serie EA Sports. Najlepszy przykład to NBA Live 13.



Duke

Zapowiedziany w 1997 roku powrót Księcia przez lata stał się obiektem żartów. Kombinowano, zmieniano silniki i przesuwno datę premiery tak długo, że nikt już nie wierzył w to, że gra kiedykolwiek wyjdzie. Tymczasem DN: Forever przybył nieco niespodziewanie w 2011 roku. To pokazuje, że martwe z pozoru gry potrafią się odrodzić.





Ola Cwalina

Była redaktor naczelna Secret Service i Clicka!
Lubi stare przygodówki oraz wszystko, co wiąże się
z nostalgią. Ponadprzeciętnie inteligentna.

**TEATRZYK ZIELONA GĘŚ PRZEDSTAWIA: THE MAKING OF, CZYLI KRUPIK TEKST DO PIXELA PISZE.
WYSTĘPUJĄ: KRUPIK: CZŁOWIEK, PŁEĆ ŻEŃSKA; LOKI: PIES, PŁEĆ MĘSKA; INTERNET: PŁEĆ KAŻDA.**

- 9.00** Pobudka. Miała być o 8.00, ale wczoraj wieczorem nie udało się odpowiednio wcześniej odessać od internetu. Krupik przypomina sobie, że jak kiedyś był młody, piękny i zamężny z niejakim C(w)alinczką, to spóźnił się do pracy, bo C(w)alinczka przekonał go, że to wcale nie budzik dzwoni, ale złoto w skarbcu w Might & Magic.
- 9.45** Loki skacze Krupikowi po głowie w rytm muzyki z komórki (Donkey Kong) zwiastującej koniec drzemki numer 5.
- 9.50** Kawa! Kaaaawa! (to samo o 9.53 i o 9.59)
- 10.00** Spacer z Lokim. Jak zwykle sąsiedzi pytają, czy Loki to od loków. Krupik myśli, że mógł nazwać Lokiego Thor, ale wtedy pytaliby się, czy to od torów.
- 10.30** Krupik siada do pisania tekstu do Pixela. Będzie się łatwo pisało. Gwoli wyjaśnienia: Krupikowi łatwo pisało się w życiu tylko trzy teksty: o Black Dahli, Monty Pythonie i Vanishing of Ethan Carter, ale od wczoraj Krupik jest optymistą, no i przecież ma na to caaaałą niedzielę. Weno przybywaj!
- 10.31** Krupik pisze.
- 10.32** Internet! Trzeba sprawdzić, co w internecie. Jeszcze się zepsuł albo zachorował? W końcu Krupik jako lekarz musi zachować czujność.
- ...
- 11.45** Krupik nie upadł tak nisko, żeby zająrzeć na Pudelka, ale zaczyna się niebezpiecznie bujać w tym kierunku, więc czas wrócić do pisania.
- 11.46** Krupik pisze.
- 11.47** Krupik zastanawia się, czy nie powinien zmienić nazwiska. I tak wiele osób nazywa go Aleksandra Krupik, więc w sumie co za różnica. Choć w tym momencie musiałby ciągle tłumaczyć tak jak w urzędach, że nie nazywa się Krupnik.
- 12.15** Krupik zastanawia się, czy nie zmienić płci. I tak wiele osób uważa, że Krupik to mężczyzna, a C(w)alinczka to kobieta, więc w sumie co za różnica.
- 13.00** Krupik robi się głodny. Niedzielny Krupik wpełza pod kanapę, żeby znaleźć batonik, który piątkowy Krupik schował przed sobotnim Krupikiem.
- 13.10** Krupik analizuje, jak długo musiałby jeść chipsy zamiast obiadu, żeby odkupić wszystkie konsole, które stracił podczas ostatniego podziału majątku.
- 14.15** Zdzynnggg... ktoś pisze do Krupika na Facebooku. Krupik miał nie czytać, kiedy pisze tekst do Pixela. Zdzynnggg... Zdzynnggg... ZDZYNGGG... Krupik czyta.
- ...
- 16.00** Krupik przeżywa moment paniki. 16? Ale jak 16?
- 16.01** Nic tak dobrze nie robi na atak paniki, jak 5 minut zabawy z gramami rozwijającymi zdolności umysłowe. Zresztą jak Krupik rozwine swoje możliwości umysłowe, to szybciej będzie pisał, nie?
- 18.00** Krupik pisze dalej.
- 18.01** A jak im się nie spodoba? A jak za bardzo osobiste? A jak za mało osobiste? A jak za mało retro? A jak za bardzo retro?
- 18.15** Dzwonek do drzwi. Mili panowie pytają, czy Krupik wierzy w pokój na świecie. Nie, nie wierzy! W końcu jest graczem, nie? Gracze wierzą w najazdy Obcych i obronę ostatniego miasta na Ziemi (jak ciągle przekonują Krupika na Spotify).
- 18.30** Drzemka. Budzik nastawiony na za godzinę.
- 22.00** Krupik przypomina sobie, że alarm w nienaładowanej komórce nie dzwoni.
- 23.00 – 2.00 KRUPIK NAPRAWDĘ PISZE.**

HAPPY END

(kurtyna oczywiście spada i zabija się na miejsu)



❖ Kiedy konkurencja zbroiła się w najbardziej zaawansowane technologie, kreatywni ludzie z Nintendo usiedli i zastanowili się, jakich jeszcze nieznanych doświadczeń mogą dostarczyć graczom...

Nintendo®

Wii

REWOLUCJA SIÓDMEJ GENERACJI

Kiedy podczas targów E3 2004 pojawiły się pierwsze plotki o konsoli Nintendo siódmej generacji, firma wiedziała już, że wyścig technologiczny nie jest tym, w czym czuje się najlepiej.

■ Krooger



20 MILIONY

Kiedy światem zawiładnął szal na płyty kompaktowe, Nintendo pozostało wierne tradycji, czyli kartridżom. Co prawda eliminowało to piractwo, ale koszt produkcji kartridża był spory, a on sam miał bardzo ograniczoną pojemność, więc gry były drogie i odstawały jakością od tych z PlayStation oraz Saturna.



22 MILIONY

Pierwszy raz konsola Nintendo była w stanie odtwarzać dyski optyczne. Dzięki temu multiplatformowe tytuły mogły pojawiać się równoległe na GameCube'a. Niestety dwukrotnie mniejsza pojemność płyt miniDVD nie ułatwiała pracy przy konwersjach.



Dobrze odebrany przez rynek i teoretycznie mocniejszy sprzętowo od PlayStation 2 GameCube nie podbił list sprzedaży, ponieważ sama premiera konsoli była spóźniona względem konkurencji o niemal dwa lata. Przy sześcioletnim okresie życia szóstej generacji jest to cała wieczność.

Kiedy podczas targów E3 w 2005 roku plotki odnośnie do nowej konsoli zostały oficjalnie potwierdzone, Nintendo wiedziało, że nie będzie miało najmocniejszego sprzętu na rynku. Było jednak pewne, że tym razem się nie spóźni. Kiedy podczas Tokyo Game Show tego samego roku Satoru Iwata pokazał kontroler nowej konsoli, wszystko było jasne. Jeśli pokazujesz światu kontroler, a nie specyfikację techniczną swojego nowego sprzętu, to albo jesteś szalony, albo masz prawdziwego asa w rękawie. Dopiero podczas E3 w 2006 roku zaprezentowano sprzęt z wszelkimi jego szczegółami.

Nintendo Wii, nazywane swego czasu Revolution, okazało się istną rewolucją w podejściu do grania i do samych graczy. Nisza, jaką wielkie N miało zamiar opanować, to gracze niedzielni, zwani „casualami”, oraz gracze imprezowi. Do tej drugiej kategorii swoje podchody robili od lat wszyscy szanujący się producenci konsol, wliczając w to Segę ze swoimi bongosami i Sony z mikrofonami do Singstara czy buzzerami do Buzzza. Problemem wspomnianych rozwiązań były jednak zawsze dodatkowe kontrolery, które trzeba było podłączać, aby ustawić grę. Kontrolery do Nintendo Wii, czyli zestaw Wii Remote i Nunchuk, od razu spełniały tę rolę. Co więcej, były wystarczające do obsługi wszystkich dostępnych gier. Docenili to od razu znawcy. Nintendo zdobyło podczas E3 2006 nagrodę Game Critics Awards dla Najlepszej Konferencji oraz Najlepszego Sprzętu targów.

ZOBACZCIE KONTROLER

Pierwszą konsolę otrzymali Amerykanie. Nintendo Wii trafiło do nich 19 listopada 2006 roku, żeby później zagościć w Japonii, Australii i Europie, odpowiednio 2, 7 i 8 grudnia. Okres świąteczny 2006 roku uzupełnił tym samym rynek o dwie japońskie maszyny siódmej generacji



✦ Satoru Iwata prezentujący, tajemniczy jeszcze wówczas, kontroler następcy GameCube'a.

Premiera późną jesienią 2006 roku przyniosła Nintendo kilka rekordów. Wii okazało się najszybciej sprzedającą się w historii konsolą w Europie oraz Australii. Produkcją sprzętu dla Nintendo tajwańska firma Foxconn nie nadążała z dostawami. W efekcie Wii podczas świąt stało się rarytasem.

(premierę miało wtedy też PlayStation 3), które razem z dostępnym od roku Xboxem 360 miały zmienić nasze podejście do grania. Każda na swój własny sposób.

Odpowiednia widoczność konsoli w mediach, bardzo pozytywny odbiór sprzętu przez prasę specjalistyczną, ale też media niezajmujące się na co dzień grami, sprawiły, że w okresie premiery Wii i PlayStation 3 to Nintendo mogło pochwalić się lepszym wynikiem – liczba ponad 600 tysięcy sprzedanych konsol Wii w porównaniu do niespełna 500 tysięcy PlayStation 3 to znaczące zwycięstwo. Klienci Nintendo dobrze wiedzieli, czego się spodziewać po nowym sprzęcie. Kampania marketingowa jednoznacznie określała, że to nie strzelaniny i epickie action adventure będą siłą konsoli. Miały o niej przesądzić: wspólne granie w rodzinnym gronie, wbijanie piłeczki do wirtualnego dołka na polu golfowym za sprawą machania kontrolerem oraz gry dla młodzieży. Na 21 tytułów przygotowanych na premierę konsoli jedynie kilka było skierowanych do starszych odbiorców (i to w kwestii tematyki, a nie klasyfikacji PEGI):

Call of Duty 3, Madden NFL 07, Need for Speed Carbon, Rampage: Total Destruction. W całej bibliotece gier na Wii, która liczy sobie obecnie niespełna 1800 tytułów, jedynie 17 z nich ma klasyfikację PEGI 18+. Nintendo od zawsze kojarzone było z rodzinną rozrywką. Nie inaczej miało być w przypadku Wii.

RODZINNA ROZRYWKĄ

W 2007 roku konsola Nintendo Wii zdobywa nagrodę Golden Joystick za największą innowację na rynku. W ciągu najbliższych dwóch lat sprzęt znajduje 45 milionów odbiorców, kiedy to Nintendo GameCube przez cały swój okres produkcji sprzedaje się w liczbie 22 milionów, a Nintendo 64 – 33 milionów. Wynik Wii był wtedy bardziej niż zadowalający. Nintendo po raz pierwszy od sukcesu Game Boya i DS pokazało „jak to się robi”, utrzymując do końca życia siódmej generacji pałeczkę lidera sprzedaży konsol z wynikiem przekraczającym 101,5 miliona sztuk Wii. Warto nadmienić, że liczba sprzedanych Wii U, następczyni Wii, w przeciągu dwóch lat od premiery to jedynie 10 milionów sztuk.



Gry



Nintendo Wii przez pewien czas otrzymywało pełne wsparcie dużych wydawców. Konwersje wielkich hitów na Wii odstawały jednak graficznie od swoich pierwowzorów. Dużo problemów sprawiało też programistom dostosowanie sterowania do kontrolerów Wii.

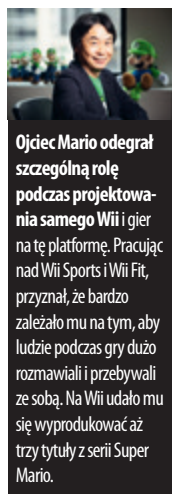
Sama konsola to, wyłączając Wii Mini, najmniejsza wyprodukowana domowa konsola na świecie. Jej zasilacz znajdował się poza obudową. Premierowa wersja obsługiwała dwa rodzaje krążków: 12-centymetrowe płyty DVD oraz 8-centymetrowe płyty miniDVD ze swojego poprzednika GameCub'e'a, będąc tym samym wstecznie kompatybilna z popularną „kostką”. W obudowie konsoli znajdowały się również dwa porty na pady i karty pamięci na konsolę Nintendo poprzedniej generacji. Na początku produkcji wszystkie konsole siódmej generacji były kompatybilne ze swoimi poprzednikami, ale tylko Japończycy wycofali się z tego wraz z kolejną edycją swojej konsoli. Nintendo zrobiło to jednak najpóźniej, bo dopiero w 2011 wraz z premierą Wii Family Edition, które nie czytało już płyt miniDVD i pozbawione zostało portów kontrolerów i kart pamięci.

MOC OBLICZENIOWA? JAKA MOC OBLICZENIOWA?

Konsolę Wii napędzał procesor PowerPC taktowany zegarem 729 MHz oraz graficzny od ATI taktowany zegarem 243 MHz. Choć żadne z tych prędkości nie zostały oficjalnie potwierdzone, to porównując je z procesorami Cell 3,2 GHz w PlayStation 3 i Tri-Core PowerPC 3,2 GHz w Xboxie 360 daje się zauważyć lekką różnicę w interpretowaniu słowa prędkość przez ówczesnych wizjonerów z Kioto. Procesory graficzne pozostałej dwójki były ponad dwukrotnie szybsze od tych w Nintendo Wii. Konsola miała też zaledwie 64 MB RAM, kiedy konkurencja miała ich po 512 MB (Sony podzieliło jednak tę wartość na dwa, wydzielając po 256 MB na system i grafikę). Wii nie imponowało również pamięć wewnętrzną. 512 MB pamięci stałej oraz port kart pamięci SD, który (po jakimś czasie) mógł obsługiwać do 32 GB, finalnie okazały się jednak wystarczające, ale w porównaniu z setkami gigabajtów i dowolnością rodzajów montowanych dysków u konkurencji parametry Wii nie były imponujące.

Wii nigdy nie potrzebowało prędkości, nie potrzebowało gigabajtów przestrzeni dyskowej czy też wysokiej rozdzielczości. Nikt kupujący sprzęt Nintendo nie zwracał na to uwagi. Ludzie wkładali płyty do napędu i po prostu mogli grać – tak jak

Teoretyk



Ojciec Mario odegrał szczególną rolę podczas projektowania samego Wii i gier na tę platformę. Pracując nad Wii Sports i Wii Fit, przyznał, że bardzo zależało mu na tym, aby ludzie podczas gry dużo rozmawiali i przebywali ze sobą. Na Wii udało mu się wyprodukować aż trzy tytuły z serii Super Mario.



♣ Biały i wprowadzony po jakimś czasie czarny to dwa oficjalne kolory konsoli. Limitowane edycje miały kolor niebieski (Family Edition), czerwony (na 25. rocznicę konsoli NES) i złoty - konsola w tym kolorze, jako jedyna wyprodukowana, podarowana została królowej Anglii.

♣ All-Play w FIFA 09 było próbą „przetłumaczenia” gry piłkarskiej na język Wii.

przyzwyczajono ich od tej pory z kartridżami w Nintendo 64 i małymi płytkami GameCub'e'a. Niepotrzebna była instalacja, a gra nie ściągała niepotrzebnych setek megabajtów aktualizacji gier. Dwa lata po premierze sam Shigeru Miyamoto ogłosił, że to właśnie brak wysokiej rozdzielczości oraz ograniczone funkcjonalności sieciowe są unikatowe i odróżniają Nintendo Wii od konkurencji. Do konsoli można było co prawda podpiąć kabel komponentowy, ale można było uzyskać tym samym jedynie ekran w rozdzielczości 480p, który nie był obsługiwany przez wszystkie gry. Przy dużych ekranach plazmowych lub LCD warto było jednak w taki kabel zainwestować.

GRA DLA ZDROWIA

Nintendo Wii okazało się pierwszą konsolą do gier, która w badaniach wykazała pozytywny wpływ na używające je osoby. Stała się częścią fizjoterapii i rehabilitacji osób starszych i osób cierpiących na otyłość. W maju 2010 roku Amerykańskie Towarzystwo Kardiologiczne określiło Nintendo Wii pierwszym krokiem na drodze do fitnessu dla ludzi z siedzącym trybem życia. Logotypy towarzystwa pojawiły się na pudełkach z konsolą oraz grach Wii Fit Plus i Wii Sports Resort.

Ogromny sukces konsoli Nintendo Wii sprawił, że konkurencja postanowiła również zmierzyć się z kontrolerami ruchowymi i otworzyć na rynek casual. Nastąpiło to w 2010 roku i o ile Microsoft z Kinectem był bliższy idei dostępności dla wszystkich, tak Sony wyprodukowało po prostu wyjątkowo dokładnego Wii Remote, który technologicznie wyprzedzał pierwowzór o kilka długości. Nintendo miało jednak w głowie już wtedy pomysł na następcę Wii i mocno nie przejęło się ruchem konkurencji, który w tym okresie ugryzł

solidny kawałek tortu, znacząco podnosząc sprzedaż swoich konsol.

Przy produkcji pierwszych egzemplarzy Nintendo Wii nie ustrzeżono się wad. Niektóre aktualizacje systemu przez WiiConnect24 sprawiały, że Wii stawało się beużyteczne, a po wprowadzeniu dwuwarstwowych płyt optycznych niektóre konsole miały problem z ich odczytem. W obu przypadkach klienci mogli liczyć na wymianę konsoli na nową lub sprawne naprawy serwisowe. To jednak nic w porównaniu z tym, co działo się podczas zbyt żywiołowego machania Wii Remote przed telewizorem. Pomimo to, że kontroler miał na wyposażeniu opaskę na nadgarstek, wiele osób zabawę z Wii kończyło z potłuczonym ekranem telewizora. W kolejnych partiach konsol dodano do Wii Remote wzmocniony pasek, a sam kontroler ubierano w fabryczny gumowy ochraniacz. Same kontrolery wykorzystywane były w różnych konfiguracjach – zazwyczaj grało się z podłączonym Nunchukiem, który miał wbudowaną gałkę analogową do poruszania postacią, kiedy Wii Remote służył do wskazywania na ekranie określonych punktów, lub też wykorzystywania specjalnych akcji poprzez machanie nim w odpowiedni sposób.

Pamiętam jak dziś, kiedy to na E3 w 2009 roku w budce EA grałem ze znajomym dziennikarzem na Wii w FIFA 09. To była zupełnie inna gra niż ta, którą znałem z PlayStation 3. Strzały, podania, wślizgi – wszystko robiło się tak żywiołowo, że przy naszym stanowisku zebrała się grupka kilku dziennikarzy zobaczyć, co wyprawiamy. Chyba nikomu nie przyszło do głowy, że piłka nożna na Wii może sprawić tyle radochy – w końcu mieli dookoła tyle „ważnych” i „dużych” gier do ogrania, a stanowisko z Wii stało nieużywane.

ZA MAŁA DLA DUŻYCH

Duża FIFA na małej konsoli była jednak wyjątkiem. Wyjątkiem, z jakim w tamtym okresie wielcy wydawcy traktowali Nintendo. Wsparcie sprzętu przez wiodących wydawców malało, aby finalnie stać się znikome. Nikt nie ryzykował konwersji swoich wielkich hitów do niskiej rozdzielczości i implementowania kontrolera ruchowego na konsolę, która nie do końca trafia w jego grupę odbiorców.





To od gier z serii Wii Fit i dołączanego do nich „balance board”, przypominającego steper do aerobiku, rozpoczął się szal na gry ruchowe i treningowe. Bez Nintendo nie byłoby gimnastyki przed telewizorem!



O ile Microsoft z Kinectem był bliższy idei dostępności dla wszystkich, tak Sony wyprodukowało po prostu wyjątkowo dokładnego Wii Remote, który technologicznie wyprzedzał pierwowzór o kilka długości.



Nintendo Wii mini to właściwie zabawka. Do tego wcale nie jest takie „mini”, ponieważ rozmiarami nie różni się znacznie od podstawowej wersji konsoli. Nie ma jednak możliwości podłączenia do internetu i jedynym dostępnym interfejsem audio-video jest composite, który charakteryzuje się jakością przekazywanego obrazu porównywalną z kasetą VHS...



Virtual Console™



➤ Carbon był początkiem długiej przygody serii Need for Speed z konsolą. Wii Sports Resort to sequel najlepiej sprzedającej się gry na Nintendo Wii, który w pełni obsługiwał Wii MotionPlus.



➤ Konsolę obsługuje się, wskazując w stronę ekranu Wii Remote. Menu przypomina listę kanałów telewizyjnych odpowiadających za określone czynności, takie jak uruchomienie gry czy też usługi sieciowej.



➤ O ile Wii stawiało na kontroler ruchowy, następcą - WiiU stawia na współpracę dwóch ekranów, w tym jednego dotykowego niczym stacjonarne Nintendo DS. Super Mario Maker idealnie wykorzystuje potencjał tego rozwiązania.



Nintendo Wii Family Edition w kolorze błękitnym ukazało się wraz z grą Mario & Sonic at the Olympic Games wydanej przy okazji igrzysk w Londynie w 2012 roku. Nadruki logotypu i opisów przycisków na konsoli sugerowały, że czasy pionowo stojącego Wii odeszły bezpowrotnie.

Ci, którzy dali się porwać magii Wii, szybko schodzili na ziemię, widząc słabe wyniki sprzedaży swoich gier i szybko robili konwersję z małego systemu na duże. Historia zataczała koło. Brak wsparcia przez wielkich i przeświadczenie, że Mario i Zelda sami pociągną sprzedaż konsoli, odbija się obecnie Nintendo czkawką. Wii U nie ma kontrolera ruchowego w stylu tego znanego z Wii, a kontroler-tablet nie do końca spełnia swoją rolę. Jedynie Super Mario Maker zmienia nieco ten stan rzeczy, ale niestety słupki sprzedaży tego nie odzwierciedlają.

Jesteśmy jednak dopiero na początku drogi ósmej generacji konsol i generalnie konsol, jakie do tej pory znaliśmy. W tym roku pojawiły się plotki o konsoli Nintendo NX, ale nikt nie odważył się jeszcze na poważnie zastanowić, czym będzie ta konsola i czy będzie ona rzeczywiście konsolą czy czymś w rodzaju set-top-boxa podłączonego pod serwis internetowy. Jak sobie o tym pomyśleć i wezmę pod uwagę dotychczasowe obycie Nintendo z usługami sieciowymi... Nie. Nie chcę o tym w ogóle myśleć.

NINTENDO PLAYSTATION

W 1988 roku Sony porozumiało się z Nintendo w sprawie dostarczenia do SNES napędu optycznego, który pozwalałby dystrybuować gry na dyskach CD-ROM. Całą sprawę bardzo dokładnie opisywaliśmy w Pixelu #10. Dość powiedzieć, że z tej kolaboracji nic nie wyszło, a Sony – po porozumieniu się z Philipsem i porzuceniu Nintendo, a następnie zbudowaniu działającego prototypu konsoli – zdecydowało się wyprodukować ją samodzielnie. Nie mając doświadczenia na rynku konsol, podjęło ryzykowną decyzję, która jak wiemy opłaciła się. Prototypów SNES-CD lub jak kto woli Nintendo PlayStation wyprodukowano podobno około 200 sztuk i nie jestem sobie nawet w stanie wyobrazić, jakie ceny osiągną, jeśli ktoś zdecyduje wystawić się choćby jedną na aukcję internetową. Ostatnio Terry i Dan Dieboldowie pochwalili się na serwisie Engadget jedną sztuką, którą Terry zbiegiem okoliczności zdobył w ramach aukcji po bankrutującej firmie Advanta. Warto poczytać. Nintendo prawdopodobnie do dzisiaj pluje sobie w brodę, że zerwało w 1991 roku umowę, ponieważ



➤ **New Super Mario Bros. Wii to jeden z system sellerów, czyli gier, dzięki którym warto kupić daną konsolę. Oj, warto!**



Następca

Następca Nintendo Wii, czyli Wii U, nie ma lekkiego życia. Podobno nazwa wprowadza w błąd i sugeruje, że to jedynie „ulepszona” Wii, zaś kompatybilność wsteczna z Wii Remote, Motion Plus i Nunchuk ma to niejako potwierdzać. Nie zmienia to jednak faktu, że nowe gry projektowane przez Nintendo w wysokiej rozdzielczości 1080p po prostu zapierają dech w piersiach.



Unikat



Jedyną niedziałającą rzeczą w tym prototypie Nintendo PlayStation jest, o irionio, napęd CD. Właściciele tego białego kruska obiecują jednak, że niebawem dowiedzą się, co jest nie tak i postarają się uruchomić to чудо w 100%. Na razie pozostaje im działający port na kartridże.

dopiero w Nintendo Wii w roku 2006 zdecydowało się umieścić pełnowymiarowy napęd optyczny. To się nazywa piętnastoletni foch!

POD PRĄD

Nintendo Wii to doskonały przykład (niestety chyba ostatni), jak nowatorskie pomysły i podążanie pod prąd przynoszą pozytywny efekt. Kiedy praktycznie wszyscy dostarczali gry na płytach CD, Nintendo 64 miało port na kartridż, dzięki czemu gry uruchamiały się błyskawicznie, a Mario64 został okrzyknięty jedną z najważniejszych gier piątej generacji konsol. Nintendo GameCube z kolei dołączył do ery napędów optycznych, oferując jedynie format miniDVD, mający niejako na celu ograniczenie piractwa (kartridże były wtedy zbyt skomplikowane do podrobienia na większą skalę). Nintendo Wii z kolei nie postawiło na rozdzielczość HD i efekciarskie gry, a na kontrolery ruchowe i rodzinną, casualową rozrywkę. Obecne na rynku Wii U zaprezentowało tableto-kontroler i wysoką rozdzielczość, a takie gry jak Super Mario Maker pokazują, że to kolejne nowatorskie rozwiązania, które w końcu ktoś potrafi w pełni wykorzystać. Podobnie jest z konsolami przenośnymi. Game Boy zapoczątkował szal i po kilku jego odświeżonych wersjach nadszedł czas na DS (nieoficjalnie Dual Screen) z dwoma ekranami. Później Nintendo zaprezentowało 3DS z trójwymiarowym ekranem niewymagającym specjalnych okularów. Batalia na handheldy pokazała po raz kolejny, że to innowacja, a nie pokaz siły zwyciężają. Kiedy Sony PSP sprzedało się łącznie 75 milionów, wszystkich odmian DS (bez 3DS) sprzedało się niemal... 250 milionów!

NAJWAŻNIEJSZE TYTUŁY NA Wii

Na Wii (nie licząc WiiWare i Virtual Console) ukazało się niemal 1800 gier. Każdy posiadacz Wii musi zagrać w obie Zeldy i wszystkie gry z Mario, to oczywiste. Na co jeszcze zwrócić uwagę? Prawdziwym przebojem jest na pewno Donkey Kong Country Returns, czyli prawie-trójwymiarowa platformówka w starym stylu. Podobnie jak gry z serii Kirby, szczególnie Epic Yarn. Z nieco poważniejszych tytułów warto zainteresować się trzecim Metroid Prime o podtytułach Corruption,

RPG akcji Monster Hunter Tri, grą otoczoną solidnych rozmiarów kultem, serią Red Steel, która w wyjątkowy miodny sposób wykorzystuje Wii Remote, oraz drugą częścią rozszerzenia Wii MotionPlus. Również kilka gier z PEGI 18+ wartych jest zbadania. Należą do nich porządny horror Dead Space: Extraction, krwawy (i monochromatyczny!) Mad World oraz Call of Duty: Black Ops, uznany za najlepszą konwersję dużego tytułu na Nintendo Wii.

VIRTUAL CONSOLE

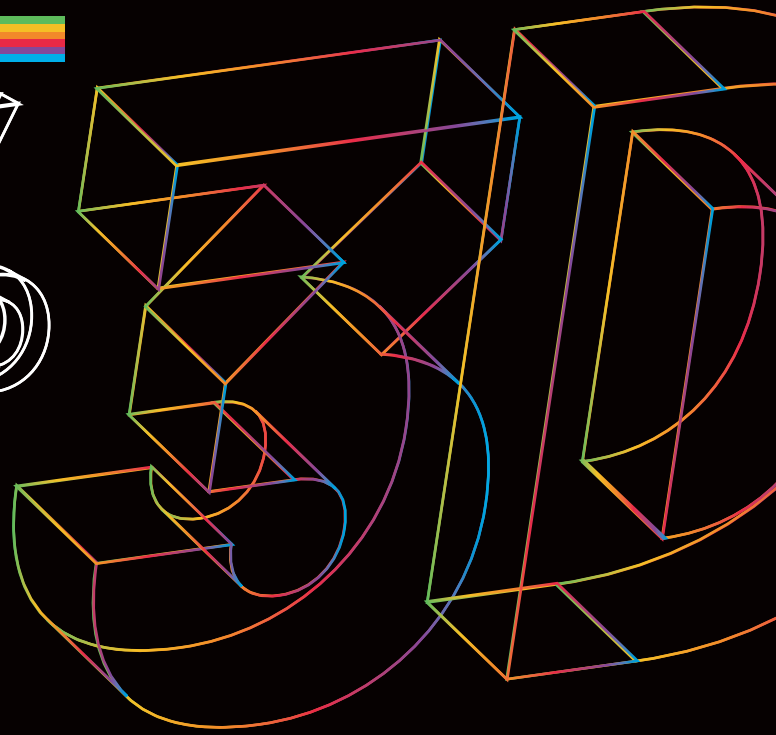
Specjalny dział Wii Shop Channel czy też Nintendo eShop pozwala posiadaczom Wii, Wii U i 3DS na kupowanie klasycznych tytułów z poprzednich generacji sprzętu Nintendo, ale nie tylko. Wszystko odbywa się za pomocą programowej emulacji (wyłączając z tego gry na GBA odpalone na 3DS), a walutą w sklepie są Wii Points oraz żywa gotówka. Biblioteka gier Virtual Console jest pokaźna i zawiera gry z automatów oraz z NES, SNES, Game Boya, Game Boya Color, Nintendo 64, Segi Master System, Segi Mega Drive, MSX (tylko Japonia) i... przez pewien czas również C64! W Wii Virtual Console nie pojawiają się obecnie nowe gry i usługa przestała być rozwijana w 2013 roku na rzecz Wii U Virtual Console.

WiiWARE

WiiWare to odpowiedź Nintendo na XBLA i PSN. Usługa cyfrowej dystrybucji gier dedykowanych Nintendo Wii i Wii U oraz kolejny dowód na to, że Nintendo (i Japończycy ogólnie) gubi się, jeśli chodzi o usługi sieciowe. Czasami zastanawiam się, kto i jak długo myślał nad tym, żeby finalnie uczynić z tej usługi tak dużą porażkę. Ograniczenie 40 MB wielkości na grę, długi proces certyfikacji oraz płatność dopiero po osiągnięciu sprzedaży na poziomie 6000 kopii gry. To właśnie dzięki tym dziwnym zasadom Super Meat Boy nigdy nie pojawił się na WiiWare, a Brian Provinciano, producent Retro City Rampage, prawdopodobnie nigdy nie ujrzał za swoją grę ani centa, ponieważ na WiiWare sprzedało się niespełna 5000 kopii jego dzieła. Czyli z jednej strony postęp, a z drugiej – powrót do historycznych błędów Hiroshiego Yamauchiego. ■



DZIEŃ GDY POWSTAŁO



Są takie chwile w rozwoju elektronicznej rozrywki, że ktoś przekręca wajchę i z początku nie bardzo wiadomo, co się dokładnie stało.

■ Micz

Dopiero później okazuje się, że swym działaniem zmienił bieg kuli ziemskiej. Po przekopaniu archiwów daje się nawet ustalić szczegóły owego przesilenia.

WYCHOWAŁ ICH SOFTDISK

Zaczynając opowieść, musimy cofnąć się do epoki, gdy rodziła się Dolina Krzemowa. John Carmack urodził się w 1970 roku, akurat idealnie, by obserwować własnymi oczami rozwój przemysłu informatycznego od jego korzeni. Jego pierwsza miłość zwała się Apple II, komputer zaprezentowany po raz pierwszy na spotkaniu entuzjastów z Homebrew Computer Club, o którym zresztą opowiadał David Fox w wywiadzie dla Pixela #04. Sprzęt miał spore możliwości, także jeśli chodzi o granie. Przede wszystkim dysponował kolorowym monitorem oraz umożliwiał swobodne pisanie oprogramowania przez młodych i starych.

Apple II stał się dla Johna maszyną marzeń, od której zaczynał swoją przygodę i którą jeszcze pod koniec lat osiemdziesiątych sprawnie i często się posługiwał – także jako programista.

Tymczasem rodził się nowy świat. Mierzący dwa metry wzrostu i liczący ponad 150 kilo żywej wagi Silas Warner, znany z tego, że gry tworzył, siedząc przed komputerem w samych majtkach, wypuścił w 1981 roku Castle Wolfenstein. W reklamowanej przez Computer Gaming World produkcji trzeba było przebijać się przez labirynty, walcząc z nazistami, by w końcu stanąć oko w oko z samym Hitlerem. Gra działała na Apple II i młody Carmack testował ją, mimo że kosztowała koszmarnie 30 dolarów i to w promocji! W głębie zakiełkowało wówczas ziarenko przyszłości.

W tym samym czasie, gdy gracze wdarli się do komnat Castle Wolfenstein, w słynącym z legend wudu stanie

Luizjana zrodziła się firma Softdisk. Tak jak wiele lat później z fascynacji płytą CD powstał CD Projekt, tak wtedy dyskietka stanowiła wehikuł awangardy, symbol nowoczesności i przyrzeczenie, że wydawane na niej tytuły będą coraz śmielej eksplorowały wirtualne światy.

W Softdisku poznali się John Carmack z Johnem Romero, a także z Jayem Wilburem, Tomem Hallem czy Adrianem Carmackiem. Zadania, do których ich wynajmowano, nie były zbyt ambitne. Chodziło o przygotowywanie zręcznościówek, zamieszczanych na dyskietkach dołączanych do magazynów, a z biegiem czasu wydawanych we własnych, dostępnych w subskrypcji seriach typu Gamer's Edge. Młodzieńcy pracujący dla Softdisku byli jednak na tyle bystrzy, że nie traktowali swojego pracodawcy jako wyroczni, lecz jako warsztat, gdzie mogą zdobyć doświadczenie, by w odpowiednim momencie odciąć pępowinę.



Skradanka



Castle Wolfenstein zawierał wiele innowacyjnych elementów.

Ciała zabitych hitlerowców można było przeszukiwać, istniała możliwość rzucania granatami, część żołnierzy należało ominąć, nie tracąc sił na walkę z nimi. Cel misji? Ucieczka z zamku wraz z tajnymi planami.



■ Edwin Catmull prowadził pionierskie prace nad grafiką 3D w New York Institute of Technology.



■ Paul Neurath powrócił ostatnio do realizacji gier i pracuje nad Underworld Ascendant.



■ John Romero w 2012 roku ożenił się z twórczynią gier, pracującą przy wielu RPG, Brendą Brathwaite.



■ John Carmack ma dwójkę dzieci i obecnie jako dyrektor techniczny pracuje dla Oculus VR.



SĄDNY DZIEŃ

Miejsce akcji: letnia edycja targów Consumer Electronics Show w Chicago. Jest sobota, 2 lipca 1990 roku. Wielka szklana bryła McCormick Place Convention Center. W istocie jest to największa hala wystawiennicza w całych Stanach Zjednoczonych. Istotny dzień dla dziejów całego świata. Iskra, która zapoczątkowała reakcję łańcuchową zmieniającą świadomość milionów grających pod każdą szerokością geograficzną. Zachowało się sporo zdjęć z tej imprezy, ale na żadnym z nich nie udało się odnaleźć stoiska Origin Systems, a to właśnie tam hartowała się stal. Na hali królowała Nintendo, Konami prezentowało LaserScope, czyli pistolet świetlny, w którym nie trzeba było wciskać języka spustowego, tylko wydawać polecenia głosem. Sega powtarzała do upadłego swoje hasło firmowe „Genesis does... what Nintendo can't”, a NEC w ostatnich swych podrygach próbował porazić rynek konsolą TurboGrafx-16. Wszystko to było nieważne w porównaniu z tym, co w kawałku hali wynajętym przez Richarda Garriotta prezentował nieznanym nikomu Paul Neurath. Wielki demiurg, zapomniany przez historię, któremu tak naprawdę należy się miejsce na dodatkowym piedestale wśród legend branży gier.

Neurath pracował wcześniej dla Originu nad Space Rogue, niesamowitym

space simem, który stanowił de facto duchowego ojca Wing Commandera. Magazyn Zzap64 piał z zachwytem: wydawało się, że wszystko już wymyślono, a tymczasem wydano teraz „najlepszą grę kosmiczną”. To nie Chris Roberts wymyślił odświeżoną formułę gatunku. On pracował nad grą mającą się stać Wing Commanderem i dopiero pod wpływem tego, co zrobił Neurath, zmienił plany, dorzucając w kolejnym roku swoją cegiełkę historii.

Spekulowano, że Space Rogue stanie się Ultimą w kosmosie, początkiem kolejnej serii gier wypuszczanych przez firmę z Teksasu. Tymczasem Paul Neurath wraz ze swoim bliskim współpracownikiem Dougiem Churchem dłubali przy innym projekcie, na razie jeszcze nienazwanym. Specjalnie na targi CES przygotowali robocze demo czegoś, co w pionierski sposób zmieniało zasady grafiki gier wideo.

We wszystkich wcześniejszych bez wyjątku grach z grafiką trójwymiarową, nawet tak znaczących jak I Robot czy Test Drive, powierzchnie obiektów były jednolite. Można było składać przedmioty z całej gamy wielokątów, ale nie zmieniało to faktu, że wszystkie one pozostawały kłocuzkami. Nie było mowy o ceglach, korze, liściach, imitacji ludzkiej skóry. Sytuacja zmieniłaby się, gdyby powierzchnie owych wielokątów okleić obrazkami - rozwiesić na nich „prawdziwe” fragmenty rzeczywistości.



Kosmosy



To dzięki realizacji Space Rogue dla Originu Paul Neurath znalazł się we właściwym miejscu i czasie. Gdy patrzymy na okładkę gry albo oglądamy scenki przerywnikowe, nie ma wątpliwości, że późniejszy o rok Wing Commander w najlepszym razie inspirował się Space Rogue.

Technologię tę, nazywaną teksturoowaniem, opracował w połowie lat siedemdziesiątych Edwin Catmull, obecny prezes Pixara i zarazem szef Disney Animation Studios. Tyle że wtedy nie było najmniejszych szans, aby wykorzystać ją na komputerach domowych, których moc obliczeniowa nie była w stanie udźwignąć tego typu grafiki. Przeliczanie, gdzie powinien znajdować się dany obrazek, skalowanie i wygładzanie tekstur wymagało technik, z którymi nie był sobie w stanie poradzić żaden komputer, nawet szesnastobitowy. Dopiero pecety z początku lat dziewięćdziesiątych, mające po kilka megabajtów pamięci operacyjnej oraz dysponujące procesorami bijącymi na głowę przestarzałą Motorolę 68000 taktowaną zegarem 7,16 MHz, tkwiącą we wnętrzościach Amigi, okazały się władne, by bez problemów wziąć na bary wspomniane ekstrawagancje.

Neurath formalnie swoje badania i eksperymenty prowadził pod banderą firmy Blue Sky Productions. Podczas CES pokazał na stoisku coś, co każdemu, kto to zobaczył, powodowało opad szczęki na podłogę. Tak swój kontakt z demem Neuratha opisywał pracujący wówczas dla Originu Warren Spector: „Gdy to zobaczyłem, zostałem dosłownie uziemiony. Nikt z nas nie widział wcześniej niczego podobnego”. Na ekranie nie widać było bohatera, lecz obserwowaliśmy akcję poprzez jego oczy.



ROZMOWIAŁEM Z PAULEM NEURATHEM PRZEZ TELEFON POD KONIEC 1990 ROKU I ON WTEDY WSPOMNIAŁ, ŻE ROBI GRĘ, UŻYWAJĄC TECHNIKI TEKSTUROWANIA.

Mógł się poruszać we wszystkich kierunkach, wchodzić na wzniesienia. O niezwykłości świata, w którym się znajdowaliśmy, świadczyły kawałki kamieni, z których składały się ściany lochu, cegły, było nawet coś powichrowanego, co przypominało podziemne jezioro. Pływały w nim zielone ropuchy, uciekające na brzeg lub chowające się pod powierzchnią wody.

Ludzie Originu byli tak bardzo zaskokowani tym, co zobaczyli, że wkrótce zaproponowali Blue Sky Productions połączenie sił i przejęcie pod swe skrzydła tego, co miało się narodzić. Ponieważ gra nie miała jeszcze sprecyzowanego tła fabularnego, zaproponowano, żeby weszła do kanonu Ultimy. W końcu równolegle, w 1990 roku wypuszczono też odpryskowy tytuł Worlds of Ultima: The Savage Empire, traktując rozwijanie całej sagi jako niezły pomysł na biznes. Po tym jak Neurathowi przysłano

producenta z ramienia Originu, a nazywał się on Warren Spector, projekt zyskał tytuł i zaczął być prezentowany mediom. Od tego czasu znany był jako Ultima Underworld: Stygian Abyss.

DOSTRZEC ULTIMĘ

Paul Neurath stwierdził kiedyś, że pamiętnego czerwcowego weekendu 1990 roku Romero z Carmackiem byli w McCormick Place. Zapytałem o sprawę Johna Romero i oto, co odpowiedział: „Ani John Carmack, ani ja nie wiedzieliśmy o demie Ultimy Underworld. W tamtym czasie nie jeździliśmy zresztą na żadne konferencje ani targi. Rozmawiałem z Pauliem Neurathem przez telefon pod koniec 1990 roku i on wtedy wspominał, że robi grę używając techniki teksturowania. Carmack przetrwał tę informację i powiedział natychmiast >>Mogę coś takiego zrobić<<. I oto cała historia. Minął rok do czasu, gdy wdrożyliśmy tę technikę”.



CES 1990



Świat z początku nie dostrzegł potencjału grafiki 3D. Obecnie na targach dziennikarze ekscytowali się pozorną nowinką techniczną, jaką było LaserScope. Jednak już po pobieżnych testach stało się jasne, że produkt Konami to bubel, ponieważ pistolet wypala niezależnie od tego, co się mówi do mikrofonu, który zbiera także zewnętrzne odgłosy.

Należy przyjąć, że tak właśnie było, co nie zmienia faktu, że branża dowiedziała się o zastosowaniu teksturowania w grach dokładnie 2 czerwca.

W lipcu raport z CES zamieścił Computer Gaming World. W części poświęconej Originowi wspominał o przygotowywanym przez Chrisa Roberta symulatorze zwanym się Wingleader, który zawierał 60 misji i miał tak szokująco dobrą grafikę, że autorzy zastanawiali się, czy na pudełku nie umieścić zdjęcia z gry zamiast standardowego malowanego obrazka! O demie Neuratha nie było ani słowa. Dopiero kilka miesięcy później zaczęto pisać o produkcji rewolucyjnego RPG. Jeden z magazynów donosił: „Wykorzystując najnowszą technologię VR, możesz chodzić i płynnie się obracać, przeskoczyć ponad rozpadliną, wskoczyć do podziemnego jeziora albo handlować toporami z trollami”. Jednak ani Ameryka, ani Anglia w postaci Computer and Video Games, ani tym bardziej francuski Tilt nie dostrzegły rewolucji. Na naszych oczach dokonywała się przemiana, której efekty już po nowym milenium miały całkowicie zdominować gry wideo. Na razie jednak prasa była bardziej zajęta wstecznymi technologicznie produkcjami Legend Entertainment czy nudnymi jak flaki z olejem erpegami SSI.

BEZIMIENNE KATAKUMBY

W kwietniu 1991 roku Carmack z kolegami opublikował Hovortank 3D, grę pod pewnymi względami przełomową, bo inaugurującą epokę strzelanin 3D, ale mimo wszystko... bardzo brzydka. Powierzchnie ścian były jednolite, wypełnione paskudnymi zielieniami i bezpiecznymi błękitami. Uwagę zwracały pałętające się po tych geometrycznych

strukturach czerwone, ociekające krwią i śluzem mutanty, które w bardzo podobnej formie objawiły się potem w Doomie. To był kolejny ze szpów milowych w ewolucji gier. Oto matematyczny, sterylny świat został wypełniony ruszającymi się obrazkami. Coś, o czym marzył już pewnie sam Richard Garriott, pisząc Akalabetha w 1979 roku, tyle że wówczas musiał się zadowolić smokami składającymi się z kilku linii.

Carmack tworzył już wcześniej na Apple II gry RPG wzorowane na Ultimie, a może jeszcze bardziej na Gauntletie – Shadowforge (1989) oraz Wraith: The Devil's Demise (1990). W podobnym duchu wypuścił Catacomb i Catacomb II – przeoczone przez świat proste gry RPG z pseudoizometrycznym widokiem z góry. Trzeba było zrobić i część trzecią, bo zapotrzebowanie Softdisku na śmieciowe produkcje nie słabo. I nagle kabum! Właśnie w tym projekcie John Carmack po raz pierwszy zastosował to, z czym od killkunastu miesięcy sobie potajemnie eksperymentował, czyli teksturuwanie. Po korytarzach znów się plątały czerwone mutanty, ale te korytarze nie były już takie jak w Hovertanku. Składały się z cegieł, w innych miejscach były oblane zielonym śluzem albo lodem. Na końcu czekał odziany w szaty szkieletor, po którego zmieceniu następowało uwolnienie Nemesisa, proszącego o ręcznik, by się wytrzeć z ektoplazmy.

Carmack napisał kod, za stronę – powstrzymajmy się przed złośliwościami – fabularną odpowiadał Tom Hall. Rzecz zgodnie z chronologią zyskała tytuł Catacomb 3, tyle że po trójce dodano jeszcze myślunek i literkę D. Softdisk opublikował ten produkt w listopadzie 1991 roku. Grafika działała w standardzie EGA, dostarczając 16 kolorów, a ich dobór pozostawiał sporo do życzenia. Mówiąc krótko, Catacomb 3-D wyglądało na tyle paskudnie, że gdy zobaczyłem go rok po premierze, wydawał się reliktywnym produktem z bardzo odległej ery.

Miał jednak swoje zalety, przede wszystkim płynność działania. W Ultimie Underworld, która miała się ukazać dopiero kilka miesięcy później, poruszanie się było bardzo powolne. Dodatkowo, dzieło Originu znacząco zwalniało na komputerach 286, co było jednym z pierwszych symptomów nowego, tak dobrze znanego wszystkim zjawiska.



■ Catacomb 3-D obok prezentowanych na stronie obok mutantów zawierało też trolle czy zombie. Ręka na środku ekranu była poprzedniczką karabinu w późniejszych strzelaninach.

■ Wolfenstein 3D ukazał się w wersji shareware. Pierwsze wydanie z fragmentem prezentowanej okładki stanowi dziś kolekcjonerski rarytas.

Poza tym nie zapominajmy o najważniejszym - Catacomb 3-D było pierwszą w historii grą wideo, która wykorzystywała teksturuwanie. Oczywiście, w prymitywny sposób, ale jednak. Bez tego, co zrobił John Carmack, podpatrując pionierskie prace Paula Neuratha, nie byłoby rewolucji PlayStation ani wysypu strzelanin opierających coraz nowocześniejszą grafikę na mocy kart graficznych. Różnica była zasadnicza: nie chodziło już o granie, czyli poruszanie po ekranie jakiegoś ludzika. Chodziło o wniknięcie do świata gry!

W tej rewolucji nieważne były fabuły. Ultima Underworld nosiła poetycki podtytuł „stygijska otchłań”, odnoszący się do tajemniczego, podziemnego labiryntu lochów, do którego wejście znajdowało się na Wyspie Awatara.

Sama gra słów i znaczeń, rozmach oraz fabularne zaplecze ryły wyobraźnię odbiorców. A Carmack? Trójwymiarowa katakumba. Gdzie, kto, kiedy i jak? Nieważne. Nawet znany z szalonej kreatywności (biblia Doom) Tom Hall prochu tu nie wymyślił.

A potem? Historia potoczyła się szybko. Scott Miller, czyli człowiek, który założył Apogee Software, zobaczył Catacomb 3-D, zachwycił się i powiedział: „Musimy zrobić coś podobnego, tyle że wypuścimy to jako shareware”. Zasugerował również, by zapomnieć o EGA i przygotować grę w palce VGA. W mózgu Johna Romero zajarzyła lampka: Castle Wolfenstein! Fabuła od razu gotowa, nie trzeba niczego wymyślać. Carmack podchwycił pomysł, ponieważ bardzo dobrze znał opus magnum potężnego Silasa Warnera i kochał je. Ponieważ ekipa Softdisku była młoda i pełna chęci do pracy, od razu rozpoczęto crunch i po kilku miesiącach sprawiono, że premiera Ultimy Underworld została przesłonięta rzeźnią, w której pojawił się napakowany małpiszon o imieniu B.J. Blazkowicz, a miliony ludzkich istnień na długie godziny wniknęły do Zamku Wolfenstein. Stąd wiodła już bardzo prosta droga do Doomu. John Carmack, dla którego Catacomb 3-D stanowiło programistyczny eksperyment, fundował zdumionej publiczności największą rewolucję w historii gier. ■





YOU ARE STANDING AT THE END OF A ROAD BEFORE A SMALL BRICK BUILDING. AROUND YOU IS A FOREST. A SMALL STREAM FLOWS OUT OF THE BUILDING AND DOWN A GULLY.

GO EAST ■

Colossal Cave Adventure

To była jesień 1981 albo wiosna 1982. Siedzieliśmy z kumplem w Centrum Informatyki Wydziału Chemii UW przy terminalach, trochę usiłując programować, trochę poznając system i uruchamiając, co popadło.

■ Borek

Nie pamiętam szczegółów – nie udało mi się nawet ustalić, czy ten komputer to było PDP (8? 11?), czy może jakiś bezczelny demolowody klon (Robotron K1630?). To zresztą nie ma wielkiego znaczenia. Jedną z rzeczy, które znaleźliśmy i uruchomiliśmy, była Colossal Cave Adventure. Nie przyszło mi wtedy do głowy, że czytając zdanie „You are standing at the end of a road before a small brick building.” robię coś, czego po trzydziestu kilku latach ktokolwiek będzie mi zazdrościć.



■ CCA była bezpośrednią inspiracją dla powstania Zorka. Żeby wydać grę, jej twórcy założyli firmę – Infocom.

CCA to tekstowa przygodówka, napisana oryginalnie na przełomie lat 1975 i 1976 (byliście już na świecie? ja kończyłem trzynaste lat) przez Williama Crowthera (ur. 1936, rówieśnik moich rodziców), a w 1977 roku rozbudowana i przerobiona przez Dona Woodsa (ur. 1954, dopasujcie do własnej rodziny). Tak, ta gra jest naprawdę stara. Obaj panowie żyją, choć Crowther jest już na emeryturze. Koncepcja jest prosta, choć oczywiście w 1976 roku była przełomowa. Program wypisuje na terminalu opis miejsca, w którym się znajdujemy. Piszemy, co chcemy zrobić. Nie ma

precyzyjnie określonego zadania poza zdobyciem jak największej liczby punktów. W sumie punktów do zdobycia jest 350 (przynajmniej w kanonicznej wersji gry, za jaką uznawana jest wersja Woodsa). Dostajemy je za rozwiązane zagadki, znalezione skarby i odkryte lokalizacje (pełna mapa to ponad 100 miejsc). Lista poleceń nie jest dana. Wiadomo, że możemy chodzić (NWSE, czasem Up albo Down), patrzeć (Look), brać (Get), ale często zgadywanie potrzebnej komendy (Kill? Give? Feed? Light? Use?) to połowa zabawy... Czy muszę tłumaczyć, co to jest przygodówka? No więc CCA



YOU ARE INSIDE A BUILDING, A WELL HOUSE FOR A LARGE SPRING. THERE ARE SOME KEYS ON THE GROUND HERE. THERE IS A SHINY BRASS LAMP NEARBY. THERE IS FOOD HERE. THERE IS A BOTTLE OF WATER HERE.

OPEN BOTTLE ■

to JEST przygodówka, tyle że ograniczona interfejsem terminala TTY.

Skąd pomysł? William Crowther był speleologiem amatorem i miłośnikiem klasycznego D&D. W 1975 roku znalazł się w dołku: rozwód, rzadkie spotkania z dziećmi, brak czasu na wycieczki do jaskiń. CCA stało się odskocznią. Fragmenty mapy są ponoć wzorowane na dobrze znanej Crowtherowi Jaskini Mamuciej. Przygody inspirowane D&D (Kill the Dwarf) miały uatrakcyjniać spotkania z córkami. Dla graczy motywacja Crowthera nie ma jednak żadnego znaczenia, zwłaszcza że w grze nie ma do niej żadnych odniesień.

Pierwotnie gra powstała w języku FORTRAN na PDP-10. Potem została przeniesiona na wiele innych komputerów. Pierwsza konwersja do C i pod Unixa miała miejsce już w 1977.

W tej wersji CCA jest do dzisiaj częścią pakietu bsdgames. Na potrzeby tego tekstu zainstalowałem ją i uruchomiłem na Raspberry Pi. Zajęło mi to 30 sekund. Gra w oryginalnej wersji nigdy nie została oficjalnie opublikowana ani wprowadzona do sprzedaży. Została napisana i zaczęła żyć własnym życiem. Była przenoszona na wszystko, włącznie z Atari, ZX-81, C64 i ZX Spectrum. Podobno różnych wersji było nie mniej niż 96. Była to prawdopodobnie pierwsza gra na IBM PC, rozprowadzana przez Microsoft w czasach MS DOS 1.0. Oczywiście ze względu na ograniczenia sprzętowe niektóre z wersji były okrojone w stosunku do oryginału (mniej lokalizacji), ale były też wersje rozbudowane, nawet z dodaną grafiką.

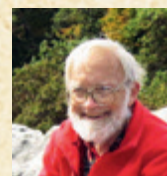
O stronie technicznej – kodzie – zwykle na łamach prasy growe się nie pisze, ale tym razem zrobię wyjątek.



Wprowadzie Bosman i Neptun to nie VT-100 i PDP, ale tak to wyglądało – terminal, ekran pełen tekstu, nic ponadto.



Will



William Crowther raczej się nie udziela, odmówił nawet wzięcia udziału w dokumentalnym filmie Get Lamp (jest na YouTube) o początkach i rozwoju gier klasyfikowanych dzisiaj jako interactive fiction.

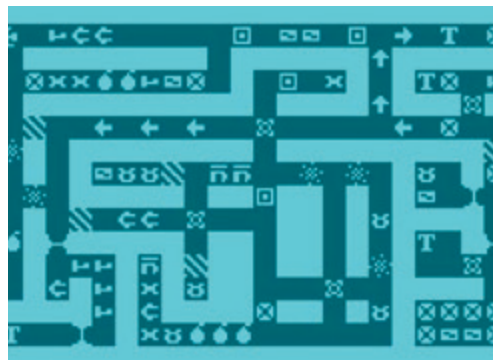
FORTRAN wprowadzie daleko do brainfucka, ale i tak jest to znakomity język do pisania nieczytelnych programów. FORTRAN jest w dużej części lekko zawałowanym assemblerem, nie zawierającym – zwłaszcza w swoich wczesnych wersjach – praktycznie żadnych narzędzi wymuszających (czy choćby ułatwiających) tworzenie dobrze zorganizowanego i czytelnego kodu, za to wyposażonym w większość narzędzi niezbędnych do tworzenia kodu nieczytelnego. Co więcej, FORTRAN nie bardzo nadaje się do pisania rzeczy wymagających operowania na tekście. Tworzony był z myślą o obliczeniach numerycznych. W efekcie źródła CCA to klasyczny spaghetti code, nocny koszmar programisty, ze sterowaniem opartym na skokach z losowych miejsc w losowe miejsca. Widać, że program powstawał po kawałku, bez planu, na zasadzie „dopiszę jeszcze to”. Wersja w C jest bardzo podobna – nikt nie bawił się w rozplątywanie źródeł w FORTRAN. Goto działa tu i tu, więc konwersja została przeprowadzona przy minimum wysiłku.

Jednak ważne jest nie to, jak gra powstała ani co ma w środku, ale co po sobie pozostawiła. W swoim czasie miała monopol jako pierwsza i jedyna. Potencjalni gracze byli na nią skazani, co pomogło zagwarantować jej status pozycji kultowej. Ba, ten sam status mają pojedyncze zdania, a nawet takie słowa jak XYZZY, mające własną stronę w Wikipedii.

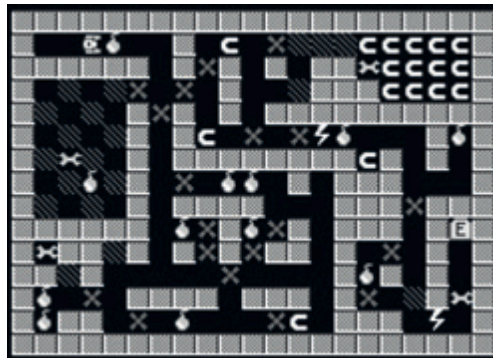
CCA wyznaczyło ścieżkę, którą potem poszli wszyscy, niekoniecznie potrzebnie. Wszystkie wczesne przygodówki korzystały z linii poleceń – CCA nie dało się napisać inaczej, ale King's Quest, Larry, Hobbit, nawet Puszka Pandory zupełnie spokojnie mogły korzystać z interfejsu graficznego. Wpisywanie poleceń było raczej objawem bezwładności autorów niż ograniczeń technicznych. Dopiero potem mainstream przygodówek poszedł w kierunku interfejsu point and click, a command line stał się niszą. ■

Dziękuję Koszalińskiemu Muzeum Elektroniki Komputerowej ELKON i wszystkim, którzy pomogli zrobić zdjęcie Bosmana z CCA na ekranie.





✦ Robot R-29 (widoczny w lewym górnym rogu) musi dotrzeć do wyjścia (litera E), po drodze rozwiązując szereg zagadek logicznych. Zbiera bomby, likwiduje miny, dezaktywuje pola siłowe... Ograniczeniem są tylko wyobraźnia gracza i... 20 linii. Więcej nie zmieści się na ekranie.



Robot w labiryncie

Wspomina Tomasz Rogacewicz: - Jeszcze w szkole podstawowej lubiłem rysować labirynty, które potem przechodzili koledzy z klasy. Oczywiście długopisem w zeszytych w kratkę. Aby było im trudniej, wymyślałem różne dodatkowe elementy: przeszkody i zasoby do zbierania po drodze.

W trakcie rozgrywki jedna osoba zliczała, co zostało już zebrane i wykorzystane, a druga – gracz – wędrowała palcem po labiryncie. Z czasem moje konstrukcje rozrosły się tak, że musiałem dodać do nich system teleportów, przenoszących gracza na drugą stronę kartki. Niestety, koledzy szybko rezygnowali z zabawy, widząc rozmiar i stopień komplikacji przygotowywanych przeze mnie plansz. Pomyślałem wtedy, że może warto przepisać te łamigłówki na komputer, by udostępnić je większej liczbie osób.

Jest rok 1991. Analogowe łamigłówki, które dla polskiej młodzieży wciąż są jednym z ulubionych sposobów spędzania wolnego czasu, przenoszą się na komputery.

■ Bartłomiej Kluska



Duchy



R-30, młodszy o pięć lat model robota przemierzającego labirynty, spotyka na swojej drodze zupełnie nowe zagadki, w tym między innymi ducha blokującego przejście.

Rogacewicz był posiadaczem ośmiobitowego Atari, a miłośnicy tych maszyn częściej woleli łamać głowy nad logicznymi zagadkami niż joysticki na strzelaniu do kosmitów i żołnierzy. Komercyjny sukces wydanej w 1990 roku przez LK Avalon Lasermanii udowodnił, że gry, w których ceni się zdolność myślenia i przewidywania, mają grono wiernych fanów. Tomasz Rogacewicz chciał napisać taką właśnie grę. Napotykał jednak poważny problem.

– Dostałem wtedy szlaban na komputer – wspomina. – Nie pamiętam już, co przeskrobałem. Może po prostu rodzice byli na wywiadówce? W każdym razie przez długi czas nie mogłem nawet na chwilę włączyć swojego Atari.

Program gry w BASIC zacząłem zapisywać na kartce. Dodawałem kolejne instrukcje, a całość kompilowałem i uruchamiałem tylko w głowie. W wyobraźni przechodziłem też kolejne zagadki, które zaprojektowałem dla graczy.

Bohaterem gry Tomasz Rogacewicz był robot o nazwie R-29. Musiał on pokonać szereg labiryntów, co wieńczyło dotarcie do litery „E” w rogu planszy. Robotowi przeszkadzały pola magnetyczne i miny (wejście na te pola każdorazowo powodowało śmierć bohatera). Na szczęście zbierane po drodze bomby likwidowały miny, klucze francuskie pozwalały jednorazowo przejść przez pola magnetyczne, a magnesy dezintegrowały takie pola na stałe. – W szkole na kartce

potrafiłem tworzyć znacznie bardziej skomplikowane łamigłówki z większą liczbą elementów – mówi Rogacewicz.

Po trzech dniach kod Robota R-29 był gotowy, choć ani razu nie był wprowadzony i uruchomiony na komputerze. A jednak w tej właśnie formie (instrukcji zapisanych długopisem na kartce w kratkę) autor wysłał go do redakcji magazynu Moje Atari.

– Nie odpowiedział, więc zapomniałem o całej sprawie – wspomina Tomasz Rogacewicz. – Pół roku później kolega przyniósł mi nowy numer pisma i z tajemniczą miną kazał otworzyć na szóstej stronie. Patrę... a tam listing mojej gry!

Redakcja magazynu nie czuła potrzeby, by dziękować autorom, którzy dzielili się swoimi programami, nie mówiąc już o wypłacie jakiegokolwiek honorarium. Dla młodych programistów sam fakt publikacji na łamach popularnego pisma był już jednak wystarczającą nagrodą.

– Wysyłając grę, na nic nie liczyłem i nic nie dostałem, więc nie czuję się pokrzywdzony – mówi mi Tomasz Rogacewicz.

Robot R-29, choć krótki i prosty (zaledwie 100 linii BASIC-owego kodu do przepisania i 5 plansz zagadek do przejścia), zapadł w pamięć graczom. Można go było przecież w łatwy sposób modyfikować i wzbogacać nie tylko o kolejne plansze, ale również dodatkowe elementy: teleporty, kombinacje nowych przedmiotów, na przykład klucze, które otwierały drzwi blokujące dostęp do dalszych korytarzy, ograniczony czas na ukończenie poziomu czy potwory polujące na bohatera.

Taka była zresztą idea przyświecająca redakcjom Bajtka i Mojego Atari, które od lat publikowały programy do samodzielnego wprowadzenia do pamięci komputera: czytelnik miał nie poprzestawać na przepisaniu listingu z magazynu i graniu, ale również próbować samodzielnie rozbudowywać i ulepszać kod. Przy okazji miał rozwijać swoje programistyczne umiejętności. Robot R-29 świetnie się do tego nadawał.

Nic dziwnego, że na giełdach komputerowych w całym kraju pojawiły się liczne modyfikacje gry Tomasza Rogacewicza. Niestety – taka była wówczas częsta praktyka – wiele tych nowych wersji nie zawierało informacji o autorze oryginału. Zazwyczaj jednak oferowały atrakcyjne dla gracza nowości: więcej plansz, kolorową grafikę, efekty dźwiękowe, a nawet elementy zupełnie innowacyjne.

Gra Robot R-30, której przepisany na maszynie listing w 1996 roku opublikował zin Atari Club, wprowadziła postać duszka, chodzącego po labiryncie krok w krok za robotem (każdy ruch gracza wywoływał także ruch ducha). Co ciekawe, duszek był pozornie niegroźny. Umiał tylko podążać za bohaterem, a kontakt z nim nie powodował u robota ani spadku energii, ani utraty życia. Jednak dość szybko okazywało się, że natrętny lokator labiryntu może po prostu zablokować R-30 w wąskim korytarzu i przechodzenie planszy trzeba zaczynać od początku. – Mnie koledzy proponowali dodanie do Robota R-29 elementów zręcznościowych, takich jak w Robbo,

choćby wrogów goniących bohatera – wspomina Tomasz Rogacewicz. – Nie zdecydowałem się na to. Chciałem, żeby R-29 pozostał grą czysto logiczną.

W zamian ambitny autor przygotował szereg nowych produkcji: od ekonomicznej gry decyzyjnej, w której należy rozwijać kosmiczną kolonię, przez zręcznościową bijatykę sprowadzającą się do eliminowania kolejnych przeciwników za pomocą ciosów i kopnięć, aż po rozbudowaną grę przygodową w dekoracjach science-fiction. To „Ostatni lot »Ognistego Gustawa«” – historia międzyplanetarnego transportowca, przewożącego na pokładzie bardzo ważny ładunek. Niestety, jeden z członków załogi okazał się sabotażystą.

– Zadanie gracza, czyli kapitana statku, to wykryć zdrajcę i unieszkodliwić go. Trzeba też prowadzić „Gustawa”, zarządzać zasobami, kontrolować systemy sterowania, reagować na uszkodzenia powstałe w wyniku działania sabotażysty lub zdarzeń losowych – opowiada Tomasz Rogacewicz. – Przed rozpoczęciem lotu gracz może też otrzymać propozycję, by samemu zostać zdrajcą. Jeśli przyjmie ofertę, będzie musiał sabotować statek tak, aby przeżyć podróż, lecz by ładunek nie dotarł do celu.

„Ostatni lot »Ognistego Gustawa«, choć amatorski, na każdym kroku zachwycał starannością wykonania. Przykładowo na początku gracz był pytany o nazwisko i płeć. Dużo później w WC mógł skorzystać z toalety damskiej lub męskiej. Gdy jednak gracz wybierał niewłaściwą dla zadeklarowanej płci toaletę, komputer pokładowy statku uznawał go za podejrzanego i odbierał prawo wejścia na mostek. A bez możliwości sterowania „Gustawem” trudno było ukończyć grę. Niestety, mało kto doceniał tak rozbudowaną produkcję.

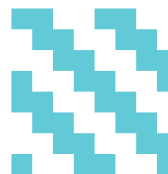
– Mieszkałem w Elblągu, przez co żadna z tych gier nigdy nie trafiła na warszawską giełdę. W efekcie grali w niej tylko moi znajomi – mówi Rogacewicz. Robot R-29, który w formie wielokrotnie przerabianego listingu dotarł do graczy w całym kraju, to jedyny atarowski sukces utalentowanego programisty.

Tomasz Rogacewicz nie zniechęcił się. Kilka lat później programował grę na Amigę. Najbardziej znana z nich to wydane przez MarkSoft Metal Kombat – walki robotów. ■

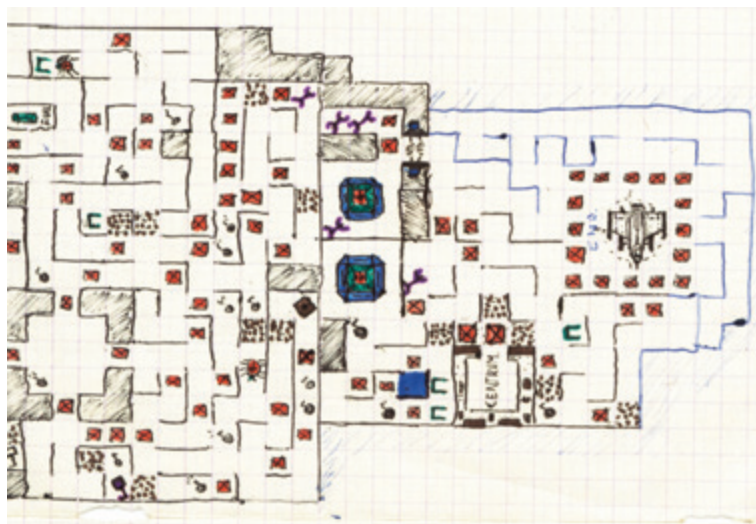
Kody



W pierwszej połowie lat dziewięćdziesiątych sięgające nawet kilkuset linii listingi to wciąż stały element polskich magazynów komputerowych. Epokę żmudnego przepisywania programów zakończyła dopiero redakcyjne BBS-y i dyskietki dołączane do czasopism.



➤ Zaczynając swoją przygodę z grami od labiryntów rysowanych na kartce z zeszytu, Tomasz „STO” Rogacewicz kilka lat później, jako współzałożyciel grupy D6Team, nadal będzie tworzył gry. Do jego najgłośniejszych produkcji, oprócz Metal Kombat, należą nagrodzona przez Amiga Format gra full motion video Zdzisław Bohater Galaktyki 3d oraz ATS - Advanced Tram Simulator.



Roccat Nyth

PUZZLE DLA PRAWDZIWYCH GRACZY

Niemiecki Roccat, coraz prężniej działający na rynku akcesoriów, od początku swojego istnienia stawia na nietuzinkowe pomysły. Wie też doskonale, jak ważna dla graczy jest możliwość dostosowania swojego sprzętu do indywidualnych preferencji. Dlatego też Roccat Nyth to jedynie z pozoru typowa mysz dla pasjonatów gier MMO. Jej atutem jest możliwość szybkiej wymiany aż 12 z 18 dostępnych przycisków, a także opcja dość znacznej modyfikacji kształtu urządzenia. Wszystko po to, aby korzystanie z niej było jak najbardziej komfortowe przy zachowaniu sporej wszechstronności.

Owe 12 przycisków dość gęsto upakowane na specjalnym panelu na lewej ścianie Roccat Nyth (nieprzypadkowo nazwaną tu modułową strefą kciuka) wyprofilowano w taki sposób, aby ich wciskanie było naturalne. Nie trzeba przy tym zaginać palca, bo wszystko odbywa się wyjątkowo intuicyjnie. A jeśli nagle zapagniemy porzucić ulubionego erpega i rozegrać parę partyjek w sieciową strzelaninę, wystarczy kilka ruchów, żeby całą tę „klawiaturkę” zastąpić na przykład trzema podłużnymi klawiszami dołączonymi do zestawu.

Dodatkowo, dzięki wymiennym modułom prawego boku myszki można błyskawicznie dostosować jej kształt do aktualnych preferencji i pożądanego uchwytu. W jednej opcji mamy bowiem oparcie dla palca serdecznego i małego, w drugiej leżą one swobodnie na podkładce.

Oczywiście, personalizacja Roccat Nyth nie ogranicza się tylko do tego. Jak na myszkę dla graczy przystało jest ona wyposażona w laserowy sensor Twin-Tech R1, którego rozdzielczość sięga aż 12 000 DPI

➤ Oprócz „arktycznej” wersji Roccat Nyth dostępna jest również nie mniej gustowna - stałowo-szara.



➤ Dodatkowe klawisze do tej myszki możesz wydrukować sobie sam!

➤ Stylowy przyborek zaprojektowano tak, by pomieścić wszystkie przyciski.



i może być modyfikowana z dokładnością do 1 DPI.

Jakby tego było mało, do zestawu – oprócz samego gryzonia – dołączono też poręczny futerał, umożliwiający wygodne przechowywanie nieużywanych części. A dla wszystkich, którzy patrzą nieco dalej w przyszłość, stworzono opcję drukowania w technologii 3D swojego zindywidualizowanego zestawu przycisków. Modułowa mysz Roccat Nyth jest zatem idealnym wyborem dla graczy, lubiących mieć wszystko ułożone po swojemu! ■



WITAJ SPRZĘCIE

Od pewnego czasu zmagaliśmy się z problemem, w jaki sposób pisać o urządzeniach przydatnych w uprawianiu naszego ulubionego hobby.

Żaden z działów nie wydawał się odpowiednim miejscem na przyjęcie hardware i growych peryferiów, stworzyliśmy więc kolejny. Settings będzie z pewnością ewoluować. Chcemy pisać o rzeczach tanich, drogich, użytecznych i ekstrawagancjach – ale zawsze takich, które z jakiegoś powodu wydadzą się nam interesujące. Będziemy tu też przyglądać się takim sprzętom dla graczy jak klawiatury, myszki czy fotele. Nigdy nie będziemy wykonywać laboratoryjnych testów ani zamieszczać słupków porównań. Zamierzamy za to w poglądowy sposób przybliżyć Wam rzeczy, z których być może zdecydujecie się kiedyś skorzystać.



Router TP-Link Touch P5

SZYBKIE WI-FI WPROST DO URZĄDZENIA

Są wśród nas gracze będący użytkownikami gier MMO, przy których jakość transmisji sieciowej ma istotne znaczenie. Wówczas wydanie kilkuset złotych na router nie jest ekstrawagancją, lecz inwestycją podobną do zakupu nowej karty graficznej. Touch P5 nie jest najdroższym sprzętem z górnej półki, ma natomiast wyjątkowe cechy.

Przede wszystkim przesyła jednocześnie dane w dwóch pasmach, dzięki czemu możliwe jest uzyskanie łącznej, powiedzmy sobie szczerze - astronomicznej - prędkości 1,9 Gb/s. Kolejną, być może najważniejszą cechą omawianego routera, jest sposób, w jaki przesyła on sygnał. Otóż anteny

Touch P5 nie emitują go we wszystkich kierunkach, lecz rozpoznają, gdzie znajduje się korzystające z niego urządzenie i właśnie tam kierują wzmocnioną transmisją. Dzięki temu możliwe jest osiągnięcie transferów niedostępnych dla zwykłych routerów. Touch P5 ma ekran dotykowy, na którym możemy bezpośrednio wydawać polecenia. W razie potrzeby możemy stworzyć punkt dostępowy, gdy na przykład w pokoju albo na imprezie, na którą zabraliśmy sprzęt, zgromadziło się więcej użytkowników internetu. Wisienką na torcie jest dopracowany design urządzenia. Sprawia wrażenie, jakby zostało wykute ze szlachetnego kamienia. ■

Wyświetlacz ma wymiary 4,3 cala, zaś menu wywołuje skojarzenia z Androidem.



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





✚ Sporym atutem tego modelu jest umieszczony na kablu wygodny kontroler pozwalający nie tylko regulować głośność, ale i odbierać, kończyć i wysłuchać rozmowy telefoniczne.

Plantronics RIG FLEX Dolby 7.1 Surround Sound

PLANTRONICS DO GIER

Plantronics RIG FLEX Dolby 7.1 Surround Sound to najnowsze słuchawki dedykowane graczom. Jak się sprawują? Jest to wymagany sprzęt dla tych, którzy bawią się grami wymagającymi skupienia i w których partie są długie.

Słuchawki pozwalają na przykład na wygodne odbieranie i prowadzenie rozmów telefonicznych w trakcie gry, można je też bez problemu podłączyć do smartfonów. Wysoką jakość dźwięku zapewnia stereofoniczny zestaw Plantronics RIG FLEX. Odpowiada on za głęboki bas i brak zniekształceń niskich tonów, dzięki czemu słucha się przez nie naprawdę przyjemnie. Sprzęt jest wyposażony w dwa wymienne



✚ Mikrofon z funkcją redukcji dźwięków otoczenia gwarantuje, że głos zawsze będzie dobrze słyszany.

mikrofony: wysięgnik mikrofonowy do gier oraz mobilny mikrofon inline. Całość wzbogacona została o komfortowe, miękkie nauszniki, które pozwalają na długie godziny bezproblemowego noszenia. ▀

Razer Orbweaver Chroma

KLAWIATURA SPECJALNEGO PRZEZNACZENIA

Niewtajemniczonym Razer Orbweaver Chroma wyda się zapewne nieco futurystycznym gadżetem, mogącym z powodzeniem aspirować do miana zaawansowanego manipulatora 3D.

Tymczasem ta niewielka, wyprofilowana klawiatura to niemal idealne narzędzie w rękach wymagającego gracza. Wyposażona w 20 w pełni programowalnych przycisków (każdy z zielonym przełącznikiem mechanicznym Razer o wymaganej sile aktywacji 50 g), obsługiwany kciukiem ośmiokierunkowy d-pad oraz konfigurowalną, ergonomiczną podpórkę pod dłoń i nadgarstek z powodzeniem sprawdzi się w każdej rozgrywce, nawet tej turniejowej.



Spora w tym zasługa oprogramowania Razer Synapse, które gwarantuje niemal nieograniczoną liczbę tworzonych profili, dając nam przy tym możliwość przypisania każdemu przyciskowi dowolnej funkcji czy makra. I choć sama konstrukcja urządzenia nie jest nowa wśród keypadów (pierwszy Orbweaver powstał w 2013 roku), wciąż może uchodzić za wzór do naśladowania. Doskonalej jakości materiały, regulowane podpórki z antypoślizgowym wykończeniem i pełne podświetlenie Chroma - wszystko podporządkowane tu zostało zapewnieniu użytkownikowi jak największej wygody. Nawet kąt ustawienia płytek klawiszy i ich wyprofilowanie są tu dokładnie przemysłane. By jednak w pełni docenić zalety tego urządzenia, trzeba poświęcić sporo czasu nie tylko na dokładne rozplanowanie wszystkich skrótów klawiszowych, ale i całkowite pozbycie się starych nawyków, między innymi korzystania z nieśmiertelnego zestawu przycisków WSAD. Czy Razer Orbweaver Chroma jest tego warty? Z pewnością. ▀

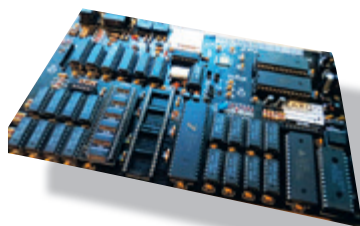


BenQ W3000

PROJEKTOR DLA ZNAWCÓW

Rozdzielczość 1080p, 2000 ANSI lumenów, kontrast 15 000:1, krótka ogniskowa, umożliwiająca uzyskanie obrazu o przekątnej 100" z odległości 2,5 metra, to podstawowe zalety projektora DLP BenQ W3000.

Technologie CinematicColor i CinemaMaster Video+ pozwalają uzyskać wierne odwzorowanie kolorów i idealną jakość obrazu. Opcja przesuwania obiektywu (lens shift) w poziomie i w pionie oraz cyfrowa korekcja geometrii obrazu ułatwiają montaż projektora w dowolnym miejscu. Przewidziany czas pracy lampy w normalnym trybie: 2000 godzin. ■



Just Speccy 128K

MAŁY DUŻY ZX SPECTRUM

Nie, nie wracamy do tematu ZX Spectrum Vegi ani do innych klonów na FPGA, a do niskonakładowej (zaledwie 150 egzemplarzy) reprodukcji ZX Spectrum nazwanej po prostu Just Speccy 128K. Przeprojektowana płyta główna mieści się (z dokładnością do kilku dziur) w obudowie od ZX Spectrum 16K/48K lub ZX Spectrum+. Pod maską gęsto od scalaków: AY, 128 KB RAM, interfejs Kempston, czytnik kart SD DivSD obsługiwany przez ESX DOS i puste miejsce na ULA z ZX Spectrum 128K lub +2. Właściwie to wszystko, o czym może marzyć fan ZX Spectrum, by bez problemu buszować po zapisanych na karcie pamięci gigabajtach gier, dem i programów użytkowych, bez kilkudziesięciu centymetrów wystających za obudowę interfejsów. Autorem tego projektu jest Polak znany pod ksywą Zaxon. ■

➤ Retro sprzętem takim jak ten będziemy się starali przyglądać jak najczęściej.

Hama Power Pack

ZAPASOWY BANK ENERGII

Hama prezentuje niedrogie modele power banków o pojemnościach 10 400 i 13 000 mAh. Urządzenia zostały wyposażone w dwa gniazda USB, umożliwiające jednocześnie ładowanie dwóch urządzeń.

Do ładowania Power Packa możemy wykorzystać typową ładowarkę od smartfona lub tabletu - urządzenie zostało wyposażone w typowe gniazdo microUSB. Gdy nie korzystamy z zapasu energii, możemy oświetlić sobie drogę, gdyż urządzenia Hamy zostały wyposażone w latarkę. Power Packi dostępne są w kolorach biało-szarym, biało-czerwonym i czarno-czerwonym. ■



Lenovo Yoga Tab 3 Pro

TABLET Z 70-CALOWYM EKRADEM

Spokojnie, zmieści się do torby! Yoga Tab 3 Pro waży 665 gramów, został wyposażony w wyświetlacz QHD (2560x1600 pikseli) o wielkości 10,1" (299 ppi), dwie kamery (tylna: 13 Mpix, przednia: 5 Mpix), 4-rdzeniowy procesor Intel Atom, 2 GB RAM, 32 GB pamięci na dane oraz 4 głośniki firmy JBL i akumulator o pojemności 10 200 mAh (pozwalający na nawet 18 godzin pracy na baterii).

Wyróżnikiem Yogi jest podstawa umożliwiająca wygodne trzymanie tabletu lub postawienie go bez wykorzystywania dodatkowych

elementów. Wbudowany w podstawkę projektor DLP (50 ANSI lumenów) pozwala przekształcić tablet w domowe kino, które możemy zabrać ze sobą w podróż. Yoga Tab 3 obsługuje połączenia WLAN 802.11a/b/g/n/ac, Bluetooth oraz 2G/3G/LTE (po podłączeniu karty microSIM). Kontrolę nad sprzętem sprawuje Android 5.1. Producent urządzenia chwali się możliwością wykorzystania w roli rysika dowolnego twardego przedmiotu, na przykład klucza, łyżeczki lub spinki do włosów. Jeszcze nie próbowaliśmy zarysować ekranu Yogi. ■

➤ Umieszczony na obrotowym uchwycie mini-projektor w mig zamienia tablet w kino domowe.



➤ Doskonałym uzupełnieniem tego wszechstronnego urządzenia są cztery wbudowane głośniki JBL z technologią Dolby Atmos.



Marcin Borkowski

Dziennikarz, autor gier, były redaktor naczelny
Top Secretu, komentator spraw bieżących,
postać znana i lubiana.

KOŃCOROCZNE BORKOLENIE

Już się szykowałem do felietonu na poważnie, ale dotarło do mnie, że czytać będziecie, dotrawiając Boże Narodzenie, co nie sprzyja konsumpcji ciężkich treści.

Ewentualnie można przyswoić coś lekkostrawnego, byle nie trzeba było się natężyć intelektualnie, więc postanowiłem sobie odpuścić – to na poważnie zobaczycie w styczniu, dzisiaj będzie tak okołoświątecznie o niczym, taki luźny strumień świadomości.

Sylwester za miesiąc, ale wcześniej będzie Boże Narodzenie i zacząłem już myśleć o prezentach. To mi przypomniało, że pod zeszloroczną choinkę dostałem *This War of Mine*, po którym sobie dużo obiecywałem. Wyszło tak sobie – mimo początkowej ochoty grałem w TWOM przez niespełna cztery godziny, teraz leży na kupce wstydu. Rzecz w tym, że nie udźwignąłem gry od strony emocjonalnej – póki oceniałem, że mam sytuację pod kontrolą, było OK, ale w momencie, kiedy jeden z podopiecznych został ranny w czasie nocnej wyprawy, a pozostali zaczęli pękać, pękłem z nimi. Empatia to fajna rzecz, ale może unieвозмоić grę – wiedząc, że z moimi ludźmi jest coraz marniej, uruchomiłem TWOM coraz rzadziej; ostatnia przerwa trwa od 15 stycznia. Dałbym pewnie radę „przełączyć” się w tryb „pokaż algorytmie, co masz w środku” i zacząć klikać, ignorując uczucia wyższe – to w końcu tylko gra – ale jakoś nie umiałem się na to zdobyć, bo brzydko tak by było. A co więcej, gdybym to zrobił, nie miałbym historyjki do opowiedzenia w felietonie.

Kupka wstydu – gry, które mamy, ale nie zagraлиśmy nigdy bądź nie ograliśmy ich tak, jak na to zasługują; osobiście mam takich kilka i trochę mnie uwierają, zacząłem się zastanawiać, jak to wygląda u innych i zapytałem o to naszych fanów na fejsbuku. Częściowo poprawili mi humor – niektórzy przyznali się do setek tytułów, kupowanych na zaś, na kiedyś, na potem. Jeszcze inni napisali, że mają kupę gier kupionych w bundlach, z których interesował ich tylko jeden tytuł, albo że kupili tylko w ramach zadośćuczynienia za spiraconą kiedyś wersję. Intuicyjnie gier kupionych w ramach zadośćuczynienia nie doliczałbym do kupki wstydu, również te z bundli jestem skłonny traktować jak przyłów, jak kiedyś walające się po pokoju CD dołączane do gazet. Było nie było, z moimi kilkoma nieogranymi tytułami nie muszę się wstydzić.

A w ogóle, znowu zmieniając temat, macie nade mną gigantyczną przewagę, bo czytacie po 18 grudnia, czyli po premierze „Gwiezdných wojen”. Rozumiem, że nie wszystkich to rusza, mnie też nie do końca, ale postanowiłem wykorzystać szansę daną mi przez datę urodzenia i obejrzeć wszystkie dziewięć części w kinie, w okolicach premier – poprzednie sześć już zaliczyłem, na pierwszą do kina Wisła przy placu Wilsona w Warszawie poszedłem chyba siedem razy. Ale wtedy miałem piętnaście lat i byłem napalony jak szczerbaty na suchary; teraz trochę podrosłem, a i zęby nie te, więc jedno podejście powinno mi wystarczyć; mam nadzieję, że przebudzi się ta siła, której dostarczyła stara (wówczas nowa) nadzieja, bo druga trójka, będąca pierwszą, była jak na mój gust zbyt infantylna.

Nadchodzą końce – dwa tysiące piętnastego i felietonu, przyszły takie czasy, że „Szczęśliwego Nowego Roku” w zależności od politycznych afiliacji życzącego i adresata życzeń jest odbierane albo jako zapowiedź gonienia ośmiornicożerców, albo jako lewacka, ironiczna beka – jakkolwiek je odbieracie, wypijcie 31 grudnia za następne numery Pixela: oby było ich jak najwięcej! ■

CELEBRATING

GDC

30TH EDITION

GAME DEVELOPERS CONFERENCE®

Moscone Center · San Francisco, CA

March 14–18, 2016 · Expo: March 16–18, 2016

GDCONF.COM

[#GDC16](https://twitter.com/GDC16)

Save up to \$700 before February 3, 2016



TP-LINK®

Internet LTE

w Twoim domu!

Dwupasmowy
Router LTE



TP-LINK®

Archer MR200



W centrum miasta, na obrzeżach, w lesie, w górach i dolinach. Gdziekolwiek mieszkasz, Router LTE TP-LINK zapewni Ci najszybszy internet bezprzewodowy. Wystarczy, że włożysz do niego kartę SIM od operatora sieci komórkowej i już zawsze będziesz w zasięgu.

Router LTE TP-LINK. **Włączasz • Działasz.**

Czytaj **CONNECTED**
www.connectedmagazine.pl

www.tp-link.com.pl

